

調査クエスト関連データ

やり込み要素となる調査クエスト

調査クエストは入手した調査レポートを調査資源管理所に報告して生成されるクエストで、生成後に調査資源管理所で登録し、クエストボードなどで選択して受注可能だ。難度が高いクエストであれば、よい素材が手に入りやすいため、素材集めに適している。また

エンディング後は強力な大型モンスターである「歴戦の個体」も出現するようになり、そのクエストをクリアすると、装備品のカスタム強化に必要な素材を入手可能だ。本書では、調査クエストのうち、大型モンスターに関わるデータをピックアップして掲載する。

調査クエストの生成条件

探索やクエスト中に[表1]の条件を満たすと、一定確率で調査レポートを入手し、調査クエストを生成することができる。「歴

戦の個体」の場合は、専用の痕跡を調べたときに生成され、痕跡を調べて蓄積値を獲得しているほど生成確率が上がる[表2・3]。

▶ [表1] 通常の大型モンスターのクエスト生成条件

条件	クエストの種類と生成確率			研究レベルでの加算値
	任務・フリークエスト	調査クエスト	自由探索	
大型モンスター討伐時	35%	10%	70%	研究レベル×5%分
部位破壊時	15%	15%	15%	研究レベル×5%分
痕跡(小)を取得時	5%	5%	5%	研究レベル×3%分
痕跡(大)を取得時	10%	10%	10%	研究レベル×3%分

※痕跡の(小)は足跡タイプ、(大)は爪痕タイプ。

▶ [表2] 「歴戦の個体」モンスターのクエスト生成条件

条件	蓄積値ごとのクエスト発生率		
	0~99	100~199	200
「歴戦の個体」痕跡(小)取得時	5%	10%	100%
「歴戦の個体」痕跡(大)取得時	10%	15%	100%

※痕跡の(小)は足跡タイプ、(大)は爪痕タイプ。

▶ [表3] 「歴戦の個体」の痕跡取得時の獲得蓄積値

蓄積値	痕跡(小)	痕跡(大)
探索時	10	20
「歴戦の個体」が狩猟対象のクエスト時	2	4

※痕跡の(小)は足跡タイプ、(大)は爪痕タイプ。