

# 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、痕跡を調べてゲージが蓄積されているほど生成確率が上がる[表2]。

▶ [表1] 通常の大規模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

痕跡	クエスト発生率		
	蓄積調査pts0~99	蓄積調査pts100~199	蓄積調査pts200(ゲージ満タン)
「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。