戦闘編❻

Q 装備品の追加効果の表示の意味がわかりません

A 例を挙げるので参考にするとよいぞ

装備品にはもとからついているものや、錬金効果であたらしくつけたものなど、さまざまな追加効果がある。なかでも「+○%」という表示のものは種類も多く、混乱してしまうプレイヤーもいるだろう。効果を知り、うまく活用すれば戦闘を有利にすすめられるので、右記を確認しておこう。

⬅「○○ガード」の%は発生確率だ。発生すれば効果を完全に防ぐ。

「○○ガード+○%」の効果の例

表示	意味
混乱ガード+20%	モンスターがメダパニダンスなど混乱させる攻撃をしてきたときに、防ぐ確率が20%上がる
踊りガード+30%	モンスターがさそうおどりを使ったときに、踊らずにすむ確率が30%上がる
MP吸収ガード+20%	杖を持っているモンスターの通常攻撃を受けたときや、ふしぎなおどりを使われたときに、MPを吸収されずにすむ確率が20%上がる
即死ガード+20%	ザキやメガンテなどの一撃でチカラ尽きる攻撃を無効化する確率が20%上がる
盾ガード率+1.0%	通常攻撃や一部の攻撃呪文などで攻撃されたときに、盾ガードに成功する確率が1.0%増える

「○○耐性+○%」の効果の例

表示	意味
炎属性耐性+6%	炎属性の攻撃によるダメージを6%減少させる
攻撃呪文耐性+3%	攻撃呪文によるダメージを3%減少させる
ブレス耐性+10%	モンスターの息によるダメージを10%減少させる
MP吸収耐性+6%	杖を持っているモンスターの通常攻撃を受けたときや、ふしぎなおどりを使われたときなどに吸収されるMPの量を6%減少させる

「○○系の魔物に与えるダメージ+○%」の効果の例

表示	意味
あくま系の魔物に与えるダメージ+20%	系統があくま系のモンスターに与えるダメージが20%増える

戦闘編❼

Q メタルボディのモンスターを倒したいです

A 地道にいくか一発狙うかおまえさん次第じゃ

メタルスライム、メタルブラザーズ、はぐれメタルの3体は、倒すと大量の経験値を獲得できるものの、出現してもすぐに逃げてしまうことが多い。また、この3体はメタルボディの持ち主で、呪文が効かないうえ守備力がとても高く、基本的に1ダメージしか与えられないのが特徴だ。

この3体を倒すためには、逃げ出す前に攻撃を何度も当てるか、通常のモンスターと同様に大ダメージを与えられる会心の一撃を繰り出すしかない。修得しているスキルと相談し、得意な方法で攻めていこう。

メタルボディのモンスターを倒すときに有効な方法

会心の一撃を狙う

会心の一撃が当たると、メタルボディのモンスターも一撃で倒すことができる。下記の特技を使うほか、ふだんから会心率アップの錬金効果を装備品につけておくのもいいだろう。

会心の一撃が出やすい特技

スキルの種類	特技
ヤリ	一閃突き
オノ	まじん斬り

確実に1ダメージ与える

必ずダメージを与える特技などを使う。最初から使うより、あと一撃で倒せるというときに使うのがオススメ。

確実に1のダメージを与える武器

武器の種類	武器
短剣	どくばり

確実に1のダメージを与える特技

スキルの種類	特技
ツメ	必中拳
ブーメラン	メタルウィング

複数回攻撃を繰り出す

複数回攻撃を繰り出す武器での攻撃や特技でダメージを与えていく方法。下記のほか、ツメとムチの通常攻撃でも複数回ダメージを与えられる。

複数回攻撃を繰り出す武器

武器の種類	武器	攻撃回数
片手剣	はやぶさの剣	2
短剣	キラーピアス	2

複数回攻撃を繰り出す特技

スキルの種類	特技	攻撃回数
きょくげい	キラージャグリング	6(※1)
サバイバル	オオカミアタック	2
格闘	ばくれつけん	4
片手剣	はやぶさ斬り	2
棍	氷結らんげき	4
ツメ	ウィングブロウ	2
ツメ	タイガークロー	3
ムチ	双竜打ち	2
ブーメラン	バーニングバード	7(※1)
ブーメラン	デュアルカッター	2
弓	さみだれうち	4(※1)

※1……範囲内のモンスターに複数回ダメージを与える

逃亡を阻止する

サバイバルスキルのメタルトラップを使うと約10秒間逃亡を阻止できる。また、ムチスキルのしばり打ちはまれにモンスターをマヒさせるが、これはメタルボディのモンスターにも有効。

⬅メタルトラップの効果があるうちに、特技で複数回攻撃しよう。