

ナイト/KNIGHT【鉄壁の守護者】

守護の誓いをたてた高潔の騎士 重装備により圧倒的な防御力を誇る

- ▶ [画像](#)
- ▶ [スキル一覧](#)
 - ▶ [シールドスキル](#)
 - ▶ [ガードスキル](#)
 - ▶ [騎士道スキル](#)
 - ▶ [その他](#)
- ▶ [スキル使用感](#)
 - ▶ [シールドスキル](#)
 - ▶ [ガードスキル](#)
 - ▶ [騎士道スキル](#)
 - ▶ [その他](#)
- ▶ [使用感](#)
- ▶ [育成例](#)
- ▶ [コメント](#)

画像



スキル一覧

名称	最大Lv	効果	解説	必要SP
POWボーナス	10	攻撃力、物理防御力がアップ	ステータスPOWにボーナスを得る	2P

シールドマスター	10	盾スキルの威力や習得に関する	盾を用いたスキルの習熟度	-	-			~ Lv7	Lv8 ~	-
フロントシールド	10	前衛へのダメージ軽減	前衛への攻撃に備え味方を守るスキル	シールドマスターLV3	3	4				
バックシールド	10	後衛へのダメージ軽減	後衛への攻撃に備え味方を守るスキル	シールドマスターLV3	3	4				
ファイアブレイク	10	味方全員への炎ダメージを大幅に減少	盾を用いて炎を大幅に無力化するスキル	シールドマスターLV5	3	4				
フリーズブレイク	10	味方全員への氷ダメージを大幅に減少	盾を用いて氷を大幅に無力化するスキル	シールドマスターLV5	3	4				
ショックブレイク	10	味方全員への雷ダメージを大幅に減少	盾を用いて雷を大幅に無力化するスキル	シールドマスターLV5	3	4				
シールドパニッシュ	10	敵単体に大ダメージ+まれにスタン	盾を体の正面に構え突撃する攻撃スキル	シールドマスターLV8 POWボーナスLV3	8	9	10			

アルテマ ガード	1	Ex 味方全 員の全属性 防御力アップ	全ての攻 撃を予測 し軽減す る強化ス キル	シールドマスタ リーLV10 『カザン奪還作 戦』開始後にミ ロスでグリフと 会話すると取得 可	0	-	-	Lv1
-------------	---	---------------------------	------------------------------------	--	---	---	---	-----

ガードスキル

名称	最 大 Lv	効果	解説	前提	消費MN										必要SP		
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1P	2P	3P
ガード マスタ リー	10	ガードスキ ルの威力や 習得に関係 する	防御技術を 用いたスキ ルの習熟度	-	-										~ Lv7	Lv8 ~	-
パリン グ	5	自分への物 理攻撃を無 効化する	剣の切っ先 で敵の攻撃 を弾くスキ ル	ガードマスタ リーLv3	4	5	6	-							Lv1 ~	-	
mana パリン グ	5	自分への魔 法攻撃を無 効化する	剣の切っ先 で敵の魔法 を払うスキ ル	ガードマスタ リーLv3	4	5	6	-									

騎士道マスタリー	10	騎士道スキルの威力や習得に係る	騎士の心得のスキルの習熟度	-	-					~	Lv8	-
ナイトブレード	10	敵単体に小ダメージ	弱き者を守るため剣をふるう攻撃スキル	騎士道マスタリーLv1	2		3			~	Lv7	-
セイブザクイーン	1	Pオーダーの対象敵に通常攻撃の二倍ダメージ	姫に仇なす敵を打ち滅ぼす攻撃スキル	騎士道マスタリーLv3	4	-					-	Lv1
挑発	5	狙われ率アップ+挑発状態に移行	敵を挑発し攻撃を自分に向けるスキル	騎士道マスタリーLv5	4		-			Lv2	Lv1	-
クレンジング	5	LIFE0でも精神力で生き残る	一定確率で効果する常時発動スキル	騎士道マスタリーLv8	-					~	-	-
騎士の憤怒	5	死者がいる時に敵全体に大ダメージ	敵に騎士の怒りをぶつける攻撃スキル	騎士道マスタリーLv8	3	4	-			Lv1	~	-

その他

名称	最大Lv	効果	解説	前提	消費MN										必要SP			
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1P	2P	3P	
ガードリアクト	1	ターンの最後に再行動	敵の攻撃を防いだ勢いを利用してターンの最後にもう1度行動できる	SPDボーナスLv5	4	-										-	Lv1	-

キュア	10	味方単体のLIFEを回復	騎士の心得の1つである応急手当を行う	INTボーナスLv1	2		3		~Lv7	Lv8~	-
キュアII	10	味方単体のLIFEを大回復	騎士の心得の1つである応急手当を行う	INTボーナスLv5	4	5	6	7			
ウォークセーフ	5	フィールドでのダメージを軽減	地形による危機を学習し味方を守る	INTボーナスLv3	3		-		Lv1~	-	-

スキル使用感

シールドスキル

シールドスキル全般に言えることだが、盾を装備していないと使えない。

▶ シールドマスタリー

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
DEF上昇率(%)	10	12	14	16	18	20	22	24	26	30

盾の防御力の倍率上昇。最大限発揮されてDEF+7。防御力の低い序盤の盾ではほぼ無意味、後半の盾ぐらいでしか効果を体感できない。

キャンプ時のステータスでは防御力の上昇効果を確認できないが、戦闘時のYボタンのINFOでは上昇した防御力込みの数値で表記されている。

盾を装備した場合、戦闘時のINFOでATKの部分にも盾の防御力分の数値が攻撃力に上乘せされているが、表記だけで実際には攻撃力は上がっていないので、完全にバグだと思われる。

シルド、ブレイクに関しては習得のみに関係しているようだ。

▶ フロントorバックシルド

軽減率はLv1で約30% Lv5で約50% Lv10で約70%。軽減に成功してもガードリアクトは発動しない。範囲攻撃や複数回攻撃もしっかり軽減してくれる。それぞれの人数が3以上なら頼りになる性能。

▶ 属性ブレイク

軽減率はLv1で約50% Lv10で約90%。

味方の前後に関係なく全員に効果あり。無効や吸収にはならない。軽減に成功した場合、ガードリアクトが発動可能。ボスの属性全体攻撃にはLv差補正がかかっているようで、Lv上げをしっかりとっていないとかなり痛い。このスキルの出番である。

逆にしっかりとLvが上がっている場合はそんなに痛くないので不要。

▶ シルドパニッシュ

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ATK上昇率(%)	50	54	58	62	65	70	70	75	80	100
スタン率(%)	20	22	24	26	30	32	34	36	38	42

Lv5で170%、Lv10だと200%もの攻撃力倍率があり、ダメージソースとしては全職でも最高クラス。壊属性。ナイトのスキルの中でも騎士の憤怒に次ぐ威力だが、消費マナが重くコストパフォーマンスは悪いのは欠点。威力低めだが燃費の良いナイトブレードとは好対照な攻撃スキル。

ウォークセーフ目的でナイトを投入していてガーディアンや挑発は使わない、というパーティの人なら取得しておくとも強いだらう。

盾で殴っているためか剣の攻撃力に盾の防御力も加算される。

なお、スタン効果は敵の行動順を最後にするだけで結局攻撃はされてしまう。ナイト自身が遅いこともあり状態異常としては期待できない。

▶ アルテマガード

全属性とは斬突壊+火氷雷の6属性で、ちゃんと物理ダメージも軽減してくれるが状態異常には無力。

1回の使用で3ターンも効果が継続する優秀っぷりで、ナイトは他にExを使う機会があまりない事もありお勤めのEx技。

入手もかなり序盤で可能なので、シールドマスタリーをLv10まで上げ一気に取得してしまうとよいだらう。

ガードスキル

▶ ガードマスタリー

被ダメが減るがLv10でもわずか数%。スキル前提分だけふればよいだらう。

▶ パリング

Lv5でMANA消費6で体感的に80%ぐらいで発動する。LvMAXでも100%は発動しないので注意。

ガードリアクトと挑発があれば無双状態になれるがMANA消費が多い事に注意。

成功すればダメージ0になるものの、バステ付与は防げないので即死したりする。

▶ マナパリング

Lv5でマナ消費6で体感的に80%ぐらいで発動する。LvMAXでも100%は発動しないので注意。

ガードリアクトと挑発があれば無双状態になれるがMANA消費が多い事に注意。

▶ シリアスハート

全属性防御を上昇させる。効果は3ターン。

下げられた属性防御を打ち消す効果もある。対象は自分のみなので挑発と併用すると良い。

▶ ディフェンスシフト

プリンセスの聖声スキル「堅牢の韻」よりも防御上昇率は高いものの、こちらは10ターンでその効果が切れる。

しかし倒すのに10ターン以上かかる敵自体が極少数で、効果が切れてもまたかけ直せばいいだけなのであまり気にする必要はない。

ちなみに、堅牢の韻と合わせて掛けると両方の効果が発生するため非常に硬くなる。

プリンセスは戦闘開始直後に唱えたい聖声・邪声スキルが複数あるため、どちらか一方に覚えさせる場合は役割分担

的にもこちらをオススメしたい。

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
DEF上昇率 (%)	10	12	14	16	20	22	24	26	28	30

▶ 防御体術

エフェクトが出ないので分かりづらいが、Lv10で約2割の確率でダメージを半減する。

▶ ガーディアン

体力50%以下の仲間への攻撃を全てナイトが代わりに受ける。

Lvを上げるとナイトが受けるダメージが軽減される。Lv1-約1/2 Lv5-約1/3 Lv10-約1/4に減少。

相手にもよるがそんなに減らなかった。Lv10で50~60%くらいカット？

自分自身も対象に入るので、ピンチの時の防御手段としても使える。

全体攻撃なども全てカバーするので脆い職業を入れている場合頼りになるが、ガードリアクトは発動しない。

ただし一部の敵が使うカウンター技によるダメージを肩代わりすることは出来ない。

ガーディアンを2人以上が使用した場合、誰にダメージが行くかはランダム。

▶ タフネスハート

自身の最大LIFEを上げる。LIFE満タン時なら現在LIFEも上昇するが、少しでもダメージを受けていると現在LIFEは上がらない。

効果幅はLv1で+10%、LV10で+30%。発動から5ターンで効果が切れる。

対象が自己のみ、能動型で5ターン毎に1手とMANAを使う必要がある。効果幅が小さいと色々と欠点が目立つスキル。

▶ アルテマバリング

Ex消費だが100%発動する。防御1回でEx1つなので燃費はとても悪い。

ガードリアクトと挑発を中心とした戦術なら、確実に発動させたい時用に取っても悪くはないかもしれない。

騎士道スキル

▶ 騎士道マスタリー

スキルのみでなく通常攻撃までダメージがあがる。

Lv10で剣攻撃力約1.54倍は他職のマスタリーより優秀で、同ATKならファイターよりダメージを出せるようになる。

火力が足りないと感じるなら上げて損は無い。

▶ ナイトブレード

Lv5で消費マナ2でダメージ約1.4~1.5倍と燃費の良さが特徴。

地味ながら基本攻撃の代わりにガンガン使っていける性能。

▶ セイブザクイーン

プリンセスの**プリンセスオーダー**（Pオーダーと表示）とのコンボ専用技。

約2倍というシルドパニッシュに次ぐダメージ倍率と消費SP3は一見魅力的だが、1ターン目に使えない・プリンセスが他のスキルを優先させると使用が遅れてしまう・プリンセスオーダーが5ターンで切れるなど雑魚戦に使うには難

点が多く、ボス戦向けと言える。

ナイト+プリンセスの通常攻撃よりは強いが、上記の理由で使いどころは限られるので、取得の際にはパーティとスキル構成の綿密な検討が必要。

挑発・パリング・ブレイク+ガードリアクトタイプの騎士など攻撃スキルに振れるポイントが厳しい場合、追加3ポイントで2倍の攻撃力が取得できるこのスキルは、リアクト時の攻撃手段として有効。

プリンセスもプリンセスリアクトを取得していれば、プリンセスオーダーを使う機会を作るのは容易になる。

咎罰鞭打を取得しているプリンセスなら自分が攻撃した方が圧倒的に強いので、これのために1ターン割くのは無駄であろう。

▶ 挑発

Lv5 (Max) で単体攻撃の約7割を集める。戦闘スキル枠を1つ消費するがスイッチスキルなので敵のスキルで消されることはない。

ナイトのスキルの中には自分のスキル枠を使うものがかなり多いので、所持スキルと相談して取るように。

▶ クレンチング

致死ダメージや即死効果を受けた時にLIFE1で生き残る。Lv5で約8割()の確率で発動。

同戦闘中において発動確率はどんどん下がり、3回生き残れることは稀である。

死なれると総崩れになりかねない壁役任務の場合、即死攻撃に耐性を持てるのは結構大きい。

パーティ全体がナイトに依存しない構成だったり、死亡を回復できるヒーラーがいる場合は不要かも。

クレンチングLv5で発動率は40回中14回(35%)であり、同じ戦闘中で復活した回数等によらず発動確率は一定というデータもある。

ヒーラーのライフサルベージLv7が永続でかかっているようなものと考えるとよい。

▶ 騎士の憤怒

Lv	1	2	3	4	5
死亡補正(%)	150	160	170	180	230

ダメージ計算は「通常攻撃×死亡補正×通常キャラ死亡数(1.2倍)×プリンセスの死亡数(1.3倍)×サクリファイスしたローグの消失数(1.5倍)」

MANA消費が少なく攻撃力が高い優秀な全体攻撃。

攻撃力は戦闘不能者の数で上昇し、1人/3倍、2人/5倍、3人/5倍(威力上昇は2人分まで)と強い。

プリンセスが死んでいる場合更に威力が高く、しかも3人分までカウントされる。プリンセス3人死亡時の威力は圧倒的(約8.5倍)

1人足りなくても意外といけたりするので、敢えて仲間を死なせておく戦術も一考の価値がある。

また、全滅のピンチ時にも効力を発揮するのでナイトをパーティに入れるならLv1でもいいからとっておいて損はない。

発動前に死亡したメンバーを全員蘇生させてしまうと不発になるので注意。

ダメージの量は

ナイト2・プリンセス2=ナイト3・プリンセス1>ナイト1・プリンセス3

なので複数で使った方が効率がよい。

その他

▶ ガードリアクト

パリング系とブレイク系のみで発動。シルド系では発動しないので注意。

ボス毎に特定の属性攻撃を仕掛けてくる事が多く、対応した属性ブレイクと組み合わせればプリンセスリアクトとのコンボを狙える。

5ターンで効果が切れるので、5ターン目か5ターン目後の追加ターンにかけ直すのを忘れずに。

▶ キュア系

取っておくと余ったマナを有効活用でき便利。

ヒーラー（マナクラフト）かプリンセス（月明かりの詩）があるならぜひとも取得しておこう。

行動順を調節することで、敵の攻撃を自分に集めた上で自分にキュアとすれば盾スキル代わりにもなる。

▶ ウォークセーフ

Lv3で序盤のフロワロダメージ0、最大LIFE100以上のキャラはLv3では1ダメージ受けるようになるがLv5なら完全無効。

大変優秀なスキルで、これのためにナイトをパーティに入れる人も多い。

というかゲーム中フロワロを踏まないことは全くと言っていい程無い為、序盤から隠しダンジョンに至るまで必須のスキル。

効果が切れてもメッセージが表示されないので注意（効果がある間はメニュー画面に「靴」のマークが表示される）。

使用感

防御が非常に高く、攻撃や回復もこなせる万能職。

ウォークセーフ、ディフェンスシフト、アルテマガード、ガーディアン、挑発など有用なスキルも多くパーティの支柱といえる。

ダメージを大幅に減らす事ができるためパーティの安定感が大幅に増し、ヒーラーと一緒に使えばまさに鉄壁の布陣となる。

ローグ（ハイディング維持の補助）やメイジ（ヴェイル誘発）、プリンセスとの相性が良く新規キャラの保護育成も得意。

攻略中のダンジョンでは常にフロワロを踏むことになるためウォークセーフはゲーム中で1-2を争う優良スキルと言える。

逐一回復するストレスやキュアに使うMANA、アイテム補充の手間や購入に必要なコストを無くせるので早期の取得推奨。

できることなら真OP前のロラッカ森林突入前に覚えておくと最後までこのスキルに助けられるはず。

育成例

▶ 全タイプ共通

INTボーナスLv3 ウォークセーフLv3

とりあえずこれで序盤のフロワロ無効化。中盤以降、必要になったらLv5にすると良い。

▶ 防御重視

ガードマスタリーLv5 シリアスハートLv3 ディフェンスシフトLv4 騎士道マスタリーLv3 ガーディアンLv5
ディフェンスシフト/ガーディアンを消費が上がる直前で止めると上記レベルになる。

各スキルのこれ以上のLv上げは、最大マナや、プリンセスとヒーラーのマナ回復スキルの有無と相談していこう。

この後は、火力を底上げするなら騎士道マスタリーをMAXにしつつナイトブレードかセイブザクイーン（シルドパニッシュは強いがこの時点で前提を全く取っていない。取るなら振り直しで一気に）。

防御特化の育成ならディフェンスシフトとガーディアンをMAXまで上げて行こう。

▶ ガーディアン型

一番扱いやすいであろう型。Lv1からでも使って行ける。シリアスハート等と併用すると尚良い。味方のLIFEを調整出来るなら、回復対象がナイト一人だけなので楽。反面、ナイトが行動不能になると皆のLIFEが減っている分、危機に陥る可能性が有るのも忘れない様に。また、リアクトが全く狙えない、そこは割り切ろう。

▶ 挑発パリング (orシリアスハート) 型

挑発で攻撃を集め味方を守る型。半端なスキルLvでは信頼度に欠けるので早めに上げて行こう。上手く行けば0ダメージが続く事もあるが、全体攻撃等は引き寄せられないので、相手を良く見る事。前衛一人陣形の場合は挑発が無くてもそれなりに攻撃が集まるので良いのだが、そうでない陣形の場合は1ターンを挑発に費やすので瞬発力に欠ける。ガーディアンやディフェンスシフトを使い分けると安心感が増す。一番リアクトを狙い易い型であるが連発するとパリング含め燃費が悪くなるので、最大マナを高めたり補給手段は確保しておこう。攻撃スキルは燃費を考えるならナイトブレード、プリンセスと共に戦うならリアクト型が活用し易いからセイブザクイーンも良いだろう。

▶ シルド型

全体的な被ダメージを防ぎたい人向けの型。プリンセスの風と木の詩を回復に使いたい人はダメージを散らす方が良いので相性がいい。使用ターンしか防げない上に前後どちらかのみだが、即時性が高い、強化枠を使わない、発動率が安定している、低Lvでも効果はそれなりにある、などの利点もある。陣形に偏りがあるパーティは活用し易い。プリンセスや弓ロークでもシルドLvによっては前に出した方が被ダメージを防げる事もある。基本陣形を決めておき、前後どちらかのシルドに絞ってLvを上げるのがコツ。欠点は、無属性魔法攻撃には対策がアルテマガード一択な点。きちんと取得しておこう。属性攻撃にはブレイク系で対応するがLv1でも約50%は減らせるので、アルテマガードを取るついでに取得するとリアクトも狙える様になり活躍の場面を増やす事が出来る。逆に言うと、この型はリアクトを狙える相手が決まって来るので過剰な活躍は期待出来ないかも。攻撃スキルは盾マスターを上げる事になるので、シルドパニッシュが取り易く、シルド系は燃費が良いので相性も悪くない。

これらと合わせてディフェンスシフトも併用して行けばより安全に戦える。シルド型の場合取得条件SPの関係上、併用が難しい。どっち付かずにならない様に注意したい。

▶ 殴り型

ゲームバランス上防御スキルを使って守らなくても意外と平気なのでいっそ開き直って守らないのも一つの手。特にヒーラーや堅牢の韻が使えるプリンセスが居れば守らなくてもかなり安定して戦える。ナイトの存在意義が疑われそうだがウォークセーフが使えるだけでも入れる価値は十二分に有る。不安ならディフェンスシフトと挑発だけでも使っておくとかなり安定するので覚えておくと良いだろう。シルドパニッシュやセイブザクイーンを使って思う存分暴れましょう。

コメント

- ▶ 憤怒、死体3人で火力上がってるんだが・・・それとも姫補正のせい？ -- 名無しさん (2009-03-14 13:33:14)
- ▶ 姫死体の補正あるっぽいな -- 名無しさん (2009-03-15 03:50:52)
- ▶ LV10までであるガードスキルの消費MNはLV5で4 5になるよー -- 名無しさん (2009-03-15 13:06:02)
- ▶ 既出かもしれないが、ガーディアンは使用者自身にも発動するから微妙に紛らわしい。 -- 名無しさん (2009-03-21 13:34:55)
- ▶ シールドパニッシュの攻撃力が「行住坐臥ローグに匹敵」とあるのでLV58で検証してみたところ、ローグのデュアルショットと比べて騎士道マスターまでMAXにして8割弱、騎士道マスターなしなら6割程度。POWボーナスはともにMAXでした。騎士のMAX MANAの低さがネックな印象...。 -- 名無し (2009-03-22 15:52:30)
- ▶ > 侍同伴の短剣ローグに匹敵する。ってあるから弓には負けるよそりゃ -- 名無しさん (2009-03-23 20:53:03)
- ▶ そもそもナイトは攻撃職ではないからな -- 名無しさん (2009-03-25 14:32:05)
- ▶ 防御や支援もしつつ攻撃にも回れるって意味での万能職だから純火力組にはそりゃ劣る。というかシールドパニッシュに関しては威力のメリットより消費のデメリットのほうが大きい気がする。マナクラフト+月明かりでもない限り連発出来ないし。 -- 名無しさん (2009-03-25 15:17:28)
- ▶ シルパニ連発できる騎姫癒の組み合わせは残りが誰でも火力が足りないからシルパニ優先する気持ちも分らないはない。セイブザクイーンでいいと思うけど。どうせシルパニもセイブも雑魚戦では使い辛い。 -- 名無しさん (2009-03-25 15:40:47)
- ▶ ヒーラーがいないならクラウンを持たせてパニッシュも悪くない -- 名無しさん (2009-03-25 23:29:07)
- ▶ 5 侍同伴の短剣ローグは弓よか強いよ ということそこら辺は職業比較の項目を見れば・・・ -- 名無しさん (2009-03-26 01:29:46)
- ▶ いや、火力は弓のが上だろ 職業比較見ても -- 名無しさん (2009-03-26 05:04:39)
- ▶ 通常攻撃なら短剣、デュアル合計するなら弓だな まあ短剣も弓もナイトよか強い気がする -- 名無しさん (2009-03-27 00:02:15)
- ▶ 2Chでウォークセーフ実証してる方います -- 名無しさん (2009-03-27 00:40:06)
- ▶ ナイトで「攻撃もできる」と書くとヒーラーやプリンセスも火力職になりそうなのでちと修正、大体こんなもんじゃなからうか。 -- 名無しさん (2009-03-27 03:28:15)
- ▶ シルパニって剣の攻撃力関係ある？ -- 名無しさん (2009-03-27 06:04:56)
- ▶ 関係ある。剣外せば1発で検証可能。 -- 名無しさん (2009-03-27 14:45:29)
- ▶ ナイトが火力も有るってシルパニあっての事だよな？ さすがにあれ一本で火力有りますって言うのはきつくないか？ 実際ナイト使ってるけどあれMANA消費でかくて全然撃てんぞ(騎・戦・魔・癒)、姫+癒+騎みたいなPT編成なら分らんが。 -- 名無しさん (2009-03-29 00:27:12)
- ▶ 騎士道マスターの補正の高さ(同じPOW+武器だとマスターで上回る)、セイブザクイーンの安さも考慮してるんでしょ。専門火力ではなくとも十分に火力はある。あとウォークセーフ必須ってのはやめないか？優良推奨スキルではあるけどないとダメ、みたいな書き方は幅を狭めることになるよ。 -- 名無しさん (2009-03-29 13:16:24)
- ▶ うーん、実際使ってるからそこそこ火力も有るってのは分かるんだけど アタッカー連中と比べりゃ当然劣るし防御スキル使ってるじゃ全然攻撃もできないしさ。あんま火力高いって書き方したく無いんだよな、なんかなんでもできる勇者様みたいに思われそうで。 -- 名無しさん (2009-03-29 15:03:07)
- ▶ ナイトは防御スキル使ってなんぼでしょ。 -- 名無しさん (2009-03-29 18:27:48)
- ▶ その辺は運用次第だからあんまり火力が無いとか、防御スキルばかり使うとかMANAが無くなるとか限定的な言い分は書くべきでないと思うよ。 -- 名無しさん (2009-03-29 18:36:19)
- ▶ マスター入込みならファイター、ローグ(サムライなし)、の素殴りは同等。スキルの倍率も同等だからやはり火力が無いとは言えないだろう。回復も取れるからなんでも出来る勇者様育成も不可能とは言えんし、役割分担でナイト二人入れる人もいるだろう。 -- 名無しさん (2009-03-29 18:40:55)
- ▶ 4 アタッカー連中には劣ると言うが、1ターン目から1000出せるのってナイトとローグぐらいじゃね？ 5ターン目までは侍よりナイトの方が火力あるよ -- 名無しさん (2009-03-29 20:50:40)
- ▶ ガーディアン、LV5 6で消費MN3 4になります -- 名無しさん (2009-03-30 00:21:38)
- ▶ ナイトに攻撃させようと思うと、ガーディアン使ってるヒマないね。挑発も使用ターンのみの効果？ -- 名無しさん (2009-03-30 13:45:42)
- ▶ 挑発はスイッチ扱い、攻撃ナイトなら丁度良いかも -- 名無しさん (2009-03-30 14:05:57)
- ▶ シルパニ使うならクラウンは持たせたいかな ヒーラーいるならそっちに回したいだろうからナイブレが無難かも

(勿論ゴリ押しプレイにはシルパニのが優秀だが) -- 名無しさん (2009-03-30 16:30:00)

- ▶ 育て方によってはアタッカーとしても育てられる、でいいじゃないの -- 名無しさん (2009-03-31 01:14:49)
- ▶ ナイト1レベル6 8 死体姫3でもクリア可能。育て方だね。 -- 名無しさん (2009-04-06 19:56:03)
- ▶ クレンチングLv5の8割発動(一度目の死亡時)が疑問。たった16回の検証で恐縮だが4回(25%)しか発動しなかった。奇妙な方いたら検証頼む。 -- 名無しさん (2009-04-06 23:29:51)
- ▶ クレンチングLv5で40回検証してみた。結果は14/40(35%)。ゲームのデータ上に格納されているとおぼしき値(参考URL:<http://kumicyou.sakura.ne.jp/7thdr/st3.html>)とほぼ等しいし、正しい発動率は35%かと。 -- 名無しさん (2009-04-07 15:50:47)
- ▶ クレンチング取ってなかったんだが、ナイト2メイジ1プリ1のPTでナイトの一人が死んだときなぜか発動しました。ナイトとプリの組み合わせだとかぐまれに発動するのかもしれませんが。これを経験するまでクレンチングで「歯を食いしばり～」と出るのも知らなかったの、勘違いでは無いですよ。ナイトってほとんど死なないからあまり知られて無いのかな? -- 名無しさん (2009-04-10 15:53:07)
- ▶ 2発動率が35%じゃなく、そのサイトにあるのは復活後に回復するLIFEじゃね? -- 名無しさん (2009-05-07 14:59:12)
- ▶ パリングは3回までっばい。機関砲と双つ燕が防ぎきれない -- 名無しさん (2009-05-07 17:13:50)
- ▶ サイトに書いてある説明は間違ってるだけじゃツールで覗いた物という可能性は十分にある。気になるなら検証してくれ。たぶん35%くらいしか発動しないからさ。 -- 名無しさん (2009-05-09 13:04:52)
- ▶ ルシェナイトがどうしてもあのバックステッポが素敵なあの方に見えてしまう。既出? -- 名無しさん (2009-05-12 00:49:42)
- ▶ 自重しろ -- 名無しさん (2009-05-20 17:10:31)
- ▶ 挑発のレLV5はMANA3消費じゃね? -- 名無しさん (2011-01-04 19:16:09)
- ▶ gurion「俺がどうやってburonto」だって証拠だよ -- 名無しさん (2011-10-18 17:53:31)
- ▶ 8 クレンチングの復活後は一律HP1だから、何言ってんの? -- 名無しさん (2011-11-22 17:13:18)
- ▶ こいつ最高にアホ、説明見直せ -- 名無しさん (2012-03-05 12:44:30)
- ▶ おまえこそ攻略本の説明でも見直せ。『LIFE1の状態で生き残る』と書いてあるだろうが。 -- 名無しさん (2012-03-11 07:36:32)

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿