

攻撃速度は攻撃速度減少スキル(-30%)をかけられたときを考えて、230% 必要

2chまとめ

対人でもやはり硬さとHPの高さは大きな武器、防御のが確保し難いため確保し易い職は強い
ハンターも対人で便利なスキルが多いため活躍できる、特ポエは狩りのみで対人は補助に回るのが無難

相当高い火力も使えるのは狩りだけ、殴る事しか出来ないため対人は不利

魔法系は甲乙付けがたいが、範囲2種&その他のスキルを考慮して黒ポエが有利かも
元素は対象の抵抗を受けない為有利だが攻撃スキルが少ないのが(4種)やや不利、召喚で穴埋め
TKはスローと絡ませて威力が上昇するし、HPも魔法系では高い為有利

ジャッジ型は高いHPの為高威力ジャッジが出来るが、一発タイプなので何とも微妙、乱戦では有利だが反動 攻撃される 死亡は注意w

魔法の対人は殆ど優劣は無いと思う、やはりTKとBMはバランスが良くて非常に強い、やや単調であるが、

ポエマは魔法がバランスよくあるので操作に自信があるとベスト、ハンターはやや玄人好みかも。

尚、装備やLV、スキルは平均的に考えておくれw おまけだが伝神ハンターなら投擲+盾がベストw

つか装備がかなり強くなって全体の物理防御が上がると

殴りじゃ殆ど人が殺せなくなる、狩りでは殴り有利、対人は魔法有利は変わらない

ハンターが強いと言っても、HP高いTK、防御の鬼BM、魔法強いポエ

に比べたら多分、勝てるのはポエぐらい、BMはどう足掻いても無理、TKもほぼ無理

1VS1じゃ精神TKか黒ポエマが最強じゃないかな

結局殴り職ではタイマンで魔法系を殺すのは格下じゃないと無理、同等ならほぼ先に殺される

伝神でもハンターやるなら特別な愛着が無いと途中でやる気が無くなる。

1vs1なら物理TKだと思うけどな~

但し、物理BMの硬いのが出てきたら歯が立たないが

精神TKが強いのは2vs4とかの局地戦向き

こちらが数的に不利だが、パートナーが物理だったりした場合

精神TKが削って物理が止めを刺すなど2vs4もしくは2vs5でも

勝利に導くことが出来るのは精神TK

なかなかイイ方向にスレが進んでるな

よし！ココで対人について語ろうか

対人のランクつけているが正直職の相性があるからなんとも言えない

精神TKが強いつてのはほぼ昔の話かな、確かに火力あれば強いし

タイマンではまだ無類の強さを誇れそうなものだけど・・・

とにかく現状の装備では精神TKにはDEFが足りない、全身E11くらいに

なれば両手物理の攻撃に耐えれそうなモノだけど、全身D-11程度では

ポエが横にいるか、もしくは人数で勝っている戦いじゃないと真価を

発揮できなくなっているかも、まァ物理火力4000未満ならグレポ

連打で耐えて先に倒せるかもしれないけど・・・

精神TKで相性がイイ相手は片手BMや片手TK等の片手物理 あと元素BM召喚BM

逆に相性悪いのが、両手系の火力補助ナシで4000くらいのHP豊富な物理職

ハンタ相手は正直回避の運次第、ホリクロや弓ハンタ相手は先制されると

分が悪いかも

正直スキル職同士の戦いは純粋な火力とHP勝負だと思う
相手に与えるダメよりこっちの与えるダメが大きければ
必然的に勝率は上がってくる、これは対物理にも当てはまることだけど。
黒ポエの場合、HPの問題でどうしても精神に振らなければ
いけなくなってしまい、一般キャラの場合330~
伝神の場合はSTEPの都合で敏捷に振れないの回避がほぼ絶望的になってしまう
相手の攻撃を全て受け止めると言う事はかなり致命的な事なので
黒ポエをやる場合は一般キャラでやるのが良策な気がする・・・

最後に元素BM、この職はハッキリ言って見た目最悪・・・
クマとかタイタンとかありえないくらい耗イ・・・
しかもタイタンの場合でかいし跳ねるし・・・
でも万能で強い、スキルのほとんどが無属性であること、
尚且つ射程が長い、これにより先制がとりやすく、抵抗に関係なく
無属性なのでダメージが与えられる。精神TKとの差はやはり変身による
DEFだろうか、精神TKの弱点であるDEFをある程度克服し又召喚により
実際のスキル攻撃+ の威力を出せること。HPもクマになれば精神TK
と同程度またはそれ以上のHPを誇れる。物理相手の場合ウエストで
相手の攻撃力を300近く削れるので対物理もそこそこ。
なんだ良い事ばかりじゃんって思うような事ばかり書いてしまったが
強くなるのは伝神の場合280~、一般の場合330からだろうか・・・
どうしても精神TKにはスキル威力が及ばないので装備が整っていないと
DEFも中途半端、火力も中途半端のキャラになってしまう。
頼みの綱の召喚もスキルには弱いので範囲で一掃される事が多々あるので
なかなか難しい職ではある・・・育てばどんな状況でもそこその強さを
発揮できるのでかなり強い職だとは思うのだが、見た目があまりにも
良くないので個人的には精神TKが一番であって欲しい・・・
元素の相性の良い職は物理全般、回避のない黒ポエ
逆に相性の悪い職、精神TK

総合的に見て対人なら 魔法系 >> HP防御高い物理 >> その他
やはり威力の高い魔法が対人では強い、魔法系同士の場合、やはり大きな優劣は無いと思う
魔法職同士が戦う場合はHPの量と火力と操作の旨さが全て
殴り職は相手が硬いともう何も出来ないから、硬さが最重要かな
硬い相手同士の場合1VS1は不毛でしかない。
