

トランスナイト用防具 要求ステータス：筋力・体格（DA胸当て：筋218、体146）

課金のリターンオブアビリティ（¥1000）を使わないのなら、トランス&武器マスタイプがステ振りの効率いい。

最終武器はスレイヤーハンマー（要求ステ：筋力552）

ボパルスワード（筋力395、敏捷268）、ルーンシールド（筋力193、敏捷130）もありだが、

敏捷に振る分、筋力or体格に振るのもあり。

攻撃速度（100%を基準に敏捷性やアイテム、スキルにより最大200%まで変化し、高いほどダブルアタックの発動率が高まります）との兼ね合いが。

---

## 掲示板まとめ

---

ついでにナイトのタイプについていくつか書きたいと思います

### トランス&武器マスタイプ

序盤のLV上げは非常に楽で、後半は盾を装備することも可能

タイマンではかなり強い

使用武器はおもに剣二刀、後半はハンマーなどの物理両手武器なども

火力は筋力に依存

### 信念&魔法剣タイプ

いわゆる精神TK。序盤は非常にマゾイ。ただしLV200あたりから本領発揮

高火力&多彩な属性&範囲攻撃でモンスをガンガン倒せる

LVあげは質より量。箱イベなどもかなり有利

PVPでも必殺のエクスペロージョンバッシュがある

武器は槍でステータスは精神重視

### 信念&トランスタイプ

序盤は同じくマゾイ。ただしLV200あたりから（rya

と違うところは火力よりも防御重視なところ

精神は燃費を見ながらある程度あげて、残りは体格へ

グロウスとローラオブライフで結構痛いダメージでも自然回復。

上記のおかげで防具をそんなに強化しなくても硬い。アクセもHP重視で

何気に便利なスキルがホーリータッチ。

蛙系のような攻撃が早いモンスに囲まれてもこれひとつで赤POTいらぬ

使用武器は槍、ステは体格と精神のバランス(比率は好みで)

### トランス&魔法剣

何気に一番お勧めのタイプ

前半は斧二刀orハンマー+トランス系を上げながらLVをあげて

LV120クエでスキルを魔法剣に変えて槍に転向しLV100クエ中に精神をあげる

こうすればサファイヤを使う必要がない

グロウスでHPも確保もでき、さらに多彩な属性攻撃も使えてバランスがいい

PVPもこのタイプが何気に最強なのでは？とかおもったりする

---

なんとか256になりました  
LV256/精神体格バランスTK

筋力：246  
精神469  
敏捷:7  
体格：640（アクセでHP3125）

-----  
武器マスタリー：0  
信念マスタリー：200  
トランスマスタリー：126  
魔法剣マスタリー：200  
-----

武器ブリュナク+9 OP魔法20パーセント  
防具エンバサM～A(ALL+6)  
エクспロードバッシュ3141（スローから最大5545ダメ記録）  
ファイアアタック2902  
ポイズンタブ3105  
フリーズブレイド2995  
ヘブンズダスト2828  
狩場：現在探し中w（ガゴボスがおいしいかな？）

とりあえず火力は十分。むしろ耐久力が欲しい（+7チャレンジ怖いw）  
このステになってからPVPやったことないので対人実験してみたいこの頃  
サファ集めるの大変だよマン；；

---

またしても追記w  
実はサファを使い、体格から精神を100増やしました  
んで大体全般的に100ほど攻撃力が上昇したのですが、  
エクспロードバッシュのダメが600～1000ほど増えました（モンスによって幅がある）

んでこれは経験上の話ですが、  
このゲーム、システム上PKがやりやすいというか、なんというか  
王国選んでからはチョコチョコ他国から狩場でPKに出会います  
（相手を倒せば経験地ガッポリ入るしね）  
はっきりいってある程度防御があっても防御無視攻撃や魔法などなど  
HPがないとPOT連打も無駄で反撃する暇もなくやられます  
これがPKされないゾーンのみで狩をするなら精神800とかにしたいですが  
（もしくは800にして見かけたすべての他国伽羅にエクспロードぶちかますw）

これらを踏まえて、お勧めのステ配分は体格：精神を1：1にするのががよいかと。

精神550もあればDランク+9槍でエクスぶちかませば、かなり痛いです  
（というかステや防御により相手は即死。インプと攻撃が重なるとアホッ）

---

お待たせしました ラスフィニの対人検証やってきましたのでご報告を

対象：属性97%プレイヤー

スキル：フリーズブレイド3962 ラストフィニッシュ4061

スロー→フリーズ：約300ダメ

ラストフィニッシュ：約580ダメ

というわけで対人最高火力はラスフェニ連打に決定しました

ちなみに精神720でスロー→エクスで約780ダメなので、

スローをはさむ暇があったらラスフェニつかったほうがダメージが大きいです

---

無属性魔法について検証してみました

対象がモンスですが対人でも同じような結果になると思います

対象は二つの城にいる「ザクム戦士」

このモンスターは属性抵抗が高くて魔法攻撃がでのダメージがかなり低くなります

使用武器ブリュナクエンシヤント+9精神720ほど

ラストフィッシュ4061ポイズンタブ4081で比較

スローなしでラストが平均3600ダメ、ポイズンが1800ダメ

スロー使用でラストかわらず、ポイズンが2500ダメ

というわけでpvpで使うならラストフィニッシュのほうが安定して高威力と予想

スロー使う手間もはぶけていいですね

PVPで火力目指すなら信念8次の選択もいいかも

---

ナイトはステによってオススメが2通りにある。

筋力メイン 物理攻撃系 = 武器+トランスマスター

精神メイン 魔法攻撃系 = 信念+魔法剣マスター

別に2通りじゃなくてもよくて、筋力+武器マスター振ってる魔法剣ナイトがいても全然おかしくない。ただナイト最強を目指すなら2通りに絞られる。

何が「最強」なのかを簡単に説明すると難しいが、

たとえば単純に防御力の数字で最強を目指したいならトランスだ。

8次で上がるからな。でも攻撃力の強い敵と普通に戦いたいなら信念だ。

精神+信念でオーラの回復量はかなりスゴイからな。

でも赤pot大を使いまくれるならやっぱりトランスだ。

火力なら、結論から言って魔法剣だ。理由は簡単。魔法攻撃力のopが

%だからな。追加攻撃力50ついてる手袋を装備したトランス型より、

追加魔法攻撃10%ついてる手袋の魔法剣型のナイトのほうが1発で高ダメージを

与えられる。武器の性能も同じく。武器の攻撃力が100上がったところで

与ダメたいして変わらない。でも魔法系は槍が変われば

かなり変わるしな。

よくトランスの攻撃スキルが使えないと聞くが、それは本当に使えない。

いつまでたってもあんまり使えないぞ。

あの貫通するやつをキューブとかでたまに使う程度だ。

トランス型ナイトは金あれば両手より2刀のほうが攻撃力高いけど、

それなら同じ武器の特殊ポエマか自然BMのほうが単純に強い気がする。

ただ+10 防具(全絶対ダメ)とエイシヤント+10 武器(絶対ダメ)があれば

強くなると思うが、そんな装備は夢のまた夢。

すまん、決してグチじゃないんだ。初心者指南のハズだったんだ・・・。

---

とりあえず精神TKの完成系の強さがわかったので報告

LV280くらいで魔OP10防具+9で固めて良OPブリュエンシヤント+9にする

体カイヤリング+9使用でステは敏捷200体力300精神800くらい

魔法8次取得マスターー255トランスマスターー200でグロウスのみ覚える

あまったポイントを信念に費やしスロースラッシュとオーラを覚える

課金マウント使用HP3000オーバー

スレハン×2+9クリ重視トランス8次使用の防御2000(マウントあり)の相手にもガチで勝てる

攻撃手段はエクスを混ぜつつ、毒-ソウル-カウンタ  
逃げる相手にはリーチがあるfrispaでダメ当てつつスロー効果で速度減少  
PT狩は完全に火力役に徹するのがオススメ  
ソロでもケブラの入り口で芋虫を範囲でガンガン倒せてスク&経験値ゲキウマ

あと8次スキルは信念8次でもOK、この場合アトラクトが使えるので城戦ではかなり使える  
ただし魔法8次のようなステにはできないので各自研究してください  
Pvでの攻撃手段はLF、MATK5500以上のLFになるので  
超廃装備マウントありBMにすら最低でも毎ダメ400以上は当る

あと武器はアポカリを自分で強化するぐらいなら良OPブリュエンシャントが超オススメ  
ちなみに魔OP20ブリュ+9と魔OP20ブリュエンシャント+9はMATKで800以上違うから  
精神TKの皆さんがんばってね^^

---

参考までにステ晒し、仕事が忙しくなりこれ以上はのびないかも

Lv 3 1 2

筋力 1 5 0 (課金ステ振りで100減らしたので防具外せません)

精神 1 1 1 1

敏捷 3 0 0

体格 4 0 0

武器ブリュナク魔法OP20エンシェ+9

手：エンバサA魔法10防御30+9

頭：エンバサA魔法10防御25+9

胸当て：エンバサL魔法10+9

下着：エンバサL魔法10+9

足：エンバサA魔法10+8

アクセ：魔法イヤリング+7

アミュレット：シルバーアミュ魔法10+9

馬：魔法12

DEF：1841 (課金フード使用)

多少異なるところもあるかもしれませんが現在のステと装備です  
これでLFが7030、約7000です。私の体感ですがLFが一定値  
の火力を超えると防御にあまり影響を受けないと思います。

防御2500程度の吸収ナシのBMに約800ちょっと、それに対し

防御2900吸収1000程度のBMに700ちょっとのダメでした。

物理TKのクリティカルは確かに強いのですが私は安定して700の

ダメを与えられる精神TKがスキです.....

乱文失礼いたしました

---

仕事が忙しく一日1レスでスイマセン・・・質問に答えたいと思います

まず敏捷は必要かどうかについて、結論は必要です。なぜかという

精神TKは防御に難があるからです、私も敏捷は初期値だったのですが

300振って回避の黒馬にのったところかなり対人で効果を上げてくれました

しかし精神TKのキツイところは必要なポイントにレベルが低いと満足に

振れないところでしょうか・・・エンバサ装備、これを装備するのに

精神TKには必要のない筋力に250程度振らなくてはいけないからです、

これは装備さえ揃ってしまえば装備したままでステ再振りのできる課金

アイテムを使えば解決されることなのですが・・・なかなか難しい所です・・・

まだ170さんのようにLvが265の場合私は振らなくて良いと思います

ひたすら敵の攻撃を避けずにくらい耐えながらLvが300を越えた時点で

やっと回避に振る余裕ができるのでとても長い道のりですがそれまでは

精神に振っていただいて火力を上げることをオススメします。

ちなみにLv301から1レベル毎にステップ20もらえます。

続いて攻城では範囲は役に立ちますかという質問ですが、これは私は役に立たないということはないと思いますが・・・範囲は使いません、使うとしたら

信念8次くらいでしょうか・・・これはLFがあまりにも強くどの職にも安定して高いダメージが期待できるからです。攻城もしくは対人では私はBMの場合LFのみで攻撃しています、抵抗が低い職相手にはスロー 信念8次 後はLFと使い分けています。精神TKは防御がないので1対1に特化した職だと思っています、2月のスキル修正によりグロウスで大幅にHPが増加するようになったのでかなり精神TKは対人で活躍します。  
本日も乱文失礼いたしました

---

最近多少INできるようになり状況も変わったので勝手ながら報告させていただきます。まずブリュエンシェ魔法20+9が念願の+11になりました  
武器データは・・・  
ブリュナク+11  
攻撃力：506  
魔法攻撃力：116%  
魔法攻撃力OP：24%（52）  
魔法攻撃力+9ボーナス：8%  
あとは筋力が150から初期値の8に諸事情によりヤケになり変更・・・  
全て精神に振りました。これでLFが7030 8391  
これで私の中の精神TKは完成した感じです。実戦データはまだ採ってないのですがもし欲しいという方がいらっしゃるのであれば載せたいと思います。  
本日も乱文失礼致しました

---