

ハンター用防具 要求ステータス：筋力・体格（DA胸当て：筋133、体195）

- >精神：初期値
- >体格：200or100(スピリット石次第)
- >敏捷：400（韓国クラの場合、405振りの誤差補正振りもあり）or450(e-GAMESクラの場合)
- >筋力：余り全振り
- >これでFA
- >韓国4年の歴史で出た答えだw

必須スキル：トランスアーマークラス、フランキングチャンス

目指す形でスキル系統が変わってくるが、基本は物理攻撃。（武器マスは200）

攻撃速度200%が最低条件か？

掲示板まとめ

ペイタルアタック・パワークリーブ・スニクアタック・・・以上無属性攻撃、あまり使わない、8次用に1つ覚えておく。

イリュージョン・・・移動が楽。しかし障害物等があると変なところに飛ぶ。

インチェントプロスト・・・冷気を集中させて攻撃。
ハイドインシャドー・・・自分の姿を影の中に隠す。
ライフドレイン・・・HP吸収。以上3つは弱DEFの人にお薦め

イミュニティー・・・属性攻撃が気にならない人は無用

トランスアーマークラス・・・マゾい方用。イリュージョンと併用で結構使えます。

ピアースングアタック・・・ナイフがあれば、いらなかと。

ハードセール・・・売り6%アップ、税率が気になりません。
クラフトゴールドピース・・・右クリックで街の外でも物が売れる。1M程度ならすぐ貯まります。

バックパック・・・狩場に張り付くのならいるかも。

ドッジ・・・気休め程度の回避。目に見えるような効果なし。

ハンターズビジョン・・・こちらも気休めだが、そこそこドロップする。

フランキングチャンス・・・+300程の追加（筋力による）。クリティカルとあわせると結構なダメージ。必須スキル。

ドロウイングナイフ・・・唯一の範囲攻撃、キューブ等で役立つ。

全系統を3億使って試した漏れが個人的感想を書く

・共通1次スキル 8次覚えるために・・・。

サバイバル系

・イリュージョン：対人戦必須瞬間移動用スキル

- ・エンチェントプロスト：対Mobでは相手の移動速度と攻撃速度を下げれるがよっぽどのヘタレじゃ無い限りいらん。対人では大抵凍らない
 - ・ハイドインシャドー：モンハウに遭遇した時とか対人併用で使える。対人併用というのはイリュージョン使う時これを自動発動に入れると瞬間移動先ですぐに身を隠せる、ばれる事は多いけど虚を付くことが出来る
 - ・イミュニティー：対人必須。さらに回避5%の補正がでかい
 - ・トランスアーマークラス：超必須スキル。攻撃力が無いハンタはこれが無いと話しにならん
 - ・ピアシングアタック：後ろに敵がいる事が少ない。韓国では式変更で少し強くなってるらしい
 - ・アナザーソウル：伝説の糞スキル。涙ほどの攻撃upが出来る
-

トレード系

- ・ハードセール：255カンストなら店にサファイア売れる程度かw
 - ・ブダルウェポンファイト：弓や爪はそもそも弱すぎて使わない、皆二刀これ常識。8次習得で一応化けるスキル
 - ・ディスカウント：略
 - ・クラフトゴールドピース：使うと分かる神スキル、広めたくないのて詳しくは書かんw（修正されて店売りと金額は変わらない）
 - ・バックパック：倉庫自体埋まってるよママン
 - ・コインアーマー：8次習得+特定状況下で鬼スキルに変わる。それ以外ではゴミスキル
 - ・スピリッツチェンジ：8次ボーナス用の存在だけど対人とかではHP量欲しいからまあそれなり
-

キャプチャー系

- ・ドッジ：必須スキル。敏捷450（回避30%）+ドッジ（10%）+イミュニティー（5%）+ヘイスト（5%）で回避50%。対人では攻撃を避けることが非常に重要
- ・ライフドレイン：序盤のPOT代節約にどうぞ
- ・ハンターズビジョン：微妙、アイテムDROP2倍祭りとか3倍祭りはDROP率+100%とか200%。それであの程度ならこのスキルが分かってくる・・・。
- ・インプローブドレンジ：ハンターに二刀使えと言ってるようなスキル
- ・フランキングチャンス：序盤中盤では対人対Mobでは防御無視で500前後出せるのは大きい。いずれは誤差程度になるかなw
- ・ドロウイングナイフ：幅が狭く、レンジも短い。けどクエで決まるとすっきるするこの快感
- ・ラピッドヒット：黄金の糞スキル。通常攻撃でダメ通らなかつたりやっとダメ通るくらいでこのスキルを使うと1×6ダメという素晴らしい光景が拝める。威力が80%に減らされちゃゴミ。トランスアーマークラスが乗るから通常攻撃×6連射に持ち込むことは出来る・・・がやっぱりダ

メスキル

・ハードセール&ディスカウント

最高変動率26%なのでスキマス200が上限ですね

計算式：トレードマスター * 1/10 + 6%

サファイアの買取屋をやっている人はコレを使って換金作業やってるそうです
トレードOP付防具をそろえてLV51でトレード200オーバーだとか・・・

転売なら598K以下ですよ

税率5%でのサファイアのハードセールが598Kですので

スキルの種類をみれば

サバイバル・・・護身

トレード・・・商人

キャプチャー・・・特攻

こんな感じがします。弓でも十分いけるので、武器マスターは弓爪問わずあげるべきでしょう。
どうしても火力不足なりがちなのでキャプチャー系ですが、どれに振るかは人それぞれです。と
りあえずフランキングチャンスを習得できるようにすればOKではないかと。

サバイバル志向ならトランスアーマークラスかな。

マスターは自分志向でいいかと思います。Lv 256にもなれば全種ほぼマスター200に近づきます
から。

インプロブドレンジ覚えてみたんだけど

射程+1って・・・ハッキリと射程伸びたって感じが全くしないんだけど・・・

ホント極僅かに伸びたって言えば伸びたけど、変わらないって言えば変わらない気もする

スキルマスターの数値と関係あるの？ちょっと話にならなかった・・・。

基本射程が1の武器のみ射程+1

だから弓は関係なし

それにMob殴る時はクリックすると射程1まで近づく仕様なので意味がない

このスキルのメリットは対人で逃げる奴に当てれることだ

セフィラススキル習得で近距離攻撃+3射程になる、もはや遠距離武器化

精神初期値

体格200or100(スピリット石次第)

敏捷400(韓国クラの場合、405振りの誤差補正振りもあり) or 450(e-GAMESクラの場合)

力余り全振り

これでFA

韓国4年の歴史で出た答えだw

対人使用？

敏捷は15で回避+1%

それで最大回避率はスキル補正除いて30%

また攻撃速度は最大で200%

これより速いのは速度としての影響は無くダブルアタックの発動率のみに関係する

だから敏捷は450以上は振る必要が無くなる

覚えておいた方がいいよ

トランスアーマーは

攻撃力上昇 基本値10%+サバイバルマスタリー-20ptsあたり+1%

防御力減少 基本値-10・サバイバルマスタリー-3ptsあたり-1

フランキングチャンスは

追加ダメージ (筋力+キャプチャーマスタリー)/2

成功確率 基本値10%・キャプチャーマスタリー-10ptsあたり+1%

追加ダメージは防御力無視

となっております。

参考にどうぞ

アポロAドロップMob

頭 カオスナイト

上着 カオスナイト、グリム口

下着 カオスナイト

手袋 クルエルの巨人
