

- 掲示板より抜粋

対雑魚 魔>飛>騎>槍>水>歩>神>僧
対シナ、ウィズル 魔>(僧)>飛>槍>水>騎>歩>神>(魔)>僧
対人 飛>魔>弓>騎>僧>(神)>歩>槍

レベ上げの速度

魔>飛>僧>騎>弓>歩>神>槍>水>司
全てペンギンを狩っている事を想定

家門戦での重要度

飛>魔>騎>歩>弓>水>司>槍
僧侶、神官は必ずいる事を想定
プレスもHSもついているんだったら魔より飛のほうが圧倒的に有利。

神官について

神官で一番大事なのはHSをかけること。
家門戦時に大抵の神官は最初HSをかけることが多い。
8人にHSかければ大体同じくらいの時間で効果が切れるだろうから、
「誰にHSをかけなおしてあげるか」という判断も必要になる。

飛兵や弓兵のような補助がなければ攻撃力的に微妙な職を優先してあげるといい。

僧侶についていって封印 QTをできればいいが、僧侶は魔兵から集中攻撃を浴びることが多い。
QTをかける場合僧侶の後ろにいななければならないので飛び火で死ぬ確立が高くなるだろう。

神官は決定的な攻撃力もないし、後方待機してHSをかけるのが無難。

攻城や家門戦向きな職。

槍兵と水兵の武器破壊

槍と水が武器破壊できるのはでかいと思われるが、1回の家門戦で武器が壊れることなんて滅多にない。

しかし水や槍がいるだけでコル、マルケの使用を思いとどまらせることがある。
武器を実際に壊す効果より、使用させない効果のほうが意外と大きい。

また水兵の酸性雨は相手の防御力も下げれるから、対飛兵、歩兵、硬い僧侶には効果的。