

コメント

情報提供したいけどWikiの編集方法がわからない、という方は[こちら](#)をご利用ください。
なおWikiは基本的にまとめサイトですので、質問は[2ch](#)やしたらば掲示板でお願いします。

- レベル25～ハルバートG、F、E雇えました -- (通行人) 2006-12-24 10:24:13

名前:

コメント:

[すべてのコメントを見る](#)

槍兵

武器 = [槍](#) 防具 = [重装備](#) 盾装備 = 不可 通常攻撃の射程 = 2 移動力 = 5歩 [傭兵](#) = [槍兵](#)x2

歩兵でありながらニマス攻撃ができる職で、後半では周囲攻撃などもすることが可能。

Lv	クラス名	習得するスキル	スキル概要	備考
1	スピアマン	ダブルピアシング	単体～2体に大ダメージ	
6	ウォーリアー	フェイク	Act削り+少ダメージ	
16	デュエリスト	スピアストーム	風属性範囲攻撃	
26	アートルータ	メディテーション	命中、Cri率アップ	
36	スピアヘッド	ウェポンロックダウン	物理攻撃力ダウン	
46	ロード	カウンターモード	物理攻撃に対してカウンター	
56	オフィサー	アーマーロックダウン	防御力ダウン	
66	ジェネラル	ミラーイメージ	自分と完全に同じ能力を持った分身を作り出す	
76	?	?	?	

- [韓国ファンサイトのキャラ画像ページはこちら](#)

行動	射程	ディレイ
通常攻撃	2	1
移動	5	-
移動1-2	-	1
移動3-4	-	2
移動5	-	3
アイテム使用	4	アイテムによって変化

スキル

- [公式サイト](#)のスキル説明はここ (公式といっても誤記など多いので過信しないように...)
- [韓国ファンサイトの日本語自動翻訳版](#)はここ

- [コメント](#)
- [槍兵](#)

- [スキル](#)

- [ダブルピアシング \(Lv1\)](#)
- [フェイク \(Lv6\)](#)
- [スピアストーム \(Lv16\)](#)
- [メディテーション \(Lv26\)](#)
- [ウェポンノックダウン \(Lv36\)](#)
- [カウンターモード \(Lv46\)](#)
- [アーマーノックダウン \(Lv56\)](#)
- [ミラーイメージ \(Lv66\)](#)
- [??? \(Lv76\)](#)

- [傭兵](#)

ダブルピアシング (Lv1)

2回攻撃で威力も2倍。効率的な攻撃スキル。

- 射程内で一列に並んでいる場合は、2体同時攻撃可

属性 特性 基盤 射程 範囲

無 槍 気 STR 2 単体~2体

スキルLv 消費MP 特性 スキルアップポイント デイレイ

Lv1	20	槍	1	2
Lv2	24	槍	2	2
Lv3	28	槍	3	2
Lv4	32	槍	4	2
Lv5	36	気	4	2
Lv6	40	気	計14	2

槍兵唯一の正当派(?)攻撃スキル

デイレイも少なめなので使いやすいが、他のスキルも魅力的なので、意外と出番は少ないかも？
Lv5から特性が『気』になってダメージが跳ね上がるので、Lv5以上を推奨。

フェイク (Lv6)

フェイント動作で敵を幻惑する。敵の行動力低下。

スキルがヒットすると対象のActゲージが減少

- スキルアップにより命中率、ダメージが上昇
- 敵の自己支援スキルを打ち消す効果あり(バグ?)

属性 特性 基盤 射程 範囲

無 槍 STR 2 単体

スキルLv 消費MP 減少Act スキルアップポイント デイレイ

Lv1	25	3	2	2
Lv2	29	3	2	2
Lv3	33	3	3	2
Lv4	40	4	4	2
Lv5	47	4	5	2
Lv6	54	4	計19	2

連続で使用すれば敵を完全に無力化できるという、かなり凶悪なスキル。
敵にターンが回らなければ自然回復もしないので、ボス戦でも重宝します。
メディテーションと組み合わせて、確実に当てていきましょう。
消費MPは大きいですが、なるべく高レベルを目指したいところ。
最低でも減少Actが増えるLv4は必要。

PVPでは、歩兵のバーサクやディフェンス、騎兵のチャージ一回分の溜めを打ち消す効果となり、
その場合には行動力低下の効果は出ません。
他職の補助スキルは未確認です。

スピアストーム (Lv16)

槍の回転により風を呼び、風属性の範囲攻撃。

属性 特性 基盤 射程 範囲

風 風 STR 自分中心 2

スキルLv 消費MP スキルアップポイント デイレイ

Lv1スピアストーム	40	2	4
Lv2	44	3	4
Lv3	48	4	3
Lv4	52	6	3
Lv5 スピアタイフーン	55	6	3
Lv6 スピアトルネード	60	計16	3

槍兵唯一の範囲攻撃スキル

消費MP、デイレイ、スキルアップポイントなどを考えれば、ちょっと微妙なスキル。
さらに範囲は自分中心で固定なので、使い勝手が悪い。
使う場合は、デイレイが減少するLv3以上を推奨。

メディテーション (Lv26)

命中率およびクリティカル率上昇。状態異常の治癒効果(1つ)。

- ・現状では治らない状態異常多数(毒と呪いは回復するのを確認)

属性 特性 基盤 射程 範囲
無 槍 無し 自分のみ 自分のみ

スキルLv	消耗MP	効果時間	スキルアップポイント	ディレイ
Lv1	10	約20秒	1	3
Lv2	15	約30秒	2	3
Lv3	20	約30秒	3	2
Lv4	25	約40秒	4	2
Lv5	30	約50秒	5	2
Lv6	35	約60秒	計15	2

命中、クリティカル上昇はスキルにも適用されるので、重要な場面では欲しいスキル。
消費MPは少なめなので、スキルポイントに余裕があれば、どんどん上げていきましょう。

ウェポンノックダウン (Lv36)

敵の武器を跳ね飛ばし敵攻撃力低下。

- ・スキルアップにより命中率もアップ
- ・物理攻撃力のみ低下、魔法攻撃力には全く影響なし

属性 特性 基盤 射程 範囲
無 槍 STR 2 単体

スキルLv	消耗MP	効果時間	スキルアップポイント	ディレイ
Lv1	30	約40秒	1	4
Lv2	34	約50秒	2	4
Lv3	38	約60秒	2	4
Lv4	42	約60秒	4	3
Lv5	46	約70秒	5	3
Lv6	55	約70秒	計14	2

物理攻撃力のみ低下ですが、スキルが当たれば物理攻撃は1しかくならないと思っていいと思います。

かなり効果が高いので、対人やボス戦では欲しいスキル。
命中率が低めなので、メディテーションと組み合わせ、頑張っで当てましょう。
命中率、ディレイから考えると、最高レベルのLv6推奨です。

ちなみにこのスキルにダメージはないので、スタン状態の敵に使っても起こさず、スキルをかけることができます。

カウンターモード (Lv46)

全ての物理攻撃に対し、カウンター攻撃。

- ・ カウンターの威力は通常攻撃の60%程度
- ・ カウンターの射程(特殊なので下記参照)内であれば、弓の攻撃にもカウンター発動
- ・ カウンターが発動するのは通常攻撃のみ。魔法、物理攻撃スキルには発動しない

属性 特性 基盤 射程 範囲
無 槍 気 STR 自分のみ 自分のみ

スキルLv	消耗MP	特性	効果時間	スキルアップポイント	ディレイ
Lv1	40	槍	約30秒	2	6
Lv2	45	槍	約30秒	2	5
Lv3	50	気	約35秒	3	4
Lv4	55	気	約40秒	4	4
Lv5	60	気	約45秒	6	4
Lv6	70	気	約50秒	計17	4

物理攻撃に対して自動で反撃してくれる便利なスキルだが、カウンターに威力がないのが欠点。スキルレベルを上げててもカウンターの威力はほとんど変化しないので、Lv1の威力に満足できない人は上げる必要ないと思います。

雑魚Mob相手に使う場合は、スピアストームと組み合わせて使うと少し効果的かも？
対人戦ではスキルに対してカウンターが出ないので、使う必要なし。

カウンターの射程
カウンターが発動するのは自分中心の5 × 5マス。
下の図のと の位置にいる敵からの物理攻撃にはカウンターが発動。

自分
槍射程
カウンター射程

アーマーロックダウン (Lv56)

敵の防具を破壊、敵の防御力を低下させる。

属性 特性 基盤 射程 範囲
無 槍 STR 2 単体

スキルLv	消耗MP	効果時間	スキルアップポイント	ディレイ
Lv1				5
Lv2				4
Lv3				4
Lv4				3
Lv5				3
Lv6	60			3

一定時間防御力を低下させるだけでなく耐久力をも削る、また命中しなくても耐久力が減る(未確認)

命中が非常に悪いため、メディテーションが必須である。
 また、ウエポンロックダウンと同様気絶中に当てても気絶は解けない。

ミラーイメージ (Lv66)

自分と同じステータスの分身を作り出す。

属性 特性 基盤 射程 範囲
 ? ? ? ? ?

スキルLv 消費MP 効果時間 スキルアップポイント デイレイ

Lv1				6
Lv2				5
Lv3				5
Lv4				4
Lv5				4
Lv6	150			4

??? (Lv76)

???
 属性 特性 基盤 射程 範囲
 ? ? ? ? ?

スキルLv MP sukillup point デイレイ

Lv1
Lv2
Lv3
Lv4
Lv5
Lv6

傭兵

レベル	傭兵タイプ	体力	攻撃	防御	報酬額	最大人数
Lv1 ~	槍兵 / パイクG	180	35	20	500G	2
	槍兵 / パイクF					2
Lv6 ~	槍兵 / パイクE	235	75	30	1,000G	2
	槍兵 / パイクD	310	95	35	1,300G	2
Lv16 ~	槍兵 / パイクC					2
	槍兵 / パイクB	365	135	45	2,000G	2
	槍兵 / パイクA	380	155	50	2,500G	2
Lv26 ~	槍兵 / ハルバートG					2
	槍兵 / ハルバートF	320	170	80	28,000G	2
	槍兵 / ハルバートE	360	180	90	39,000G	2
Lv36 ~	槍兵 / ハルバートD	410	190	100	52,000G	2

	槍兵ノハルバートC	460	200	110	64,000G	2
	槍兵ノハルバートB	490	210	120	71,000G	2
	槍兵ノハルバートA	530	215	130	84,000G	2
Lv46~	槍兵ノファランクスG	680	225	140	120,000G	2
	槍兵ノファランクスF	700	235	150	165,000G	2
	槍兵ノファランクスE	730	245	160	185,000G	2