

ダークハンター

ソードマン - レンジャー - パラディン - ダークハンター - メディック - アルケミスト
バード - ブシドー - コースメーカー - ガンナー - ドクトルマグス - ペット

フォーススキル：オールボンテージ(敵単体を全箇所封じ・剣装備でも発動可能・腕技)

ダークハンターを作成する順番によって、
蟲毒の極、無我の極を習得した場合に敵に高いバステ耐性、縛り耐性がつくというバグがあるようだ。

君はこのバグを無視してもいいし、以下のURLで情報を確認してもいい。

http://www5.atwiki.jp/sekaiju_maze2/pages/68.html

・ ダークハンター

◦ 概要

- 基本
- 鞭と剣の差異
- 前作からの変更点

◦ スキル

- 鞭スキル
- 剣スキル
- 共通スキル

概要

(以下、有志による序盤の使用感の投稿)

(あくまで個人による感想です。君はこれを参考にしてもいいし、参考にしなくてもいい)

基本

変則型前衛職。

追加効果のあるスキルを各種揃えている。

絡め手が得意な反面、単純な火力のみで言うと他アタッカーには劣る。

鞭と剣、どちらを使うにしても、殆どのスキルが状態異常ありきなので、

敵の耐性次第では大幅戦力削減、という特性を併せ持つ難儀な職である。

しかし敵と味方に合わせた使い方をすると、火力職とは別の強さを発揮する。

今作では非常に強く少し工夫するだけで、(最終盤のボスでも完殺可能な)バランスキラー的な存在にもなる。詳しくは後述。

基本的に敵を縛る搦め手関係のスキルが得意。

しかし、トラッピング、エクスタシーなど

制限はかかるが、瞬間火力はブシドーを超えるスキルもある。

前衛にしては打たれ弱いのが、剣ならドレインバイト・鞭ならジエンドで回復できるので生存率も優秀。

TP効率が前作と比べ少々悪くなったが、それでもスキルを連発できるのに変わりはない。

蟲毒の極・無我の極により、対抗策の少ない状態異常・縛りに強くなれる。

フォーススキルのオールボンテージは、敵単体に対して全箇所縛り。

発動速度が非常に遅いという欠点はあるが、確実に全箇所を同時に縛れるので

FOEだろうとボスだろうと最低1ターンは無力化できる。

しかし、早いときは2ターン後にもう2ヶ所縛りが解けていたりする。

強敵をこのスキルで完封する戦法の場合、念のためにアクセラを用意しておかないと泣きを見る

かも。

また、例えば頭だけ縛っている時にオールボンテージで残りの2ヶ所を縛った場合、元から縛っていた

頭の縛りは上書きされない点に注意。次ターンになったら頭縛りだけ解けていた、という事も起こりうる。

速度の関係で発動は必ずターンの最後になるので、レンジャーのアザースステップがあれば更に便利。

特に即死級の強力なスキル連発ばかりしてくるF.O.E.やボス相手だと、アザステレンジャーがいるかないかがカギとなってくる。

鞭マスタリ6で習得可能となるジエンドは

Lv10で「即死耐性を持たないHP55%以下の敵を **100%** 即死させる」という性能。

ボス（一部除く）と少数のFOEしか即死耐性を持たないので

このスキルを取るか取らないかで難易度が変わってしまう。

中盤以降FORCE の鞭が手に入り、アクセラが販売される頃には、

赤FOE相手でも開幕アザステオールボンテ 総攻撃 HPバーが半分になったらジエンド。

という具体的な対策不要の戦い方もできる。

ダダダダレでFORCE の鞭*4を装備した状態なら、アザステオールボン+エクスタシーを繰り返すだけで

全てのボスを封殺可能と言っても過言ではない。

鞭と剣の差異

・ 鞭

ジエンドの強化、トラッピングの追加、さらにオールボンテージからのエクスタシーもあり使い易い。

特にFOEに対しては圧倒的に強く、単独コンボも使えるので、どんなパーティでも役に立つ。

・ 剣

鞭に比べ、他キャラとの兼ね合いが重要なので、やや上級向け。

堅いパーティではトラッピング ドレインバイト、柔らかいパーティでは状態異常で封殺など、構成を固めているなら、鞭とも同等に渡り合える。

どちらかという雑魚戦に強い。

剣と鞭でスキルがほとんど分かれるため、どちらを使うかを決めて育成する必要がある。

前作からの変更点

消滅

・ ブーストアップ

・ 憤怒の力

・ シャドウエントリ

追加

・ ボンテージケア

・ 蠱毒の極

・ 無我の極

・ トラッピングII

・ 誘いの足音

変更

・ トラッピングが剣専用から鞭剣両用に

ステータス

Lv HP TP STR TEC VIT AGI LUC
 1 42 26 7 5 5 5 5
 70 503 151 60 36 51 54 33
 99 731 330 77 53 69 73 51

STRは、中盤は下回るが最終的にソードマンやガンナーを抜く。
 AGIとTECの数値が高く、特に鞭の場合は最初に行動でき命中率の点も問題がない。
 VITは前衛としてはやや低めだが、ブシドーほどではない。
 LUCが低い状態異常に掛かり易いが、パッシブスキルにより補うことが可能。

スキル

名前	最大Lv	効果	必要スキル	消費TP (Lv1時)	備考
HPブースト	10	MaxHPにボーナス	なし	なし	
TPブースト	10	MaxTPにボーナス	なし	なし	
STRブースト	10	STRにボーナス	なし	なし	
VITブースト	10	VITにボーナス	なし	なし	
AGIブースト	10	AGIにボーナス	なし	なし	
LUCブースト	10	LUCにボーナス	なし	なし	
TECブースト	10	TECにボーナス	なし	なし	
逃走率アップ	1	逃走率アップ	なし	なし	
鞭マスタリー	10	鞭でのダメージにボーナス	なし	なし	
剣マスタリー	10	剣でのダメージにボーナス	なし	なし	
蠱毒の極	5	状態異常になりにくくなる	ボンテージケアLv3	なし	バグ注意!
無我の極	5	封じられにくくなる	ボンテージケアLv3	なし	バグ注意!
アナコンダ	5	単体攻撃+中確率で毒。鞭専用	鞭マスタリーLv1	4	
レッグボンテージ	10	単体攻撃+中確率で脚封じ。鞭専用	鞭マスタリーLv2	4	Lv10 TP13
アームボンテージ	10	単体攻撃+中確率で腕封じ。鞭専用	鞭マスタリーLv3	4	Lv10 TP13
ヘッドボンテージ	10	単体攻撃+中確率で頭封じ。鞭専用	鞭マスタリーLv4	4	Lv10 TP13
エクスタシー	5	脚/腕/頭を封じた相手に大ダメージ。鞭専用 3つとも封じないと効果は薄い	鞭マスタリーLv8 STRブーストLv5	12	
ジエンド	10	HP残量の少ない敵に対し、高確率で即死/吸収効果のある斬攻撃。鞭専用	鞭マスタリーLv6	4	Lv10でHP55%以下で即死
ヒュプノバイト	10	単体攻撃+中確率で睡眠。剣専用	剣マスタリーLv1	4	
ショックバイト	10	単体攻撃+中確率で麻痺。剣専用	剣マスタリーLv2	4	

名前	最大Lv	効果	必要スキル	消費TP (Lv1時)	備考
ミラージュバイト	5	単体攻撃+中確率で混乱。剣専用	剣マスタリーLv3	4	
ド레인バイト	5	単体攻撃+HP吸収。剣専用	剣マスタリーLv4	4	Lv1 50%吸収 Lv5 100%吸収 TP8
カタストロフ	10	単体攻撃 + 中確率で石化。剣専用	剣マスタリーLv6	4	
トラッピング	5	自分と左右の味方のトラップを張り、物理攻撃した相手にカウンター。鞭剣両用	鞭マスタリーLv8 剣マスタリーLv8	10	Lv5 TP18
トラッピングII	5	自分と左右の味方のトラップを張り、属性攻撃した相手にカウンター。鞭剣両用	鞭マスタリーLv8 剣マスタリーLv8	10	Lv5 TP18
ボンテージケア	5	味方1人の封じを解除 Lv1で1箇所	TECブーストLv1	3	
誘いの足音	5	FOEが向かってくる、3歩	なし	15	
伐採	5	アイテムポイントで木材採取	なし	なし	

- 剣マスタリ(10)

- Lv. 1 ヒュプノバイト(10)
- Lv. 2 ショックバイト(10)
- Lv. 3 ミラージュバイト(5)
- Lv. 4 ド레인バイト(5)
- Lv. 6 カタストロフ(10)

- 鞭マスタリ(10)

- Lv. 1 アナコンダ(5)
- Lv. 2 レッグボンテージ(10)
- Lv. 3 アームボンテージ(10)
- Lv. 4 ヘッドボンテージ(10)
- Lv. 6 ジエンド(10)
- Lv. 8 エクスタシー(5) 要STRブーストLv.5

- トラッピング(5) 剣・鞭マスタリーLv.8 剣鞭両用

- トラッピング2(5) 剣・鞭マスタリーLv.8 属性に反撃 剣鞭両用

- TECブースト(10)

- Lv. 1 縛り解除(5) Lv. 3 蠱毒の極(5)状態異常耐性、パッシブ
- Lv. 3 無我の極(5)封じ耐性

- 誘いの足音(5) FOEが向かってくる、3歩

- 伐採(5)

分類	スキル名	Lv	TP	倍率	備考
鞭	～ボンテージ	1	4	1.15	縛
鞭	～ボンテージ	5	8	1.35	縛
鞭	～ボンテージ	10	13	2.06	縛
鞭	アナコンダ	1	4	1.25	毒
鞭	アナコンダ	5	8	2.05	毒
剣	ヒュプノバイト	1	4	1.35	睡眠
剣	ヒュプノバイト	10	13	2.25	睡眠
剣	ショックバイト	1	4	1.35	麻痺
剣	ショックバイト	10	13	2.25	麻痺
剣	カタストロフ	1	4	1.35	石化
剣	カタストロフ	10	13	2.25	石化
剣	ドレインバイト	1	4	1.30	HP吸収50%
剣	ドレインバイト	5	8	1.80	HP吸収100%
剣	ミラージュバイト	1	4	1.25	混乱
剣	ミラージュバイト	5	8	1.45	混乱

鞭スキル

アナコンダ

最初に習得できる鞭スキル。

ダメージを与え、稀に毒を付着させる。

Lv5で通常攻撃の約2倍の威力、消費TP8、条件SP6、毒付与と非常にコストパフォーマンスが良い。

通常攻撃代わりに使っていける。

毒ダメージはマスターで125～150程。ただし、成功率は低めなのでオマケ程度と考えよう。

ボンテージ系

ダメージを与え、中確率で対応する箇所を縛る。

今作では消費が増え(Lv10で13)、前作ほど気軽に使えなくなった。

また、単純なダメージ目的ならTP面でアナコンダに軍配が上がる。

低レベルではなかなか成功しないので、取るならLv10まで上げよう。

他職の縛りスキルに比べて速いのが利点。

雑魚相手、Lv10なら、先制して体感8割程度の確率で縛ることができる。

嫌らしいスキルの多いヘッドとアームがおすすめ。F.O.E・ボス戦でも役に立つ。

レッグは活躍の場が少ないが、ペットの大暴れと組み合わせるなら有用。

エクスタシー

前作よりも縛りの持続時間が短いため、通常スキルで狙うのは難しくなった。

しかし、フォーススキルを使えば一発で条件を満たせる。

プレイスタイルによって、使い勝手は大きく分かれるだろう。

Lv5で威力は通常攻撃の8倍ほどと、相変わらず強力。

ただし、エクスタシー後には縛りが解けているということもあり、連続で使えないことが多い。

速度修正で遅くなるため、攻撃力上昇等の補助の後に発動させることができる。

ジエンド

一定HP以下の敵を確実に即死させ、HP・TPを吸収するスキル。

即死耐性さえなければFOEにもボスにも効く。

スキルLvの上昇と共に有効HPは上昇し、Lv10でHP55%以下の敵を即死させる。

FOEでも即死耐性を持つ者は少なく、一部ボスにも効くため恐ろしく強力。

攻撃速度は速いが、状況によってはこの速さが仇となる場合もあるので注意。
サジタリウスの矢やスローステップとの連携が有効。

吸収量はHPが相手の残りHP分。TPは敵の種類かLv差で決定？

雑魚敵 & 通常F.O.E. = 1か0、上級F.O.E. (赤) = 2、ボス = 3？
またジエンド発動直前のTPが満タンだった場合、TP回復効果は発動しない模様。

相手の即死耐性を見極め方は、ジエンドを使用した際

ミス の場合・・・その敵は、即死耐性なし。既定のHP以下になったら100%決まる。

耐性持ちの敵に攻撃があたりなかった 場合もあるので、確信しないように。
ダメージ の場合・・・その敵は、即死耐性あり。どんだけチャレンジしても絶対決まらない。

ちなみに、前作のLv10 (HP20%で有効) は今作のLv5と同性能。

今作のHP赤ゲージはHP25%以下 (Lv6の有効HP) で、前作と異なるので注意。

剣スキル

ヒュブノバイト

ダメージを与えつつ睡眠状態にする。
睡眠が効けば、その後の攻撃にダメージボーナスが付くので
他の攻撃役によっては、その火力を補うこともできる。
序盤から取れるため、カスメの居ないパーティでは役立つ。
また、FOEにも効くのでダメージ兼1ターン足止めという使い方も。

ショックバイト

ダメージを与えつつ麻痺状態にする。
カスメのいるパーティでは麻痺よりテラーが有効。
そうでなくても雑魚戦での有用性を考えると睡眠には及ばない。

ミラージュバイト

ダメージを与えつつ混乱状態にする。
カスメのフォース以外で、混乱を与えられる唯一の手段。
TP消費はLv5で8と少な目だがダメージ倍率は低い。
敵を混乱させても普通に攻撃は飛んでくるので、
あまり取る必要性のないスキル。

カタストロフ

ダメージを与えつつ石化状態にする。
カスメのフォース以外で、石化を与えられる唯一の手段。
FOEには状態異常が入りにくいことと、雑魚戦でも睡眠で事足りるため、使いどころを見極める必要がある。

防御だけが堅い敵には、毒。攻撃だけが激しい敵には、睡眠。とお株を奪われがちだが、
攻撃・防御ともに高い敵には、実は石化が一番有用だったりする。

ドレインバイト

与えたダメージ分、自分のHP回復。
Lv5で100%吸収、消費TP8。
5ポイントあれば覚えられるので序盤から使える。

ある程度STRが高ければ一発で全回復できる。

攻撃を2、3発貰っても一気に回復できるので、パーティーのTP消費を抑えられる。

出はそこそこ早く緊急時にも安心。
他の剣スキルより遅いので、早い補助役（エストック持ちドク・バド）の補助後に発動することが可能。

特に攻撃UPの補助なら、火力と共に回復量まで増えるため一挙両得。

被呪い時に使うと、敵のHP減 自分のHP回復 自分のHP減の順になる。

共通スキル

トラッピング

自分か両隣の味方が攻撃(物理or魔術)を受けた直後、敵に大ダメージを与える。
使うのなら前衛を3人にして真ん中にダクハンを置くことを推奨。
被ダメは軽減しない。Missすることもある。

発動する...属性ガードで吸収(トラッピング)・混乱した味方の攻撃
発動しない...忠義の心(狙われた人・身代わりペット)・パリング・ワイルドガード・白羽取り

ダメージはLv5で通常攻撃の4倍程度。消費TPは18。
Lv1では発動率が低く、ほとんど役に立たない。
今回は自分が狙われようと仲間が狙われようとダメージに変わりはない。
パラディンの挑発と組み合わせるコンボは強力。

全体攻撃を受けた場合、一人が食らうたびにトラッピングが発動するので、
プレス等にはかなりのダメージを与えることができる。
また、そのとき倒せれば全体攻撃は途中で終了する。

雑魚戦での使用感を言えば、このゲームは基本的にやられる前にやれという方針のゲームなので
(雑魚でも全体状態異常、縛りetc)攻撃を受けないと発動しないこのスキルはそういう点で微妙。
反面、ボス戦でパターンが固まっている場合は非常に有効な攻撃である。

腕封じをされるとトラッピング自体は使用不可能になるが、
トラッピングを使用したターン中に腕封じされても、ちゃんと敵の攻撃に反応して殴り返してく
れる。
睡眠でも同様。おそらくターン頭にトラッピングが発動（構えを取る）しさえすれば、
ダクハンが死亡しない限り反撃するものと思われる。

注意 『左右の攻撃をした相手 モンスター』 な為注意。
混乱した味方（A）が味方（B）を殴った場合、Aはトラップで死ぬわ、Bもダメージを食らうわで
大変。

トラッピングを複数人で使っても、味方一人への攻撃一回につき一度しか発動しないので注意

蟲毒の極み 無我の極

バッドステータスと縛りに対する耐性を高める良スキル。
ただし、バグを持っているので、習得する際は注意が必要。
http://www5.atwiki.jp/sekaiju_maze2/pages/68.html

LvMaxまで上げると6割ほど無効化する。
ダークハンター自身がLUKが低く状態異常にかかりやすいキャラなので、バグを回避した上でな
らMax推奨。