

## 格闘家



### 公式説明

格闘家は技の攻撃スピードが速く、敵の攻撃を寄せ付けない！  
敵がダウンしたら投げ技で大ダメージを与える！

### ユーザーコメント

己の肉体を駆使して闘う『格闘術』を極めたクラス。  
モンクと違って回復技は使えない。  
体術を基本とする為、戦士や剣士などに比べ、重装備はできないものの、その機動性は他を追随させない。  
盾・手装備が装備不可なのでスキルの補正が少なくなるのが欠点。  
テイルズに格闘キャラは多く登場しているが、格闘家はダウン投げ実装のセネル仕様。  
また、クリティカルガードはパッシングスルーになっている。  
攻撃モーションはTOIのエルマーナとほぼ同じ。

- 転職条件
  - 最初から
  - 転職に必要なグレード：0GP
- [レディアント装備についての詳細はこちら](#)

## 術・技

Lv	名称	TP	属性	倍率 (ヒット数)	タイプ	修得条件 (Master)	備考
初期	幻竜拳	4	-	110 (110×1)	特技	-	踏み込んでパンチ。隙が少ない。
4	迫撃掌	5	-	120 (60×2)	特技	-	渾身の一撃を放ち、敵をダウンさせる。 小さい敵には当たらない。
7	軽岩砕落 撃	15	-	275 (275×1)	秘技	-	軽量級以下の敵を投げる。
11	鷹爪脚	4	-	110 (55×2)	特技	-	離れた所から 相手の頭上目掛けて飛び、 踏み付けて離脱する技。2Hit どの技にも繋がらないので、 単発で使うしかない。

13	噴竜撃	7	-	145 (50 95)	特技	-	下から突き上げるようにジャンプアッパーを放ち、蹴りで追撃する。
15	剛招来	8	-	-	特技	-	一定時間攻撃力上昇。
18	連牙弾	13	-	210 (35×6)	特技	-	6連撃の蹴りを繰り返す。小さい敵にはクリーンヒットしない。
21	飛燕連脚	13	-	200 (50×4)	特技	-	空中での4連脚。多少背が低い敵にもヒットする
24	礫岩迫落撃	21	-	365 (365×1)	秘技	軽岩碎落撃	中量級以下の敵を投げる。
26	連牙飛燕脚	15	-	340 (20×13 40×2)	奥義	連牙弾 飛燕連脚	連牙弾 地上版飛燕連脚
29	飛連幻竜拳	15	-	320 (60×4 80)	奥義	飛燕連脚 幻竜拳	幻竜拳 飛燕連脚 最後の蹴りが火龍に。
33	鳳凰天駆	21	火	480 (160×3)	奥義	-	後方に飛んだあとに急降下攻撃。技からの空中発動できない。
41	巨岩裂落撃	21	-	365 (365×1)	秘技	礫岩迫落撃	重量級以下の敵を投げる。
44	臥竜碎	15	-	260 (260×1)	特技	-	懐に踏み込み敵を強く打ちあげる特技
45	火龍炎舞	1	火	4590 (510 410×3 450×3 400×2 700)	秘奥義 技系	-	連携後、炎を纏いサマーソルトで敵を攻撃する。
49	爆竜拳	24	-	600 (100×6)	秘技	-	踏み込んで素早い6連撃を叩き込む。
51	爆牙弾	15	-	375 (30×11 45)	奥義	連牙弾	11連蹴りのあと、吹き飛ばしてダウンさせる。
55	碎臥爆竜拳	29	-	805 (115×7)	奥義	臥竜碎 爆竜拳	爆竜拳 2HITする臥竜碎

## 投げについて

### ・ 投げのモーション

軽量級	敵を打ち上げ 前方に叩き落す (バレーのスパイクっぽい)
中量級	ジャイアントスイングー回転 後ろに背負い投げっぽく叩きつける
重量級	足を持ち、そのまま90度まで持ち上げそこから叩き落す
重量級特殊	口から内部に入り体内にダメージを与える特殊投げになる。4Hit
サンドワーム系	(Lで言うところの筒魔冥追撃の型)

### ・ その他注意事項

- 基本的に前方90度程からしか投げられないので、投げに繋げる場合は敵の向きに注意しよう。
- 投げ中は無敵
- 投げ中の敵は当たり判定が発生し、その敵に当たった敵もダメージを受ける
- 同時に投げ中の敵にはダメージが入らない
- 投げの攻撃力はモーションによって変化する。(軽<中 重) 巻き込んだ敵へのダメージも同じ

結局の所コストと使い易さを考えると礫岩迫落撃がいいかもしれない

- 通常、ダウン状態の敵には-50%のダメージ補正がかかるが、投げたあとのダウンではこれがない

## 通常攻撃

コマンド	モーション	備考
N( )一段目	ジャブ	
N( )二段目	フック	
N( )三段目	アッパー	小さい敵には当たりづらい
一段目	右下段蹴り	若干リーチは長い
二段目	左下段蹴り	
三段目	下段払い蹴り	
一段目	右上段蹴り	空中の敵に
二段目	左上段蹴り	
三段目	右上段蹴り	一段目より軽い蹴り
JN	ジャンプ蹴り	

## オススメコンボ (合計倍率)

- (通常攻撃 ) 迫撃掌(120) 投げ技 (計395or485)
  - 主に3~4体中量級の雑魚が固まって居て、うっとおしい場合に。
  - すぐさま投げたい場合は迫撃掌からでもok
- 通常攻撃 × 3 (連牙弾(210) ) 爆竜拳(600) 爆牙弾(375) ( 投げ技 ) (計(210 + )975 + X)
  - 爆牙弾で相手がDOWNするので、グミや剛招来を使う暇が出来る。また投げにも繋がられる。一対一で非常に強い。
- 通常攻撃 × 3 連牙弾(210) 爆竜拳(600) 連牙飛燕脚(340) (計1150)
  - ヒット数重視。ボーナスを狙う場合はいいかも。
- 通常攻撃 × 3 爆竜拳(600) 砕臥爆竜拳(805) 火龍炎舞(5000) (計6405)
  - 攻撃力&ヒット数を重視。特に敵のサイズ関係無く当て易いのが強みのコンボ。
- (通常攻撃 × n) 幻竜拳(110) 爆竜拳(600) (計710)
  - 隙が少なく小さい敵にもあたる。キレイにつながる。

## 性能考察

- とにかくどこからでも投げにもっていかなければあんましやる意味が無い職
  - 投げた後の補正消失がかなり良い（味方にフルボッコさせよう
    - 今作ではクリティカル率の高さと攻撃回転の速さゆえに、投げに頼る機会は相
    - 対的に少なくなった
- 攻撃速度はトップクラス。特に通常攻撃の回転の速さは他職を寄せ付けない
  - 前作で猛威を振るったN通常は三段目のアッパーが弱体化。ループは出来なくなった。今作ではN が主力
    - 爆竜拳系が威力、モーションともに優秀。VSならメを爆牙弾にする事で安定性が増す
- 攻撃範囲が狭い為、乱戦には向いていない。味方に足止めをお願いしつつ、素早くタイマンに持ち込もう
- 拳のクリティカル補正と敏捷ステの高さでクリティカル率が凄いな事になる
  - 攻撃回転の速さと相まって、クリティカル攻撃を連打してくれる様は爽快の一言
    - 武器は特にクリティカル補正を気にしよう（比較的楽に高補正を狙えるレディアント装備がオススメ
- 最初から最後まで防御は紙、そこだけ重々注意、特に範囲持ちが多数いると厳しい。
  - 当たらなければry、といってもボスでは半必中攻撃が多い為、難易度が上がる度に泣きを見るハメになる

## 対レディアント戦

- R・グラップラー Lv.55 HP 25000
  - 弱点：なし 得意：なし 仰げ反り耐性：なし 状態異常：毒、マヒ、石化、気絶無効

特技をガードした後パッシングスルーで背後に回り、一連のコンボを叩き込む。これだけで十分。

殆どダメージを受ける要素もないので、割と低Lvでも余裕。

術師系、狩人等と並んで簡単な部類。

欠点はチュロス海底遺跡の月光の間まで行かなければならないことだろう・・・。

## 成長率

Lv	HP	TP	物攻	物防	術攻	術防	敏捷
1	120	105	26	26	40	60	280
10	386	179	36	34	53	86	292
20	683	214	48	44	67	114	305
30	979	242	60	54	81	143	319

50	1572	288	83	74	110	201	346
100	3054	382	142	123	183	346	415
150	4536	466	201	172	255	490	483
250	7500	625	320	270	400	780	620

---

[戦王](#) [剣王](#) [格闘家](#) [狩人](#) [盗賊](#) [魔術師](#) [僧侶](#) [魔法剣士](#) [忍者](#) [ビショップ](#) [双剣士](#) [大剣士](#) [モンク](#) [海賊](#) [聖騎士](#)  
[一覧編集](#)

---

## コメント欄

[格闘家ログ](#)