

## 狩人



### 公式説明

弓を持った遠距離攻撃の達人！  
 弓系の技を駆使すれば、敵は近づくこともできずに倒される！

### ユーザーコメント

弓を使った遠距離攻撃を得意とするクラス。  
 剣士や格闘家のような肉弾戦は得意としないものの、  
 遠距離からの必殺の一撃はパーティにおいて心強い存在となる。  
 歴代TOキャラではチェスターなどにあたる。

- なお、今作での秘奥義は前作のアストラルレインではなくワイルドギース。
- 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	習得条件 (Master)	cancell	備考
初期	インスペクトアイ	3	-	-	特技	-	-	スペクタクルズと同効果 アイテムメニューを開く必要がないので 敵の詳細なデータを頻繁に確認したいとき便利
初期	紅蓮	7	火	140 (140×1)	特技	-	立ち	炎を纏った矢を放つ技

5	凍牙	8	水	160 (160×1)	特技	-	立ち	冷気を纏った矢を放つ技 後方に瞬間移動して、攻撃を回避する技
7	落葉	3	-	-	特技	-	-	当たり前だが無敵はない 敵が"攻撃技"として認識するので 敵がバックステップしたりガード モーションに入ったりする 残像を残して消え、不意打ちを加える
11	陽炎	13	-	250 (250×1)	秘技	-	-	キャンセルしないと隙が多い ワープ後も元の位置に判定が存在するので 敵の攻撃を直前で回避したりすることは難しい
13	轟天	13	風	200 (50×4)	特技	-	立ち	着弾と同時に落雷を発生させる技 剛体崩しに
15	衝破	13	地	210 (70×3)	特技	-	空中	着弾した矢の衝撃で岩の塊を発生させる技
18	月華	15	闇	280 (70×4)	奥義	-	-	空中から多段射撃を繰り出す奥義
21	斜陽	15	-	300 (60×5)	特技	-	-	敵を何度も踏みつける技 格闘家の鷹爪脚みたいなもの
24	鷲羽	15	風	300 (100×3)	特技	-	空中	上空からU字の軌道で 貫通する矢を3連射する 飛び上がるので結構安全
26	雷雨	21	-	300 (60×5)	奥義	-	対空	敵の頭上に矢を8本放つ奥義 重量級等の体大きい敵に放つと効果大
29	扇氷閃	34	水	615 (205×3)	奥義	-	対空	水属性で5本になった雷雨
34	疾風	8	風	600 (60×10)	特技	-	立ち	矢を高速で連射する技 小型の敵には当たりにくい、 敵の足止めに役立つ。 自分のレベルによって連射が増える 連射数は (Lv 本数) /40 4/53 5/78 6/103 7/ /128 8/153 9/178 10/
44	屠龍	29	-	660 (165×4)	奥義	-	-	主矢と4本の追尾矢を発射 ホーミング性能あり。 使い方によってヒット数が増える 炎をまとった矢を一度に扇状に発射する。
45	ワイルド ギース	1	-	5000 (450 350 ×13)	秘奥 義 技系	-	-	直線上に攻撃するため、 範囲は狭いが真後ろにいる敵にも当たる。 見た目より横の射程も広く、 位置取りによっては 敵全員に当てることも可能。
49	龍炎閃	34	火	750 (250×3)	奥義	-	-	複数の敵を貫通する矢を放つ奥義 放つ前の円を描く部分にも攻撃判定有り

51	星覇	15	光	275 (55×5)	秘技	-	素早い連続射撃で敵を浮かす 出始めと終わり際に攻撃判定がある 相手が大きいと1発2Hitする
55	絶影	15	風	400 (100×4)	奥義	-	敵の頭上から真空波で切り刻み相手を浮かせる 目標の上に飛んでいる敵が居る場合にも有効

cancell - 隙なく繋がる、連続ヒットする通常攻撃の種類

## 通常攻撃

コマンド	モーション	備考
N	立ち撃ち	立った状態で矢を撃つ。 射程は並、3回まで連射可能。
	まわし蹴り	敵を吹き飛ばす効果。 隙が少なめだが初発しか使えない。
	しゃがみ撃ち	しゃがんでから矢を撃つ。射程は短い。 3回まで連射可能。
	対空撃ち	しゃがんでから上空に向けて矢を撃つ。 射程は長い、連射しようとするすると2発目が中段撃ちに強制変化する。
JN	空中撃ち	ジャンプ中斜め下に矢を撃つ。 連射不可

## その他備考

まわし蹴り・立ち撃ち・しゃがみ撃ち・対空撃ちのうち合計3回だけ行動できる。  
まわし蹴りからは何も繋がらない（一発で仰け反る敵なら繋がりはしないが攻撃は入る）  
立ち撃ち、しゃがみ撃ち、対空撃ちにはそれぞれ射撃前に"構え"があり、同じ構えの攻撃を続けて入力する事で隙無く矢を撃てる。  
違う構えで続けて撃つこともできるが、一回一回構え直してしまうため、連続ヒットにはならない。

- 例1：立ち撃ち 立ち撃ち しゃがみ撃ち と入力した場合、2発目の立ち撃ちとしゃがみ撃ちの間に構える動作が入るためコンボが途切れてしまう。
- 例2：立ち撃ち しゃがみ撃ち 対空撃ち と入力した場合、1発ごとに構えの動作が入りコンボどころじゃなくなる。
- 例3：まわし蹴り 立ち撃ち 立ち撃ち 特技etc と入力した場合、1発目で距離を離すが間が開いてしまい、2発目からコンボ開始になる。

通常攻撃から確実に繋がるのは紅蓮・凍牙・轟天・疾風の4つのみ  
陽炎・絶影は遠くから弓を撃てばしゃがみ状態からもコンボは繋がる  
確実に繋がると言っても、相手によっては距離を計算しないと頭上を通り過ぎることもある

- 相手：バット・チュンチュンなど

空中でのキャンセルは1回のみ。また、特技 奥義のキャンセルもできない

- 例1：空中撃ち 衝破 月華と入力しても、衝破のあと一度着地してから月華を使うことになる。
  - そもそも月華自体が空中で発動不可能のため、通常 特技までしか繋がらない。

通常攻撃から特技(秘技・奥義)に繋ぐ時、相手に矢が当たる前に技が発動するとその矢が当たってもTPが回復しない

- 例1：立ち撃ちからギリギリ当たるぐらいで撃ち、特技に繋げる。
  - 矢が当たる前に敵に攻撃された場合もTPは回復しない、その攻撃をキャンセルする(される)と回復しないみたいだ。

## オススメコンボ

### 通常攻撃

- 立ち撃ち 立ち撃ち 立ち撃ち
  - しゃがみ撃ち しゃがみ撃ち しゃがみ撃ち
  - まわし蹴り 立ち撃ち 立ち撃ち(1発目 2発目はコンボにはならない)
  - まわし蹴り しゃがみ撃ち しゃがみ撃ち( に同じ)
- 基本の通常攻撃コンボ。ここから適当にキャンセルするなり逃げ回るなり。

### 特技

- 立ち撃ち\*3 疾風 屠龍or陽炎 絶影

動きが物凄く速い歴代キャラ以外には、誰が相手でも必中するコンボ。陽炎の際は絶影でキャンセル可能。  
最も簡単かつ高威力。敵が密集している場合は屠龍に切り替え。

- 立ち撃ち\*3 紅蓮or凍牙or轟天or疾風( 絶影 ワイルドギース)

特技は相手の弱点属性か疾風を推奨。絶影は近接コンボがしたいときに、それ以外は特技で止めるといい  
ちなみに敵との距離が近すぎると轟天以外は繋がらない

- まわし蹴り 紅蓮or凍牙or轟天or疾風

前作ではネタの領域だったが、今回は強力な特技がなく、始動も速いのでオススメ  
遠距離から仲間を援護中、横から相手に接近された時に  
当たり前だが1発で仰け反らない相手には通じない、あくまで雑魚戦時のその場凌ぎと考えよう

- 立ち撃ち\*3 轟天 星覇 龍炎閃or絶影

龍炎閃コンボは高火力だが、相手が余程近くないと繋がらない  
使用頻度の低い方の奥義をスロット2に入れ、スロット1と使い分けるといいかも  
補足だが、星覇 龍炎閃部分は浮く相手なら重量級だろうが繋がる

- 立ち撃ち\*3 轟天 星覇 まわし蹴り 轟天 絶影

近接コンボ、相手によって難易度が変わるが星覇全hitからまわし蹴りが繋がるので、それを使用  
とりあえず星覇 まわし蹴り部分は目押し推奨(連打をしていると立ち撃ちに派生するため)

- 立ち撃ち\*3 轟天 星覇 (まわし蹴り 轟天 星覇 )\*n

永久、まわし蹴りで遠くに行く相手には入らないし、のけぞり時間が短い相手には使えないが知っておいて損はないかも。  
相手によっては画面端でなくても入る。素早い相手にはまわし蹴りを始動にするといい

コンボ中に味方が同じ敵を攻撃すると軸がずれるのでやっぱり弓は遠くから撃ってたほうがいいかもね

## その他・ネタ

- 疾風\*n

コンボではないが高レベルならこれ撃ってるだけでも、足止めに詠唱止めに大活躍。

- 立ち撃ち\*3 疾風 雷雨

疾風の連射数が少ない低レベル時ならノックバックで雷雨も3~4ヒットする。

- まわし蹴り\*n

1発で仰け反る敵限定。ひたすら蹴飛ばしていただく。コンボにはならないけど反撃受けません。ドリブルドリブル

- 屠龍 ロックオン切り替え

戦闘開始時等、相手が横に並んでいる状態で屠龍 横の敵にロックオン切り替えると追尾の矢が切り替えた相手の周りをグルグルする。  
他にも中距離ぐらいで撃ったり、相手が大きかったりしてもグルグルする。  
運が良いと4hit以上し、元々屠龍の攻撃力が高いため、普通にコンボを繋げるのと同じぐらいのダメージが出る事も。

- 陽炎 龍炎閃

コンボとしては繋がらないが陽炎の隙消し、および周囲への敵に攻撃するために役立つ。が、絶影を覚えるまでの繋ぎ程度にしかならない。

## 立ち回り

とにかく敵の位置を見ながら立ち撃ち\*3 疾風  
味方のキャラの攻撃に合わせて立ち撃ち\*3 疾風  
敵に味方のコンボが邪魔されそうになったら絶影  
味方の詠唱が妨害されそうになったら阻止、間に合わないと思ったら絶影  
という戦法がオススメ。  
敵を遠ざけたり、味方のサポートする際には疾風で  
意図的に敵のロックオンを自分に向けさせたいなら絶影を。  
接近された場合には Nの回し蹴りで距離をとろう。

別のスロットに落葉を入れておいて華麗な回避をするのもいいかも、無敵ないけど、集団と戦う場合は、とにかく敵の足止めを優先しよう。

足止めをしたい優先順位としては 素早い中量級や仰け反りにくい相手がいい、小型の敵や、空中に浮いている敵(特に小鳥系)は味方に任せたいほうが良いだろう。これらの敵には疾風が当たりやすく、また当たってもすぐに落下してしまうため、全弾がHITせず、威力が半減してしまう。

また、これらの敵は決まって動きが素早いので、張り付かれると苦しい。

対処法としては、リーチぎりぎりまで距離を取って射抜くぐらいかも

1対1の場合なら、相手がこちらに来ているのを見計らって

星覇 龍炎閃で大ダメージを与えてやろう。

## 落葉の実用性

無敵時間も無い為、微妙と思われる落葉だが雑談スレに実用例があったので引用で記載。

### 519 : 名無しじゃなきゃダメなのお！ 2009/06/05(金) 17:10:57

適当に闘技場やってて完全回避が難しいor不可能に思える術の完全回避方法纏めてみた。

今更臭がする上、狩人使ってるからアレだけど参考になれば。

グレイブ、ロックブレイク >> ダッシュ 前方ジャンプ

サンダーブレード >> 落葉

サイクロン、フィアフルストーム、トーネード系 >> 落葉

ゴッドブレス >> ダッシュ 前方ジャンプ

ビッグバン >> 陽炎、飯綱落とし等 (術者と自分の距離が限界近くまで離れている時限定)

グランドダッシャー >> フリーランで曲がりながらジャンプ (かなりシビア)

インブレイスエンド、アブソリュート >> 落葉

見にくくてすまん。

検証してないのがあるので後で追記するかも。

落葉じゃなくても忍者の瞬間移動でかわせるものがありそうな気がする・・・

後で調べてみる。

### 520 : 名無しじゃなきゃダメなのお！ 2009/06/05(金) 17:55:03

落葉つええw

ゴッドブレスは普通にフリーラン回避できたはず。足遅い職だと無理だが

グランドダッシャーも発動前から判定の向きに直角に逃げればかわせたはず

リオンに限り、地上付近にのみ判定発生する術はダッシュジャンプ 臥竜滅破で回避可能。うまくやればタイダルも回避できる

### 521 : 519 2009/06/05(金) 20:25:47

ゴッドブレスは前衛職なら普通にフリーランで回避できるな。

thx,

グランドダッシャーはwikiのダオスの項目にフリーランで回避できると記載してあった。

かなり発生早いと勘違いしててから斜め方向ジャンプでしか避けられないと思ってたw

リオンのも目を通してきたけど、臥竜滅破凄いな。

狩人の落葉、正直実用性無いと思ってたけど戯れに格好つけて使ってたらかなり使えることに気づいたわw  
回避手段の中では移動距離長いほうだし、一瞬にして後退できるからアブソリュートさえかわせる。  
それと技発動時に敵がガードモーションとるのは落葉でも同様だから足止めにも使える。

他には特技だから通常攻撃からキャンセルできるのも強みか。  
通常攻撃 うはw敵が初級術詠唱w普通に止めただけじゃ間に合わんw 落葉でキャンセルしつつ回避ってことができたりする。

## 性能考察

- 特技の消費TPが少なく、無駄撃ちしていなければTPが雑魚戦でなくなる事はまずない
  - TP消費軽減が20%以上あれば雑魚戦のグミ消費はなくなる。
- 火力は控えめ、同レベルの大剣士と比べるとわかりやすい。
  - ただし、屠龍と龍炎閃だけは別で、消費TPに相応しい威力。その分消費も隙も大きい。
  - 敏捷が全職業中一番高いのと、クリティカル増加率の強化範囲が広いと、クリティカル武器と敏捷防具を作ればマニアでも戦えるレベルにはなる。クリティカルがでないとした威力にならないので、攻撃力にばらつきがあると言える。
- 狩人という名前から後衛キャラだと思われがちだが、実際使ってみると中衛だったりする。
  - 今作の技の性能上、遠距離からでは当たらない技が多い。
  - セミオート時、中距離から弓を射るため、ちなみにセミオートだと小さい敵が狙いにくい
  - 装備できる防具が前衛寄りで、一部鎧も装備できる。魔法防御も低くはないので下手に突っ込まなければ死亡率は低い。
- 即時発動のインスペクトアイがあるため、詳細情報をちまちま確認して戦略を立てるのにはうってつけの職。
- 今作の狩人を簡単にまとめるなら、中距離から攻撃し後衛の邪魔をされないように前衛に1対1を任せるといった感じ。
  - 援護が好きな人にはおすすめ。逆に前衛で戦いたい人には向かない。
- 実はラスボスとの相性が抜群だったりする。
  - とりあえず真下から雷雨を撃つと良い。
- ヒット数の多い疾風と、回避不可能にも思える術を回避できる落葉があるため、ダオス戦では中々活躍できる。
  - タイダルウェイブ以外はほぼ安全に回避可能。

## 対レディアント戦

- R・アーチャー Lv.55 HP 25000

弱点：なし 得意：なし 仰け反り耐性：なし 状態異常：毒、マヒ、石化、気絶無効

通常攻撃の出が遅いので、フリーランで容易に回避可能。  
しかし弓の攻撃はかなり遠くまで届く上、一発一発軸補正しながら撃ってくる。  
戦闘の際は相手の一連の攻撃を回避しきってから反撃するように。  
高確率で通常攻撃\*3+特技+陽炎の連携をしてくるので、陽炎を回避した後にこちら  
も連携を叩き込めば良い。  
攻撃1発で仰け反り、防御力も低いので相手の攻撃さえしっかり回避できれば低Lv  
でも十分倒せる。  
また、面倒だが鷲羽連発と言う手もある。発動さえ潰されなければ敵の攻撃は届かない  
ので、一回ハマればこれだけで終わる。

## 対歴代キャラ

遠距離から射抜き、近づかれたら追いかけてここに持ち込み、攻撃を避けて遠距離から...  
と、基本的に 追いかけてこ 攻撃 の繰り返し。

### 対応&解説

- 中～遠距離戦：(通常\*1～3 疾風)\*n で攻める

基本的にこの状態を維持するように努める。決して陽炎、絶影に繋げるような事のないように。  
多くても3、4回ぐらい攻撃するとその頃には剛体のお陰で思ったよりも近寄られている事が多  
い。

しっかりと連携できるなら星覇 蹴り 疾風と繋げるなり、無理なら追いかけてここに移行するな  
りしたい。

- 至近～中距離戦：迎撃するなら轟天

そもそも迎撃しないでフリーランで逃げるのが一番楽。

轟天は当たった直後に3,4hitするので、hitさえすれば単発で剛体を削った上で怯ませる事が出来  
る。

轟天 星覇 蹴り 疾風 で攻めを維持する事も出来るが、近すぎると蹴りが安定しないので場  
合によっては蹴りではなく絶影に繋げる。

但し即キャンセルして出すと相手の後ろに回ることが多く、着地後は相手へ向かってバックス  
テップをするので大変危険。使用時はディレイを忘れずに。

龍炎閃は相手によって反撃確定なので封印安定。秘奥義に繋げる時なら使っていていい。どちらにせ  
よ奥儀後はガードしてないと反撃を貰う事になる。

- フリーラン（追いかけてこ）：攻撃を避けて距離をとる。最重要項目

出来るだけ距離を離すために相手を端付近まで誘導した後、すれ違う様に反対側へ抜けるように  
して攻撃を回避する。

相手によって右に抜けるとか左に抜ける等、多少の違いがでるが追いつかれそう、攻撃されそう  
になったらすれ違う様に抜けるのは同じ。

大方通常を1回空振りした直後、反転し執拗に追い回してくるが3、4回に1回はその場で棒立ち状

態(もしくは遠ざかるように移動、術が使える場合詠唱開始)  
になる事が多いのでこの時を狙って攻撃、回復、OVL発動などを行う。

その他

相手がOVL時は近づくだけで秘奥義をぶっ放してくる事ある為、近付くのは危険。追い付かれないのであれば、外周をグルグルすると良いだろう。

ガード時、一部技はジャンプ直後に前ガードで抜ける事が出来る。ダメージを蓄積される前に脱出するのが良い。

攻撃が当たってしまいコンボの最後にダウン属性の攻撃を使ってきた時は当たり前ながら受け身を取る。獅子戦孔系もちゃんと受け身が取れます。

相手を近づけずに撃ち続ける事が大切。上手くいけば相手の攻撃に一切当たらず勝つ事だってできる。

完封した時の雄姿は こっち来んな! 向こう行け! こっち来んな! 向こう(ry と、いじめっ子を彷彿させる姿。

流石はディセンダー。「いじめ?何それおいしいの?」である。

## 成長率

Lv	HP	TP	物攻	物防	術攻	術防	敏捷
1	110	105	28	24	40	60	330
10	359	179	39	34	53	86	343
40	1189	266	76	70	96	172	386
50	1465	288	89	82	110	201	400
60	1742	309	101	94	125	230	415
90	2572	365	139	129	168	317	458
100	2849	382	152	141	183	346	473
110	3126	400	164	153	197	375	487
120	3402	417	177	165	212	404	502
150	4232	466	214	201	255	490	545
250	7000	625	340	320	400	780	690

## 1Lvあたりの成長率

HP	TP	物攻	物防	術攻	術防	敏捷
44.60	5.65	5.00	3.40	7.75	5.55	

---

[戦士](#) [剣士](#) [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

[狩人ログ02](#)  
[狩人ログ](#)