



決闘キャラクターバランス

更新日：2017年5月31日

鬼剣士(男)	
ウェポンマスター	3
ソウルブリンガー	3
阿修羅	3
鬼剣士(女)	
ダークテンプレー	4
格闘家(男)	
ストライカー(男)	4
喧嘩屋(男)	4
格闘家(女)	
喧嘩屋(女)	5
ガンナー 共通	5
ガンナー(男)	
スピードファイア(男)	6
ガンナー (女)	
メカニック(女)	7
スピードファイア(女)	7
メイジ(男)	8
エレメンタルボマー	9
氷結師	9
メイジ(女)	9
エレメンタルマスター	10
魔道学者	10
プリースト	
クルセイダー	10
退魔士	11
シーフ	11
シャドウダンサー	11
ナイト	
エルブンナイト	12
魔槍士	
バンガード	13
デュエリスト	13
ダークナイト	13

鬼剣士(男)



ウェポンマスター

チャージクラッシュ

- ・タックルの硬直がヒットリカバリーを無視しないように変更

幻影剣舞

- ・武器種類に関係なく連続切り前のディレイが一定になるように変更
- ・連続切り前のディレイが調整されます
- ・連続切り、切り上げ、剣気攻撃のキャラクター後方攻撃判定が減少
- ・切り上げ攻撃が敵を前方にのみ押し出すように変更
- ・小剣着用時、剣風の最大攻撃力が 20%減少

ソウルブリンガー

トゥームストーン

- ・詠唱時間が減少。(0.5 秒 → 0.4 秒)
- ・X 軸攻撃範囲が減少
- ・Y 軸攻撃範囲が減少
- ・Z 軸攻撃範囲が減少

黒炎のカラ

- ・炎攻撃力が増加

阿修羅

波動解放

- ・クールタイムが非正常的に増加した現象が修正
 - a)1 レベル基準クールタイムは減少するが 21 レベルクールタイムは既存と等しい
- ・攻撃発動後ハイパーアーマー判定が削除。

波動印

- ・キャスト速度増加量が減少

鬼剣士(女)



ダークテンプラー

デストロイヤー

- ・攻撃力減少

ブラックミラー

- ・ミラー防御膜が持続する間ダークテンプラーの移動速度が減少する機能が追加

格闘家(男)



ストライカー(男)

ライトニングダンス

- ・ライトニングダンスに捕まった敵が空中に少し浮かんだ状態で捕まるように変更

クローズキック

- ・直接打撃攻撃力増加
- ・衝撃波攻撃力減少

喧嘩屋(男)

投擲

- ・投擲モーションのディレイが小幅減少

挑発

- ・挑発耐性減少値増加
- ・耐性減少が適用される範囲減少

攻撃力調整

- ・全体的な攻撃力が 10%減少

ブロック投擲

- ・一般ブロック投擲前ディレイが増加

ベノムマイн

- ・一部モーションの中でキャラクターが無敵になる現象が修正



喧嘩屋(女)

挑発

- ・挑発耐性減少値増加
- ・耐性減少が適用される範囲減少



ボウガン矢の相互硬直が削除

ガンナー(男)



スピードファイア(男)

G-14 破裂グレネード弾

- ・ 投擲前のディレイ減少

G-35L フラッシュグレネード弾

- ・ 投擲前のディレイ減少

G-18C フリーズグレネード弾

- ・ 投擲前のディレイ減少

C-4

- ・ 持続時間が 5 秒で減少
- ・ 攻撃速度、移動速度減少値が再バランス
- ・ 自動で爆発しないように変更

G-14 破裂グレネード弾

- ・ 投擲前のディレイ減少

M18 クレイモア

- ・ Y 軸認識範囲が減少
- ・ 爆発する前ディレイ追加

交差射撃

- ・ 対象硬直の割合減少

ナパーム弾

- ・爆発大きさ減少
- ・ Y 軸攻撃範囲がエフェクトに当たるように調整

ロックオンサポート

- ・ 敵を気絶させないように変更
- ・ 射撃の打撃間隔が減少

バスターショット

- ・ 攻撃力が非正常的に低く適用された現象が修正

強化弾

- ・ 硬直時間増加率減少(10 レベル基準 50%→25%)

オーバーチャージ

- ・ 追加被害の相互硬直が削除。



メカニック (女)

一斉爆破

- ・ 照準全幅ターゲティングマークの移動速度増加

トランスフォーメーション

- ・ スキル攻撃力増加機能が適用されないように変更

スピードファイア (女)

C-4

- ・ 持続時間が 5 秒で減少
- ・ 攻撃速度、移動速度減少値が再balancing
- ・ 自動で爆発しないように変更

M18 クレイモア

- ・ Y 軸認識範囲が減少
- ・ 爆発する前ディレイ追加

交差射撃

- ・ 対象硬直の割合減少

ナパーム弾

- ・ 爆発大きさ減少
- ・ Y 軸攻撃範囲がエフェクトに当たるように調整

ロックオンサポート

- ・ 敵を気絶させないように変更
- ・ 射撃の打撃間隔が減少

強化弾

- ・ 硬直時間増加率減少(10 レベル基準 50%→25%)

オーバーチャージ

- ・ 追加被害の相互硬直が削除

G-18C フリーズグレネード弾

- ・ 最大装填数が減少。(2 → 1)



鬼雪火

- ・ 維持時間が増加。(30 秒 → 120 秒)
- ・ 攻撃力減少
- ・ 防御力上昇量増加

エレメンタルボマー

フレイムサークル

- ・爆発攻撃後ハイパーアーマーが削除

氷結師

回転投槍

- ・攻撃力増加

アイスクラッシュ

- ・攻撃力増加



フロストヘッド

- ・攻撃力が増加。

プルート

- ・攻撃力が増加。

位相変化

- ・転職別にクールタイムが違うように適用されるように変更

<10 レベル基準>

エレメンタルマスター : 38 秒

バトルメイジ : 40 秒

サモナー : 42 秒

魔道学者 : 44 秒

オーラシールド

- ・ダメージ吸収率が物理、魔法別に適用され魔法ダメージ吸収量が減少

エレメンタルマスター

キャラクター能力値

- ・ HP MAX 上昇量が増加。

魔道学者

ホウキコントロール

- ・ ジャンプ攻撃の攻撃力増加

デスパウダー

- ・ 攻撃力増加

チリングパウダー

- ・ 攻撃力増加



クルセイダー

純白の刃

- ・ 浮かす力減少
- ・ ダウンした敵を攻撃できないように変更

ディフレクトウォール

- ・ y 軸攻撃範囲減少
- ・ ディフレクトウォール前進後、打撃される敵が硬直されないように変更

退魔士

大空の遠い星

- ・ 敵を飛ばす力が増加
- ・ 敵を浮かす力が増加

- ・敵が飛ぶ速度減少
- ・敵が壁に当たった時、浮かぶ力が増加

闇斬り

- ・符籍を飛ばす前のディレイ追加

熱情のチャクラ

- ・詠唱時消耗 MP 減少
- ・バフ維持時 MP 消費をしないように変更

光明のチャクラ

- ・発動時、消耗 MP 減少
- ・バフ維持時 MP が消費しないように変更

大回転撃

- ・フィニッシュ攻撃の敵を飛ばす力が増加

地の式神 - 玄武

- ・玄武が詠唱者の前方で登場するように変更



スライス

- ・攻撃力減少

イレイザー

- ・決闘場では追加打撃機能が発動しないように変更されて、フィニッシュ攻撃力が調整される

シャドウダンサー

シャドウダンサーのレザーマスタリー

- ・移動速度が上がらないよう変更

ファイナルディストラクション

- ・攻撃中時にのみシャドウムーブキャンセルが可能になるように変更



エルブンナイト

粉碎

- ・3番目の切り下ろしの硬直削除
- ・切り上げと打ち下ろし攻撃にハイパーアーマー追加
- ・一番目攻撃の前ディレイが増加して攻撃速度が調整

強靱な信念

- ・クールタイム減少機能が適用されないように変更
- ・物理攻撃力、防御無視攻撃力増加量が減少

攻撃力調整

- ・全体的な攻撃力減少。

エイシェントボア

- ・敵を押し出す距離が減少

レンジボリューション

- ・多段ヒット攻撃が敵を押しださないように変更

自然の守護

- ・バフ持続時間中でエルブンナイトの移動速度が減少する機能が追加

盾防御

- ・剣反撃モーション中に無敵になった現象が修正

魔槍士



バンガード

インパクトスマッシュ

- ・前方キー入力時キャラクターが無敵になった現象が修正

デュエリスト

攻撃力調整

- ・全体的な攻撃力減少

グラウンドシーカー

- ・攻撃後ディレイが増加

ダークナイト



攻撃力調整

- ・全体的な攻撃力減少

ダークスラッシュ

- ・y軸攻撃範囲が減少

ショックウェーブ

- ・攻撃範囲減少