

目次

- [ウォーリア \(WAR\)](#)
 - [使用可能武器種別](#)
 - [短評](#)
- [ウィザード \(WIZ\)](#)
 - [使用可能武器種別](#)
 - [短評](#)
- [テイマー \(TMR\)](#)
 - [使用可能武器種別](#)
 - [短評](#)
- [バード \(BRD\)](#)
 - [使用可能武器種別](#)
 - [短評](#)

ウォーリア (WAR)



ウォーリアは狩猟、警備、略奪が主な役割だ。他のクラスでも狩猟等できるが、その道のプロであり、効率と持久性に優れている。

安定したアタッカー/ディフェンダーになれるほか、隠密活動もできるため、スカウトとして機能することも可能である。

様々な武器を使いこなしながら、最前線でスリリングな戦闘を味わえる、それがウォーリアだ。

使用可能武器種別

片手：短剣・片手剣・片手斧・片手槍・片手槌
両手： **両手剣**・**両手斧**・両手槍・**両手槌**

短評

- クラススキル「シールドガード」や「ウェポンスタン」により、他クラスの追隨を許さない直接戦闘能力を持つ。
- スキルポイントの関係上、「様々な武器を使いこなしながら」を実現するのは簡単ではない。
- ハイディング系のクラススキルが他クラスより2種多い。APが許す限り隠密活動が可能。
- 他クラスより武器のアクションタイムが短い。(10/01/27アップデート)
- すべてのスキルをコンボとしてつなげることができる。(10/9/29および10/10/13のバランス調整)

ウィザード (WIZ)



ウィザードはその名の通り、天から特別な才能を与えられた天才だ。
4属性に分類される特殊な攻撃方法や、間接的な戦闘支援技術を使いこなすことができる。

ウィザードは特殊な能力が全てだ。人生の多くの時間を才能の修練に費やしてきた。
能力の燃料が枯渇すれば、残るは無防備な肉体だけ。
よって、能力の運用が非常に重要な技術となる。

その技が金を生み出すか、空虚な戯れ事になるかは運用する者次第だ。

使用可能武器種別

片手：短剣・片手槌 盾装備不能
両手： **両手杖**

短評

- 他クラスが武器で斬・突・打属性の攻撃を行うのに対し、WIZはクラススキルの魔法で火・水・風・土属性の攻撃を行う。
- 魔法の使用に必要な「能力の燃料」であるAPが尽きると、基本的な攻撃すら満足にできなくなってしまう。
- クラススキル「ダストフレイム」に代表される範囲攻撃がお家芸。
- 状態異常の付与や解除を行うのがウィザードの主な「戦闘支援技術」。能力値の上下も可能だが、基本的にバードには及ばない。
- ウィザードだけが扱える杖には特殊攻撃力が設定されており、装備すると魔法の威力が上がる他にAPが自然回復するようになる。
 - 10/10/13のバランス調整以降、短剣および片手槌にも特殊攻撃力がつき、バードと同程度に盾が装備できるようになった。
- 通常のウェポンクラスに加えて、扇形の攻撃範囲を持つクラススキルをコンボとして使用できる。

ティマー（TMR）



ウォーリアが生物を主に食料や素材目的で狩りをするのに対し、ティマーは生物を主に労働力や愛玩目的として捕獲する。

ティマーは様々な生物を支配し、使役する。生物を捕獲することはティマーにしかできない。他のクラスでも生物を使役できるが、それはティマーと親しくなれた人が、もしくは自分の稼ぎを少々あるいは借金をしてティマーに対価を払える人に限る。

ティマーは使役している生物を強化したりより高度な命令を駆使したりできる。ペットと共に戦うことがティマーのスタイルだ。よって、戦闘での役割はペットの性質により変化する。

また、ティマー単体でもある程度ウォーリアのような立ち回りができる。

使用可能武器種別

片手：短剣・片手斧・片手槍
両手：両手槍・ **両手弓**

短評

- ・ テイマーでも結局生物を狩る。
- ・ テイマーのみペットを2体同時に使役できる。
- ・ クラススキルの差異のため「単体でもある程度ウォーリアのような立ち回り」はできない。
- ・ テイマーだけが扱える弓には、他の武器と異なり必中や鈍足など追加効果を持ったウェポンスキルが用意されている。
- ・ テイマーは基本的にペット&餌で場所を4つ(2つ)は取られてしまうので他のクラスよりインベントリを圧迫してしまう。

バード (BRD)



バードは美しい歌声で味方を鼓舞したり、横暴なりサイタルで敵を威圧したりできる、戦場の空気を操るクラスだ。

バード単体ではウォーリアよりも弱いアタッカーといった程度だが、味方が居る場合や多くの敵を相手にする際に最大効力を発揮する。

バードの歌は、直接的に相手を攻撃したり味方を回復したりするものではない、主に能力値や状態を変化させるものだ。

影響を与えることができる数と持続時間を考えると、大規模もしくは長期間の戦闘に対しての効率は他のクラスよりずば抜けていると言える。

使用可能武器種別

片手：短剣・片手剣・片手槌

両手：なし

短評

- 演奏スキルの熟練度次第では単体でも強力だが、そこに至るまでの道は果てしなく長い。
- 現在実装されている歌は能力値変化のみで、状態変化は存在しない。

-
- テイマーは基本的にペット&餌で場所を4つ(2つ)は取られてしまうので他のクラスよりイベントリを圧迫してしまう。 - 名無しさん 2010-01-08 13:45:33

名前:

書き込む