

育成方法

装備にあわせてDEX MOVを振っていくのが良いでしょう。しかし、アチャはDEXの要求値がシーフに比べてきついので、靴はHeavy Shoesまでしか履けないと思ってください。これ以上の靴を履くためにはCONが犠牲になりHPが低くなります。スキルのマルチプルファイアを覚えると弓Tacがガンガン上がっていくはずなのでCONとバランス良く上げようとするステータスが追いつかない状態になります。まずは耐久が高くて長持ちする中級レア装備が付けられるようにしてからCONに振った方が育てやすいはずで

CHAに30振る、つまり初期値10なのでCHA40にするとレベル50からCPの自然回復量が3に増えます。CP回復スキルの回復量も増えます。また戦争での蘇生後すぐにCP回復スキルが使えるのもメリットです。しかし、その分CONかMOVが犠牲になります。プレイスタイルで判断してください。

スキル

マルチプルファイア（マルチ） 重要度：S

扇状に複数の矢を飛ばす。狩り戦争ともに使う最重要なスキルです。敵に0距離まで接近して撃つと全段がヒットします。0マルチと呼ばれ破壊力は抜群です。

バーニングブラッディレイジ（CP回復） 重要度：A

HPを代償にCP回復量を増やす。CPが無くなるとスキル攻撃ができなくなります。通常攻撃とマルチの差は約4倍です。素早くCPを回復しスキル攻撃を使うために必ず取りましょう。

シャークミサイル（シャーク） 重要度：A

クリック連打で連続攻撃が出来る。戦争で境界石を割ったり、接近したくない敵（ボス級）を攻撃するとき 사용합니다。その他にも工夫しだいで使いどころが増えます。ディスタント（長距離攻撃力増加）系の装備と併用すると効果が抜群です。

コンバーティングアーマー（偽貫通） 重要度：A

保護魔法や防御を一定%無視してダメージ。サンクを貫通できるのは戦士のライトニングショック（貫通）とアーチャーのコンバーティングアーマーだけです。ディスタント（長距離攻撃力増加）系の装備と併用する良いでしょう。

アイシングアーマー 重要度：B

防御力増加及びアイス化を防ぐ。シャークと併用できます。マルチが使えなくなるために使用場面は限定されます。

フリートミサイル 重要度：C

高速の矢を放つ。威力、燃費ともに今ひとつです。

ライトニングシールド（雷盾） 重要度：D

防御力を増加。防御力の増加率は魅力ですがアーチャーが併用できる攻撃スキルがありません。これが原因でシャークと併用できるアイシングアーマーの方が人気があります。

エクストリームファイア（Dマルチ） 重要度：S

自分中心に8方向に炎の矢を飛び散らす0距離なら全弾ヒット。デュアルクラスになった後に習得できるスキルです。アーチャーは早い時期にスキルポイントが余るために、ついネタスキルをとりたくなりますが、Dマルチ分のスキルポイントは残しておきましょう。燃費は最悪のDマルチですが、デュアル以降の堅い相手を殺すには必須のスキルです。

デュアル以降

称号はDesperadoとHawkeyeが人気です。堅さと回避のどちらを取るかですが、ステータスの無駄が少ない+シンボル効果が大きいのでDesperadoの方が人気があります。Hawkeyeが今ひとつなのはDEXボーナス値が大きすぎて無駄を無くそうとするとデュアルになるまでの武器のランクがかなり落ちる。回避は狩りでは良いのですが、戦争では攻撃命中率UPと相殺されてしまい効果が減ってしまうのが原因です。

Triggermage, Warsaint, Conqueror

課金アイテムでのアビリティの再振りを前提とすれば、それぞれに魅力があります。Triggermageはアーチャーの弱点でもある魔法に対して回避効果があります。Warsaintは魔法への抵抗力が増えます。ConquerorはDesperadoとシンボル効果が同じです。

必要レア

弓Tacが100になるまではフォースがメインでOKですが、スネグ武器があればさらに楽になります。レベル100以降はTac上限が200に緩和されるのでガンガンTacを上げましょう。Tacが上がればフォースが少なくても驚異的な攻撃力を発揮するので、戦争やソロ狩りで装備をハDESTやスマート中心に変更して死にくくするのもこの頃でしょう。

戦争では

0距離マルチの使い方が勝敗を分けます。いかに上手く有利な状況に運ぶかにプレイヤースキルが問われます。HPが低い内はやるかやられるかの戦いになりますし、頻繁に死ぬでしょう。しかし、戦争でのアチャの真価は結界石の破壊です。もっとも効率よく石を破壊できるので、プリと上手く連携しながら攻めましょう。

魔法の併用について

~~プリに次いで早く蘇生を覚えられるクラス。最短D1時点で蘇生を覚えることが出来ます。もちろんこれはアビリティの上限の話であって、そういうキャラを作成するとどっちつかずの中途半端になることは間違いないのですが、一応、可能か不可能かといえは可能です。~~
蘇生はプリ専用魔法であることが判明しました。他のクラスでは覚えることが出来ません。武器や防具の要求値がシフより高いので余剰アビリティが出来にくいです。もし、サンク使える物理攻撃職というのならシフをお勧めします。ちなみにシフはD4時点で蘇生を覚えられるステに上限が到達します。