

戦士(ウォーリア)

- 基本的な育成

使用武器についてこれはもうプレイスタイルやデザインで選んだほうがいいのかもですが私的な意見を。

- 両手斧(男性専用)

戦士が装備できる中で最高の攻撃力ですが、盾がもてないのが欠点です。デュアル以降は盾がないと厳しいかも？

- 両手剣(男性専用)

高い攻撃力を誇りますが最高ランクになるまでは両手斧には及ばず盾も持てずで微妙な存在。デザインはカッコいいです。

- フェンシング(女性専用)

攻撃力は高めです。戦士の中で最強の威力を誇るスキル(Sword N' Roses)が使えますがこれもやはり盾が持てずさらに一定時間HPの最大値をあげるスキルが使えないためタンカーというよりはアタッカー向きな武器です。フェンシング戦士はそのスキルから薔薇戦士とも呼ばれます。

- 片手剣

攻撃力は低いですが盾を持つことが出来ます。長所は防御力が高く死ににくいこと。カッコいいです。最も使用人口の多い武器かな。

- 槍

攻撃力は片手剣より若干強く、盾を持つことが出来ます。槍はホーンアイスという相手を凍結させるスキルがあります。これは移動速度や詠唱速度を長時間激減させるスキルでどの職からみても脅威です。ただし風スキルには有効なものも多いためこれが使えなくなるのが欠点です。それから槍はDEXに振らなければいけない分STRが低くなり(槍:STR+DEX=片手剣:STR)、成長段階では上級防具の装着が他の武器より遅くなるので防御力が低くなります。

- メイス

攻撃力は片手剣とほぼ同じ攻撃力で盾を持つことが出来ます。欠点は攻撃力がやっぱり低いこと。剣と比べるとかすかに攻撃力は高いがダメージのばらつきも大きい模様。剣と比べて使用者が少ないので微妙に目立ちます。

- ガントレット

攻撃力は槍と同じぐらいで、盾を持つことが出来ませんが武器そのものに若干のAC(防御力)がついています。これは必要STRが他の武器に比べて低いいため余った分の振り方で個性が出せます。欠点はグラが変わらなくてモチベーションが、ってところでしょうか。漢ならこれだ！！

まず重要になってくるアビリティはSTR,CON 槍戦士の場合はDEXも必要となります。アビリティの基本的なあげ方は非常に単純で次のタクティクの武器の数字になるように上げてくのが一般的です。CONは5単位で振らないと意味がないのとSTRは効果が非常に薄いため、例えば現在 STR95 CON75 で次の武器は STR120 CON100 という状態の場合はまずCONを100にしたのちSTRを120にするといったあげ方が美味しいです。戦士はもっともPOTを使う職でもあります。序盤はなるべく無駄遣いせずPOT箱を買うためにお金をためましょう。ちなみに戦士はPriについて範囲への攻撃力が低くタク上げやソロはかなりマゾいので基本的にPTを組みましょう。

スキルについては大地と雷で迷うかもしれませんがこれは個人のプレイスタイルで、ただし、局地戦や高Lvになってくると石鎧は貫通されるようになり、戦士の役割がサンクプリ殺しをする場合が多いため個人的には雷がお勧めです。

戦争で戦士は石防衛を担う場合が殆どです。敵国の人間が攻めてきた場合、サンクが掛かっていない場合はまずありません。その為ホーンアイスは敵国に掛かりずらく、戦争での実用度もホーンアイスは下がります。ただし、これも状況次第。スキルを使用している敵やWizに使えば絶大な効果を発揮しますので、貫通と使い分けましょう。しかしDAと違い、突発的なPvPを除くと狩りでホーンアイスは役に立ちません。PvP、戦争専用スキルとなります。

ガントレットを選択した、漢な方はThunder Blowは必ず取りましょう。ガントレット専用スキルです。

スキル振り直しのクエストもありますが、非常に面倒です。戦士の特徴を決定付ける重要な部分ですので自分のプレイスタイルにあったスキルを選択しましょう。

生産については初期に取る生産はもう鉱夫の一択。DRは装備品(レア)の自給自足が鉄則です。1日に作成可能な個数が決められているため他人には頼み難いので鍛冶をあげて装備品(レア)は自給自足を。

一言：戦士は他職に比べ、激しくマゾい職です。成長過程では泣きたくなる程だと思われれます。攻撃力が低い(範囲攻撃が殆ど無い)故にTacが上がりにくい(Tac上昇は攻撃力と攻撃回数依存)、足が遅い、敵(PC等も)が殺しにくい、Dualに到達するまではタンクすら到底不可能(プリがやった方が話が早い)等等、様々な悩みを持つ職です。故に戦士を止めて別キャラ育成と言う人もいると思われれます。

ですが育った後はかなり強く、HP60K を擁し、10K ダメージのスキルを連発。敵陣に突っ込んで大暴れ、または防衛で襲ってきた敵国を殲滅など、非常に広範囲に渡り重要な役割を演じるのが戦士です。大器晩成型と言われる所以です。

・デュアル以降

デュアルクラスのクラスチェンジについてはほぼLoadKnight一択でしょう。シンボルの関係で選択の余地ないです。デュアル以降は非常に高いHPとシンボルも合わさった非常に高いACで主にタンカーが仕事になりますがそれでもきついのでスマートのレアなど揃えると狩りに誘われ放題でしょう。

対人戦についてはフォース装備+貫通でPriをぬっころしたり、ストライク装備で固めて攻撃してきた相手に手痛い反撃をかまして殴り殺したりしましょう。高いHPは恐ろしい攻撃力を生みます。HPが高いので死にくかつ貫通でプリを殺して蘇生を阻止することが出来るのでPVPではかなり重要な存在でしょう。

いくら殺しても蘇生されては意味がないのです。