

組み合わせの前にまず装備を生産面から見て大まかに分類してみます。

金属製の武器：戦士とシーフが装備します

木製の武器（杖）：プリとwizが装備します

木製の武器（弓）：アーチャーが装備します

金属製の防具：戦士のみ装備できます

非金属製の防具：戦士以外が装備します

装備は上の5種類に大別されます。これをふまえておいてください。

#### 鋳夫-->鍛冶

戦士が装備する金属製の武器・防具とシーフの武器が作れます。また鍛冶で作れる装備にレア効果を付けることが出来ます。

シーフが装備する布製の防具は作れません。戦士のナックル武器は作れません。

戦士とシーフのための職業です。

#### 木こり-->弓制作者

アーチャーが装備する武器（弓と矢）が作れます。また弓製作で作れる装備にレア効果を付けることが出来ます。

プリ・wizが装備する杖は作れません。

アーチャーが装備する布製の防具は作れません。

アーチャーのための職業です。

#### 木こり-->大工

プリ・wizが装備する木製の武器（杖）が作れます。また大工で作れる装備にレア効果を付けることが出来ます。

アーチャーが装備する弓矢は作れません。

プリ・wiz・シーフが装備する布製の防具を作れません。

プリ・wizのための職業です

#### 肉屋-->裁縫士

シーフ・アーチャー・プリ・wizが装備する布製の防具と戦士のナックル武器が作れます。また裁縫で作れる装備にレア効果を付けることが出来ます。他の職業は地形をクリックしてアイテムを得るのに対して肉屋は家畜を殺害してその死体をクリックしてアイテムを得るので非常に手間がかかります。

戦士以外全ての職業に向いています。（ナックル戦士含む）

#### 薬草採取-->錬金

各種potを作成できます。また一定時間能力を向上させるレアアイテム（消耗品）を作ることが出来ます。武器防具は作れません。

クラスによる向き不向きはありません。

#### 漁師-->キャンドル職人

各種キャンドルを作成できます。また一定時間能力を向上させるレアアイテム（消耗品）を作ることが出来ます。武器防具は作れません。

クラスによる向き不向きはありません。

#### 農夫・漁師-->料理人

各種食料を作成できます。また一定時間能力を向上させるレアアイテム（消耗品）を作ることが出来ます。武器防具は作れません。他の職業は地形をクリックしてアイテムを得るのに対して農夫は畑を耕し種を植えてからアイテムを得るので非常に手間がかかります。

クラスによる向き不向きはありません

職業が大きく2つにわかれているのがわかったでしょうか？

装備を作る職業と消耗品を作る職業です。

DRでは露天やオークションのシステムがないので時給自足の雰囲気があります。接続時間が短い人ほど最初は自分の武器を作れる職業を選択するのが良いでしょう。次点の候補は自分の防具を作れる職業、その次が消耗品を作る職業です。敵からの装備ドロップがかなり高いので消耗品

を作る職を最初に選んでも不利になることはありません。趣味で選んでも結構です。最初に選んだ職業を極めなくてもお金さえ払えば別の職業を覚えることも出来ます。例外として自分が使えない装備を作る職業だけは最初に選んではいけません。

職業が高レベルになるとレア効果の付いた装備を作ることが出来ます。しかしレア武器には耐久値が設定されているので長く使えば壊れます。修理も出来ますが高額な上、耐久値の上限が下がるので装備は使い捨てで常に作り続けねばなりません。よほどの廃人でないかぎり自分の分のレア装備を作るだけでいっぱい입니다。自分の装備を作る職業を勧めるのはそのためです。もっともレア効果のある装備が必須になる頃にはあなたも複数の職業をマスターしているはずですので最初の職業は深く考えなくても大丈夫です。鯖TOPクラスでなくてもいいやってのんびり屋はレア無しでもなんとかやっていけます。

ちなみに生産の三次職である商人になるには全ての一次職二次職をマスターする必要があります。

#### 一次職

Q：鉱夫でGMになりたいのですが、どのくらい時間が掛かりますか？

A：100時間くらい掛かります。

Q：最初に間違っって違うjobを選択してしまいました。キャラ作り直しですか？

Q：他の一次職スキルは覚えられますか？また条件等ありますか？

A：最初に決定した一次職だけでなく、目的のお店で100万critを支払いさえすれば他の一次職スキルも覚えることが可能です。お金の他に条件はありません。

二次職で生産をすればお金はすぐ溜まるので、間違えて覚えてしまったと悲観せずにその一次職の二次職で一度お金を溜め、

目的のjobを覚える事をお勧めします。

#### 二次職

Q：二次職のスキルはどうすれば覚えられますか？

A：一次職タクが50以上の時に関連するお店にて10万critを支払えば覚える事ができます。

Q：お金が足りません。どうしたらいいのでしょうか？

A：狩りをするか、収集物を売らしましょう。銀行からもLVに応じてお金を借りる事が出来ます。利子はありません。

Q：鉱夫がGMでなければ、鍛冶屋のGMにはなれませんか？

A：はい、なれませんが、対応する一次職でGMになっている必要があります。

Q：鍛冶屋でGMになりたいのですが、どのくらい時間が掛かりますか？

A：早くて200時間かかります。

Q：鉱夫より時間が掛かりますね。何故ですか？

A：材料を買ったり、生産物を買ったり、生産スキルで生産物や生産量を設定する為です。

#### 商人

Q：商人になりたいのですが、どのくらい時間が掛かりますか？

A：全ての職業のGMになっている必要があります。

一次職は6種、二次職は7種あるので、標準的には2000時間くらい掛かります。マクロ設定等の差で、1500時間くらいで成れる方も中には居ます。

Q：そんな早くなれるんですか。がんばります。

A：なれるもんなら成ってみやがれ。

#### 勘違いしやすい間違い

一次職をGMにしなくてもタク50になれば二次職を覚えられる。

レアを作るだけならGMである必要はない。

レアをグレードアップするにはGMである必要がある。

最初に選んだ一次職がタク1でもお金(1M crit)さえあれば他の一次職を覚えられる。

### Gupアイテムの収集について

鉱夫、木こり、肉屋はサードオニクスが取れます（ただし肉屋で取るのはものすごい手間と時間がかかる）。

それ以外の一次職（薬草採取、漁師、農夫）では祝福の葉が取れます。

これらは取った一次職の二次職でのGupに使います。

すなわちサードオニクスは装備品のGupに、祝福の葉は消耗系レアアイテムのGupに使います。