

スキルについて

各スキルに設定されている必要ステータスの条件を満たした上で、SkillBookを使う事でスキルを習得、成長させていく。

I-1から始まり、I-2、I-3...I-5と上がっていき、要求ステータスも増える。
I-6になった時点でそのスキルはII-0へとアップグレードされる。

つまりスキルをII-0にする為にはレベル1のスキル書が6個必要、

II-0以降は範囲攻撃になる、範囲が広がる、効果時間が延びる等、効果自体が変化するスキルもある。
現在IV-6まで実装済み。

スキル以降はmobからのドロップか課金で買うか露天で買うかしかない。

注：スキルはLvを下げるができるが、Lvを下げるにも完全に忘れるにもSton of Oblivionが必要。

1つで1回のスキルLvダウンが可能、全Mobから低確率でDrop(精錬アイテムよりは出やすい模様)。

スキルポイントが全使用中の状態(例：20/20)からスキルLvを下げた場合、スキルブックの使用に失敗するバグあり。

リログかもしくは武器を外す(1個の武器しか装備してない場合、Qの武器変更をすると楽)と直る。

スキルの種類について

パッシブ(Passive)はスキルを覚えているだけで効果があるもの

インスタンス(INSTANCE)はスキル使用后(右クリック後)すぐに発動できるもの、

キャスト(CAST)は詠唱が必要なもの

チャント(CHANT)は使用后効果を継続させるために定期的にMPを消費し続けるものを指す。

また、タウント(デタウント)とは攻撃系スキルを使用した時相手のヘイトを増加させるか否かである。

タウント属性のスキルは相手の自分に対するヘイトを増加させ、デタウントはヘイトを増加させない。具体的に言えば、PT狩りにおいてタンカー(壁役)はタウント属性の技を使いヘイトを高めることで敵のターゲットを自分に集中させ、周りはデタウント属性の技を使いターゲットが変わらないようにすると良い。

ちなみに、タウント/デタウントのほかにはヒールによるヘイトもある。

Mastery系スキルで増えた分の攻撃力は、通常攻撃にのみ適応され、Hard Hitなどのスキルの攻撃力には影響しない。