

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กาญจนา แก้วเทพ. สื่อสารมวลชน: ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: เอดิชั่น เพรส

โปรดักส์, 2543.

กิตติ กันภัย. การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ในสังคมสารสนเทศ. ในมองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่.

กรุงเทพฯ: เอดิชั่น เพรส โปรดักส์, 2543.

กิตติพงศ์ ไทยเจริญ. การกำหนดนโยบายองค์กรและลักษณะการรายงานข่าวผ่านอินเทอร์เน็ต

(WWW) ของสื่อมวลชนไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการหนังสือพิมพ์

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

จำนงค์ อติวัฒน์สิทธิ์ และคณะ. สังคมวิทยา. กรุงเทพฯ: ภาควิชาสังคมวิทยา และมานุษยวิทยา

คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2533.

จิรัฐ ศุภการ. การอธิบายตัวตนในชุมชนเสมือนจริง. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชา

วารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

จตุร สุภาพ. ลัทธิการเมืองและเศรษฐกิจเปรียบเทียบ. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช, 2538.

ฉวีวรรณ สายบัว. เศรษฐกิจไทย: เศรษฐกิจ สังคมและการเมืองไทย: ประเด็นปัญหาและทางออก

ระดับโครงสร้างและรากฐาน. กรุงเทพฯ. คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,

ม.ป.ป.

ซิลเลอร์, เฮอริเบิร์ต ไอ. การสื่อสารและการครอบงำทางวัฒนธรรม. แปลโดย อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์.

กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.

ทอพอเลอร์, อัลวิน. อำนาจใหม่. แปลโดย ขุนทอง ลอเสรีวานิช. กรุงเทพฯ: รุ่งแสงการพิมพ์, 2536.

ธัญมิ เรื่องวิทยานุกูล. ชุมชนเสมือนของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าว

อิเล็กทรอนิกส์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.

บ. ศูนย์วิจัย กลสิกรไทย. วารสารกระแสทรรศน์. 9 ฉบับที่ 1452 (16 กรกฎาคม 2546).

บุญศักดิ์ แสงระวี. เศรษฐศาสตร์การเมืองพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: สุขภาพใจ, 2546.

ปัจจุชัย บุนนาค และ สมคิด แก้วสนธิ. จุลเศรษฐศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 8 กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2523.

พนมกร ดังทัตสวัสดิ์. ความรุนแรงและปัญหาจริยธรรมในเกมออนไลน์ “แร็กนาร์็อก”.

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

พิเชษฐ์ เวชพลภัทรธรรม. การตัดสินใจเชิงจริยธรรมของวัยรุ่นที่สื่อสารในห้องสนทนา

บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาวารสารสนเทศ

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.

พิรงรอง รามสูต. รายงานความก้าวหน้าของโครงการวิจัยครั้งที่ 2: การสร้างภูมิคุ้มกันการติดเกม

ออนไลน์สำหรับเยาวชนไทย. (เอกสารไม่ตีพิมพ์), 2551.

รัตนา สายคนิต. เศรษฐศาสตร์เบื้องต้น. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.

วลัยลักษณ์ ใจสูงเนิน. พฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบ

ของเกมแร็กนาร์็อกที่มีต่อวัยรุ่น. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. ภาควิชาการสื่อสาร

มวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.

ศร สัจจา. เศรษฐศาสตร์การเมือง ฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพฯ: กลุ่มเศรษฐศาสตร์การเมือง, 2522.

ศิริชัย ศิริกายะ และ กาญจนา แก้วเทพ. ทฤษฎีการสื่อสารมวลชน. กรุงเทพฯ:

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2531.

สมพงษ์ ชูมาก. การต่อสู้ทางการเมือง. กรุงเทพฯ: ดวงกมล, 2519.

สุชาติ วัฒนอมรเกียรติ. แรงจูงใจในกิลด์วอร์ กับการรวมทีมในไซเบอร์สเปซและ

การต่อเชื่อมสู่โลกของความเป็นจริง. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชา

วารสารสนเทศคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

สุพัทธรา สุภาพ. สังคมวิทยา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2525.

อาทิตย์ ขวัญเมือง, บรรณาธิการ. Weekly Online: special presentation: Lineage II:

The Kamael, The 1ST Throne. กรุงเทพฯ: บ. ฟิวเจอร์เกมเมอร์ จำกัด, 2551.

อาทิตย์ ขวัญเมือง, บรรณาธิการ. Weekly Online: special presentation: Lineage II:

Part I Gracia, The 2ND Throne. กรุงเทพฯ: บ. ฟิวเจอร์เกมเมอร์ จำกัด, 2551.

อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, บรรณาธิการ. สื่อสารมวลชนเบื้องต้น: สื่อมวลชน, วัฒนธรรมและสังคม.

กรุงเทพฯ: โครงการสื่อสันติภาพ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

ภาษาอังกฤษ

Chick, T. MMOs: Building Whole Societies [Online], 2003. Available from:

<http://archive.gamespy.com/amdmmog/week5/>

Curran, J. Mass communication and society. London: Edward Arnold, 1977.

Edge, D., and Williams, R. The social shaping of technology [Online], 1996.

Available from: <http://www.rcss.ed.ac.uk/technology/SSTRP.html>

Hall, S., and Evans J. Virtual Culture: The reader. London: SAGE, 1999

Harper, E. B., and Dunham A. Community organization in action: basic literature

and critical comments. New York: Association Press, 1959.

Jones, G. The Pioneer, MUDs, MMORPG and Mayhem [Online], 2003. Available from:

<http://archive.gamespy.com/amdmmog/week2/>

Jones, Steven G. Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety. London:

SAGE Publication, 1997.

Kent, L. S. Alternate Reality: History of massive multiplayer online game [Online],

2003. Available from: <http://archive.gamespy.com/amdmmog/week1/>

Kent, L. S. Making an MMOG for Masses [Online], 2003. Available from:

<http://archive.gamespy.com/amdmmog/week3/>

Kosak, F. D. The Future of Massively Multiplayer Gaming: A visionary panel [Online],

2003. Available from: <http://archive.gamespy.com/amdmmog/week8/>

Krueger, M. W. Artificial reality II. Reading, Massachusetts: Addison-Wesley Pub., 1991

Lehdonvirta, V. 'Virtual Consumerism' A presentation given at P2P Universal

Computing Consortium's visit to HIIT [Online], 2005. Available from:

<http://www.hiit.fi/u/vlehdov/>

Marx, K. Capital: An abridged edition/ Karl Marx; edited with and introduction

By David McLellan. Oxford: Oxford University Press, 1995

Olsen, M. E. The process of social organization. New York: Holt, Rinehart and Winston,

1968

Rheingold, H. The Virtual community: homesteading on the electronic frontier.

Reading, Massachusetts: Addison-Wesley Pub., 1993

Robbins, K. "Cyberspace and the world we live in," The Cyberculture readers,

London: Routledge, อ้างถึงใน จิรวิทย์ ศุภการ. การอธิบายตัวตนในชุมชนเสมือนจริง.

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ. ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Robins, K. Times of the technoculture: from the information society to the virtual life.

London: Routledge, 1997.

Smith, A. The wealth of nation. London: M.J. Dent & Sons Ltd., 1950.

Warren R. L. Sociology: an introduction. Totowa, New Jersey: Littlefield,

Adams & Co., 1968.

เว็บไซต์

<http://www.ivory-tower.de/>

<http://www.lineage2.in.th>

<http://www.lineage2.com/>

<http://lineage.pmfun.com/>

<http://lineage2.stratics.com/>

<http://www.mmorpg.com>

<http://www.wikipedia.org>

ภาคผนวก

ภาคผนวก

ข้อมูลเกี่ยวกับเกม Lineage 2

1. เผ่าพันธุ์ และอาชีพ

1.1 เผ่าพันธุ์มนุษย์

มนุษย์ใน Lineage 2 ก็เหมือนมนุษย์ในโลกสมัยใหม่ มนุษย์เป็นผู้มีอิทธิพลมากที่สุดละมีจำนวนประชากรมากที่สุดในโลก โดยแบ่งเป็นสองสายใหญ่ๆ คือ ไฟเตอร์ และเมจ

ไฟเตอร์ (INT 21 STR 40 CON 43 MEN 25 DEX 30 WIT 11)

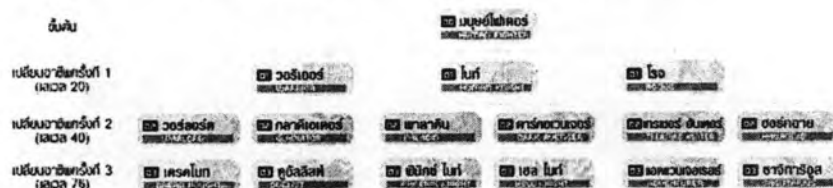
คติ : ต่อให้หัวใจของข้าเย็นชืดไป แต่ดาบและเกียรติยศของข้าจักยืนยงตลอดไป

ขั้นแรกสุดของสายนักรบ ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนฝึกปรือฝีมือการต่อสู้พื้นฐาน เช่นการใช้อาวุธและอุปกรณ์ป้องกันขั้นต้นและการโจมตีทางกายภาพ เป็นต้น

แนวทางในการเล่น : การล่าในช่วงที่ยังเป็นไฟเตอร์จะต้องต่อสู้แบบประชิดตัว ใช้ทักษะชนิดต้องแสดงซึ่งสร้างความเสียหายสูงสลับกับการนั่งพัก หากเลือกใช้ธนูเป็นอาวุธหลักซึ่งต้องเปลี่ยนวิธีเล่นเป็นการโจมตีระยะไกลสลับกับวิ่งตั้งหลัก ทั้งนี้ชนิดของทักษะมีส่วนทำให้ล่าได้นานขึ้นเร็วขึ้น

โดยไฟเตอร์สามารถเติบโตขึ้นไปเป็นสายอาชีพต่างๆ ได้ 3 สายด้วยกันคือ วอร์ริเออร์ โนท์ และโรจ ซึ่งแต่ละสายจะแยกไปเป็นอาชีพต่างๆ ดังรูป

ภาพประกอบที่ 6.1: เส้นทางสายอาชีพมนุษย์ไฟเตอร์





วอร์ริเออร์ : เป็นพัฒนาการของไฟเตอร์ที่แสวงหาความกำยำของร่างกาย การที่ไม่ได้รับเลือกให้เป็นทหารประจำการ ทำให้ต้องเป็นทหารรับจ้างเสียเป็นส่วนใหญ่ เน้นการฟาดฟันดาบที่เฉียบขาดรุนแรง เพราะความที่รักในกำลังจึงค่อนข้างปลื้มตัวคนทั่วไปมาฝึกฝนตัวเอง มักใช้ชีวิตนอนกลางดินกินกลางทรายอยู่นอกหมู่บ้าน เป็นสายอาชีพที่มีความพิเศษในด้าน "การจู่โจมทางกายภาพพระยะประชิดโดยเน้นพลังโจมตี" ดังนั้นเวลาเล่นให้หนักไปทางทักษะที่ต้องแสดง เพื่อเพิ่มพลังโจมตีให้สูงขึ้นในระยะกระชั้นชิดอันจะสร้างความเสียหายให้แก่มอนสเตอร์ได้รวดเร็ว และรุนแรง ในการเล่นเข้ากลุ่มวอร์ริเออร์เหมาะทำหน้าที่เป็นหน่วยบุกทะลวง เพราะสามารถสร้างความเสียหายขั้นรุนแรงให้แก่ศัตรูต่อเนื่องกันไปได้อย่างดีเยี่ยม



วอร์ลอร์ด : เป็นฉายาอบแก่คนที่เก่งที่สุดในหมู่ทหารรับจ้างที่ถูกจ้างมาทำสงคราม พวกเขาชอบหนึ่งลุยสิบมากกว่าจะเล่นตัวต่อตัว ชอบใช้อาวุธขนาดใหญ่ที่มีความได้เปรียบกว่าเช่นหอกเป็นต้น

วอร์ลอร์ดเป็นสายอาชีพที่เสริมการต่อสู้ทางกายภาพพระยะประชิดหนึ่งต่อหลายคน อันเป็นลักษณะพิเศษชนิดหนึ่งของวอร์ริเออร์ให้มีความโดดเด่นขึ้นมาอีก ความเสียหายที่สร้างแก่ศัตรูหนึ่งๆแม้จะน้อยกว่ากลาดิเอเตอร์แต่อย่าลืมหาสร้างสร้างความเสียหายให้พร้อมกันได้หลายคน เมื่อนำมารวมกันจึงมากกว่าเยอะ เวลาเล่นคนเดียวให้ไปที่ที่มีมอนสเตอร์ที่อ่อนกว่าตัวเองอยู่แล้วใช้ทักษะโจมตีกลุ่มจะได้ผลดีกว่า ส่วนการเล่นกลุ่ม ถ้าเป็นกลุ่มที่มีวอร์ลอร์ดให้ใช้วิธีตามฝูงมอนสเตอร์ไปแล้วสู้แบบตะลุมบอนจะได้ผลที่น่าพึงพอใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสงครามชิงปราสาทที่มีผู้เล่นออกันมาสู้เยอะ วอร์ลอร์ดจะนำความเสียหายแจกจ่ายแก่ศัตรูได้อย่างถล่มทลาย



เดรดโนท : วอร์ลอร์ดนักรบซึ่งแข็งแกร่งที่สุดในสนามรบ, เดรดโนท นักรบที่กลับมาเกิดใหม่อีกครั้ง และได้รับพลังโบราณซึ่งหายสาบสูญไปเป็นเวลานาน เดรดโนทจะคล้ายกับวอร์ลอร์ดตรงที่มีความเชี่ยวชาญในการรบเป็นอย่างมากไม่เกี่ยงว่าคู่ต่อสู้ที่มีอยู่จะมีจำนวนมากน้อยเพียงใด พวกเค้ามีพลังมหาศาลที่แอบแฝงอยู่ และชอบใช้อาวุธขนาดใหญ่ เช่น หอก เป็นต้น ความพิเศษของเดรดโนท คือ จะมีความชำนาญในการสู้รบแบบประชิดตัวเป็นอย่างมาก

สามารถต่อสู้กับศัตรูได้ที่ละหลายๆ คน และในแต่ละครั้งของการโจมตีจะสร้างความเสียหายค่อนข้างสูง ดังนั้นหากเกรดโนทล่ามอนสเตอร์ที่มีเลเวลต่ำกว่า และใช้ทักษะที่มีอยู่ในการต่อสู้ ก็จะได้เปรียบมากพอสมควร หากเกรดโนทเข้าร่วมเล่นเป็นปาร์ตี้ก็จะล่าและจับได้มอนสเตอร์ได้อย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในขณะทำสงครามชิงปราสาท จะมีตัวละครมากมายมารวมตัวกันอยู่ เกรดโนทจะสร้างความเสียหายให้กับศัตรูได้เป็นอย่างมาก



กลาดิเอเตอร์ : หากออร์ลอร์ดเป็นทหารรับจ้าง สัตว์กัดการลุยฝูงศัตรู กลาดิเอเตอร์ก็ต้องเป็นนักรบฝีมือดีที่สุดในด้านการต่อสู้ตัวต่อตัว โดยเฉพาะความสามารถในการใช้ดาบคู่ พวกนี้ถือว่าการโจมตีก่อนคือการป้องกันที่ดีที่สุด กลาดิเอเตอร์เป็นอาชีพซึ่งมีความพิเศษในด้านการต่อสู้กายภาพระยะประชิดแบบ 1 ต่อ 1 อันเป็นลักษณะเฉพาะอันหนึ่งของวอร์ริเออร์ ด้วยเหตุนี้ในการต่อสู้แบบตัวต่อตัวจะหาอาชีพไหนแกร่งไปกว่านี้ไม่มีอีกแล้ว แต่เวลาออกล่าคนเดียวสามารถต่อกรกับมอนสเตอร์เลเวลสูงๆ ได้ก็จริง แต่ผลลัพธ์ไม่ค่อยสมน้ำสมเนื้อ อย่าลืมว่าถึงแม้จะปล่อยพลังโจมตีสูงๆ ได้แบบจับพลัดทันใจก็จริง แต่ก็กิน MP, HP ให้ลดยวบฮาบคาตา เพราะฉะนั้นไปหามอนสเตอร์ระดับเดียวกันหรือต่ำกว่าตัวเองเล็กน้อยดีกว่า ในการเข้ากลุ่มเล่นกลาดิเอเตอร์เป็นตัวที่ดีที่สุดในทุกตัวละครที่ไม่มีเวทย์ และหากมีสงครามตะลุมบอนกลาดิเอเตอร์แสดงบทบาทตามนโยบาย “จับมันตบตัวเดียว” ได้ดีมาก เวลามีสงครามตีปราสาทกลาดิเอเตอร์นี่แหละที่จะไล่ตามไปฆ่าศัตรูที่หนีไปเหมาะให้เข้าคู่กับเทรเซอร์ ฮันเตอร์



ดูอัลลิสต์ : นักรบที่ได้ชื่อว่าต่อสู้แบบ 1 ต่อ 1 ได้ดีที่สุด ชอบใช้อาวุธประเภทดาบคู่ การโจมตีจะรวดเร็วราวกับลมพายุ จะได้อายุขัยพิเศษที่กลาดิเอเตอร์มีอยู่มาคือ ใช้การโจมตีอย่างรวดเร็วแทนการตั้งรับคู่ต่อสู้ ดูอัลลิสต์ เป็นอาชีพที่ได้รับถ่ายทอดความพิเศษต่างๆ ของนักรบจากกลาดิเอเตอร์ คือจะ ต่อสู้แบบประชิดตัว 1 ต่อ 1 ได้เป็นอย่างดี หรือถ้าจะบอกว่า ดูอัลลิสต์เป็นนักรบที่สู้แบบ 1 ต่อ 1 ได้ดีที่สุด ก็ว่าได้ แต่การล่าแบบเดี่ยวโดยจับมอนสเตอร์ที่มีเลเวลสูงกว่าค่อนข้างหนักเกินไปสำหรับดูอัลลิสต์ เพราะความแข็งแกร่งของ HP/MP จะไม่สูงมากนัก ดังนั้นการล่ามอนสเตอร์ที่อยู่ในเลเวลระดับเดียวกัน และเลเวลที่ต่ำกว่าจะทำให้ดูอัลลิสต์ได้เปรียบ

มากกว่า หน้าทีของคู่อลลิสต์ที่เหมาะสมในสงครามชิงปราสาทก็คือการไล่ตามจับศัตรูที่
ต้องการจะหนีออกจากสนามรบ ยิ่งถ้าทำงานกับแอดเวนเซอร์ก็ยิ่งจะทำให้ได้เปรียบมาก
เพิ่มขึ้นอีกด้วย



HUMAN KNIGHT

ไนท์ : เป็นทหารประจำการของอาณาจักรจึงเท่ากับว่าเป็นผู้ที่คุ้นเคยกับวิชาการ
ต่อสู้ต่างๆขององค์การระดับชาตินั้นๆ(หรือหน่วยงานที่เทียบเคียงกันได้) เพราะฉะนั้นหากท่านมี
ความประสงค์จะเป็นไนท์ท่านต้องไปขึ้นชื่อไว้กับสมาคมนักรบที่อยู่ใกล้กับปราสาทของลอร์ดผู้
ครองเขตเสียก่อน แต่ทั้งนี้ไม่ได้เป็นไปตามธรรมเนียมอัศวินผู้มีอำนาจถือครองแผ่นดินเหมือนใน
ยุคกลางของยุโรป ไนท์ในที่นี่มีความใกล้เคียงกับซามูไรในยุคอาณาจักรรวมผู้มีฝีมือการรบเป็นที่
ยอมรับ และได้รับเลือกให้เข้าเป็นทหารประจำการ คนเหล่านี้ถือเกียรติยศเป็นอย่างยิ่ง ยอมมอบ
กายถวายชีวิตแก่บ้านเมืองและนายกอง ประดับกายด้วยดาบและโล่ ไนท์คือสายอาชีพที่พัฒนา
“การต่อสู้เชิงกายภาพในระยะประชิดอันเป็นหลักสำคัญของพลังป้องกันตัว” ที่เป็นจุดเด่นของไฟ
เตอร์ให้สูงขึ้นมาอีกระดับ ด้วยเหตุนี้การล่าจึงต้องใส่โล่เพื่อเพิ่มพลังป้องกันให้สูงขึ้นควบคู่กับการ
ใช้เชลฟีฮิล ออกล่าที่ละนานๆ เพื่อเพิ่มเลเวลให้แก่ตนเอง การเล่นเป็นกลุ่ม ไนท์ควรใช้พลังป้องกัน
ที่มีอยู่สูงและทักษะเฮลสต์เพื่อล่อให้มอนสเตอร์เข้ามารุมตัวเองแล้วให้คนในกลุ่มที่เหลือคอยตีตลบ
หลัง พวกเขาจะได้ไม่ต้องเจอมอนสเตอร์แบบจ้งๆโดยตรง



PALADIN

พาลาดิน : เป็นนักรบศักดิ์สิทธิ์ผู้ถวายเป็นเจ้าผู้ครองนครและเทพแห่งแสง
เพลงดาบเยี่ยมยอดที่สุดที่แลงมาด้วยการฝึกฝนและเกียรติยศของตัวเองรวมกับอุปกรณ์ป้องกันที่
ดีที่สุดในมือไว้แก่พาลาดินเท่านั้นช่วยให้พลังเวทย์อันเป็นพลังของเทพได้ แนวการต่อสู้และ
บทบาทในกลุ่มของพาลาดินโดยทั่วไปคล้ายคลึงกับไนท์อาชีพขั้นต้น ที่พิเศษขึ้นมาคือเวทย์ขาว
หนึ่งในเวทย์ที่ตัวเองมีที่แข็งแกร่งขึ้นมา มาก พาลาดินทำหน้าที่ป้องกันจุดที่มั่นในสงครามชิง
ปราสาทเพราะมีพลังป้องกันเยอะพิเศษ พลังที่ว่านี้เป็นประโยชน์ยิ่งเมื่อใช้ประกอบหน้าที่ป้องกัน
ประตูปราสาทหรือพื้นที่พิเศษต่างๆ



PHOENIX KNIGHT

ฟีนิกซ์ไนท์ : เป็นอัศวินที่ถูกลิขิตให้ต่อสู้เพื่อพิทักษ์ผู้มีอำนาจครอบครอง เทพแห่งแสงสว่างปกป้องและสอนให้ฟีนิกซ์ไนท์มีความสามารถในการต่อสู้และเวทย์เกี่ยวกับการรักษาโรค พวกเขาฟีนิกซ์ไนท์จะทำหน้าที่ต่อสู้เพื่อพิทักษ์นักรบในฝ่ายเดียวกันมากกว่าที่จะเข้าต่อสู้กับศัตรูที่บุกเข้ามา ฟีนิกซ์ไนท์จะมีแนวทางการต่อสู้ที่ค่อนข้างคล้ายคลึงกับ ไนท์เป็นอย่างมากแต่จะมีอำนาจเวทย์ช่วยเหลือที่สูงกว่า ฟีนิกซ์ไนท์จะทำหน้าที่ป้องกันสมาชิกภายในแคว้นเสียมากกว่า หรืออาจจะทำหน้าที่ปกป้องประตูปราสาท ใช้พลังป้องกันที่มีอยู่สูงทำหน้าที่ป้องกันศูนย์กลางของปราสาทไม่ให้ฝ่ายศัตรูเข้ามาทำลายได้



DARK AVENGER

ดาร์คอเวนเจอร์ : คือเหล่าอัศวินผู้ถวายเป็นตัวแค้นแห่งความมืด พวกเขาถือเป็นพวกนอกรีตสำหรับเทพแห่งแสงและจารีต ธรรมเนียมต่างๆของมนุษย์ไม่เป็นที่ต้องใจพวกเขา พวกเขาชอบตัดสินใจและตกลงใจทำสิ่งต่างๆด้วยตัวเอง ในการต่อสู้พลังโจมตีป้องกันตัวของเขาพอสมควรเหมือนกับพาลาดิน และพวกเขาใช้เวทย์เช่นเดียวกับพาลาดินแต่เป็เวทย์ดำแทนที่จะเป็นเวทย์ขาว ดาร์คอเวนเจอร์เป็นกระแสด้านมืดของพาลาดิน ดังนั้นไม่ว่าจะเป็นรูปแบบการต่อสู้หรือบทบาทการเล่นในกลุ่มหรือในสงครามตีปราสาท ดาร์คอเวนเจอร์กับพาลาดินจึงคล้ายคลึงกันเกือบทั้งสิ้น ยกเว้นเรื่องเวทย์เท่านั้นที่ดาร์คอเวนเจอร์มีเวทย์เพื่อตัวเองมากกว่าพาลาดินซึ่งมีเวทย์เพื่อผู้อื่นมากกว่า และเวทย์ของดาร์คอเวนเจอร์ออกไปในทางไร้ปราณี (เช่นใช้พิษหรือแย่ง HP ของคนอื่น)



HELL KNIGHT

เฮลไนท์ : นำวิญญาณของตนมอบให้กับเทพแห่งความมืด เพื่อบรรลุการแก้แค้นที่ได้วางแผนไว้, อัศวินแห่งนรก ผู้ซึ่งใช้ทุกวิถีทางโจมตีศัตรูเพื่อชัยชนะของตนเอง. มีความเชื่อมั่นในตนเองสูง และพร้อมเสมอไม่ว่าศัตรูจะแข็งแกร่งเพียงใด เฮลไนท์เป็นอาชีพที่สะท้อนออกมาจากกระแสด้านมืดของฟีนิกไนท์ ลักษณะการต่อสู้, การเล่นเกมปาร์ตี, การชิงปราสาทของเฮลไนท์

กับพินิกไนท์จะไม่แตกต่างกันมากนัก แต่พินิกไนท์จะมีเวทย์ช่วยเหลือผู้อื่นมากกว่า ส่วนเฮลไนท์จะมีเวทย์ทำร้ายมากกว่า (เวทย์ใช้พิษ, ดูด HP จากผู้อื่น)



โจ : เป็นนักรบที่ถือความคล่องแคล่วสำคัญกว่ากำลัง ถือความเป็นจริงสำคัญกว่าเกียรติยศ ข้อที่แตกต่างจากสองสายอาชีพข้างต้นคือพึ่งอาวุธระยะไกลเป็นหลัก เขาเหล่านี้นิยมธนูหรือดาบเล็กๆและเล็งกระเบามากกว่าจะไปถือดาบใหญ่ๆหรือใส่เสื้อเกราะหนักอึ้ง การต่อสู้ของพวกเขาไม่ใช่การออกหน้าตรงๆตัว หน้าหลักคือสะกดรอย ลอบสังหาร นานๆครั้งมีคนมาจ้างให้ไปเป็นมือธนูด้วยเหมือนกัน โดยทั่วไปโจมักออกล่าแบบเสี่ยงดวงเอา อย่าลืมว่าพวกเขาต้องอาศัยการป้องกันตัว การหลบหลีกเป็นหลักขณะที่การโจมตี การเข้าเป้ามีไม่สูงจึงต้องใช้ธนูหรืออาวุธสั้นเป็นหลัก หากต้องไปเจอมอนสเตอร์เลเวลสูงๆ ถ้าโชคไม่ดีมีโอกาสตายเอาง่ายๆ เพราะฉะนั้นลองหามอนสเตอร์ที่อ่อนกว่าของไนท์กับของวอร์เออร์ดูจะได้ผลดีกว่า ด้วยเหตุนี้การล่าของโจต้องใช้เวลานานกว่าโดยตีมอนสเตอร์ต่ำกว่า และคอยหลบไปเรื่อยๆ เวลาเข้ากลุ่มโจห้ามเล่นบทตัวลุยเด็ดขาด สิ่งนี้ทดแทนด้วยการสู้ตัวต่อตัวโดยการเข้าสร้างความเสียหายระดับคริติคอลจากด้านหลังของศัตรู หรือยิงด้วยธนูไล่ตามกลุ่มไปเรื่อยๆอาศัยสร้างความเสียหายมากจากระยะไกลโดยไม่ต้องเสี่ยง



เทรเซอร์ฮันเตอร์ : ไม่ว่าจะอยู่ในสถานการณ์ไหนคนเหล่านี้จะมองดูผลประโยชน์สูงสุดไว้ก่อน บางครั้งเขาเป็นหัวขโมยชั้นยอด บางครั้งเขาเป็นสายลับชั้นยอด บางครั้งเขาเป็นนักลอบสังหารมือฉกาจ เขาเหล่านี้จะเป็นศัตรูตัวร้ายแล้วพวกเขายังเป็น "อันตรายที่แฝงอยู่ใต้เงามืด" ไม่ว่าจะในยามสงครามหรือว่ายามไหนก็ตาม ในแง่ของการต่อสู้ทั่วไป เทรเซอร์ ฮันเตอร์เป็นอีกระดับหนึ่งของ "นักรบมีดสั้น" โจ ดังนั้นแนวการต่อสู้หรือการเล่นเป็นกลุ่มจึงอาศัยมีดสั้นเหมือนกับโจ หน้าทีในสงครามชิงปราสาทของเทรเซอร์ ฮันเตอร์โดยทั่วไปคือสร้างความเสียหายแต่ในสถานการณ์พิเศษจะทำหน้าที่เป็นนักลอบสังหาร หากศัตรูที่จะเล่นงานปรากฏตัวพวกเขาจะเพิ่มพลังหลบและความเร็วเคลื่อนที่ไล่ตามศัตรูที่กำหลังหนีไปได้



แอดแวนเจอร์เรอร์ : นักผจญภัยผู้ซึ่งไม่ใส่ใจกับยศฐาบรรดาศักดิ์ ชอบทำอะไรอิสระไม่ยัดติดกับสิ่งใด, ชอบออกเร่ร่อนผจญภัยหาสิ่งใหม่ๆ มีความสามารถแคล่วคล่องว่องไวในการรุกเข้าโจมตีและ หลบหลีกได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งค่อนข้างแตกต่างจากรูปกายภายนอกเป็นอยากมาก ศัตรูไม่สามารถ คาดคะเนการต่อสู้ได้เพราะความเร็วที่แอดแวนเจอร์เรอร์มีอยู่ หากมองจากความสามารถในการรบของแอดแวนเจอร์เรอร์แล้ว คล้ายกับโจรซึ่งถือมีดสั้นอยู่ในมือ ลักษณะการต่อสู้ขณะถือมีดสั้นหรือ เล่นเป็นปาร์ตี้จะคล้ายคลึงกับโจรเป็นอย่างมาก ในสงครามชิงปราสาทแอดแวนเจอร์เรอร์จะทำหน้าที่เป็นมือสังหารที่จะเข้าสังหารแบบรวดเร็วและกระชั้นชิดเป็นอย่างมาก ความเร็วเคลื่อนที่ที่รวดเร็วช่วยให้แอดแวนเจอร์เรอร์ตามจับศัตรูที่ต้องการหนีได้อย่างรวดเร็ว



ฮอว์คอาย : เป็นชื่อเรียกผู้เข้มแข็งในการรบระยะไกลด้วยธนูโดยไม่ใช้มีด การต่อสู้แบบประชิดตัวจะด้วยกว่าอาชีพอื่น แต่ว่าถ้าพวกเขาพร้อมตัวเป็นกองทัพพวกเขาจะนำกลั้วขึ้นมาทันที ฮอว์คอายเป็นอาชีพที่พัฒนาจากโจรขึ้นมาเป็น "นักรบถือธนู" ดังนั้นบทบาทในการเล่นเป็นกลุ่มหรือแนวการต่อสู้จึงไม่ผิดอะไรกับ โจรถือธนู ในสงครามชิงปราสาทฮอว์คอายสามารถแสดงให้เห็นทักษะอันน่ากลัวที่เรียกว่า "การระดมยิงหนึ่งต่อหลายคนจากระยะไกล"



ซาคิททาเรียส : ได้รับฉายาว่าเป็น นักรบมนุษย์ที่เก่งที่สุด ในสมัยเอลมอร์อาเดนมีนักรบที่เป็นมนุษย์สูญหายไปเป็นจำนวนมาก ซาคิททาเรียสเป็นแบบอย่างของนักรบที่สืบทอดมาจากสมัยเอลมอร์อาเดน ไม่ว่าจะเป็วิธีการยิงธนูหรือการต่อสู้กับศัตรู พวกเขาออกเดินทางผจญภัยไปเรื่อยๆ อย่างไม่มีหลักแหล่งในสมัยที่โลกตกอยู่ในความมืด หลังจากที่โลกกลับมาอยู่ในสภาพปัจจุบัน ไม่มีใครพบเห็นนักรบอีกเลย พวกเขาตามหานักรบจากคำเล่าขานและเสียงกระซิบของโชคชะตา ซาคิททาเรียสเป็นหนึ่งในตำนานเล่าขานของผู้สืบทอดโชคชะตา ซาคิททาเรียสเปรียบเสมือน โจรที่ถือธนูอยู่ ดังนั้นแนวการรบและเล่นเป็นปาร์ตี้ของซาคิททาเรียสจึงค่อนข้างเป็นธรรมชาติ

ในสงครามชิงปราสาท ขาจิทาริอุส ทำหน้าที่เป็นนักบรณะยุคไกลที่มีความสามารถและทำหน้าที่ของตนเองได้เป็นอย่างดี ประกอบกับเขามีทักษะการต่อสู้ที่ดีพอสมควร

เมจ (INT 41 STR 22 CON 27 MEN 39 DEX 21 WIT 20)

คติ : จงลุกโชนขึ้นเถิด เปลวไฟสีขาวของข้า และจงไปเผาผลาญศัตรูเสียให้สิ้น

สายอาชีพนี้สนใจพลังที่ห้อมล้อมโลกจึงได้มุ่งมันศึกษาค้นคว้าและนำมาใช้งาน แต่ความที่มัวหมกตัวอยู่ในห้องที่มๆ ถือตำราเวทย์เล่มหนาๆ หรือเที่ยวหาของแปลกๆ มาวิจัยทำให้คนทั่วไปมองไม่ใคร่ผู้ตื่นัก ถ้าจะเรียกให้ถูกต้องเรียกนักเวทย์ขั้นนี้ว่าเป็นนักเวทย์ฝึกหัดเพื่อเตรียมเป็นจอมขมังเวทย์ ในขั้นต้นพวกเขาจะใส่ชุดคลุมและถือไม้เท้าเพื่อช่วยในการร่ายเวทย์ และยังมีเวทย์โจมตีกับเวทย์ฟื้นฟูพลังติดตัวไว้ใช้งาน

แนวทางการเล่น : เมจเป็นต้นแบบของตัวละครสายนักเวทย์ทั้งหมด พวกเขามีเวทย์พื้นฐานทุกอย่างไม่ว่าจะเป็นเวทย์ธาตุ เวทย์ขาว เวทย์ช่วยเหลือ เวทย์ดำ เวทย์เรียกซิมมอน เว้นไว้แต่เวทย์สังหารของออร์คเท่านั้นที่ไม่มี เมจที่จะฉายเดี่ยวต้องพึ่งเวทย์โจมตีเช่นวินด์ส ไตรค์ ศักยภาพต่อสู้ทางกายภาพของเมจจะพอมือบ้างเมื่อขึ้นเป็นซอเซอโรส เพราะฉะนั้นแทนที่จะใช้ตัวเข้าสู่จึงต้องใช้เวทย์โจมตีลุ่มมอนสเตอร์ไปเรื่อยๆ พอ MP หมดจึงค่อยนั่งพัก

โดยเมจจะสามารถเติบโตขึ้นไปเป็นสายอาชีพต่างๆ ได้ 2 สาย ด้วยกันคือ วิซาร์ดและเคลริค ซึ่งแต่ละสายจะแยกไปเป็นอาชีพต่างๆ ได้ดังภาพ

ภาพประกอบที่ 6.2: เส้นทางสายอาชีพมนุษย์เมจ





HUMAN WIZARD

วิซาร์ด : สายการโจมตีด้วยพลังทางเวทย์มนตร์ สายอาชีพนี้จะเน้นการโจมตีด้วยเวทย์มนตร์เป็นหลัก เป็นจุดเริ่มต้นของการแยกสายเล่นของนักเวทย์ของเผ่ามนุษย์ที่มีสายให้เลือกเล่นมากที่สุด แม้จะไม่ได้ยิงได้รุนแรงอย่างดาร์กเอลฟ์ หรือ ฟีน MP ได้รวดเร็วอย่าง เอลฟ์ แต่ก็มีข้อดีที่มีเลือดมากที่สุดเช่นกันและยังสามารถ เรียกมอนเตอร์มาเพื่อช่วยเหลือในการต่อสู้ได้ วิซาร์ดเลือกเป็นสายต่อจากเมจโดยเลือกลงลึกในเวทย์ธาตุ เวทย์เรียกซั่มมอน เวทย์คำ แนวการเล่นของวิซาร์ดโดยทั่วไปเหมือนกับเมจ แต่การร้ายเวทย์เรียกซั่มมอนกับเวทย์มีดจะต่างกับของเมจตรงที่ได้ผลมากกว่าทำให้นำไปใช้ล่าได้หลากหลายขึ้น ไม่ว่าจะเรียกซั่มมอนออกมาเป็นตัวลุย หรือดูด HP ออกมาจากศพ หรือเปลี่ยน HP ที่ดูดมาให้เป็น MP เมื่อลดระยะ MP ต่ำลง เวลาเล่นเป็นกลุ่มวิซาร์ดจะไม่ใช้เวทย์ขาวและเวทย์เสริม โดยทำหน้าที่แบบตัวโจมตีแบบเต็มๆ



SORCERER/SS

ขอเชอเรอร์ : ผู้ใช้พลังเวทย์มนตร์ในการโจมตี อาชีพนี้เป็นอาชีพที่พัฒนาต่อมาจาก ฮิวแมนวิซาร์ด เผ่าพันธุ์ที่ใช้เวทย์มนตร์ไฟในการโจมตี และยังคงความสามารถในการเรียกซั่มมอน มอนเตอร์มาใช้งานได้อีกด้วยแม้ว่าจะใช้ไม่ได้เต็มที่เท่า วอร์ลอร์ด แต่การชดเชยด้วยความสามารถทางเวทย์มนตร์ต่างๆ ก็ไม่ได้ทำให้อาชีพนี้ด้อยลงแต่อย่างใด ขอเชอเรอร์เป็นสายอาชีพต่อจากวิซาร์ดแต่เน้นหนักไปสายเวทย์ธาตุ สายเวทย์ธาตุปกติเป็นเวทย์โจมตี ดังนั้นขอเชอเรอร์จึงเป็นหนึ่งในนักเวทย์สายต่างๆที่ทำหน้าที่โจมตีระยะไกลได้อย่างดี ขอเชอเรอร์เล่นคนเดียวลำบากถึงแม้ว่าจะโจมตีมอนสเตอร์ได้เร็วและแรงก็ตาม แต่ตั้งรับการโจมตีกลับจากมอนสเตอร์คนเดียวไม่ค่อยอยู่ แต่ถ้าเล่นกันเป็นกลุ่มขอเชอเรอร์ถือเป็นมาตรฐานสูงสุดของตัวโจมตี ระหว่างที่นักรบอื่นๆกำลังตั้งยันศัตรูตัวเองสามารถกลับไปร้ายเวทย์สร้างความเสียหายอย่างหนักให้แก่ศัตรูในที่ที่ปลอดภัยได้ อย่างไรก็ตามนักรบอื่นๆในกลุ่มจะต้องกันขอเชอเรอร์เอาไว้ให้ดี ในสงครามชิงปราสาท ขอเชอเรอร์เป็นเหมือนปืนใหญ่ทำหน้าที่พริกสถานการณ์สงครามได้ตามต้องการโดยยิงเวทย์แรงๆ ให้ไปตกในที่ที่อยู่ห่างออกไปในสนามรบ ขอเชอเรอร์ทำได้ทั้งการโจมตีชนิดระเบิดที่ "ศัตรูรวมกันตายยกฝูง" ได้และโจมตีแบบสไนเปอร์ชนิด "ระดมยิงใส่ตัวแข็งๆ" ได้ด้วยเช่นกัน



ARCHMAGE

อาร์คเมจ : ในสมัยที่เอลมอร์อาเดนยังเรืองอำนาจอยู่ ซอเซอเวอรี่ที่เก่งที่สุดได้รับพลังจากธาตุทั้ง 4 จากนั้นเขาก็ได้ฉายาว่า อาร์คเมจ อาร์คเมจ มีพลังเวทย์และอำนาจที่สูงกว่าซอเซอเวอรี่ใดๆ บางครั้งผู้คนก็เรียกเขาว่า "อำนาจแห่งเวทย์" แต่หลังจากอาณาจักรเอลมอร์อาเดนล่มสลายลง อาร์คเมจก็ไม่เคยปรากฏตัวขึ้นอีกเลย, แต่บัดนี้มีข่าวลือจากหญิงแห่งทะเลสาบว่า อาร์คเมจได้ปรากฏตัวขึ้นอีกครั้ง อาร์คเมจ เป็นนักเวทย์สายวิซาร์ด ที่สามารถควบคุมธาตุต่างๆ ได้ เวทมนตร์ควบคุมธาตุต่างๆ ที่มีอยู่ ส่วนมากจะเป็นเวทย์ประเภทโจมตี ดังนั้นโดยทั่วไปแล้ว อาร์คเมจจะทำหน้าที่เป็นผู้โจมตีในระยะไกลด้วยพลังเวทย์เสียมากกว่า ถึงแม้ว่าอาร์คเมจจะมีพลังมากมายในการโจมตี แต่อาร์คเมจจะไม่เหมาะกับการเล่นแบบเดี่ยว เพราะพลังด้านทานที่อาร์คเมจมีอยู่จะไม่สามารถต้านทานการโจมตีของมอนสเตอร์ที่รวดเร็วและมีพลังการโจมตีสูงได้เพียงคนเดียว ดังนั้นอาร์คเมจจึงควรที่จะเล่นร่วมกับนักรบโดยที่นักรบจะเข้าประชิดตัวกับศัตรู ส่วนอาร์คเมจจะอยู่ด้านหลังและปล่อยพลังเวทย์ที่มีการทำลายรุนแรง แต่นักรบคนอื่นๆ จะต้องปกป้องอาร์คเมจไม่ให้โดนโจมตีจากฝ่ายตรงกันข้ามได้เป็นอันขาด ระหว่างสงครามชิงปราสาท อาร์คเมจจะเปรียบเสมือนปืนใหญ่ที่ใช้ในสนามรบ



NECROMANCER

เนโครแมนเซอร์ : เหล่าผู้ใช้เวทย์มนตร์แห่งความมืดเรียกผู้ตายขึ้นมาหลุมศพ ความสามารถของเนโครแมนเซอร์นับได้ว่าเป็นผู้ใช้เวทย์มนตร์ด้านมืด ที่สมบูรณ์แบบเต็มตัว ความสามารถที่สามารถปลุกผู้ตายขึ้นมาเพื่อทำลายฝ่ายตรงข้ามได้อย่างสมบูรณ์ และยังสามารถใช้ประโยชน์จากศพได้ เรียกได้ว่าเป็นอาชีพแห่งความน่าสะพรึงกลัวอย่างแท้จริง เนโครแมนเซอร์เป็นสายอาชีพพลังในสายเวทย์มืดต่อจากวิซาร์ด เวทย์มืดดังกล่าวคือเวทย์ต่อสู้เชิงอ้อมประเภททำให้ฝ่ายตรงข้ามอ่อนแรงลง การเล่นเดี่ยวของเนโครแมนเซอร์ใช้วิธีทำให้ศัตรูอ่อนแรงแล้วใช้ขอบบีที่เรียกออกมาไปโจมตี ส่วนการเล่นเป็นกลุ่มเนโครแมนเซอร์เป็นผู้เชี่ยวชาญเรื่องดัมพ์จึงถนัดนักที่จะปล่อยพิษใส่ศัตรูหรือทำให้โจมตีช้าลงเพื่อช่วยให้ล่าได้ง่ายขึ้น วิธีการล่าเช่นนี้ให้ได้ดีสำหรับการเผชิญหน้ากับมอนสเตอร์แรงๆอย่างรวดเร็วเพราะสามารถปล่อยพลังพิเศษเข้าโจมตีได้ เวทย์เช่นคอฟท์ บัสต์หรือเคิร์ส ดิสคอร์ด์เป็นเวทย์ที่ช่วยให้เนโครแมนเซอร์แสดงกำลังได้เต็มที่ในการต่อสู้แบบตะลุมบอน



SOULTAKER

โซลเทคเกอร์ : ผู้ซึ่งควบคุมและเข้าใจความหมายของพลังแห่งวิญญาณ และโลกทั้ง 2 ด้าน โซลเทคเกอร์ จะต่างกับซอเซอร์กับอาร์คเมจตรงที่ว่า อำนาจเวทมนตร์ที่มีอยู่ จะเป็นอำนาจมืดทั้งหมด สมัยที่โลกได้ล่มสลายไปแล้วเนโครแมนเซอร์ถูกกดขี่เป็นอันมาก อำนาจเวทย์หลายอย่างที่หายสาบสูญไป นักเวทย์มืดได้ออกผจญภัยตามหานักเวทมนตร์ดำที่สาบสูญไป ผลแห่งการผจญภัยของนักเวทย์ก็คือ พวกเขาปลุกโซลเทคเกอร์กลับมาอีกครั้ง โซลเทคเกอร์ เป็นอาชีพที่ต่อเนื่องมาจากวิชารต์ แต่ใช้เวทย์มืดในการต่อสู้ เวทย์ที่มีอยู่ส่วนหนึ่งคือ เวทย์ที่ทำให้คู่ต่อสู้อ่อนแรงลง หรือเวทย์ที่ใช้ประกอบในการต่อสู้ หากโซลเทคเกอร์เล่นแบบเดี๋ยวกก็จะเน้นการทำให้คู่ต่อสู้อ่อนแรงลง แล้วใช้ขอบบี๊โจมตีปิดท้าย โซลเทคเกอร์จะเป็นผู้เชี่ยวชาญเวทย์ประเภทตีบัพ อาทิเช่น พิษ ทำให้เคลื่อนไหวช้า



WARLOCK

วอร์ล็อกเหล่าผู้เรียกใช้มอนสเตอร์ ผู้ที่สร้างจากความว่างเปล่า ความสามารถในสายอาชีพนี้เรียกได้ว่ามีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวอย่างยิ่งความสามารถ และทักษะที่มาจากฮิวแมนวิชารต์ ที่มีพัฒนาการอย่างเต็มที่ และสามารถใช้ มอนสเตอร์ที่เรียกออกมาได้อย่างสมบูรณ์ ความสามารถอื่นๆ ก็ไม่ได้ด้อยลงแต่อย่างใด แม้ว่าจุดอ่อนของสายอาชีพนี้ คือ ความอ่อนแอทางกายภาพ แต่ความสามารถที่ชดเชยมาก็ชดเชยได้อย่างสมบูรณ์ วอร์ล็อกเป็นผู้เชี่ยวชาญเวทย์สายเรียกซั่มมอน บรรดานักเวทย์อื่นๆ ที่แตกสายมาจากวิชารต์ส่วนใหญ่จะเล่นเดี่ยวไม่ค่อยได้ แต่วอร์ล็อกไม่ใช่ วอร์ล็อกสามารถเรียกซั่มมอนมาช่วยรับมือกับมอนสเตอร์ที่เลเวลสูงสู้กับตัวเองได้จึงทำให้เล่นเดี่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ แนวการเล่นคนเดียวมีลักษณะพิเศษที่เห็นได้ชัดสามประการดังต่อไปนี้ ให้ซั่มมอนลุยแล้วตัวเองคอยเสริม ตัวเองลุยเองแล้วซั่มมอนคอยเสริม ทั้งตัวเองและซั่มมอนลุยพร้อมๆ กัน การที่จะให้ได้ประสิทธิภาพสูงสุดนั้นต้องปรับการเล่นทั้งสามทางให้มีความเหมาะสม ผลที่ได้ขึ้นอยู่กับว่าเรียกซั่มมอนตัวไหนออกมา ในการเล่นเกมวอร์ล็อกสามารถเรียกซั่มมอนออกมาช่วยกลุ่มได้หลายหลากเช่นเรียกซั่มมอนที่ช่วยประหยัด MP ของพระในกลุ่ม หรือเรียกซั่มมอนที่ใช้เวทย์โจมตีได้ด้วยตัวของมันเอง หรืออาจจะเรียกซั่มมอนที่มีพลังโจมตีแรงๆ แต่พลังป้องกันไม่สูงให้มาเป็นตัวตีมาช่วยเสริมพลังโจมตีให้กลุ่มที่มีพลังโจมตีน้อยๆ ก็ได้ แม้กระทั่งเรียกซั่มมอนที่พลังป้องกันสูงๆ มาเป็นตัวล่อก็ยังได้



อาร์คานาลอร์ด : นักเวทย์สายวอร์ลอร์ดที่สามารถใช้ธาตุทั้ง 4 เรียกชมมอนที่เก่งที่สุด มีนามว่า อาร์คานาลอร์ด เป็นผู้ที่สามารถควบคุมและเรียกชมมอนได้ดีที่สุด เป็นนักเวทย์ที่มีแนวการรบคล้ายคลึงกับวอร์ลอร์ดเป็นอย่างมาก อาร์คานาลอร์ดเป็นผู้เชี่ยวชาญในการเรียกชมมอน. โดยทั่วไปแล้วนักเวทย์สายอื่นๆ ไม่สามารถเล่นแบบเดี่ยวได้นัก แต่อาร์คานาลอร์ดมีความสามารถในการเรียกชมมอนเป็นอย่างดีเพราะสามารถเรียกชมมอนที่สามารถต่อกรกับมอนสเตอร์ที่มีเลเวลใกล้เคียงกับตนเองได้ ทำให้สามารถเล่นแบบเดี่ยวได้ดีกว่านักเวทย์อื่นๆ การเล่นแบบเดี่ยวสามารถแบ่งได้เป็น 3 แบบ ขึ้นอยู่กับชมมอนที่เรียกขึ้นมาใช้งาน หากเล่นเป็นปาร์ตี้อาร์คานาลอร์ดจะทำหน้าที่ เรียกชมมอนหลายประเภทขึ้นช่วยปาร์ตี้ของตนเองได้ อาทิเช่น เพิ่ม MP หรือช่วยโจมตีฝ่ายตรงกันข้าม



เคลริค : นักเวทย์อีกสายหนึ่งเช่นกันแต่ไม่ได้ใช้เวทย์เพื่อทำลาย แต่จะใช้เวทย์เพื่อช่วยเหลือมากกว่าทั้งในด้านการ เพิ่มความสามารถให้ผู้เล่นและการรักษาผู้เล่น แม้ว่าจะไม่มีความสามารถในการทำลายมอนสเตอร์ปกติแต่ผู้พิชิตตนเหล่านี้ ก็เป็นที่เกรงกลัวของเหล่าผิดิบ เพราะมีความสามารถในการต่อสู้กับผิดิบได้อย่างดีทีเดียว เคลริคเป็นสายอาชีพที่ต่อมาจากเมจ และเลือกลงลึกในสายเวทย์ขาวและเวทย์ช่วย ดังนั้นพลังโจมตีเวทย์จึงไม่สูงนัก แต่ว่ามีสิ่งทดแทนตรงที่ได้เวทย์ฟื้นฟูสภาพ หรือเวทย์เสริมการต่อสู้ (พลังโจมตี ความเร็วโจมตี เพิ่มขึ้นเป็นต้น) เวลาเล่นคนเดียวให้ใช้เวทย์เสริมความสามารถของตัวเองขึ้นมาก่อนแล้วใส่เกราะเบาออกลุยมอยสเตอร์ แต่อย่างไรก็ตามความสามารถทางการโจมตีกายภาพก็ยังคงดีกว่าสายนักรบอยู่ดีดังนั้นความเร็วในการจัดการมอนสเตอร์จึงช้ากว่า และ HP นมดเร็ว แต่อาศัยฮิลตัวเองไปล่าไปได้โดยไม่ต้องกังวลเรื่องเลือดหมดทำให้ออกล่าได้เนือได้น้ำเหมือนกัน เคลริคใช้ได้ทั้งเวทย์เสริมและเวทย์ขาว นี่แหละดอกไม้ที่พวกคนที่เล่นเป็นกลุ่มทุกระดับชั้นต่างช่วงชิงให้มาอยู่กับกลุ่มตัวเอง เคลริคจะคอยตามไปปัมพ์ไมท์กับซิลด์ให้คนในกลุ่ม พอHP ตกก็ฮิลให้ แม้ระหว่างต่อสู้เคลริคจะมีพลังโจมตีรั้งท้ายคนอื่น แต่ถ้าเพิ่มความเสียหายกายภาพลงไปจะช่วยให้ล่าได้ดียิ่งขึ้น เวลาเล่นเป็นกลุ่มเคลริครายเวทย์หลักหรือใช้คราเวด์คอนโทรลภูสถานการณวิฤตก็ได้



บิชอป : อาชีพที่ใช้ปาร์ฏิหารยจากเทพ เพื่อช่วยเหลือผู้อื่น อาชีพที่คอยช่วยเหลือเกื้อกูลผู้เล่นอื่น ๆ บิชอปเรียกได้ว่าเป็นที่รักของทุกคนเลยทีเดียว ความสามารถต่าง ๆ ที่พัฒนาต่อมาจากเคลริคเป็นไปในการช่วยเหลือทางด้านการป้องกันเต็มที่และก็เช่นเดียวกัน ความสามารถในการโจมตีเหล่ามีติบก็รุนแรงยิ่งขึ้นกว่าเดิม บิชอปเป็นนักเวทย์ขาวมืออาชีพ อาชีพนี้พลีเพื่อผู้อื่นเสมอจึงเป็นตัวละครที่เล่นเป็นกลุ่มดีกว่าเล่นเดี่ยว หรืออาจเล่นเดี่ยวตามแบบที่เคยเล่นตอนเป็นเคลริคก็ได้ การเล่นเป็นกลุ่มไม่มีตัวละครไหนจะปกป้องตัวละครอื่นในพันจากอันตรายได้ดีเท่ากับบิชอปฯ ไม่ว่าจะกลุ่มไหนๆ ก็ต้องการบิชอปด้วยกันทั้งนั้น ในสงครามชิงปราสาท บิชอปจะใช้เวทย์ฟื้นฟูสภาพหรือชุบทำให้ประหยัดกำลังรบ และช่วยหนุนตัวละครที่ทำหน้าที่กัญญาหลัก กลาดิเอเตอร์ก็ดี วอร์ลอร์ดก็ดีถ้าไม่มีบิชอปคอยหนุนหลังให้ก็ตายได้ง่ายๆเหมือนกัน



คาร์ดินัล : บิชอปที่ได้รับการฝึกฝนและมีเวทย์ที่แข็งแกร่งซึ่งได้รับฉายาว่า คาร์ดินัล นักเวทย์ผู้นับถือ ไอธัทซาท ในสมัยโบราณนักเวทย์จำนวนมากค้นคว้าเกี่ยวกับความแตกต่างของเวทมนตร์บัพ พวกเขาได้รับคำตอบที่ค้นหาหลังจากลงทุนค้นหากันมาเป็นเวลานาน คาร์ดินัลผู้กำความลับของการค้นหานั้นไว้ คาร์ดินัลเป็นผู้เชี่ยวชาญในการฮิลและชุบชีวิต ความสามารถโดยทั่วไปของคาร์ดินัลเหมาะกับการเล่นแบบปาร์ตี้มากกว่า การเล่นเดี่ยว แต่เนื่องจากคาร์ดินัลมีความสามารถของเคลริคหลงเหลืออยู่ ทำให้เขาสามารถเล่นแบบเดี่ยวได้เช่นกัน ไม่มีอาชีพอาชีพไหนที่จะทำหน้าที่ปกป้องสมาชิกทุกคนในปาร์ตี้ได้ดีไปกว่าคาร์ดินัล ดังนั้นคาร์ดินัลจึงเป็นที่ต้องการของทุกปาร์ตี้ ในสงครามชิงปราสาท คาร์ดินัลจะทำหน้าที่เป็นผู้ฟื้นฟูพลังและชุบชีวิตให้กับทุกคนในแคลน



โพรเฟท : ผู้ช่วยเหลืออีกอาชีพหนึ่งของเผ่ามนุษย์ที่มีความสามารถ และทักษะช่วยเหลือในการป้องกัน ความสามารถของโพรเฟทที่จะอยู่แนวหน้าแตกต่างจากบิชอปโดยสิ้นเชิง ทักษะที่เพิ่มความแข็งแกร่งให้กับคนภายในทีมที่ยอดเยี่ยม จึงเรียกได้ว่าเป็น สายอาชีพที่ขาดไม่ได้ในทีมเลยทีเดียว โพรเฟทเป็นผู้เชี่ยวชาญทางเวทย์ช่วย เวทย์ช่วยคือเวทย์ที่เน้นสร้างความแข็งแกร่งให้ทหารของตัวเอง โพรเฟทเป็นตัวละครที่ออกล่าเดี่ยวได้ง่ายที่สุดพอๆ กับวอร์ลอร์ดที่อยู่ในสายพระเหมือนกัน แนวการเล่นจะใส่ชุดเกราะหนักและเสริมแกร่งเวทย์ที่เป็นกำลังของตัวเอง

ขึ้นก่อนเข้าโจมตีกายภาพแก่มอนสเตอร์โดยตรง การเล่นเป็นกลุ่มโพรเฟทเป็นดับฟช่วยให้ฝ่ายตัวเองมีกำลังมากขึ้น และเข้ากลุ่มไหนกลุ่มนั้นย่อมยินดีเป็นอย่างยิ่ง ในสงครามชิงปราสาทโพรเฟทมีบทบาทสำคัญมากที่จะช่วยเสริมพลังทัพให้แก่ฝ่ายของตัวเองทั้งหมด. ระหว่างสงครามชิงปราสาทฝ่ายที่โพรเฟททำงานกับฝ่ายที่มีโพรเฟทไม่ทำงานพลังรบจะแตกต่างกันอย่างเห็นๆ



ไฮโรแฟนท์ : นักเวทย์ผู้นับถือไอฮัทซาท แต่ต้องการดำเนินชีวิตและค้นหาเวทย์บัฟแบบใหม่ พวกเขาไม่ใช่เวทย์ที่มีอยู่ในทางมิติ แต่พวกเขาต้องการค้นหาลัทธิและวิถีทางดำเนินชีวิตแบบใหม่ จนกระทั่งบัดนี้ พวกโพรเฟทยังต้องการที่จะค้นหาโลกใหม่ที่สวยงาม และสมบูรณ์กว่าโลกที่มีอยู่ในปัจจุบันนี้ นักเวทย์ในกลุ่มนี้บางคน ได้ค้นพบเวทย์บัฟแนวใหม่ พวกเขาถูกขนานนามว่า ไฮโรแฟนท์ เป็นผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับเวทย์บัฟ เวทย์ส่วนมากที่มีอยู่คือ เวทย์ที่ช่วยให้กลุ่มพรรคพวกของตนเองมีพลังที่แข็งแกร่งเพิ่มมากขึ้น นักเวทย์ในระดับเดียวกันที่สามารถเล่นแบบเดี่ยวได้ดี ก็คือ อาร์คานาลอร์ดและ ไฮโรแฟนท์ พวกเขาจะใส่ชุดเกราะแบบเบาและใช้เวทย์ที่มีอยู่ทำให้ศัตรูอ่อนกำลังลงก่อนที่จะเข้าโจมตี ส่วนแบบการเล่นในปาร์ตี้ของไฮโรแฟนท์นั้น จะใช้เวทย์ที่มีอยู่ทำให้พลังของสมาชิกในปาร์ตี้แข็งแกร่งขึ้น ดังนั้น ไฮโรแฟนท์จึงเป็นที่ต้องการของปาร์ตี้เช่นกัน ในสงครามชิงปราสาทไฮโรแฟนท์จะทำหน้าที่บัฟให้กับสมาชิกในแคลนเดียวกัน หน้าที่นี้เป็นหน้าที่ที่สำคัญเป็นอย่างยิ่ง ดังนั้นผู้ที่ทำหน้าที่นี้จึงจำเป็นต้องดูแลติดตามสถานการณ์ของทุกคนในสมาชิกได้เป็นอย่างดี

1.2 เผ่าพันธุ์เอลฟ์

เชื้อชาติเอลฟ์บูชาเทพีแห่งน้ำ วัชรธรรมชาติและสิ่งมีชีวิตในน้ำ เอลฟ์มีรูปร่างผอมและคล่องแคล่ว หูยาว มีลักษณะสวยงาม ในช่วงสมัยของอสูรกาย เอลฟ์เปรียบได้ว่าเป็นสัตว์ที่มีตำแหน่งสูงสุด อย่างไรก็ตามเมื่อเหล่าอสูรกายถูกทำลาย อำนาจและอิทธิพลเอลฟ์ก็ลดน้อยลงด้วย ตอนนี้พวกเขาอาศัยอยู่เพียงส่วนหนึ่งของป่าในทวีปเท่านั้นเอง

เอลฟ์แบ่งเป็น 2 สายใหญ่ๆ คือ เอลฟ์ไฟเตอร์ และเอลฟ์เมจ

เอลฟ์ไฟเตอร์ (INT 23 STR 36 CON 36 MEN 26 DEX 35 WIT 14)

คติ : คมดาบของข้าเร็วดังสายลม เสมือนน้ำที่ไหลผ่านร่างของเจ้า


เป็นพวกที่สามารถฝึกฝนตนเองทางด้านร่างกายเพื่อปกป้องป่าและเพื่อนพ้องของพวกเขา เอลฟ์มีศัตรูมากมายทั้งสัตว์ประหลาดมนุษย์และดาร์คไฟเตอร์นักสู้ของเอลฟ์ส่วนมากจะเป็นเอลฟ์หนุ่มที่แข็งแรงทั้งด้านร่างกายและจิตใจและมักจะออกจากป่าเดินทางไปทั่วโลก เพื่อฝึกฝนตนเอง อุปกรณ์พื้นฐาน ของเขา คือ ดาบและชุดเกราะหนัง

แนวทางการเล่น : สไตล์การเล่นของเอลฟ์ไฟเตอร์ ค่อนข้างคล้ายคลึงกับไฟเตอร์ แต่ว่าค่า DEX ของเอลฟ์จะสูงกว่าไฟเตอร์ ทำให้การเคลื่อนที่และความเร็วโจมตีสูงมากขึ้นอีกทั้งความสามารถในการโจมตียังแม่นยำและหลบหลีกได้รวดเร็วอีกด้วย เอลฟ์ไฟเตอร์จะมีความสามารถในการใช้เวทย์ฟื้นฟูพลังของตนเอง จึงสามารถต่อสู้ได้นานโดยไม่พัก

โดยเอลฟ์ไฟเตอร์สามารถเติบโตขึ้นไปเป็นสายอาชีพต่างๆ ได้ 2 สายด้วยกันคือ เอลเวนนท์ และเอลเวเนสเกาท์ ซึ่งแต่ละสายจะแยกขึ้นไปเป็นอาชีพต่างๆ ดังรูป

ภาพประกอบที่ 6.3: เส้นทางสายอาชีพเอลฟ์ไฟเตอร์




 ELVEN KNIGHT

เอลเวนไนท์ : ความสามารถที่เน้นไปในทางด้านความแข็งแกร่ง แม้ว่าเผ่าเอลฟ์จะไม่ได้แข็งแกร่งเท่า ออร์ค หรือ มนุษย์ แต่ความสามารถเฉพาะเผ่าในเรื่องความว่องไวก็นับได้ว่าเป็นตัวชนที่มีประสิทธิภาพอย่างมากเลยทีเดียวความสามารถที่มีโดยพื้นฐานของตัวชนในทุกเผ่า แต่ความว่องไวที่จะเข้าถึงเป้าหมายก่อนก็ ถือได้ว่าสมบูรณ์แบบที่เดียว และยังมีทักษะที่เสริมพิเศษ เช่นการรำยมนตร์เพื่อเสริมความสามารถให้กับตัวเองได้ แนวการเล่นของเอลเวนไนท์ จะคล้ายๆ กับ ไนท์อื่นๆ ความแตกต่างระหว่างเอลเวนไนท์กับไนท์อื่นๆก็คือ เอลเวนไนท์จะมีความรวดเร็วในการหลบหลีกสูงกว่า และจะมีเวทย์ฟื้นฟูที่ช่วยให้กำลังกลับคืนมา จึงช่วยให้ล่าได้นานกว่า เอลเวนไนท์เป็นอาชีพที่มีความเร็วในการเคลื่อนที่ ที่ค่อนข้างสูงกว่า ถ้าเปรียบเทียบกับไนท์ในเผ่าพันธุ์อื่นๆ


 TEMPLE KNIGHT

เทมเพิลไนท์ : อาชีพที่พัฒนามาจาก เอลเวนไนท์ อาชีพที่หยิบยืมพลังของพระเจ้าจุดเด่นของอาชีพนี้คือความสามารถในการเรียก คิวบิคออกมาช่วยเหลือในการต่อสู้ โดยคิวบิคแต่ละตัว ก็จะมีชีวิตและจิตใจเป็นของตัวเอง ความสามารถช่วยเหลือของคิวบิคทั้ง 2 นั้นจะมีทั้งรุก(รับ) และรักษา ซึ่งมีความสมดุลง่ายเป็นอย่างมากเลยทีเดียวและนอกจากนี้ ความสามารถและความแข็งแกร่งของ เอลฟ์ไนท์ ก็ยังถ่ายทอดมาถึง เทมเพิลไนท์อีกด้วย ความพิเศษของเทมเพิลไนท์ก็คือ สามารถเรียกคิวบิคที่จะทำหน้าที่ใช้เวทย์ฟื้นฟูพลังออกมาฟื้นฟูพลังให้กับตนเองได้ โดยทั่วไปเวทย์ที่คิวบิคใช้จะเป็นเวทย์ที่มีความสามารถเหมือนกับพาลาดิน จึงทำให้เทมเพิลไนท์มีแนวทางในการเล่นคล้ายคลึงกับ พาลาดิน


 EURAS TEMPLAR

เอวาสเทมเพลอร์ : เป็นอาชีพที่เทมเพิล ไนท์ ได้รับจากฮิวา เทพแห่งน้ำและ เทพพิทักษ์ป่าเอลฟ์ หลังจากที่ซิลเลนได้หมดอำนาจลงฮิวาก็ได้เข้ามาปกป้องพวกเอลฟ์ หลังจากที่ฮิวาเข้ามาดูแลป่าเอลฟ์ พวกอัศวินเอลฟ์มุ่งหวังที่จะพิทักษ์พวกของตนมากกว่าที่จะทำหน้าที่ขับไล่ผู้บุกรุกที่บุกเข้ามาในพื้นที่เพียงอย่างเดียว สามารถใช้เวทย์เรียกคิวบิคของ เทมเพิลไนท์ ได้เป็น

อย่างดี เวทย์ที่ควิกใช้จะเป็นเวทย์ที่เหมือนกับฟินิกซ์ในที่ใช้ลักษณะนิสัยโดยทั่วไปของเวอาสเทมเพลอร์จึงค่อนข้างคล้ายคลึงกับ ฟินิกซ์ในทพอสมควร



สอร์ดซิงเกอร์ : เฝ้าเอลฟ์นอกจากมีชื่อเรื่องความว่องไวแล้ว ยังมีชื่อในเรื่องของเสียงอันไพเราะอีกด้วย ความสามารถของ สอร์ดซิงเกอร์ แม้จะมีขั้นตอนการพัฒนาจากเอลเวนไนท์เช่นเดียวกับเทมเพิลไนท์ แต่กลับไม่ได้พัฒนาในด้านการโจมตีอีกต่อไป แต่จะเน้นไปในทางช่วยเหลือเพื่อน ด้วยเสียงเพลงแห่งเอลฟ์ที่มีความไพเราะ สร้างกำลังและความแข็งแกร่งให้เพื่อนในกลุ่มได้อย่างดี ถ้าเทมเพิลไนท์มีความพิเศษที่คล้ายคลึงกับเอลเวนไนท์ สอร์ดซิงเกอร์ก็จะมีความสามารถที่ฉีกแนวออกไป อย่างแรกก็คือ ถ้าสอร์ดซิงเกอร์เป็นแทงเกอร์ก็จะมีพลังป้องกันแบบที่เทมเพิลไนท์และ พาลาดินไม่มี และ สอร์ดซิงเกอร์จะมีเวทย์สอร์ดซิงกิงที่สามารถทำให้ทุกคนที่อยู่ในกลุ่ม แคลนมีพลังในการต่อสู้เพิ่มขึ้นอีกด้วย บัพแบบนี้เป็นบัพเพิ่มพลังที่เหมือนกับบัพอื่นๆ ดังนั้น หากอยู่ในการเล่นเป็นปาร์ตี้หรืออยู่ในระหว่างชิงปราสาท พลังที่สอร์ดซิงเกอร์ก็จะมีประโยชน์เป็นอย่างมาก แต่หากสอร์ดซิงเกอร์เล่นแบบเดี่ยวก็จะมีความสามารถในการต่อสู้ไม่เท่ากับ เทมเพิลไนท์ เพราะความสามารถของเวทย์สอร์ดซิงกิงจะมีในการรับมากกว่าการรุก



สอร์ดมิวส์ : เอลฟ์ที่ใช้เวทย์ที่แปลกประหลาดกว่านักเวทย์ใดๆ สอร์ดมิวส์ ผู้ซึ่งศึกษาเวทย์ร้องเพลงในระดับที่สูงกว่า สอร์ดซิงเกอร์ นักเวทย์อาซีฟนั้นจะใช้เวทย์โดยการร้องเพลงเพื่อเพิ่มพลังให้กับสมาชิกภายในปาร์ตี้ บทเพลงที่สอร์ดมิวส์ร้องเป็นบทเพลงที่อัศวินเฝ้าเอลฟ์จะร้องเพื่อเพิ่มพลังที่มีอยู่ก่อนที่จะเข้าสู่สนามรบ หลังสงครามสิ้นสุดลงอำนาจของอาณาจักรเอลมอร์กิลด์ต่ำลงเรื่อยๆ สอร์ดมิวส์ได้หายไปจากโลกแห่งนี้ แต่บัดนี้ พวกเขาได้ปรากฏตัวขึ้นอีกครั้ง พร้อมกับข่าวลือเกี่ยวกับนางแห่งทะเลสาบ ถ้าเวอาสเทมเพลอร์ เป็นนักรบทางเคอร์ที่มีความคล้ายคลึงกับสอร์ดซิงเกอร์แล้ว สอร์ดมิวส์ ก็จะมีความสามารถคล้ายคลึงกัน แต่จะมีความสามารถพิเศษที่ผิดแปลกออกไปพอสมควร แต่สอร์ด มิวส์จะมีพลังป้องกันพิเศษที่ เอาสเทมเพลอร์กับฟินิกซ์ไนท์ไม่มี และสอร์ดมิวส์จะมีเวทย์ที่สามารถช่วยให้สมาชิกในปาร์ตี้และในแคลนมีพลังเพิ่มขึ้น โดยการใช้เวทย์ซ้อนกันกับเวทย์บัพที่มีอยู่ได้ สอร์ดมิวส์จะเป็นที่ต้องการ

ของปาร์ตี้ต่างๆ เป็นอย่างมาก แต่ในทางกลับกันความสามารถในการเล่นแบบเดี่ยวจะมีต่ำกว่าเอวาสเทมเพลอร์และอาชีพอื่นๆ



เอลเวนสเกาท : เหล่าเอลฟ์ ผู้รักษาเอกลักษณ์ที่จะอยู่ร่วมกับธรรมชาติ และป่ากว้างพื้นที่ ที่สายอาชีพนี้ ชอบคือ พื้นที่กว้างสามารถออกวิ่งได้อย่างอิสระ สายอาชีพนี้ เน้นความว่องไวเป็นหลักเน้นความรวดเร็วในการโจมตีหลีกเลี่ยงการปะทะกับศัตรูโดยตรง เอลฟ์ในสายอาชีพนี้มีอาวุธหลัก ๆ คือมีด และธนู ถ้าดูจากความสามารถพื้นฐานของเผ่าเอลฟ์แล้ว นับว่าสายอาชีพนี้รุดเร้นออกมาได้ อย่างเยี่ยมยอดทีเดียว แนวการเล่นของเอลเวนสเกาทจะคล้ายคลึงกับโจร เบื้องต้น เอลฟ์สเกาทจะมีค่า DEX ค่อนข้างสูง เอลฟ์เป็นเผ่าพันธุ์ที่ถ้ามีความสามารถใกล้เคียงกับโจรแล้วจะเป็นอาชีพที่เหมาะสมที่สุด สามารถใช้เวทย์ฟื้นฟูได้ จึงสามารถเพิ่มพลังให้กับตนเองในขณะสู้รบได้ และยังมีเวทย์เสริมที่ทำให้พลังป้องกันของตนเองสูงขึ้นด้วย



เพลนวอล์กเกอร์ : เผ่าเอลฟ์ที่มีความคล่องแคล่วว่องไวในการใช้มีด ความรวดเร็วว่องไวที่ถูกเสริมด้วยอาวุธที่โจมตีได้เร็วที่สุดอย่างมีด เพลนวอล์กเกอร์จึงเรียกได้ว่าเป็นอาชีพที่ใช้มีดได้อย่างว่องไวมากที่สุด ซึ่งทักษะโดยทั่วไปของเพลนวอล์กเกอร์จะคล้ายกับเทรเซอร์อันเตอร์มาก แต่ เมื่อคิดถึงความสามารถเฉพาะของเผ่าเอลฟ์แล้วนับได้ว่าเป็นการเกื้อหนุนกันได้อย่างดี เพลนวอล์กเกอร์จะมีแนวการเล่นที่คล้ายคลึงกับเทรเซอร์อันเตอร์เป็นอย่างมาก สายนักรบจำเป็นที่จะต้องมีความ DEX ที่ค่อนข้างสูง เพลนวอล์กเกอร์เป็นอาชีพที่มีค่าเบื้องต้นนี้ค่อนข้างสูงมากทีเดียว



วินด์ไรเดอร์ : เอลฟ์ เป็นเผ่าพันธุ์ที่มีความกลมกลืนของน้ำและป่าเป็นอันมาก วินด์ไรเดอร์ เป็นอาชีพที่พัฒนามาจาก เพลนวอล์กเกอร์ ซึ่งชอบเดินทางเร่ร่อนไปในสถานที่ต่างๆ ในโลกอาเดนแห่งนี้ วินด์ ไรเดอร์ เป็นอาชีพที่มีความว่องไวเป็นอันมาก และมีความคล้ายคลึงกับแอดวานเจอร์ ของเผ่าพันธุ์มนุษย์ เป็นอันมาก มีลักษณะนิสัยชอบผจญภัย จึงทำให้วินด์ ไร

เดอร์ ชอบที่จะดำรงชีวิตแบบเร็วร้อนมาก สไตล์การเล่นของวินด์ไรเดอร์ กับแอตแวนเจอร์
ค่อนข้างจะคล้ายคลึงกันเป็นอันมาก ซึ่ง DEX จะมีความสำคัญกับลักษณะการเล่นของอาชีพนี้
เป็นอย่างมาก ดังนั้นวินด์ไรเดอร์ จะมีความสามารถเบื้องต้นสูงกว่าแอตแวนเจอร์พอสมควร



ซิลเวอร์เรนเจอร์ : อาชีพที่มีทักษะสูงสุดในการใช้ธนูของเผ่าเอลฟ์ที่มีท่วงท่าการ
ใช้ธนูที่หลากหลายทั้งการโจมตีเป็นกลุ่มหรือเดี่ยวซึ่งนับว่ามีความรุนแรงเป็นอย่างมาก และธนูก็
เรียกได้ว่าเป็นอาวุธที่โจมตีได้รุนแรงที่สุดแต่โจมตีได้ช้าที่สุด และเผ่าเอลฟ์เป็นเผ่าที่โจมตีได้เบา
ที่สุดและเร็วที่สุดจึงเรียกได้ว่าเป็น การปิดจุดอ่อนของกันและกันได้อย่างลงตัว แนวการเล่นของซิล
เวอร์เรนเจอร์ค่อนข้างคล้ายคลึงกับ ฮอร์ดาย เป็นอันมาก แต่ว่าซิลเวอร์เรนเจอร์จะมีค่าDEX ที่สูง
กว่า ดังนั้นจึงมีความแม่นยำในการใช้ธนูสูงกว่าฮอร์ดาย



มูนไลท์เซนติเนล : ธนูเป็นอาวุธที่สำคัญมากของเอลฟ์ที่ไม่สันหัดการต่อสู้ใน
ระยะใกล้ แต่ถนัดการต่อสู้แบบระยะไกล มูนไลท์เซนติเนล เป็นฉายาของนักธนูเผ่าพันธุ์เอลฟ์ ซึ่งมี
ชื่อเสียงมาตั้งแต่สมัยโบราณ ชื่อนี้เป็นส่วนหนึ่งของเรื่องเล่าในสมัยโบราณเกี่ยวกับการออกล่าใน
คืนพระจันทร์เต็มดวงอีกด้วย แนวการเล่นของมูนไลท์ เซนติเนลจะคล้ายคลึงกับซาจิทาริอุสเป็นอัน
มาก แต่ค่า DEX ของมูนไลท์ เซนติเนลจะสูงกว่าทำให้ความแม่นยำในการยิงธนูของมูนไลท์ เซน
ติเนล สูงขึ้นตามไปด้วย

เอลเวนเมจ (INT 37 STR 21 CON 25 MEN 40 DEX 24 WIT 23)

คติ : วิญญาณแห่งป่า เราความสัมพันธ์กันมาเป็นเวลาช้านาน จงมอบความสามารถ
พิเศษต่างๆ ที่เจ้ามีให้แก่ข้า

คล้ายคลึงกันกับการใช้เวทย์มนตร์ในการต่อสู้ และพื้นตัว พวกเขามักจะสวมชุดคลุมยาว
ถือไม้เท้า พวกเขาได้ขอยืมพลังอำนาจจากพวกภูตผีวิญญาณ และฝึกฝนความสามารถทางด้าน
เวทย์มนตร์เพื่อที่จะปกป้องธรรมชาติ

แนวทางการเล่น : สไตล์การเล่นของเอลฟ์เมจคล้ายคลึงกับการเล่นของเมจเป็นอันมาก แต่ว่าค่า WIT ของเอลฟ์เมจจะสูงกว่า จึงทำให้เอลฟ์สามารถร่ายเวทย์ได้รวดเร็ว และเคลื่อนที่ได้เร็วกว่าเผ่าพันธุ์อื่น แต่ว่าพลังการโจมตีจะค่อนข้างอ่อนและไม่สามารถที่จะใช้เวทมนตร์ดำได้

โดยเอลเวเนเมจจะสามารถเติบโตขึ้นไปเป็นสายอาชีพต่างๆ ได้ 2 สายด้วยกันคือ เอลเวเนวิซาร์ด และ เอลเวเนออราเคิล ซึ่งแต่ละสายจะแยกไปเป็นอาชีพต่างๆ ดังรูป

ภาพประกอบที่ 6.4: เส้นทางสายอาชีพเอลฟ์เมจ



ELUEN WIZARD

เอลเวเนวิซาร์ด : นักเวทย์แห่งเผ่าเอลฟ์ ที่มีเวทย์มนตร์เฉพาะด้านแม้ความรุนแรงของเวทย์มนตร์จะด้อยกว่าเผ่าอื่น ๆ แต่กลับได้ความรวดเร็วในการร่ายมาทดแทนซึ่งก็ชดเชยได้อย่างดีทีเดียว อาชีพในสายนี้จะหลีกเลี่ยงที่จะปะทะกับศัตรูโดยตรง เพราะความอ่อนแอ และจำเป็นที่จะต้องอยู่วงนอกคอยช่วยเหลือเพื่อน ๆ ในกลุ่ม และเช่นเดียวกับฮิวแมนวิซาร์ด เอลฟ์เวเนวิซาร์ด ก็สามารถที่จะเรียกมอนเตอร์มาช่วยเหลือในการต่อสู้ได้เช่นกัน แนวการเล่นของเอลฟ์เวเนวิซาร์ดจะคล้ายกับวิซาร์ดมาก แต่ว่าจะใช้เวทย์มนต์คนละประเภทกันกับวิซาร์ด และยังเรียก ซัมมอนคนละชนิดกับ วิซาร์ดอีกด้วย จะมีความสามารถในการร่ายเวทย์ที่ค่อนข้างสูง แต่ว่าสามารถในการทำลายของเวทมนตร์ที่มีอยู่จะไม่สูงนัก และจะไม่สามารถใช้เวทมนตร์ดำได้



สเปลซิงเกอร์ : จากเสียงเพลงอันไพเราะออกมาเป็นท่วงทำนองที่คร่ำซีวิตของศัตรู ความสามารถทางเวทย์มนตร์ของ สเปลซิงเกอร์ถึงแม้จะมีพลังทำลายไม่รุนแรงเท่าเผ่าอื่นแต่ความรวดเร็วในการร่ายนั้นนับได้ว่าไม่เป็นรองใครเลยทีเดียวและเมื่อใช้ความ คล่องแคล่วในจุดนี้ชดเชยกับความรุนแรงของเวทย์มนตร์แล้วก็เรียกได้ว่าสมดุลย์เป็นอย่างมาก แนวการเล่นของสเปลซิงเกอร์จะคล้ายกับซอเซอร์ และจะใช้เวทย์ที่ต่างชนิดกันกับเอลเวเนวิซาร์ด ความเร็วในการร่ายเวทย์และความสามารถในการใช้เวทย์ค่อนข้างมาก



มิสติกมิวส์ : เป็นนักเวทย์ในกลุ่มสเปลซิงเกอร์ที่สามารถใช้พลังของธาตุทั้ง 4 ได้ดีที่สุด มิสติกมิวส์มีเสียงที่ไพเราะเป็นอันมาก ผู้คนจึงใช้คำว่า มิวส์ ต่อท้ายฉายาของเธอ มิสติกมิวส์ ได้รับการฝึกฝนจากหอคอยงาซ้างเช่นกัน ดังนั้น จึงมีพลังคล้ายคลึงกับอาร์คเมจ พวกมิสติกมิวส์ไม่เดินทางไปไหนไกลๆ ส่วนมากจะเก็บตัวอยู่ในป่าเอลฟ์เสียส่วนใหญ่ เหตุนี้จึงเป็นสาเหตุอีกประการที่พวกเขาถูกเรียกว่ามิสติกมิวส์ แนวการเล่นของมิสติกมิวส์กับอาร์คเมจค่อนข้างคล้ายคลึงกัน แต่ลักษณะพิเศษของ มิสติกมิวส์ก็คือ จะใช้เวทย์ประเภทน้ำคล้ายกับเอลเวนิชาร์ดและมีความเร็วในการเคลื่อนที่กับความเร็วในการร้ายเวทย์ค่อนข้างเร็วพอสมควร



เอลิเมนทัลซัมมอนเนอร์ : เช่นเดียวกับผู้เรียกอสูรของเผ่าอื่นๆ ที่มีความสามารถเพิ่มขึ้นในการเรียกมอนสเตอร์ประจำตนออกมาใช้งานเพื่อช่วยเหลือ ความสามารถของทางสายนี้ก็เช่นเดียวกันแต่ความสามารถที่โดดเด่นออกไปอีกคือสามารถที่จะเรียก คิวบิค ออกมาได้ พร้อมกับมอนสเตอร์ แนวการเล่นของ เอลิเมนทัลซัมมอนเนอร์ จะคล้ายๆ กับวอร์ลอคแต่จะใช้ซัมมอนที่ต่างชนิดกัน และความสามารถของซัมมอนก็จะแตกต่างกันตามไปด้วย



เอลิเมนทัลมาสเตอร์ : เป็นนักเวทย์ที่มีพลังเวทย์สูงที่สุดในจำนวน นักเวทย์สายเอลิเมนทัล ซัมมอนเนอร์ แนวทางการใช้เวทมนตร์ของเอลิเมนทัล มาสเตอร์ ค่อนข้างแตกต่างจากนักเวทย์ในหอคอยงาซ้าง เพราะพวกเขาจะไม่ใช้เวทย์ดั้งเดิมของหอคอยงาซ้าง พวกเขาจะใช้เวทย์ที่เกี่ยวกับการควบคุมอำนาจของธรรมชาติมาใช้เสียมากกว่า พวกเขาถูกขนานนามว่าเป็นนักเวทย์ที่เรียกซัมมอนได้ดีที่สุด แนวการเล่นของเอลิเมนทัลมาสเตอร์ ค่อนข้างจะคล้ายคลึงกับอาร์คานาลอร์ดเป็นอย่างมาก จะต่างกันก็ตรงที่ความสามารถของซัมมอนที่อาร์คานาลอร์ดกับ เอลิเมนทัลมาสเตอร์เรียกออกมาแตกต่างกัน



ELVEN ORACLE

เอลเวนออราเคิล : เหล่าผู้ช่วยเหลือแห่งเผ่าเอลฟ์ ผู้ใช้ปฎิหารย์แห่งพระเจ้า สายอาชีพนี้จะมีความคล้ายคลึงกับเคลริคเป็นอย่างมากแต่ความโดดเด่นและความแตกต่างของ ท่วงท่าและความรวดเร็วในการร่ายเวทย์มนตร์จะแตกต่างกับเผ่ามนุษย์อย่างเห็นได้ชัด ซึ่งเป็น จุดเด่นของเผ่าเอลฟ์ที่มีความว่องไวเป็นเอกลักษณ์ ออราเคิลแนวการเล่นค่อนข้างคล้ายคลึงกับ เคลริค ถ้าพูดถึงความแตกต่างระหว่างเคลริคกับออราเคิลแล้ว ก็เห็นจะเป็น ความเร็วในการร่าย เวทย์ และประเภทของบัพที่ใช้



ELVEN ELDER

เอลเวนเอลเดอร์ : สายช่วยเหลืออีกสายหนึ่งถึงแม้ทักษะความสามารถของ เอล เดอร์ จะไม่หลากหลายเท่ากับเผ่าอื่นที่อยู่ในสายอาชีพเดียวกันแต่ ความยืดหยุ่นของเอลเวนเอล เดอร์มีมากกว่า และความสามารถ ด้านอื่น ๆ ที่เป็นที่ต้องการของกลุ่ม ก็มีสูงเช่นกัน ลักษณะ พิเศษของเอลเดอร์ก็คือ จะมีความสามารถที่คล้ายกับบิชอปกับไพโรเฟท แต่จะคล้ายกับบิชอปมาก กว่า เพราะว่ามีเวทย์ที่จะช่วยป้องกันการโจมตีจากศัตรูได้ ในขณะที่เล่นแบบกลุ่มจึงมีประโยชน์ มากพอสมควรเพราะเมื่อตกอยู่ในช่วงวิกฤต ก็จะสามารถเพิ่มพลังป้องกันได้



EVASS SAINT

เอวาสเซนต์ : นักเวทย์ที่ได้รับการฝึกฝนจาก อีวาเทพแห่งน้ำ พวกเขาได้รับฉายา ว่า เอวาส เซนต์ พวกเขาเป็นนักเวทย์ที่ชอบช่วยเหลือผู้อื่นรักสงบ พวกเขาจึงมักจะเข้า ช่วยเหลือผู้ที่บาดเจ็บอยู่เสมอๆ พวกเขาต้องการรักษาและปกป้องให้อาเดนอนอยู่ในความสงบต่อไป จึงมักจะเข้าร่วมการต่อสู้ของฝ่ายที่ดูแลปกป้องโลกอยู่เป็นประจำ ลักษณะพิเศษของเอวาสเซนต์ คือ จะมีความสามารถของคาร์ดินัลและ ไฮโรแฟนท์ ผสมผสานกันไป แต่จะคล้ายกับคาร์ดินัลมาก หน่อย เพราะสามารถใช้เวทย์บัพช่วยเหลือสมาชิกแคลนเดียวกันได้ เวทย์ส่วนมากที่ใช้ก็คือเวทย์ที่ ช่วยทำให้ความสามารถในการป้องกันของสมาชิกในปาร์ตี้สูงมากขึ้น

1.1.3 เผ่าพันธุ์ดาร์กเอลฟ์

ดาร์กเอลฟ์เคยเป็นส่วนหนึ่งของชนเผ่าเอลเวน แต่ว่าถูกเนรเทศไปหลังจากที่พวกเขาเริ่มเรียนเวทย์มนตร์ดำเพื่อที่จะไปต่อสู้กับมนุษย์ พวกเขาพ่ายแพ้ในสงครามครั้งนั้น แต่เขาก็ยังคงเรียนเวทย์มนตร์ดำต่อไป ดาร์กเอลฟ์มีรูปร่างคล้ายกับพี่น้องเอลเวนอื่นๆ เพียงแต่เขาสูงกว่า มีผิวสีฟ้าอมเทาและผมสีเงิน เขาคอยติดตามซิลลิออน ผู้ซึ่งเป็นเจ้าแห่งความตาย

โดยแบ่งเป็นสองสายใหญ่ๆ คือ ดาร์กไฟเตอร์ และดาร์กเมจ

ดาร์กไฟเตอร์ (INT 25 STR 41 CON 32 MEN 26 DEX 34 WIT 12)

คติ : ด้วยพลังแห่งรัตติกาล จะมีใครที่มีความสามารถในการโจมตีเท่า... ถ้ามีเรียกมันออกมาเลย

ฝึกฝนตนเองเพื่อที่จะปกป้องป่า และชนเผ่าของเขาจากศัตรูท่ามกลางเหล่าสัตว์ประหลาด และชนเผ่าอื่นๆ ด้วยความที่เขามีร่างกายที่แข็งแรง และจิตใจที่เด็ดเดี่ยว ทำให้เขาสามารถกลายเป็นดาร์คไฟเตอร์ได้

แนวทางในการเล่น : ดาร์คไฟเตอร์มีสไตล์การเล่นที่คล้ายคลึงกันไฟเตอร์แต่ว่าจะมีพลังในการโจมตีที่สูงกว่าไฟเตอร์เป็นอันมาก และยังสามารถใช้มนต์ดำและเวทย์ฟื้นฟูได้ อีกทั้งยังมีค่า DEX ที่ค่อนข้างสูง จึงสร้างความเสียหายให้กับผู้ต่อสู้ได้อย่างเป็นอันมาก แต่ปัญหาของดาร์คไฟเตอร์ก็คือ ร่างกายที่บอบบางและไม่แข็งแรงเหมือนกับเผ่าพันธุ์อื่น

โดยดาร์กไฟเตอร์สามารถเติบโตขึ้นไปเป็นสายอาชีพต่างๆ ได้ 2 สายด้วยกันคือ แพลอสไนท์ และแอชชาซิน ซึ่งแต่ละสายจะแยกไปเป็นอาชีพต่างๆ ดังรูป

ภาพประกอบที่ 6.5: เส้นทางสายอาชีพดาร์คไฟเตอร์





PALUS KNIGHT

แพลอสไนท์ : อาชีพที่มีความคล้ายคลึงกับ ฮิวแมนไนท์ และ เอลเวไนท์ แต่แพลอสไนท์จะมีความสามารถในการโจมตีสูงกว่าทั้ง 2 อาชีพที่กล่าวมา ดาร์คเอลฟ์ มีจุดเด่นที่พลังในการโจมตีที่สูงอยู่แล้ว แม้ว่าความทนทานจะสู้ เผ่าอื่นในสายสายอาชีพเดียวกันไม่ได้ก็ตามแต่ ก็ยังถือว่ามีพลังสูง แนวการเล่นของแพลอสไนท์กับไนท์ค่อนข้างคล้ายกันมาก ถ้าจะเปรียบเทียบข้อแตกต่างก็คือ แพลอสไนท์จะมีพลังในการโจมตีที่สูงกว่า และมีเวทย์และสกิลที่ใช้ประโยชน์ได้มากกว่านิดหน่อย



SHILLIEN KNIGHT

ซิลลิเอนไนท์ : แม้ว่าจะเป็นอาชีพที่มีความคล้ายคลึงกับเทมเพิลไนท์ ของเผ่าเอลฟ์ เป็นอย่างมาก ทว่าซิลลิเอนไนท์แตกต่างจากเทมเพิลไนท์อย่างมากทีเดียว หากเปรียบเทียบเทมเพิลไนท์คือด้านสว่าง ซิลลิเอนไนท์คือด้านมืด ความสามารถของอาชีพนี้จะเน้นไปในการเสริมการโจมตีให้มีประสิทธิภาพและคิวบิคของ ซิลลิเอนไนท์ จะเน้นความสามารถในการโจมตีศัตรูมากกว่า จุดเด่นของซิลลิเอนไนท์ก็คือ จะสามารถใช้เวทมนตร์ดำได้ และยังมีเวทย์มนต์ที่คล้ายคลึงกับที่ดาร์คเวเนเจอร์ใช้ และยังสามารถเรียกคิวบิคได้อีกด้วย ดังนั้นแนวการเล่นของซิลลิเอนไนท์ค่อนข้างจะคล้ายกับดาร์คเวเนเจอร์



SHILLIEN TEMPLAR

ซิลลิเอนเทมเพลอร์ : อัศวินดาร์คเอลฟ์ ผู้ซึ่งได้รับพลังจากซิลลิเอน สามารถใช้เวทมนตร์ดำ ได้อย่างเชี่ยวชาญ อีกทั้งยังสามารถใช้เวทย์ประเภทเรียกคิวบิคต่างๆได้อีกด้วย ลักษณะที่พิเศษที่สุดของซิลลิเอนเทมเพลอร์ก็คือ สามารถเรียกคิวบิคที่ใช้มนต์ดำขึ้นมาได้ เวทย์ที่คิวบิคใช้จะเป็นเวทย์ประเภทเดียวกันกับที่ เอลไนท์ใช้อยู่ และแนวการเล่นของซิลลิเอนเทมเพลอร์ก็ยังคงคล้ายคลึงกับเอลไนท์อีกด้วย



BLOOD DANCER

เบลด์แดนซ์เซอร์ : ระบายแห่งความ! ตายความสามารถ และทักษะทั้งหมดของอาชีพนี้ จะไม่เน้นการเป็นตัวรับการโจมตีอีกต่อไปแล้ว เช่นเดียวกับสวอร์ดซิงเกอร์ของเผ่าเอลฟ์ แต่จะเน้นไปที่การช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่มด้วย การร่ายรำที่เสริมความสามารถในการโจมตีที่รุนแรง

แม้จะเป็นผู้ช่วยเหลือกลุ่มที่มีประสิทธิภาพอาชีพนี้ก็ไม่ได้อยู่แนวหลังแต่ยังมีความสามารถในการโจมตีที่รุนแรง จึงสามารถที่จะอยู่แนวหน้าได้อย่างดีทีเดียว ความสามารถของเบลคแดนเซอร์กับสอร์ดซิงเกอร์ค่อนข้างคล้ายคลึงกัน แต่จะแตกต่างกันก็ตรงที่ว่าเวทย์มนตร์ที่สอร์ดซิงเกอร์ใช้เป็นเวทย์มนต์บัพที่ทำให้พลังป้องกันสูงขึ้น แต่ เวทย์ของเบลคแดนเซอร์จะเป็นบัพที่ทำให้พลังการโจมตีสูงขึ้น



SPECTRAL DANCER

สเปคตรัลแดนเซอร์ : อัศวินดาร์คเอลฟ์ ผู้ซึ่งใช้ดาบคู่เป็นอาวุธ และมาพร้อมกับสายลมแห่งความตาย พวกเขาสามารถทำให้ศัตรูที่อยู่ตรงหน้าโกลาหลได้มากกว่าเบลคแดนเซอร์เสียอีก พวกเขามีอำนาจในการควบคุมวิญญาณได้ จึงได้รับฉายาว่า สเปคตรัลแดนเซอร์ ความสามารถของสเปคตรัลแดนเซอร์จะคล้ายคลึงกับสอร์ดมิวจ์ เป็นอันมาก จะต่างกันก็ตรงที่ว่าสอร์ดมิวจ์จะใช้เวทย์บัพป้องกันมากกว่า แต่สเปคตรัลแดนเซอร์จะใช้เวทย์บัพโจมตีมากกว่าเท่านั้น



ASSASSIN

แอสซาซิน : สายอาชีพที่เน้นการหลบหลีกเช่นเดียวกับ เผ่าอื่น ๆ แต่ความโดดเด่นของเผ่านี้ คือการโจมตีที่รุนแรงแม้ว่า ความสามารถในการเชิง รับหรือหลบหลีกจะด้อยลงไปแต่ความสามารถในเชิงรุกที่มีอยู่อย่างเต็มเปี่ยมก็นับได้ว่าเป็น คู่ต่อสู้ที่ต่อกรด้วยยาก เช่นเดียวกับโจทและเอลฟ์เวนสเกาท์ ที่จะเน้นการใช้ธนูและมีดเป็นหลักในการโจมตี แนวการเล่นแอสซาซิน กับโจทค่อนข้างคล้ายคลึงกัน แต่แอสซาซินจะมี พลังการโจมตีที่สูงกว่า และมีเวทย์ที่ช่วยเสริมอีกหลายแบบ



ABYSS WALKER

อบิสวอล์กเกอร์ : ความสามารถของอาชีพนี้ก็จะคล้ายคลึงกับเทรเซอร์อันเตอร์มากเลยทีเดียว และทักษะที่มีก็ดูเหมือนจะมีความคล้ายคลึงกันอยู่มาก แต่ความสามารถพิเศษของดาร์คเอลฟ์นั้นอยู่ที่ความรุนแรงในการโจมตี จึงเรียกได้ว่ามีส่วนเสริมความแข็งแกร่งให้กับอาชีพนี้ได้มากที่สุด แนวทางการเล่นของอบิสวอล์กเกอร์จะคล้ายกับเทรเซอร์อันเตอร์มาก แตกต่างกันก็คืออบิสวอล์กเกอร์จะมีพลังในการโจมตีที่สูงกว่า แต่ความแข็งแรงของร่างกายจะต่ำกว่า



โกสท์ฮันเตอร์ : นักล่าที่รวดเร็วและเก่งที่สุดในบรรดาเหล่า อบิสวอร์กเกอร์ ถ้าจะกล่าวว่า อบิสวอร์กเกอร์ที่มีความสามารถเท่าเทียมกับโกสท์ฮันเตอร์นั้นหายากมากๆ ศัตรูส่วนมากที่เข้าตอกกับโกสท์ฮันเตอร์แทบจะไม่มีรู้สึกว่าตนเองได้ตายไปแล้ว ด้วยเหตุนี้ผู้คนจึงขนานนามของเค้าว่า โกสท์ฮันเตอร์แนวการเล่นของโกสท์ฮันเตอร์ค่อนข้างคล้ายคลึงกับแอดเวนเชอร์ เป็นอันมาก แต่โกสท์ฮันเตอร์จะมีพลังในการโจมตีสูงแต่ร่างกายจะอ่อนแอกว่าแอดเวนเชอร์



แฟนทอมเรนเจอร์ : เช่นเดียวกับอาชีพที่ใช้ธนูในเผ่าอื่น ๆ ความสามารถทั้งหมดแทบจะไม่แตกต่างกันเท่าใดนักแต่ ด้วยคุณลักษณะของเผ่าดาร์คเอลฟ์ที่เน้นการโจมตีเป็นหลัก ย่อมทำให้อาชีพนี้ สามารถยิงโจมตีได้รุนแรงและยังยิงได้อย่างว่องไวอีกด้วย แฟนทอมเรนเจอร์จะมีแนวการเล่นที่คล้ายกับฮอว์คอาย แตกต่างกับฮอว์คอายก็ตรงที่แฟนทอมเรนเจอร์จะมีพลังในการโจมตีสูงกว่า แต่ความแข็งแรงของร่างกายจะต่ำกว่า และจะสามารถโจมตีศัตรูได้ในระยะที่ไกลกว่า ดังนั้น จึงค่อนข้างได้เปรียบเมื่ออยู่ในสถานการณ์รบใหญ่ๆ เช่น การเข้าชิงปราสาท



โกสท์เซนติเนล : ถ้ามูนไลท์เซนติเนลเป็นยอดนักธนูของเอลฟ์แล้วโกสท์เซนติเนล ก็ถือได้ว่าเป็นยอดนักธนูของดาร์คเอลฟ์เช่นกัน พวกเขาจะมีพลังทำลายที่ไม่น้อยหน้าใครเลยทีเดียว ถ้าพวกเขาปรากฏตัวที่ใด เป้าหมายจะถูกทำลายลงทันที เค้าจึงได้รับการขนานนามว่า โกสท์เซนติเนล แนวการเล่นของโกสท์เซนติเนลค่อนข้างคล้ายคลึงกับซาจิตาวิอุสเป็นอย่างมาก ซาจิตาวิอุสจะมีพลังโจมตีสูงและมีร่างกายที่แข็งแรง แต่โกสท์เซนติเนลจะสามารถโจมตีได้ในระยะทางไกล จึงเป็นจุดเด่นที่สำคัญจุดหนึ่งของโกสท์เซนติเนลในสงครามชิงปราสาท

ดาร์กเมจ (INT 44 STR 23 CON 24 MEN 37 DEX 23 WIT 19)

คติ : ด้วยพลังที่เทพร่างกายได้มอบให้ พลังเวทย์อันสูงส่งและมนตร์ดำ

เป็นมือใหม่ในการฝึกฝนเวทย์มนตร์เพื่อที่จะได้กลายเป็นพ่อมดที่มีพลัง พวกเขาใส่ชุดคลุมยาวและถือไม้เท้า ดาร์คเมจ สามารถใช้เวทย์มนตร์ต่อสู้และเวทย์มนตร์ขาว

แนวทางในการเล่น : สไตล์การเล่นของดาร์คเมจกับเมจ จะคล้ายคลึงกันมาก แต่ว่าพลังการโจมตีของดาร์คเมจจะแรง และสูงกว่าทำให้การฟื้นฟูค่า MP ของดาร์คเมจรวดเร็วขึ้นตามไปด้วย

โดยดาร์กเมจสามารถเติบโตขึ้นไปเป็นสายอาชีพต่างๆ ได้สองสายด้วยกันคือ ดาร์กวิชารด์ และ ซิล เสนออราเคิล ซึ่งแต่ละสายจะแยกไปเป็นอาชีพต่างๆ ดังรูป

ภาพประกอบที่ 6.6: เส้นทางสายอาชีพดาร์คเมจ



DARK WIZARD

ดาร์กวิชารด์ : ผู้ใช้เวทย์มนตร์ของเผ่าดาร์คเอลฟ์ ที่มีความโดดเด่นในการใช้เวทย์มนตร์แห่งธาตุทั้ง 4 ร่วมกับความสามารถทางด้านมืดทำให้ อาชีพนี้สามารถใช้เวทย์มนตร์ได้อย่างรุนแรงที่สุด ถึงแม้จะต้องแลกมาด้วยความเชื่อช้าในการร่ายเวทย์แต่ละครั้ง แต่ความรุนแรงที่ได้ก็นับว่าคุ้มค่าทีเดียว ดาร์กวิชารด์กับวิชารด์จะมีแนวทางการเล่นที่คล้ายกัน แต่ว่า จะมีเวทย์และเรียกข่มมอนต่างประเภทกัน และจะมีพลังในการใช้เวทย์และการฟื้นฟูของ MP ค่อนข้างช้า เหมือนกับดาร์คเมจ



สเปลฮาวเลอร์ : เรียกได้ว่าเป็น ส่วนผสมของ เนโครมันเซอร์และซอเซอร์เวอ์
 เลย์ที่เดียว สเปลฮาวเลอร์ เป็นผู้ใช้เวทย์มนตร์แห่งลมเป็นหลักในการโจมตี และยังความสามารถ
 ของเวทย์มนตร์แห่งความมืดอีกด้วย และเช่นเดียวกับเผ่าอื่นที่มีความสามารถในการ เรียกมอน
 สเตอร์มาเพื่อช่วยเหลือในการต่อสู้ได้แม้จะไม่เก่งนักแต่ก็มีประโยชน์ในภาวะคับขันทีเดียว สเปล
 ฮาวเลอร์จะมีแนวการเล่นคล้ายกับซอเซอร์เวอ์ ร่วมกับ เนโครเมนเซอร์ แต่เวทย์ที่ใช้จะเป็นประเภท
 เวทย์โจมตี และเวทย์มนต์ดำประเภทเสริม



สตอมสครีมเมอร์ : นักเวทย์มนตร์ดำที่มีพลังในการใช้เวทย์สูงที่สุด แต่หอคอย
 งาม้างไม่ยอมรับการจัดอันดับนี้เนื่องจากได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับเวทย์มนตร์ดำ นักเวทย์ที่ได้รับการ
 ยอมรับจากคนทั่วไปนอกจาก สเปลฮาวเลอร์แล้วก็คือ สตอมสครีมเมอร์ ซึ่งนักเวทย์สายนี้จะใช้เว
 ทย์มนตร์ดำประกอบกับพลังของธาตุทั้ง 4 ในการร่ายเวทย์แต่ละครั้ง แนวการเล่นของสตอม สครีม
 เมอร์ จะมีส่วนคล้ายคลึงกับอาร์คเมจและโซลเทคเกอร์พอสมควร แต่เวทย์ที่ใช้ส่วนมากหลักๆจะ
 เป็นเวทย์ของธาตุในการโจมตีมากกว่า โดยจะใช้เวทย์มนตร์ดำเป็นพลังเสริม



แฟนทอมซัมมอนเนอร์ : นักเรียกอสูรแห่งเผ่าดาร์คเอลฟ์นามแฟนทอมซัมมอน
 เนอร์ ผู้อุทิศตนให้กับศาสตร์มืด ด้วยพลังอำนาจของอาชีพนี้ จะทำให้อสูรประจำกายมีพลังเวทย์ที่
 แกร่งกล้าคอยสนับสนุนผู้เรียกและปั่นป่วนศัตรูได้อย่างยอดเยี่ยม ซึ่งช่วยเสริมให้แฟนทอม ซัมมอน
 เนอร์นำเกรงขามมากยิ่งขึ้น แนวการเล่นของแฟนทอม ซัมมอนเนอร์จะคล้ายกับวอร์ลอร์ด แต่ว่าซัม
 มอนที่สามารถเรียกออกมาจะมีความสามารถพิเศษที่แตกต่างกันออกไป



สเปคตรัลมาสเตอร์ : นักเวทย์แฟนทอมซัมมอนเนอร์ที่พ้นจากการหลับใหลอัน
 ยาวนาน สเปคตรัลมาสเตอร์ในสมัยที่การปกครองของพวกยักษ์ล้มสลายไป พวกสเปคตรัล
 มาสเตอร์ได้ค้นพบการใช้เวทย์ซัมมอนแบบใหม่ๆ ขึ้นมา พวกเขาได้รับการยอมรับว่าเป็นสุดยอด

ของนักเวทย์ในสายนี้ แนวการเล่นของสเปคตรัล มาสเตอร์ค่อนข้างคล้ายกับอาร์คานา ลอร์ด พอสมคอร แต่ความสามารถของซิมมอนที่เรียกขึ้นมาจะแตกต่างกัน



SHILLIEN ORACLE

ชิลลิเอนออราเคิล : อาชีพผู้สร้างปาร์ฏิหารแห่งการช่วยเหลือ โดยหยิบยืมพลังของพระเจ้าและโดยเฉพาะชิลลิเอน เพื่อรักษาและใช้มันสร้างความแข็งแกร่งให้กับทีม ความสามารถของอาชีพนี้จะแตกต่างกับเผ่าอื่นเล็กน้อยที่ทักษะทั้งหมดจะเน้นไปในการโจมตี เสริมความรุนแรงในการโจมตีให้ได้ประสิทธิภาพสูงสุด แนวการเล่นของชิลลิเอนออราเคิลกับเคลริคจะคล้ายกัน แตกต่างกันก็ตรงที่จะใช้เวทมนตร์บัพที่ต่างประเภทกัน



SHILLIEN ELDER

ชิลลิเอนเอลเดอร์ : สายช่วยเหลืออีกสายหนึ่งถึงแม้ทักษะความสามารถของชิลลิเอน เอลเดอร์ จะไม่หลากหลายเท่ากับเผ่าอื่นที่อยู่ในสายอาชีพเดียวกันแต่ ความสามารถในการสนับสนุนการโจมตีมีสูงกว่าเผ่าอื่น ๆ และความสามารถ ด้านอื่น ๆ ที่เป็นที่ต้องการของกลุ่ม ก็มีสูงเช่นกัน ความสามารถพิเศษของชิลลิเอน เอลเดอร์จะอยู่ตรงกลางระหว่างบิชอปและโพรเฟท แต่ถ้าเปรียบเทียบแล้ว จะคล้ายกับบิชอปมากกว่า คือสามารถใช้เพิ่มพลังให้ทีมได้ ถ้าขณะเล่นเป็นกลุ่มไม่สามารถให้บิชอปหรือโพรเฟทเข้าร่วมทีมได้ ชิลลิเอน เอลเดอร์ก็จะเป็นอีกทางเลือกหนึ่งได้ เวทย์บัพที่ใช้ส่วนมากจะเป็นเวทย์ที่ช่วยเพิ่มพลังโจมตีให้กับทุกคนที่อยู่ในกลุ่มได้



SHILLIEN SAINT

ชิลลิเอนเซนต์ : ดาร์คเอลฟ์เผ่าพันธุ์ที่เคารพนับถือชิลลิเอนประดุจมารดา พวกชิลลิเอน เอลเดอร์คิดว่าความเชื่อสมัยโบราณได้เสื่อมสลายไปหมดแล้ว แต่ชิลลิเอนเซนต์เป็นหลักฐานสำคัญของความเชื่อโบราณนั้น ชิลลิเอนเซนต์ทำให้เวทย์โบราณกลับมาปรากฏในโลกแห่งนี้อีกครั้ง เขาเป็นความหวังของพวกดาร์คเอลฟ์ที่หวังจะใช้ชีวิตอยู่ในโลกแห่งใหม่ที่ดีกว่าโลกนี้ ความสามารถของชิลลิเอนเซนต์ จะอยู่ระหว่างคาร์ดินัลและไฮโรแฟนท์ สามารถใช้เวทย์บัพช่วยเหลือสมาชิกของตนได้เพียงบางส่วน เวทย์ส่วนมากที่ใช้จะเป็นเวทย์ที่ช่วยเพิ่มพลังโจมตี

1.1.4 เผ่าพันธุ์ออก

ออกเป็นชนเผ่าที่มีเชื้อสายมาจากไฟ ท่ามกลางเผ่าพันธุ์ทั้งหมด ออกมีความสามารถด้านร่างกายมากที่สุด หลังจากยุคที่อสูรกายล่มสลายลง พวกเขาก็ได้ผลักดันอำนาจของเอลเวนออกไป และสามารถครอบครองตำแหน่งผู้ที่ทรงอำนาจสูงสุดในทวีป อย่างไรก็ตามหลังจากนั้นต่อมา พวกเขาก็ได้แพ้พวกพันธมิตรเอลฟ์-มนุษย์ และอาศัยอยู่บริเวณขั้วโลกเหนือของทวีป

โดยแบ่งเป็นสองสายใหญ่ๆ คือ ออกไฟเตอร์ และออกเมจ

ออกไฟเตอร์ (INT 18 STR 40 CON 47 MEN 27 DEX 26 WIT 12)

คติ : ให้ออกเด็กๆ ที่ขวางทางข้า ให้ออกตัวเล็กกระจั้ววิว หลบทางข้าไป แรงก็ไม่มีเจอข้า ผลักทีเดียวก็หงายท้องแล้ว

ในช่วงวัยเยาว์ ออร์ค ทุกตัวจะได้รับการฝึกฝนให้เป็นนักรู้ ด้วยเพราะพลังอำนาจที่เป็นเอกลักษณ์ออร์คได้รับการฝึกพิเศษในการทำอาวุธที่มีใบมีด 2 คมและทำให้อาวุธที่ถือ ยิ่งไปกว่านี้ ฤกษ์มือที่ใช้ในการต่อสู้หรือเข็มขัดได้ถูกใช้ในการฝึกหัด ออร์คบางตัวได้ใช้รอยสักยันต์ตามส่วนต่างๆ ของร่างกายเป็นเกราะป้องกันแทนที่จะใช้เสื้อเกราะ

แนวทางในการเล่น : รูปแบบการเล่นของออร์คไฟเตอร์ไม่แตกต่างจาก ไฟเตอร์ในอาชีพอื่นๆ มากนัก แต่ว่าจะมีพลังกำลังและ การฟันตัวที่ตีดีกว่า ไฟเตอร์ในเผ่าพันธุ์อื่น จึงเหมาะกับผู้เล่นใหม่ที่ยังไม่รู้จักรูทตัวละครต่างๆ ในลินเนจ 2 ดิน္ก แต่ว่าออร์คจะมีค่า DEX ที่ค่อนข้างต่ำทำให้การเดินค่อนข้างช้า ค่าความแม่นยำและการหลบหลีกค่อนข้างต่ำกว่าอาชีพอื่นๆ โดยออกไฟเตอร์สามารถเติบโตขึ้นไปเป็นสายอาชีพต่างๆ ได้ 2 สายด้วยกันคือ ออกโรเตอร์ และ ออกคอมงค์ ซึ่งแต่ละสายจะแยกไปเป็นอาชีพต่างๆ ดังรูป

ภาพประกอบที่ 6.7: เส้นทางสายอาชีพออร์คไฟเตอร์





ออกไรเดอร์ : อาชีพสายตัวชนของเผ่าออกไรต์ที่มีความแข็งแกร่งเป็นอย่างมาก เผ่าออกไรต์เป็นเผ่าที่มีความพิเศษเป็นอย่างมาก ในด้านต่างๆ เนื่องจากเผ่านี้จะมีเอกลักษณ์ที่ไม่เหมือนเผ่าเอลฟ์ คาร์คเอลฟ์ และมนุษย์ ออกไรเดอร์จึงมีความแข็งแกร่ง ยิ่งกว่าเผ่าอื่น ๆ เลยทีเดียว สไตล์การเล่นของออกไรเดอร์กับวอริเออร์ก็ไม่แตกต่างกันมากนัก เพียงแต่วอริเออร์จะมีสกิลที่เกี่ยวข้องถึงความแข็งแรงของร่างกายมากกว่าเท่านั้น



เดสทรอยเออร์ : สายอาชีพที่มาจาก ออกไรเดอร์ที่แข็งแกร่ง การเน้นความแข็งแกร่งของออกไรเดอร์ยังคงอยู่ในเดสทรอยเออร์ แต่ความสามารถในการโจมตีและป้องกันที่สูงมาก ๆ ทำให้อาชีพนี้เป็นแนวหน้าในการรบที่ไร้ซึ่งความหวาดกลัว และจะเป็นคนแรกที่เข้าไปทำลายคู่ต่อสู้ให้ราบเป็นหน้ากลองเลยทีเดียว เดสทรอยเออร์เป็นอาชีพที่ถูกพัฒนามาจากออกไรเดอร์ สไตล์การเล่นจะเหมือนกับวอริเออร์ เป็นอย่างมาก ความสามารถต่างๆ จะคล้ายคลึงกับกลาดิเอเตอร์ที่ไม่ใช้ดาบคู่เป็นอาวุธ



ไททัน : นักรบที่แข็งแกร่งที่สุดของออกนักรบ ผู้ใช้ดาบใหญ่หรือขวานเป็นอาวุธ เข้าพาดพันกับศัตรูอย่างองอาจ นักรบผู้นับถือเทพแห่งพากรีไอเทพ ไททันเป็นนักรบที่ถูกพัฒนาขึ้นมาจาก ออกไรเดอร์ แนวการเล่นจะคล้ายคลึงกับเดสทรอยเออร์เป็นอย่างมาก โดยจะเก่งในการใช้อาวุธใหญ่กวัดแกว่งเข้าต่อสู้



มอนค : อีกหนึ่งอาชีพที่มาจากออกไฟเตอร์ เป็นอาชีพที่เน้นการทำลายมากกว่า ออกไรเดอร์ และถึงแม้ว่ามอนคจะไม่ได้แข็งแกร่งเท่าเดสทรอยเออร์ แต่มอนคก็มีความสามารถในการทำลายคู่ต่อสู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่ละการโจมตีของมอนคเรียกว่ารุนแรงมากเลยทีเดียว มอนคเป็นอาชีพที่ใช้อาวุธชนิดสับมือมีความรวดเร็วในการโจมตีค่อนข้างสูง และยังสามารถรวบรวมพลังจิตและโจมตีคู่ต่อสู้ได้อีกด้วย ในการเล่นแบบเดี่ยวมอนคจะใช้รอยสักเป็นเครื่องป้องกันตนเอง และเพิ่มพลังการหลบหลีกของตนให้สูงขึ้น ทำให้สามารถโจมตีต่อเนื่องได้

อย่างรวดเร็ว ในส่วนการเล่นเป็นกลุ่มนั้นมองค้จะทำหน้าที่เป็นดาเมจดีลเลอร์มากกว่าที่จะเป็น
แทงเกอร์ของกลุ่ม



ไทรันท์ : สายอาชีพที่มีความสามารถในการต่อสู้แบบตัวต่อตัวได้อย่างไร้ที่ติและ
เรียกได้ว่าไร้คู่ต่อสู้ ความสามารถเฉพาะตัวที่มีมาตั้งแต่เป็นมองค้ได้รับการเพิ่มเติมให้แข็งแกร่ง
ยิ่งขึ้นในอาชีพนี้ ความสามารถเฉพาะที่เพิ่มเติม และความสามารถเฉพาะเผ่าพันธุ์ ทำให้ไทรันท์
แข็งแกร่งเป็นอย่างมาก ไทรันท์เป็นอาชีพที่พัฒนามาจากออกคอมองค้ จึงมีสไตล์การเล่นที่ค่อนข้าง
คล้ายคลึงกัน



แกรนด์คาวาทารี : นักรบผู้ศรัทธาพลังและไฟ เขามีพลังการต่อสู้ที่แข็งแกร่งไม่แพ้
ไททัน แกรนด์คาวาทารี เป็นนักรบที่ถูกพัฒนามาจากไทรันท์ ซึ่งเป็นนักรบที่ใช้ความแข็งแกร่งของ
ร่างกายและศิลปะการต่อสู้เป็นหลักในการต่อสู้ พวกเขานิยมที่จะสักรายสักรไว้กับตัวมากกว่าการ
ใส่เสื้อเกราะ ป้องกันตนเอง แกรนด์คาวาทารี เป็นนักรบที่ใช้สับเป็นอาวุธมีความรวดเร็วในการ
โจมตีเป็นอย่างมาก อีกทั้งยังรวบรวมพลังจิตที่มีอยู่โจมตีใส่จุดอ่อนคู่ต่อสู้ได้อีกด้วย พวกเขาจะใช้
รอยสักรที่มีอยู่ป้องกันตนเองและหลบหลีกการโจมตีของคู่ต่อสู้อย่างรวดเร็ว

ออกเมจ (INT 31 STR 27 CON 31 MEN 42 DEX 24 WIT 15)

คติ : จงลุกโชนขึ้นเถิด เปลวไฟสีขาวของข้า และจงไปเผาผลาญศัตรูเสียให้สิ้น

ออกเมจเป็นนักสู้ที่ได้รับพลังกำลังมาจากเทพอัคคี จึงเป็นนักสู้แบบบุกตะลุยได้ทุก
รูปแบบ แต่พลังของออกเมจจะต่างจากออร์คไฟเตอร์ตรงที่ ออกเมจจะได้รับการฝึกฝนจากเทพ
อัคคีและ เทพแห่งพลังตั้งแต่ยังเด็ก จึงได้มีความรู้เป็นอย่างดีเกี่ยวกับการใช้เวทมนตร์คาถาต่างๆ

แนวทางในการเล่น : ถึงแม้ว่าออกเมจจะเป็นนักเวทย์แต่ด้วยร่างกายที่แข็งแรง ทำให้ออก
เมจเป็นผู้นำในสนามการต่อสู้ได้ โดยการทำให้ HP ของคู่ต่อสู้ลดลง และสามารถดูดค่า HP จากคู่
ต่อสู้มา เพื่อให้การฟื้นฟูพลังของตนเองดีขึ้นได้อีกด้วย

โดยออกเมจสามารถเติบโตขึ้นไปเป็นสายอาชีพต่างๆ ได้เพียงสายเดียว คือ ออกซาแมน
และไม่มียุทธศาสตร์ในเผ่าพันธุ์ออก แต่ในสายเดียวนั้นก็สามารถแยกออกไปเป็นสองสาขาอาชีพ ดังรูป

ภาพประกอบที่ 6.8: เส้นทางสายอาชีพออร์คเมจ



ORC SHAMAN

ออกซาแมน : สายอาชีพทางด้านเวทย์มนตร์เพียงสายเดียวของเผ่าออก ออกซา
แมนมีความโดดเด่นเป็นอย่างมาก เพราะความสามารถที่ไม่เหมือนกับอาชีพอื่นใดเลย
ความสามารถที่โดดเด่นเหล่านี้จึงเป็นที่ต้องการของแคลนและกลุ่มต่าง ๆ มากเลยทีเดียว
ความสามารถที่จะสนับสนุนในด้านต่าง ๆ ที่มีอยู่ นับว่าน่าสนใจอย่างยิ่ง ออกซาแมนถูกพัฒนามา
จากออกเมจ ดังนั้นจึงมีแนวการเล่นที่คล้ายคลึงกัน เมื่อเลเวลของออกซาแมนเพิ่มสูงขึ้น
ความสำคัญที่มีต่อกลุ่มก็จะเพิ่มสูงขึ้นด้วย เพราะออกซาแมนจะมีเวทย์ที่จะสามารถช่วยให้กับ
สมาชิกทุกคนในกลุ่มได้ เช่น บัพกลุ่ม เวทย์ฟื้นฟูพลังสำหรับกลุ่ม เป็นต้น



โอเวอร์ลอร์ด : อาชีพที่จะสามารถนำแคลนที่ตนสังกัดอยู่ไปสู่ชัยชนะได้อย่างง่ายดาย โอเวอร์ลอร์ด เป็นเหมือนผู้นำที่คอยช่วยเหลือเพื่อนๆ ทั้งแคลน ความสามารถที่จะเพิ่มความสามารถทั้งแคลนได้ภายในการรำมนตร์เพียงครั้งเดียว อาจจะชี้ขาดแพ้ชนะการสงครามในครั้งนั้นเลยก็เป็นได้และไม่เพียงแต่จะเพิ่มความสามารถให้ฝ่ายเดียวกันแต่ยังสามารถที่จะลดความสามารถ ของฝ่ายตรงข้ามได้อีกด้วย เรียกได้ว่าเป็นอาชีพที่สำคัญ ต่อแคลนโดยแท้จริง โอเวอร์ลอร์ดเป็นอาชีพที่มีสำคัญต่อแคลน มากกว่าที่จะเล่นเดี่ยวหรือ เล่นเป็นกลุ่ม เพราะเวทมนตร์ที่มีอยู่สามารถช่วยเสริมพลังของแคลนได้ โดยเฉพาะเวทย์ที่มีอยู่จะสามารถตรึงศัตรูที่มีอยู่ในบริเวณทั้งหมดไว้ จึงมีความสำคัญและเป็นประโยชน์ต่อสงครามระหว่างแคลนเป็นอย่างมาก



โดมิเนเตอร์ : อาชีพซึ่งเกิดมาเพื่อพลังที่ยิ่งใหญ่ ธรรมชาติของโดมิเนเตอร์คือผู้นำในการออกศึกสงคราม เป็นผู้นำที่ดึกดำและแข็งแกร่งกว่าโอเวอร์ลอร์ดทั้งปวง ภายใต้การนำทัพของโดมิเนเตอร์ ไม่มีสงครามใดที่ทำให้โดมิเนเตอร์รู้จักกับความพ่ายแพ้ โดมิเนเตอร์เป็นอาชีพที่มีความสำคัญต่อแคลนและพันธมิตรในยามศึกสงคราม ด้วยความสามารถในการช่วยเหลือสนับสนุนสมาชิกทั้งในแคลนและในพันธมิตร นอกจากนี้ยังมีพลังเวทย์ที่สร้างสภาวะผิดปกติต่างๆ ให้กับศัตรูทั้งกองทัพ จึงช่วยให้ชัยชนะในการทำสงครามนั้นอยู่แค่เอื้อม



วอร์ครายเออร์ : อาชีพที่คล้ายคลึงกับโอเวอร์ลอร์ด แต่ที่ไม่จำเป็นต้องอยู่ในแนวหลังเสมอไป ความสามารถของวอร์ครายเออร์ คือการช่วยเหลือเพื่อนๆ ด้วยทักษะที่จะเพิ่มความแข็งแกร่งให้กับกลุ่มได้อย่างดี ทักษะนี้ไม่ใช่จะมีเพื่ออยู่แนวหลังเท่านั้น วอร์ครายเออร์ ยังแข็งแกร่งเพียงพอที่จะอยู่ในแนวหน้าได้อีกด้วย ถ้าโอเวอร์ลอร์ดเป็นอาชีพที่พิเศษในสงครามระหว่างแคลน วอร์ครายเออร์ก็จะเป็นอาชีพที่พิเศษสำหรับสงครามระหว่างกลุ่มเช่นกัน มีแนวการเล่นที่ต่อเนื่องมาจากออกซาแมน จึงมีความสำคัญในการเล่นแบบกลุ่ม



ดุมครายเออร์ : ผู้เป็นเจ้าของบทเพลงแห่งสงคราม (Battle Song) เขามีบทเพลงพิเศษที่จะสามารถทำให้ศัตรูที่อยู่ในระแวกนั้นถูกทำลายลงได้ อีกทั้งพวกเขายังมีบทเพลงที่จะช่วย

รักษาอาการบาดเจ็บของนักรบฝ่ายเดียวกัน หรือสาปศัตรูทั้งหลายได้อีกด้วย หากโดมิเนเตอร์ ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อสงครามแล้ว คูมครายเออร์ก็ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อสงครามระหว่างปาร์ตี้โดยเฉพาะ ก็ว่าได้ ความสามารถเบื้องต้นจะคล้ายคลึงกันกับออคชาแมนพอสมควร

1.1.5 เผ่าพันธุ์ดวอร์ฟ

ดวอร์ฟเป็นเผ่าพันธุ์ที่เกิดมาจากดิน มีร่างกายที่แข็งแรงและมีความอยากรู้อยากเห็นมา ตั้งแต่เกิด จากการล่มสลายลงของพวกยักษ์ พวกดวอร์ฟมักจะพยายามเข้าข้างพวกที่มีอำนาจ มากที่สุดในแผ่นดิน ดังนั้นเขาจึงเป็นเผ่าพันธุ์ที่อยู่โดดเดี่ยว เนื่องจากชนเผ่าอื่นไม่ชอบที่พวกเขา มีนิสัยค้าขายเอากำไรเกินตัว โครงสร้างทางสังคมของพวกเขาสามารถเปรียบได้กับบริษัทใหญ่ พวกเขามีชื่อเสียงในด้านความเข้าใจทางด้านธุรกิจ และความสามารถทางด้านการจัดการ

ดวอร์ฟไฟเตอร์ (INT 20 STR 39 CON 45 MEN 27 DEX 29 WIT 10)

คติ : ไม่ใช่อย่างงั้น ไม่ใช่อย่างงั้น ไม่ได้มาหาเรื่อง พอดีเห็นคุณมีอาวุธทรงพลังอยู่ในมือ เลยจะขอดูหน่อยแค่นั้นเอง

นักสู้ดวอร์ฟ พวกดวอร์ฟที่เป็นผู้ใหญ่แล้ว จะเป็นสมาชิกของสมาคมพ่อค้าในการผลิต ภายในสมาคมนั้น พวกดวอร์ฟเหล่านี้เคยได้รับการฝึกงานมาตั้งแต่เริ่มแรกแล้ว และในช่วงนี้ ดวอร์ฟจะเรียนรู้วิธีการผลิตอาวุธที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นโล่เครื่องกล และอุปกรณ์สำหรับการ โจมตีในสงครามเป็นต้น และสะสมวัตถุดิบเพื่อใช้ในการผลิต

แนวทางในการเล่น : สไตล์การเล่นของดวอร์ฟไฟเตอร์แตกต่างจากไฟเตอร์ในเผ่าพันธ์ อื่นๆ เพราะการอัปเลเวลของดวอร์ฟไฟเตอร์ไม่ได้ขึ้นอยู่กับค่า 100 % ความสามารถที่ดวอร์ฟมี อยู่คือ สามารถเรียกไอเทมออกมาจากตัวมอนสเตอร์ และนำมาสร้างเป็นไอเทม ถ้าตัวละครตัวอื่น มีอัตราการเก็บไอเทม 50:50 ดวอร์ฟจะมีอัตราเป็น 20:80 ดวอร์ฟจะสามารถเก็บเงินเพื่อหาซื้อไอเทมได้เร็วกว่าตัวละครอื่นๆ นั่นคือ สาเหตุที่ดวอร์ฟอัปเลเวลได้เร็วกว่าตัวละครอื่น

เผ่าดวอร์ฟมีเพียงสายอาชีพเดียวคือดวอร์ฟไฟเตอร์ที่สามารถเติบโตขึ้นไปเป็นสายอาชีพ ต่างๆ ได้ 2 อาชีพด้วยกันคือสกาเวนเจอร์ และอาทิกาน ซึ่งแต่ละสายจะแยกไปเป็นอาชีพต่างๆ ดัง รูป

ภาพประกอบที่ 6.9: เส้นทางสายอาชีพดвор์ฟ



สกาเวนเจอร์ : เหล่าเพื่อนตัวเล็กที่มีความสามารถพิเศษที่จะค้นหาสิ่งของและอุปกรณ์ที่ตนเองต้องการจากทุกที่ที่ท่องเที่ยวไป สกาเวนเจอร์นับเป็นนักสะสมไอเท็มด้วยความสามารถในการหาไอเท็มที่สายอาชีพนี้ไม่นับว่ายอดเยี่ยมที่สุด และอาชีพอื่น ๆ ก็ต้องพึ่งพาสกาเวนเจอร์เพื่อให้ได้ในสิ่งที่พวกเขาต้องการ สกาเวนเจอร์เป็นอาชีพที่พัฒนามาจากดвор์ฟไฟเตอร์ สิ่งต่างออกไปก็คือ สามารถหาไอเท็มได้มากขึ้น นอกเหนือจากนี้ก็ไม่ต่างอะไรกับดвор์ฟไฟเตอร์มากนัก



เบาวนทีฮันเตอร์ นักหาของมีอรรถมั่งความสามารถที่พัฒนาต่อมาจากสกาเวนเจอร์ที่ได้รับการพัฒนาให้อยู่ในระดับที่ยอดเยี่ยม ความสามารถที่จะหาแรร์ไอเท็ม และ แร่ธาตุ ต่าง ๆ ที่จำเป็นในการสร้างสิ่งต่างๆ ให้เป็นจริงขึ้นมาได้ เหล่าเบาวนทีฮันเตอร์ไม่ใช่ว่าจะไม่มีฝีมือในการสู้รบ ความสามารถในการต่อสู้ของพวกเขาเค้าก็ยอดเยี่ยมเช่นกัน เบาวนทีฮันเตอร์เป็นอาชีพที่ต่อเนื่องมาจากสกาเวนเจอร์จึงมีสไตล์การเล่นที่คล้ายคลึงกัน



ฟอจูนซีคเกอร์ : เป็นนักรบที่ถูกพัฒนามาจากเบาวนทีฮันเตอร์ ฟอจูนซีคเกอร์เป็นนักรบที่ได้มีการเล่าขานต่อๆ กันมาว่า เคยใช้ชีวิตอยู่ในสมัยที่โลกถูกสาปไว้ พวกเขาได้หายตัวไปอย่างไร้ร่องรอย ตอนนี้พวกเขาได้ปรากฏตัวขึ้นอีกครั้งกับภารกิจอันสำคัญยิ่งที่จะต้องทำ ไม่มีใครรู้ว่าพวกเขากลับมาเพื่อที่จะทำงานอะไร ฟอจูนซีคเกอร์เป็นนักรบดвор์ฟที่ถูกพัฒนาและฝึกฝนขึ้นมา ถ้าเทียบการล่าของฟอจูนซีคเกอร์กับ นักรบอาชีพอื่นๆแล้ว นักรบอาชีพอื่นๆ จะพัฒนาตนและหาเงินไปในตัวประมาณ 50:50 แต่ ฟอจูนซีคเกอร์ จะเท่ากับ 20:80 คือ สนใจที่จะ

หาเงินมากกว่าการอัปเดตเวลาของตนเอง แนวการเล่นของ ฟอรัจูนซีคเกอร์จะคล้ายกับนักรบ
ทั่วไป เนื่องจากมีร่างกายที่แข็งแรงพอสมควร ฟอรัจูนซีคเกอร์จึงสามารถทำหน้าที่แทงเกอร์ให้กับ
ปาร์ตี้ได้ดีทีเดียว



อาร์ทิซาน : สิ่งของใดหากได้ เชื่อว่าประดิษฐ์ด้วย มือของคนแคระแล้วละก็จะต้อง
มีความละเอียดอ่อนและสวยงามอย่างยิ่งเลยทีเดียว นอกจากนี้ยังจะต้องแฝงด้วยความแข็งแกร่งที่
เป็นศิลปะเฉพาะของเผ่านี้ อาร์ทิซานเป็นผู้สร้างอาวุธ และชุดเกราะ และเป็นผู้สร้างที่ไม่มีอาชีพใด
จะเป็นได้อย่างอาชีพนี้ อาร์ทิซานเป็นอาชีพที่พัฒนามาจากดвор์ฟไฟเตอร์ สามารถผลิตหรือสร้าง
ไอเทมต่างๆ ได้ การสร้างไอเทมก็จะไม่แตกต่างจากเดิมมากนัก แต่สไตล์การล่าแตกต่างไปจาก
เดิมเล็กน้อย และอาร์ทิซานสามารถเรียกซั่มมอนที่ตนเองสร้างขึ้นมาใช้งานได้ตามที่ต้องการ ทำให้
อาร์ทิซานมีลักษณะเป็นผู้เรียกซั่มมอนมากกว่าการเป็นนักรบ คืออยู่ตรงกลางระหว่างกลาดิเอ
เตอร์กับวอร์ลอค และเนื่องด้วยความแข็งแรงของร่างกายค่อนข้างสูงจึงสามารถที่จะยืนเคียงข้าง
และรบไปพร้อมๆ กับโกลแลมที่ตนเองเรียกขึ้นมาได้



วอร์สมิท : อาชีพนักสร้างที่พัฒนาต่อมาจาก อาร์ทิซาน ความสามารถที่จะสร้าง
ไอเทมระดับสูงของพวกเขา มีความจำเป็นต่อผู้คนทั่วไปเป็นอย่างมาก นอกเหนือจาก
ความสามารถในเชิงค้าขายแล้ว อาชีพนี้ยังมีความสำคัญต่อการรบอีกด้วย ความสามารถของพวก
เขาที่จะสร้าง อาวุธสงครามเพื่อจะทำลายปราสาทก็มีความจำเป็นอย่างยิ่งเลยทีเดียว วอร์สมิท
เป็นอาชีพที่พัฒนามาจากอาร์ทิซาน แนวทางการเล่นจึงค่อนข้างตามกันไป แต่วอร์สมิทมี
ความสามารถพิเศษที่เป็นประโยชน์ต่อสงครามชิงปราสาทมากยิ่งขึ้น คือสามารถเรียกซั่มมอนที่
เป็นประโยชน์มากในการทำสงครามชิงปราสาทขึ้นมาใช้งานได้



มาเอสโตร : นักประดิษฐ์อัจฉริยะที่ถูกพัฒนามาจาก วอร์สมิท เขาถูกขนานนาม
ว่า มาเอสโตร นักประดิษฐ์ที่สูญหายไปในอดีต ความสามารถในการสร้างของเค้าได้ถูกพบอีกครั้ง
ยังไม่มีใครทราบว่า ความสามารถโบราณต่างๆ นี้กลับมาได้อย่างไร มาเอสโตรเป็นอาชีพที่ถูก
พัฒนาขึ้นจากนักรบ และนักประดิษฐ์ดвор์ฟ การสร้างไอเทมที่เผ่าพันธุ์อื่นไม่สามารถจะทำได้ แต่
แนวการรบของพ่อค้าดвор์ฟค่อนข้างแตกต่างจากการสร้างของขึ้นมาแล้วขายหาเงินพอสมควร

มาเอสโทรจะมีลักษณะของนักเรียกซิมมอนเด่นกว่านักรบ คือออกจะคล้ายกับนักเวทย์ แนวการเล่นค่อนข้างคล้ายคลึงกับอาร์คานา ลอร์ดพอสมควร แต่มาเอสโทรจะไม่ออกรบเคียงบ่าเคียงไหล่กับซิมมอนของตนเหมือนอาร์คานา ลอร์ด ลักษณะนิสัยส่วนใหญ่ค่อนข้างจะเหมือนกับวอร์สมิทเช่นเดียวกัน มาเอสโทรสามารถที่จะทำหน้าที่สำคัญในสงครามชิงปราสาทได้เช่นเดียวกัน หรืออาจจะทำได้ดีกว่าอีกด้วย พลังการทำลายที่มาเอสโทรสร้างขึ้นสูงกว่าวอร์สมิทมากจนน่าตกใจ

1.1.6 เผ่าพันธุ์คามาเอล

เผ่าคามาเอลเป็นเผ่าที่ต้องมนตร์สะกดอยู่เป็นเวลาอันยาวนาน มีกำลังกายและสติสัมปชัญญะที่แข็งแกร่ง พวกเขาละเลยการปรนนิบัติรับใช้พระเจ้าแห่งโลกอาเดน มุ่งเพียงแต่การฝึกปรือตนเองเพื่อเข้าร่วมสงครามครั้งใหญ่ที่จะเกิดขึ้น

เผ่าพันธุ์คามาเอลจะมีเพียงสายเดียวคือสายไฟเตอร์ แต่มีความแตกต่างกับเผ่าพันธุ์อื่นๆ ที่มีการแบ่งแยกอาชีพของตัวละครจากเพศที่เลือก

ทหารคามาเอลชาย (INT 29 STR 41 CON 31 MEN 25 DEX 33 WIT 11)

คติ : ไม่ว่าเจ้าจะชนะมาสักกี่ครั้ง ไม่ว่าศัตรูที่เจ้าโค่นล้มลงได้จะเก่งกาจสักเพียงไหน เจ็ดพิสูจนเข้าด้วยคมดาบอันแหลมคมดุติกว่า

ทหารคามาเอล คือ อาชีพเริ่มแรกของเผ่าคามาเอล มีรูปแบบการต่อสู้พื้นฐานคล้ายคลึงกับเผ่าอื่นๆ และสามารถใช้อาวุธทุกชนิดของเผ่าอื่นๆ ได้ อีกทั้งยังมีทักษะดุติวิญญาณคู่ต่อสู้ที่ถูกโค่นล้มเป็นจุดเด่นในการโจมตี

แนวในการเล่น : เนื่องจากทหารคามาเอลเป็นอาชีพเริ่มแรกของเผ่าคามาเอล จึงมีลักษณะคล้ายคลึงกับสายอาชีพไฟเตอร์ทั่วไป คามาเอลเพศชายจะมีพลังโจมตีที่แข็งแกร่ง เป็นพื้นฐานเหมือนกับดาร์คเอลฟ์ มีพลังเวทย์ที่ตีเยี่ยมหากไม่นับรวมเผ่าเอลฟ์เป็นเผ่าที่มีความเร็วโจมตีที่รวดเร็วที่สุด แต่ในทางกลับกันก็มี HP และพลังป้องกันอยู่ในขั้นที่อ่อนแอมาก ใช้ทักษะดุติวิญญาณของคู่ต่อสู้เป็นจุดเด่นในการโจมตี การดุติวิญญาณถือเป็นสิ่งสำคัญของทักษะเผ่าคามาเอล ร่างที่ดุติวิญญาณจะมีสภาพร่างกายที่รับเวทย์ฟื้นได้ยากอย่างยิ่ง และเป็นชนเผ่าที่สวมชุดเกราะชนิดอื่นไม่ได้ นอกเหนือจากชุดเกราะเบาเท่านั้น

ทหารคามาเอลหญิง (INT 28 STR 39 CON 30 MEN 27 DEX 35 WIT 11)

คติ : ในสนามรบที่เต็มไปด้วยซากศพ ปีกของข้าจะดงามบริสุทธียิ่งขึ้นไปอีก

ทหารคามาเอลหญิง มีคุณสมบัติเหมือนกับทหารคามาเอลชายทุกประการ แต่เมื่อคุ้นเคยกับทักษะที่ใช้แล้วจะค่อยๆ รับรู้ถึงความแตกต่างระหว่างหญิงและชาย ก่อนเปลี่ยนอาชีพข้อ

แตกต่างกับทหารคามาลายยังไม่ปรากฏเห็น เต้นชัตนิก แม้จะมีพลังโจมตีที่ไม่แข็งแกร่งเมื่อเทียบกับทหารคามาลาย แต่ก็ยังมีความเร็วโจมตีที่รวดเร็ว

แนวในการเล่น : ทหารคามาลายหญิงมีคุณสมบัติคล้ายคลึงกับทหารคามาลายชาย เพียงแต่มีพลังโจมตี และ HP ต่ำกว่านิดหน่อยเท่านั้น แต่มีความเร็วโจมตีที่รวดเร็ว เมื่อเลเวลสูงขึ้นไปจะมีความคุ้นเคยในการใช้ทักษะในการค้นหา กับดักและแก้กับดัก แต่มีข้อจำกัดเหมือนกับทหารคามาลาย เมื่อดูดีวิญญูณร่างกายจะด้านต่อเวทย์พื้น และใส่ได้เฉพาะชุดเกราะเบาเท่านั้น

โดยทหารคามาลายและหญิง สามารถเติบโตขึ้นไปเป็นสายอาชีพต่างๆ ได้ 2 สายด้วยกันคือ ซึ่งแต่ละสายจะแยกไปเป็นอาชีพต่างๆ ดังรูป

ภาพประกอบที่ 6.10: เส้นทางสายอาชีพคามาลาย



TROOPER

ทรูเปอร์ : อาชีพระดับกลางก่อนทหารคามาลายเพศชายผ่านไปสู่การเปลี่ยนอาชีพระดับสูงต่อไป เป็นช่วงเวลาที่ได้เรียนรู้วิธีการใช้อาวุธเฉพาะคามาลาย และคุ้นเคยกับการใช้ดวงจิตมากขึ้น จากระดับนี้ไปจะเริ่มการรับรองให้เป็นนักรบคามาลายอย่างค่อยเป็นค่อยไป ทรูเปอร์มีลักษณะของนักรบเวทย์ซึ่งพัฒนามาจากทหารคามาลาย ข้อแตกต่างจากทหารคามาลายที่เห็นได้ชัด คือ การใช้อาวุธเฉพาะคามาลายที่เรียกว่าดาบโบราณกับกระบี่ และความสามารถทางเวทย์กับตีฟอันแข็งแกร่งซึ่งรวบรวมดวงจิตแล้วยิงออกมา



BERSERKER

เบอริเซอร์เกอร์ : สิ่งมีชีวิตตั้งสายลมใหม่กระหน่ำในสนามรบ มือกวัดแกว่งดาบโบราณและเคลื่อนไหวด้วยความเร็วปานสายลมพัดผ่าน และลักษณะการเผชิญหน้ากับฝ่ายตรงข้ามนั้นทำให้นึกถึงยอดนักรบผู้แข็งแกร่ง ให้พลังเวทย์เสริมความแข็งแกร่งให้ตัวเองผ่านทักษะดาบ

อันโดดเด่นในฐานะผู้ที่เต็มเปี่ยมไปด้วยพลังเคลื่อนที่และพลังโจมตีอันคึกคักอยู่ในมือ มีเพียงผู้ชายเท่านั้นที่สามารถเป็นได้ อยู่ในสถานะพิเศษด้วยพลังโจมตีทางกายภาพที่ใช้ดาบโบราณจากบรรดาทักษะของทรูเปอร์ รูปแบบการต่อสู้พื้นฐานนั้นสามารถพูดได้ว่ามีคล้ายคลึงกับเดสทรอยเออร์ สามารถโจมตีกินวงด้วยดาบโบราณ โดยทั่วไปจะใช้ดวงจิตเพิ่มความสามารถในการป้องกันหรือเสริมความแข็งแกร่งให้กับตัวเอง ทำให้สามารถโจมตีได้รุนแรงขึ้นอีกเล็กน้อย และรูปแบบการต่อสู้เฉพาะผ่านทางทักษะอันรุนแรงแต่ละชนิด



DOOMI BRINGER

ดุมบริงเกอร์ : เป็นรูปแบบที่พัฒนามาจากเบอร์เซอร์เกอร์ แต่ฝึกฝนทักษะที่ยอดเยี่ยมกว่า สายอาชีพที่เกือบเข้าใกล้ความสามารถของวีรบุรุษคามาเอลโบราณจากความเป็นไปได้ที่ซ่อนอยู่ถูกเปิดเผยต่อคามาเอล ดุมบริงเกอร์เป็นอาชีพระดับสูงของเบอร์เซอร์เกอร์ เป็นผู้ที่สืบทอดความสามารถของฮาร์ลคิลคาเมตซึ่งเป็นหนึ่งในวีรบุรุษสมัยโบราณ สืบทอดทักษะดาบของวีรบุรุษที่กล่าวกันว่าเป็นที่หวาดกลัวของเหล่าเทพ และสามารถปลุกพลังของสปีคูလာซึ่งเป็นพลังโบราณอันแข็งแกร่งที่ถูกสะกดอยู่ในร่างกายออกมาใช้ได้



WARDER

วอร์ดอร์ : เป็นอาชีพระดับกลางก่อนทหารคามาเอลเพศหญิงผ่านไปสู่การเปลี่ยนอาชีพระดับสูงต่อไป เป็นช่วงเวลาที่ได้เรียนรู้วิธีการใช้หน้าไม้ และคุ้นเคยกับการใช้ดวงจิตมากขึ้น ทำให้มีความสามารถในการวางและแก้กับดักขั้นพื้นฐานได้ วอร์ดอร์นั้นคล้ายคลึงกับทรูเปอร์ ซึ่งพัฒนามาจากทหารคามาเอลเพศหญิง แต่แตกต่างจากทรูเปอร์ตรงที่ถือหน้าไม้แทนดาบโบราณและโจมตีระยะไกล ยังสามารถใช้กับดักได้อีกด้วยหากเลเวลสูงขึ้น



SOUL BREAKER

โซลเบรกเกอร์ : นักดาบระดับสูงสุดที่ใช้ดวงจิต เขาเหล่านี้เพียงพร้อมไปด้วยความสามารถทางเวทย์อันโดดเด่นและพลังโจมตีทางกายภาพอันแข็งแกร่ง เป็นของกองทัพคามาเอล เป็นอาชีพที่คามาเอลทุกคนสามารถเป็นได้โดยไม่จำกัดเพศ และมีรูปแบบการต่อสู้ดั้งเดิมที่สุดของคามาเอลโดยถือดาบมือหนึ่งและใส่พลังเวทย์ไว้อีกมือหนึ่ง นักดาบระดับสูงสุดที่ถือกระบี่ซึ่งเป็นอาวุธประจำเผ่าและอีกมือหนึ่งใช้เวทย์ด้วยรูปแบบการต่อสู้ที่ คามาเอลชายหญิงใช้กระบี่ดึงพลังโจมตีอันรุนแรงออกมาในระยะใกล้ และเมื่อพ้นระยะหรือมีศัตรูจำนวนมาก ก็จะต่อสู้ด้วย

ความสามารถทางเวทย์ที่ใช้ดวงจิตเป็นสื่อกลาง มีรูปแบบการต่อสู้ที่เป็นเอกลักษณ์ ซึ่งมีผลทำให้ช่อนหรือทำให้เกิดผลเสียกับความสามารถของฝ่ายตรงข้าม



SOUL HOUND

โซลฮาวนด์ : สามารถควบคุมพลังเวทย์อันแข็งแกร่งในฐานะนักคาบระดับสูงสุด ทำให้สามารถใส่เวทย์ขั้นสุดท้ายไว้ในมือในฐานะผู้สืบทอดวีรบุรุษโบราณ เนื่องจากเป็นผู้สืบทอดของเคนนาทซึ่งเป็น 1 ใน 3 วีรบุรุษผู้ยิ่งใหญ่ ทำให้สามารถใช้ส่วนหนึ่งของพลังปืนใหญ่เลโอโพลด์ ซึ่งสามารถยับยั้งทุกกองทัพได้ คลายสะกดสุดท้ายที่เคยผนึกคามาเอลเอาไว้ และทำให้พลังของสปิคูลลาซึ่งเป็นพลังของยักษ์ผู้แข็งแกร่ง



ARBALESTER

อบาเลสเตอร์ : การเป็นวอร์เคอร์ที่เชี่ยวชาญหน้าไม้จะเปิดประตูสู่หนทางการเป็นอบาเรสเตอร์ ซึ่งสามารถสร้างและใช้ลูกธนูชนิดพิเศษได้ เป็นอาชีพที่จะนำมาซึ่งความเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่ในสภาวะสงคราม ด้วยการโหมโจมตีอย่างหนักหน่วงจากแนวหลังของกองทัพคามาเอล แสดงอานุภาพที่แข็งแกร่งในตอนร่วมรบกับกองทัพตัวเองได้ดีกว่าตอนที่สู้แบบ 1 ต่อ 1 ด้วยการใช้ความสามารถพิเศษในแต่ละชนิด เช่น ทักษะกับดัก เป็นอาชีพที่สามารถเรียนรู้ได้เฉพาะคามาเอลหญิงเท่านั้น มีการยิงระยะไกลด้วยหน้าไม้เป็นการโจมตีพื้นฐาน พวกเขาสามารถใช้ดวงจิตในการวางกับดักลงบนพื้นดิน ดึงความได้เปรียบเหนือคู่ต่อสู้ได้และสามารถหลบหลีกหลอกล่อศัตรูได้ด้วยทักษะเปลี่ยนเป้าหรือทักษะหลอกตา



TRICKSTER

ทริคสเตอร์ : อาชีพของผู้ทำให้ทักษะกับดักของอบาเรสเตอร์มีอานุภาพยิ่งขึ้น สืบทอดการเป็นวีรบุรุษคนต่อไปที่จะช่วยหยุดยั้งเหล่าศัตรูที่ถาโถมเข้ามาด้วยโล่สีทอง เป็นอาชีพของผู้ที่สืบทอดคนต่อไปของโรเดนพิคูลลาซึ่งถูกขนานนามว่าเป็นวีรบุรุษคนสุดท้าย โรเดนพิคูลลานั้นโดดเด่นในเรื่องการป้องกัน เมื่อเทียบกับอีกสองวีรบุรุษที่เด่นในเรื่องการโจมตี กล่าวกันว่าตำนานนั้นยังคงหลงเหลืออยู่ที่เนินทอง บนเกาะจิต และอาชีพนี้สามารถแปลงร่างเป็นสปิคูลลาเหมือนกับอาชีพที่ 3 อื่นๆได้อีกด้วย

2. ระบบแชท (CHAT)

เกม Lineage II Online มีระบบแชทพื้นฐานภายในเกม ที่สามารถแบ่งออกได้ดังนี้

ช่องสนทนาปกติ (General) ตัวอักษรเป็นสีขาว ผู้เล่นที่อยู่ในบริเวณใกล้ๆ จะเห็นได้หมด

ช่องตะโกน (Shout) ตัวอักษรสีส้ม เป็นการตะโกนทำให้ผู้เล่นที่อยู่ในระยะใกล้ก็เห็นได้ในระยะหนึ่งๆ ที่ไกลกว่าช่องสนทนาปกติ

ช่องสนทนาค้าขาย (Trade) ตัวอักษรสีชมพูอ่อน ใช้สำหรับประกาศซื้อขายสินค้า

ช่องสนทนาดัง (Party) ตัวอักษรสีเขียว ผู้เล่นที่อยู่ในกลุ่มเท่านั้นถึงจะเห็น

ช่องสนทนาแคลน (Clan) ตัวอักษรสีม่วง ผู้เล่นที่อยู่ในแคลนเดียวกันเท่านั้นถึงจะเห็น

ช่องสนทนาพันธมิตร (Alliance) ตัวอักษรสีเขียวอ่อน ผู้เล่นที่อยู่ในกลุ่มแคลนพันธมิตรเท่านั้นถึงจะเห็น

ช่องสนทนาส่วนตัว (Whisper) ตัวอักษรสีชมพูเข้ม ผู้เล่นที่ทำการกระซิบด้วยเท่านั้นถึงจะเห็น

ช่องสนทนาวีรบุรุษ (Hero) ตัวอักษรสีน้ำเงิน ผู้เล่นที่เป็นวีรบุรุษเท่านั้นถึงจะสนทนาผ่านช่องทางนี้ได้ โดยผู้เล่นอื่นที่อยู่ในเกมสามารถเห็นได้ทุกพื้นที่

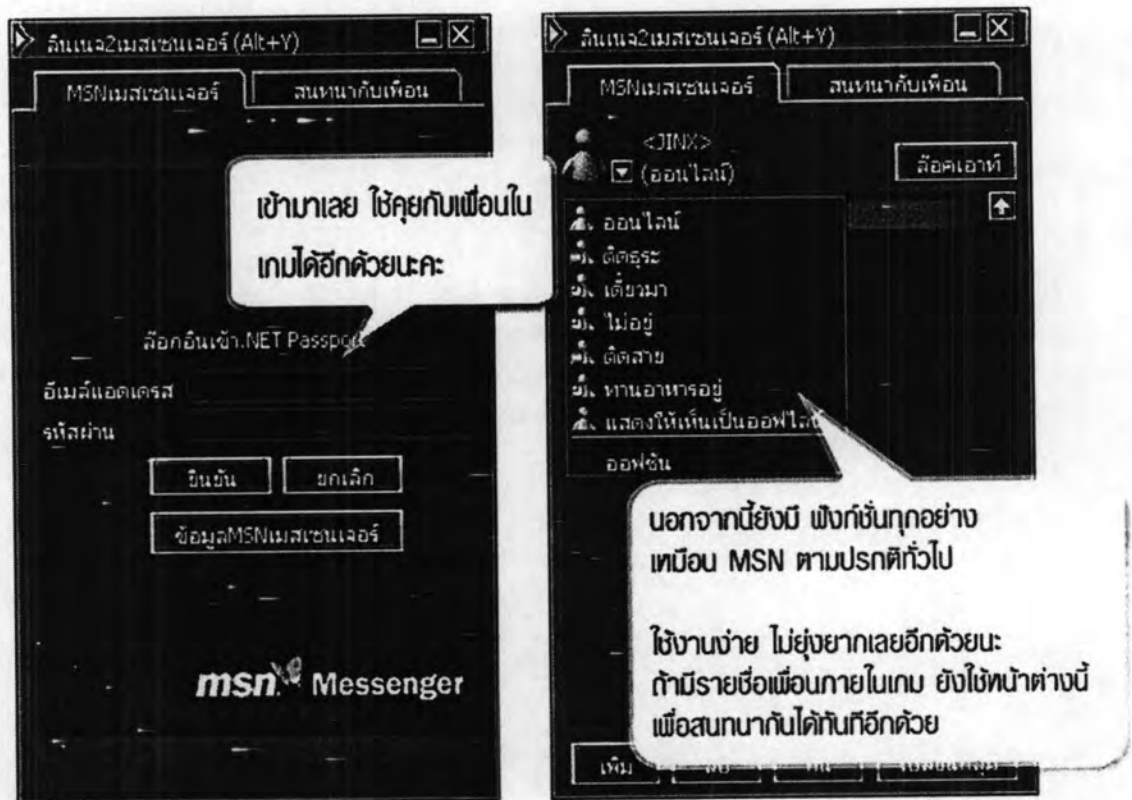
นอกจากนี้เกม Lineage II Online ยังมีช่องสนทนาอีกแบบหนึ่งที่เกมอื่นไม่มีคือช่องสนทนา MSN

MSN แมสเซนเจอร์

เกมลินเนจ 2 ได้รับความร่วมมือจาก Microsoft พัฒนาระบบ Messenger จากบนวินโดวส์สู่ภายในเกม ลินเนจ 2 ท่านสามารถพูดคุยกับเพื่อน ได้ทั้งจากนอกเกมและในเกมเท่านั้นที่ไม่พลาดการติดต่อแล้ว

การเรียกใช้ MSN Messenger ภายในเกมลินเนจ 2 สามารถทำได้โดยการกด Alt + Y หรือ กดที่สัญลักษณ์ ของ MSN Messenger บริเวณหน้าต่างสนทนา

ภาพประกอบที่ 6.11: หน้าต่างสนทนา MSN ภายในเกม



3. ระบบแคลน และพันธมิตร

แคลน

ระบบแคลนภายในลินเนจ 2 เป็นอีกหนึ่งในความภูมิใจของเรา ความสามารถของแคลนจะแบ่งออกเป็นเลเวลหรือระดับเช่นเดียวกับตัวละครปกติ การสร้างแคลนไม่ใช่เรื่องยาก แต่การทำให้แคลนสมบูรณ์ก็ไม่ใช่เรื่องง่าย สมาชิกแคลนจะต้องผนึกกำลังกันทำให้แคลนของตน สมบูรณ์ และแข็งแรงผู้ก่อตั้งแคลน จะต้องดูแลเอาใจใส่และมีส่วนร่วมในการรับผิดชอบ ในสถานการณ์หรือความผิดพลาดต่างๆ ที่เกิดขึ้น

" สมาชิกผู้แข็งแกร่งของข้า ข้าภูมิใจเป็นอย่างมากที่ได้รบเคียงข้างพวกเจ้า " ระบบที่รวมเพื่อน และพรรคพวกที่มีอุดมการณ์เดียวกันไว้ด้วย ด้วยระบบรองรับการเล่นเป็นกลุ่มขนาดใหญ่ กำลังคนยิ่งมามากยิ่งสามารถทำอะไรได้มากมาย

เมื่อตัวละคร ของท่านมีเลเวล 10 ท่านสามารถสร้างแคลนได้ที่ NPC แกรนด์มาสเตอร์ที่อยู่ตามเมืองต่าง ๆ

ภาพประกอบที่ 6.12: ขั้นตอนการสร้างแคลน



ขั้นตอนการสร้างแคลน

1. ผู้ต้องการจะสร้าง แคลน จะต้อง มี เลเวลอย่างน้อยเลเวล 10
2. เมื่อต้องการจะสร้าง แคลน ให้ไปคุยกับ แกรนด์มาสเตอร์ ที่อยู่ตามเมืองต่าง ๆ
3. ชื่อของ แคลน จะต้องไม่เกิน 16 ตัวอักษร และไม่มีการใช้อักขระพิเศษ

ภาพประกอบที่ 6.13: หน้าต่างแคลน (Alt+N)



1. ข้อมูลพื้นฐานของแคลน เป็นส่วนแสดงชื่อแคลน และชื่อของหัวหน้าแคลน
2. สถานะของแคลน
3. รายชื่อคนในแคลน แสดงถึงรายชื่อสมาชิกแคลน อาชีพ และ เลเวล สถานะ ออนไลน์,ออฟไลน์ สามารถจัดเรียงได้
4. คำสั่งต่าง ๆ เกี่ยวกับแคลน

ตารางที่ 6.1: ความสามารถของแคลนในระดับต่างๆ

เลเวล	เงื่อนไขการยกระดับ	จำนวนสมาชิก	ระดับของแคลน	สิทธิ์ที่เพิ่มขึ้น
0	ตัวละครมีเลเวล 10 หรือมากกว่า	10	เริ่มก่อตั้งแคลน	การรับสมัครสมาชิกแคลน การไล่สมาชิกออก สทนทานใน ช่องแคลน
1	Sp 30,000 และเงิน 650,000 อาเดน่า	15	ความสามารถ พื้นฐาน	การใช้โกดังของแคลน การดูแลโกดัง
2	Sp 150,000 และเงิน 2,500,000 อาเดน่า	20	ค่าย	เข้าร่วมประมูลซื้อขายค่าย และ ใช้บอร์ดแคลน
3	Sp 500,000 และไอเทมหลักฐานแห่งเลือด	25	เข้าร่วมการเมือง/ ประกาศตนเอง	การลงทะเบียนข้อความ ประจำแคลน การตั้งชื่อเล่นสมาชิกแคลน การประกาศสงครามระหว่าง แคลน การเพิ่มจำนวนโกดังของ แคลน
4	Sp 1,400,000 และหลักฐานแห่งการตัดสินใจ	30	ร่วมชิงปราสาท	เข้าร่วมสงครามชิงปราสาท เข้าร่วมชิงค่าย
5	Sp 3,500,000 และหลักฐานแห่ง ความหวัง	60	เป็นแคลนที่สมบูรณ์	สามารถก่อตั้งพันธมิตร และ สำนัก
6	ค่าเลี้ยงชีพ 10,000 ขึ้นไป และมี จำนวนสมาชิกมากกว่า 30 คนขึ้นไป	100	-	สามารถก่อตั้งกององครักษ์
7	ค่าเลี้ยงชีพ 20,000 ขึ้นไป และมี จำนวนสมาชิกมากกว่า 80 คนขึ้นไป	140	-	สามารถก่อตั้งกองอัศวิน
8	ค่าเลี้ยงชีพ 40,000 ขึ้นไป และมี จำนวนสมาชิกมากกว่า 120 คนขึ้นไป	140	-	-
9	ค่าเลี้ยงชีพ 40,000 ขึ้นไป, สมาชิกแคลนมากกว่า 140 คนขึ้นไป, ปฏิญาณเลือด 150 อัน	170	-	สามารถรับสมัครสมาชิกในกอง อัศวินเพิ่มขึ้น
10	ค่าเลี้ยงชีพ 40,000 ขึ้นไป, สมาชิกแคลนมากกว่า 140 คนขึ้นไป, ปณิธานเลือด 5 อัน	200	-	สามารถรับสมัครสมาชิกในกอง อัศวินเพิ่มขึ้น
***	ปฏิญาณเลือดสามารถรับได้ผ่านการแลกเปลี่ยนกับการรักษาความเป็นเจ้าของค่ายที่ปราสาทแต่ละแห่ง "ปณิธานเลือด" และสามารถนำไอเทม ปณิธานเลือด ไปแลกเปลี่ยน "ปฏิญาณเลือดได้"			

ตารางที่ 6.2: บทลงโทษเกี่ยวกับแคลน

		โทษปรับ
สมาชิก แคลน	ลาออก	ไม่สามารถเข้าแคลนอื่นได้ นับจากวันที่ลาออกเป็นเวลา 1 วัน
	ถูกขับออก จากแคลน	ไม่สามารถเข้าแคลนอื่นได้ นับจากวันที่ลาออกเป็นเวลา 1 วัน
หัวหน้า แคลน	สมาชิก ลาออกจาก แคลน	สามารถรับสมาชิกใหม่ได้ปกติ
	ขับไล่สมาชิก ออกจาก แคลน	ไม่สามารถรับสมาชิกเพิ่มได้ นับจากวันที่ขับไล่สมาชิกออก จากแคลนเป็นเวลา 1 วัน
	ยุบแคลน	- ภายใน 1 สัปดาห์หลังจากขอยุบแคลน จะสามารถยกเลิก การยุบแคลนได้ด้วยการขอกู้แคลนคืน และภายใน 1 สัปดาห์ หลังทำการขอกู้คืนจะขอยุบแคลนอีกไม่ได้ - เมื่อขอยุบแคลน หัวหน้าแคลน จะเสียค่าประสบการณ์ไป เสมือนตาย 1 ครั้ง และหลังจากยุบแคลนไปแล้ว จะไม่ สามารถสร้างแคลนใหม่ได้ภายในเวลา 10 วัน

4. ระบบเพาะปลูก

แนะนำผู้เล่นธรรมดาเกี่ยวกับการใช้ระบบเพาะปลูก

ระบบเพาะปลูกมีข้อดีตรงไหน?

1 รายได้ที่ค่อนข้างดี และสูงพอสมควร

ถึงแม้ว่าระบบเพาะปลูกจะค่อนข้างซับซ้อน และต้องไปรยเมลิตพันธุ์ก่อน, แต่ค่าตอบแทนที่รออยู่ค่อนข้างที่จะคุ้มค่ามากๆ สามารถที่จะนำมาเป็นทุนในการซื้ออาวุธได้เลยทีเดียว

2 เตรียมหารายได้ได้ในเวลาเดียวกันกับการล่ามอนสเตอร์

ใช้เมลิตพันธุ์แบบธรรมดาเมื่อเล่นคนเดียว และใช้เมลิตพันธุ์แบบปรับปรุงเมื่อเล่นแบบ
ปาร์ตี้

3 หาวัตถุดิบประเภทเดียวกันในจำนวนมาก

เมื่อต้องการหาวัตถุดิบประเภทเดียวกันเพื่อสร้างไอเทม, หากโปรยเมล็ดพันธุ์ควบคู่กัน
ไปกับการล่ามอนสเตอร์ ก็จะทำให้หาวัตถุดิบที่ต้องการได้อย่างรวดเร็ว

เริ่มเพาะปลูก

ตัวละครที่ต้องการเพาะปลูกจะต้องมีเลเวลสูงกว่า 25 เมื่อเลเวลเกิน 25 แล้ว ตัวละคร
จะต้องการเมล็ดพันธุ์ที่มีเลเวลใกล้เคียงกับเลเวลของตนเอง เมล็ดพันธุ์จะมีเลเวลตั้งแต่ 25 ขึ้นไป
ดังนั้นตัวละครจึงจะต้องมีเลเวลครบ 25 ก่อนที่จะเริ่มต้นระบบเพาะปลูก เมื่อเลเวลครบ 25 แล้วก็
ไปที่หมู่บ้านกันเลย .

แต่ละหมู่บ้านจะมี " ผู้ดูแลระบบเพาะปลูก " ประจำอยู่ ผู้ดูแลระบบเพาะปลูกจะดูแลระบบ
เพาะปลูกทั้งหมด ก่อนอื่นทำความรู้จักกับระบบนี้โดยการพูดคุยกับผู้ดูแลระบบก่อนเลยดีกว่า .

ภาพประกอบที่ 6.14 ผู้ดูแลการเพาะปลูก



คำอธิบายสั้นๆ เกี่ยวกับระบบเพาะปลูก

เมล็ดพันธุ์แต่ละเมล็ดพันธุ์จะมีเลเวลของตนเองกำหนดอยู่ ระดับเลเวลของเมล็ดพันธุ์ที่
กำหนดอยู่ จะมีความหมายรวมไปถึงระดับเลเวลของผู้ที่จะสามารถใช้เมล็ดพันธุ์นั้นได้ด้วย เพราะ
หากเลเวลของเมล็ดพันธุ์และเลเวลของตัวละครต่างกันมาก ก็จะทำให้อัตราการติดของผลผลิต
ต่ำลงตามไปด้วย

เมล็ดพันธุ์แต่ละเมล็ดพันธุ์จะกำหนดพื้นที่ในการหว่านเมล็ดพันธุ์ไว้ ยกตัวอย่างเช่น,
เมล็ดพันธุ์ที่ซื้อจากเมืองกลูติโอ ก็จะสามารถโปรยใส่มอนสเตอร์ที่อาศัยอยู่ในเขตเมืองกลูติโอ
เท่านั้น แต่ผลผลิตที่ได้จากการเพาะปลูกจะสามารถขายได้ในเขตเมืองอื่นๆ ด้วยเช่นผลผลิตที่ได้
จากเมืองกลูติโอก็จะสามารถขายที่เมืองกีรันได้ด้วย

เมล็ดพันธุ์ที่ขายอยู่ในแต่ละหมู่บ้านจะมีเลเวลที่แตกต่างกัน สนามล่าภายในโลกอาเดิน จะจัดไว้ให้สำหรับกลุ่มเลเวลที่คล้ายคลึงกัน ดังนั้น เมืองที่ขายเมล็ดพันธุ์ก็จะขายเมล็ดพันธุ์ที่มีเลเวลคล้ายคลึงกับมอนสเตอร์ที่อยู่ในอาณาเขตของเมืองนั้นๆ หลังจากที่ปลูกเมล็ดพันธุ์ลงในมอนสเตอร์สำเร็จ จะต้องทำการเก็บเกี่ยวผลผลิตที่ได้จากศพของมอนสเตอร์ด้วย

การเก็บผลผลิตจากการโปรยเมล็ดพันธุ์นั้น ไม่ใช่จะเข้ามาอยู่ในสัมภาระอัตโนมัติ หากแต่ต้องใช้ไอเทมในการเกี่ยว ผลผลิตออกมาจากศพที่ทำการโปรยเมล็ดพันธุ์สำเร็จด้วย ไอเทมสำหรับเก็บเกี่ยวผลผลิตนี้จะหาซื้อได้ที่ผู้ดูแลการเพาะปลูกที่ประจำอยู่ในแต่ละเมือง

นี่มีมาคู่กันดีกว่าว่า เมล็ดพันธุ์แบบไหนที่สามารถนำไปใช้ได้

ภาพประกอบที่ 6.15: ตารางเมล็ดพันธุ์และผลตอบแทน

ชื่อผลผลิต	เลเวล	ค่ากลางเมล็ดพันธุ์	ค่ากลางผลผลิต	ผลตอบแทนประเภท 1	ผลตอบแทนประเภท 2
โคดาเซ็น	16	5	50	แท่นไม้รักบี้	หินโอริสาคอน
โคดาฟ้า	19	10	100	หนังสือวี	หินอ่อนสี
โคดาแดง	13	5	50	น้ำชาชิกเกะ	หินโคกลี
โคดาทอง	22	20	200	ไหม	หินมอร์ริล
โคดาทะเลทราย	28	20	200	กำนัน	อดามัน ไทท์
โคดาอูส	25	30	300	เหล็ก	เงินโซโลโหะ
โคดาฟ้า	10	5	50	กิ่งไม้	เชือกเหนียว
โคโบลเซ็น	34	25	250	แผ่นกระดาษลิตัว	เหล็กกล้า
โคโบลฟ้า	37	50	500	เงิน	อินส
โคโบลแดง	31	20	200	กำนัน	เอนเจีย

ค่าตอบแทนของผลผลิตที่จะได้จากการแลกของคืนที่ผู้ดูแลการเพาะปลูกจะเป็นวัตถุดิบประเภทต่างๆ ค่าตอบแทนต่างๆที่จะได้รับจากการแลกเปลี่ยนผลผลิตจะถูกกำหนดโดยผู้ครอบครองปราสาท และประเภทของค่าตอบแทนจะแบ่งเป็น 2 แบบคือ

ประเภทที่ 1 คือ จะเป็นวัตถุดิบที่ไม่มีราคาแพงมากนัก แต่จะได้ในจำนวนมาก และผลตอบแทนประเภทที่ 2 คือ จะเป็นวัตถุดิบที่ค่อนข้างมีราคา แต่จะไม่ได้รับในจำนวนมากนัก

สามารถดูรายละเอียดการขายเมล็ดพันธุ์และผลตอบแทนที่จะได้จากการแลกคืนผลผลิตได้ที่ผู้ดูแลระบบเพาะปลูก โดยการเลือกที่ "ฟังคำอธิบาย" และเลือก "ผลตอบแทน" ผลตอบแทนที่

จะได้จากการเพาะเมล็ดพันธุ์ชนิดต่างๆ จะแตกต่างกันพอสมควร ดังนั้นควรที่จะตรวจสอบก่อนว่าจะได้ผลตอบแทนอะไร ก่อนที่จะเลือกซื้อเมล็ดพันธุ์ไปเพาะปลูก จากนั้นก็เลือกซื้อเมล็ดพันธุ์ และอุปกรณ์การเก็บเกี่ยวได้จากผู้ดูแลระบบเพาะปลูกกันเลยทีเดียว

มาเพาะปลูกกันเถอะ

ก่อนอื่นควรตรวจดูให้แน่ใจเสียก่อนว่าเมล็ดพันธุ์ที่ซื้อมาสามารถใช้ในอาณาเขตใด จากนั้น อาจโทรศัพท์จากในเมืองออกสู่มอนสเตอร์ หรือวิ่งออกหามอนสเตอร์ในอาณาเขตนั้นเลยก็ได้ ตัวละครสามารถตรวจสอบให้แน่ชัดก่อนทำการเพาะปลูกได้ว่า อยู่ในตำแหน่งเมืองที่สามารถใช้เมล็ดพันธุ์นั้นๆ ได้หรือไม่ โดยการพิมพ์คำสั่ง “/ตำแหน่ง” จากนั้นก็ออกหามอนสเตอร์ที่มีเลเวลใกล้เคียงกับตนเอง เพื่อเริ่มการเพาะปลูก

มอนสเตอร์ที่เป็นสี เหลือง ขาว เขียว จะเป็นมอนสเตอร์ที่มีอัตราการติดของผลผลิตค่อนข้างสูง อย่าลืมว่าจะต้องเกี่ยวผลผลิตออกจากมอนสเตอร์ที่เพาะปลูกสำเร็จด้วย

เพื่อความสะดวกในการเพาะปลูกควรนำ เมล็ดพันธุ์กับอุปกรณ์เก็บเกี่ยวผลผลิตใส่ลงในช่อง кирัด ไปรยเมล็ดพันธุ์เมื่อพบมอนสเตอร์ที่ต้องการ (โดยการกด кирัด) จะมีข้อความระบบบอกให้ทราบ หากทำการเพาะเมล็ดพันธุ์สำเร็จเรียบร้อยแล้ว จากนั้นก็ทำการตีมอนสเตอร์ และจะต้องใช้อุปกรณ์เก็บเกี่ยวผลผลิตออกมาหลังจากมอนสเตอร์อ่อนแรงลง ระวังหากมอนสเตอร์ตายเป็นศพและหายไปก่อนที่จะทำการเกี่ยวผลผลิต ตัวละครก็จะไม่ได้ผลผลิตอะไรจากการทำการเพาะปลูกเลย .

นำผลผลิตที่ได้ไปแลกค่าตอบแทน

ควรนำผลผลิตไปแลกค่าตอบแทน หลังจากที่ได้รวบรวมผลผลิตไว้จำนวนหนึ่งแล้ว โดยการไปพบกับผู้ดูแลระบบเพาะปลูกเพื่อทำการแลกเปลี่ยนผลผลิตที่ได้กับค่าตอบแทนที่กำหนดไว้เมื่อขึ้นเงินเสร็จแล้ว ไอเทมที่ได้รับจากการแลกเปลี่ยนก็จะเข้าไปอยู่ในกระเป๋าสัมภาระอัตโนมัติ

ระบบเพาะปลูกจะถูกปรับเป็นค่าเริ่มต้น ทุกวันเวลา 2 ทุ่ม หรืออธิบายง่ายๆ ว่า สมมุติว่าหากปริมาณการซื้อสูงสุดต่อวันคือ 2000 ทุกวันเวลา 2 ทุ่ม ปริมาณการรับซื้อก็จะถูกปรับเป็น 2000 เช่นเดิม ดังนั้น เมื่อมีผลผลิตจำนวนหนึ่งแล้ว ก็ควรที่จะนำไปแลกเปลี่ยนเลย เพราะหากว่ามีตัวละครอื่นที่ชอบใช้ระบบเพาะปลูกเช่นกัน ก็จะทำให้เกิดความหนาแน่นหรือ อาจไม่สามารถแลกค่าตอบแทนได้เร็วตามต้องการ

เจ้าของปราสาทผู้ต้องการใช้ระบบเพาะปลูก

ระบบเพาะปลูกมีข้อดีตรงไหน?

1 ค่าตอบแทนที่ค่อนข้างสูง

ถึงแม้ว่าผู้ที่จะใช้ระบบเพาะปลูกได้ จะต้องมีเงินทุนมากพอสมควร, การลงทุนด้วยทุนรอนที่มีอยู่ไม่มากนัก ก็สามารถทำให้คุณเป็นผู้ครอบครองไอเทมที่มีราคาได้ การเก็บเล็กผสมน้อยจะนำมาซึ่งความมั่นคงได้

2 สร้างไอเทมพิเศษได้

วัตถุดิบต่างๆ ที่ตัวละครนำมาแลกเปลี่ยนค่าตอบแทนเป็นวัตถุดิบสำหรับทำไอเทมที่ไม่มีขายตามร้านค้า เช่น น้ำยาฟื้นกำลังขั้นดี, น้ำยาเคลื่อนที่เร็วขั้นดี .นอกจากนั้นยังสามารถนำมาสร้าง ตำราเสริมความแกร่งเกราะ/อาวุธ และใบอนุญาติสร้างดาบคู่ที่เป็นส่วนประกอบสำคัญในการสร้าง จะสามารถหาได้จากระบบเพาะปลูกเท่านั้น

เริ่มเพาะปลูก

เจ้าของปราสาทจะสามารถเปิดระบบเพาะปลูกได้โดยการพบกับ หัวหน้าผู้คนรับใช้ในปราสาท หัวหน้าคนรับใช้จะอธิบายวิธีการต่างๆ เกี่ยวกับการเปิดระบบเพาะปลูก เมื่อเริ่มพูดคุยกับหัวหน้าคนรับใช้ จะมีเมนูเกี่ยวกับการเปิดระบบเพาะปลูก (การขายเมล็ดพันธุ์, การรับซื้อ)

การเปิดเกี่ยวกับระบบเพาะปลูกจะสามารถทำได้ตั้งแต่ 2ทุ่ม จนกระทั่งถึง 8 โมงเช้า เพื่อที่ว่า การเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับระบบเพาะปลูก จะไม่ทำให้ตัวละครที่ใช้ระบบนี้อยู่ไม่ได้รับการกระทบกระเทือน ดังนั้นเพื่อให้ระบบมีความเรียบร้อยไม่มีปัญหา ผู้ดูแลระบบควรตรวจสอบเช็คจำนวนเมล็ดพันธุ์ที่มีเหลืออยู่และที่ ต้องการจะขายก่อนที่จะถึงช่วงเวลาเช็คระบบนี้

การเปิดระบบเพาะปลูกจะเริ่มใหม่ทุกวันเวลา 2 ทุ่ม ดังนั้นถ้าต้องการแก้ไขข้อมูลที่เช็คไว้ในระบบ หรือยกเลิก จะต้องตอน 2 ทุ่มจนถึง 8 โมงเช้าของวันก่อนที่จะต้องการให้เริ่มต้น เพราะระบบจะเริ่มใช้ข้อมูลใหม่ที่เช็คไว้ในวันหลังจากที่เช็คระบบ

จำนวนของเมล็ดพันธุ์และผลผลิตที่ซื้อและขายจะถูกบันทึกไว้ในระบบทั้งหมด เพื่อป้องกันการคำนวณผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นได้หากมีการซื้อขายเมล็ดพันธุ์ที่กำหนดไว้ หมดก่อนเวลา หลังจากซื้อขายเมล็ดพันธุ์หมดแล้วก็จะไม่สามารถทำการซื้อขายเพิ่มเติมได้อีก

ผลผลิตที่ซื้อเข้ามาจะเข้าไปอยู่ในโกดังของปราสาทอัตโนมัติ ผลผลิตที่เก็บไว้ในโกดังจะอยู่ในขั้นตอนบ่ม หลังจากผลผลิตนั้นได้ผ่านการบ่มเรียบร้อยแล้ว ก็จะสามารถนำมาเป็นวัตถุดิบในการสร้างไอเทมได้ และจะต้องเสียรายได้ 10 % เป็นค่าบ่มผลผลิตด้วย . และหากเก็บผลผลิตได้ 1000ผล ผลผลิตที่บ่มเสร็จก็จะเหลือ 900ผล .

ภาพประกอบที่ 6.16: หน้าต่างการจัดการเมล็ดพันธุ์ของปราสาท

เมล็ดโคบาลแดง	ชนิดของเมล็ด	ราคาซื้อเมล็ด	ราคาขายเมล็ด	ชนิดของพันธุ์	ราคาขายพันธุ์
เมล็ดโคบาลแดง	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลทอง	300	1400	300	1400	1400
เมล็ดโคบาลดำ	300	1600	300	1600	1600
เมล็ดโคบาลขาว	300	1800	300	1800	1800
เมล็ดโคบาลสีชมพู	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลสีม่วง	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลสีส้ม	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลสีน้ำเงิน	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลสีเทา	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลสีน้ำตาล	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลสีฟ้า	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลสีชมพูเข้ม	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลสีม่วงเข้ม	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลสีส้มเข้ม	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลสีน้ำเงินเข้ม	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลสีเทาเข้ม	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลสีน้ำตาลเข้ม	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลสีฟ้าเข้ม	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลสีชมพูอ่อน	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลสีม่วงอ่อน	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลสีส้มอ่อน	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลสีน้ำเงินอ่อน	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลสีเทาอ่อน	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลสีน้ำตาลอ่อน	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลสีฟ้าอ่อน	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลสีชมพูเข้ม	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลสีม่วงเข้ม	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลสีส้มเข้ม	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลสีน้ำเงินเข้ม	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลสีเทาเข้ม	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลสีน้ำตาลเข้ม	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลสีฟ้าเข้ม	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลสีชมพูอ่อน	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลสีม่วงอ่อน	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลสีส้มอ่อน	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลสีน้ำเงินอ่อน	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลสีเทาอ่อน	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลสีน้ำตาลอ่อน	0	0	0	0	0
เมล็ดโคบาลสีฟ้าอ่อน	0	0	0	0	0

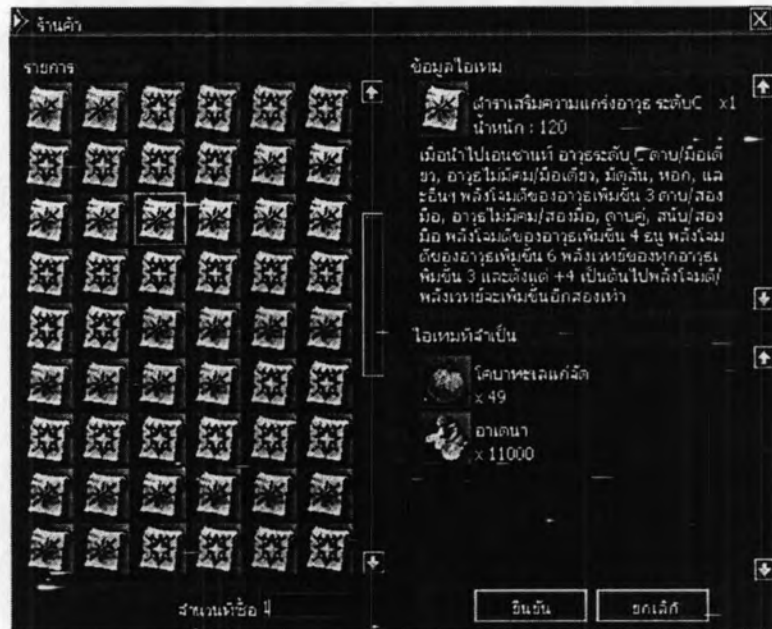
ยอดจำหน่ายเมล็ดไป 840,000

ยืนยัน ยกเลิก

มาลองสร้างไอเทมกันดีกว่า

สาเหตุหนึ่งที่ทำให้ระบบเพาะปลูกเป็นระบบที่ได้รับความนิยมก็คือ การสร้างไอเทมที่หาซื้อไม่ได้ ยกตัวอย่างเช่นไอเทมประเภทใบอนุญาตผลิตดาบคู่ จะสร้างจากระบบเพาะปลูกเท่านั้น และยังมีตำราเสริมความแกร่งประเภทต่างๆ คริสตัล ที่สามารถสร้างได้จากระบบเพาะปลูก

ภาพประกอบที่ 6.17: แสดงรายการสินค้าที่ปราสาทผลิตได้



5. ระบบตีปราสาท

ข้อมูลเบื้องต้น

การครอบครองปราสาทในโลกลินเนจ 2 เป็นความใฝ่ฝันอันสูงสุดของทุกคนที่ได้ทำความรู้จักกับลินเนจ 2 โครงสร้างระบบสงครามชิงปราสาท ค่อนข้างละเอียด และมีกติกาที่เป็นธรรมสำหรับทั้งฝ่ายป้องกันและ ฝ่ายโจมตี แคลนใดก็ตามที่มีเลเวล 4 ขึ้นไป มีสิทธิในการโจมตีเข้าชิงปราสาทอย่างเท่าเทียมกัน แคลนที่ครอบครองปราสาทจะเข้าไปมีส่วนร่วมในสังคมของโลกลินเนจ 2 อย่างเต็มตัว

เงื่อนไขในการเข้าร่วมสงคราม

1. แคลนที่สามารถจะยึดครองปราสาทได้นั้นจะต้องเป็นแคลนที่มีเลเวล 4 ขึ้นไปเท่านั้น
2. เมื่อเริ่มต้น NPC จะเป็นเจ้าของปราสาท หัวหน้าแคลนที่สามารถเอาชนะ NPC ที่ครอบครองปราสาทได้ก็จะได้เป็นเจ้าของปราสาทต่อไป
3. หลังจากที่ได้ครอบครองปราสาทแล้วจะต้องกำหนดระยะเวลาการชิงปราสาทในครั้งต่อไป ภายใน 24 ชม. หากเกิน 24 ชม. ระบบจะทำการกำหนดขึ้นเองอัตโนมัติ

4. หากมีการสลายแคลนในขณะที่ครอบครองปราสาท ปราสาทจะถูกกำหนดให้เป็นของ NPC อีกครั้ง

การเข้าร่วมสงคราม

1. เจ้าของปราสาทแต่เพียงผู้เดียวเท่านั้นที่สามารถกำหนดระยะเวลาชิงปราสาทได้ โดยผ่าน NPC ที่ทำหน้าที่นี้
2. จะสามารถตรวจสอบระยะเวลาการชิงปราสาทได้ที่ NPC ผู้ส่งสาร ที่อยู่ด้านหน้าแต่ละปราสาท
3. การกำหนดเวลาในการชิงปราสาทจะทำได้เพียงครั้งเดียวเท่านั้น
4. ผู้ที่เป็นเจ้าของปราสาทคนล่าสุดจะต้องทำการกำหนดระยะเวลาในการชิงปราสาทในครั้งต่อไป ภายใน 24 ชม. หลังจากเป็นเจ้าของปราสาทแล้ว หากเกิน 24 ชม. ระบบจะทำการกำหนดเวลาในการตีปราสาทครั้งต่อไปอัตโนมัติ (แต่เวลาชิงปราสาทจะกำหนดโดยใช้วันเวลาจริง โดยทั่วไปจะเป็นวันหยุดสุดสัปดาห์)
5. ปราสาทจะไม่สามารถได้รับความเสียหายใดๆ จนกระทั่งเริ่มการชิงปราสาทในครั้งต่อไป
6. เมื่อถึงเวลาชิงปราสาทจะมีการประกาศให้ทราบโดยทั่วในโลกลินเนจ 2

เตรียมพร้อม

ในการทำสงครามชิงปราสาทจะต้องมีการลงทะเบียนเพื่อ แสดงตนในการชิงปราสาทนั้นๆ เสียก่อนโดยแบ่งการลงทะเบียนเป็นฝ่ายโจมตี และ ฝ่ายป้องกันปราสาท

	คุณสมบัติ	NPC ที่รับผิดชอบ	ฐานที่มั่น	ข้อจำกัด
เจ้าของปราสาท	ลงทะเบียนโดยอัตโนมัติ			ไม่สามารถถอนตัวได้
ฝ่ายป้องกัน	จะต้องมีแคลนเลเวลตั้งแต่ 4 ขึ้นไป	ผู้ส่งสาร	สิ่งศักดิ์สิทธิ์โบราณ	จะไม่สามารถโจมตีปราสาทหรือ ยึดครองปราสาทได้
ฝ่ายโจมตี			ศูนย์บัญชาการ	ถ้าหากธงศูนย์บัญชาการพังเมื่อตายผู้เล่นจะถูกส่งไปเกิดยังหมู่บ้านอันดับ 2 ที่อยู่ใกล้ปราสาทที่สุด

ตารางที่ 6.3: ขั้นตอนการลงทะเบียนตีปราสาท

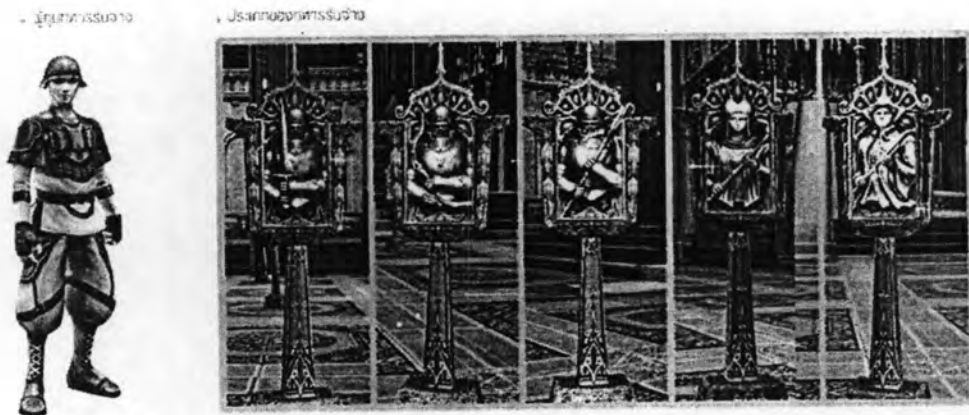
การลงทะเบียนในสงครามชิงปราสาท

การเข้าร่วมสงครามเพื่อครอบครองปราสาท หัวหน้าแคว้นจะต้องลงทะเบียนเพื่อเข้าร่วมสงครามกับ NPC ที่อยู่นำปราสาท เมื่อหัวหน้าแคว้นคลิกที่ NPC "ผู้ส่งสาร" ที่ทำหน้าที่ลงทะเบียน ก็จะมีหน้าต่างอินเตอร์เฟซเปิดออก มีเมนู "ข้อมูลศึกชิงปราสาท" และกดบนเมนู ข้อมูลโจมตี หรือข้อมูลป้องกันสำหรับเลือกรายการ "ขอร่วม" เพื่อขอเข้าร่วมสงครามในครั้งนี้ แต่หากเจ้าของปราสาทยังไม่ได้กำหนดระยะเวลาในการชิงปราสาทก็จะไม่สามารถลงทะเบียนได้

- การลงทะเบียนจะทำได้ก่อนเริ่มสงคราม 24 ชม.
- การยกเลิกการลงทะเบียนเข้าร่วมสงครามก็จะสามารถทำได้ที่ NPC ผู้ส่งสาร ในระยะเวลา ลงทะเบียน

ระบบทหารรักษาปราสาท

ภาพประกอบที่ 6.18: ทหารรับจ้างของปราสาท



เจ้าของปราสาทแต่ละปราสาทจะสามารถ กำหนดตำแหน่งของ ทหารรักษาที่เป็น NPC ได้ ภายในปราสาทจะมี ผู้คุมทหารรับจ้างอยู่ เจ้าของปราสาทสามารถเลือกประเภทของทหารที่ต้องการได้ เช่น นักดาบ , พลหอก , นักรบ , เคลริค , วิซาร์ด เป็นต้น และสามารถที่จะกำหนดได้ด้วยว่าจะให้ทหารประจำที่อย่างเดียวนหรือ จะให้เคลื่อนที่ได้

- เจ้าของปราสาทจะสามารถซื้อไอเทมที่เอาไว้กำหนดตำแหน่ง ทหารรักษาได้ที่ ผู้คุมทหารรับจ้าง ที่จะประจำอยู่ด้านในของปราสาทได้
- ไอเทมชนิดนี้ไม่สามารถแลกเปลี่ยนได้ และถ้าใช้ไม่หมดจะสามารถเก็บไว้ใช้ได้อีก แต่จะต้องเป็นเจ้าของปราสาทเท่านั้น

ระบบการชิงปราสาท

ภาพประกอบที่ 6.20: สีธงของแต่ละฝ่ายในสงครามปราสาท



ที่เข้าร่วมสงครามชิงปราสาท จะแบ่งเป็น 3 ฝ่าย คือ ฝ่ายโจมตี, ฝ่ายป้องกัน, และฝ่ายที่ไม่มีชื่อลงทะเบียนอยู่และความสัมพันธ์ของแต่ละฝ่ายก็จะแตกต่างกันออกไป คือ พวกเดียวกัน, ศัตรู, และไม่ได้เป็นพวกใคร ในการชิงปราสาทสามารถเปลี่ยนสถานะจากผู้โจมตีเป็นผู้ป้องกันปราสาทได้ในทันที หากทำการชิงปราสาทสำเร็จ

- ฝ่ายโจมตีชิงปราสาทจะมีสถานะเป็นศัตรูกับ ฝ่ายป้องกันปราสาท
- แกลนที่เป็นพันธมิตรกันก็จะเป็นพวกเดียวกัน
- ขณะที่มสงครามตีปราสาทเกิดขึ้นนั้น หากฝ่ายป้องกันปราสาทมีแกลนที่ลงทะเบียน ต้องการช่วยป้องกัน โดยที่แกลนนั้นๆ ไม่ได้เป็นพันธมิตรกับแกลนผู้เป็นเจ้าของปราสาท ระบบจะจัดการให้แกลนนั้นอยู่ในฐานะของผู้สนับสนุนการป้องกันปราสาท และตัวละครที่อยู่ในฝ่ายป้องกันปราสาทเหมือนกันก็จะไม่สามารถโจมตีกันเองได้

ธงสงคราม(ศูนย์บัญชาการ)

- ฝ่ายโจมตีปราสาทสามารถสร้างศูนย์บัญชาการได้ในบริเวณสนามรอบๆ ปราสาท โดยจะเป็นธงที่มีชื่อแกลนฝ่ายโจมตีปราสาทแสดงอยู่
- ตัวละครฝ่ายโจมตีเมื่อตาย หรือ HP เหลือ 0 จะสามารถกลับมาเกิดที่ ธงศูนย์บัญชาการได้ แต่ถ้าธงแกลนใดถูกทำลาย ฝ่ายโจมตีของแกลนนั้นจะถูกส่งไปยังหมู่บ้านอันดับ 2
- เมื่อตัวละครอยู่ในอาณาเขตบริเวณฐานที่มั่นค่า HP/MP จะฟื้นเร็วขึ้น
- การปักธงเพื่อเป็นฐานนั้นหัวหน้าแกลน ที่มีเลเวล 4 จะต้องใช้ หินพลอยระดับ C 300 เม็ด และ MP ส่วนหนึ่ง
- ในกรณีที่ฐานถูกทำลายจะมีผลโดยตรงต่อการตีปราสาทได้แก่ ไม่สามารถใช้ทักษะ ขุบชีวิตได้ ไม่สามารถใช้ม้วนคาถาคืนชีพได้ และจะต้องเกิดที่หมู่บ้านอันดับ 2 อีก

ด้วย ตัวละครที่ไม่ได้ลงทะเบียนในสงครามชิงปราสาทก็จะไปเกิดที่หมู่บ้านอันดับ 2 เช่นกัน

ตารางที่ 6.4: รายการหมู่บ้านแรกและหมู่บ้านอันดับ 2 ในช่วงเวลาตีปราสาท

รายการหมู่บ้านแรกและ หมู่บ้านอันดับ 2							
	ปราสาท กลุติโอ	ปราสาท ออน	ปราสาท กี รัน	ปราสาท อิน นาตริล	ปราสาท โอ เรน	ปราสาท อา เคน	ปราสาท โก คาต
หมู่บ้านแรก	หมู่บ้าน ปราสาท กลุติโอ	หมู่บ้าน ปราสาท ดืออน	หมู่บ้าน ปราสาท กีรัน	นครลอยน้ำ ฮานอส	หมู่บ้าน ปราสาท โอเรน	หมู่บ้าน ปราสาท อาเคน	หมู่บ้าน ปราสาท โกคาต
หมู่บ้านอันดับ 2	หมู่บ้าน กลุติ อิน	หมู่บ้าน กลุติ อิน	หมู่บ้าน นัก ล่า	หมู่บ้าน นัก ล่า	หมู่บ้าน นัก ล่า	หมู่บ้าน นัก ล่า	หมู่บ้าน ปราสาท รุน

ด้านในของปราสาท

จุดเริ่มต้นของฝ่ายป้องกันจะอยู่ด้านในของปราสาท แต่ถ้าต้องการที่จะเข้าไปในเขตพื้นที่สนามรบจะต้องรอประมาณ 30 วินาที

ประตูและกำแพงปราสาท

ประตูและกำแพงปราสาทจะมีค่า HP แต่จะสร้างความเสียหายได้ก็ต่อเมื่ออยู่ในช่วงระยะเวลาการตีปราสาท ไม่สามารถใช้บัพหรือดีบัฟให้กับกำแพงหรือ ประตูได้ คือ จะไม่สามารถทำให้ ค่า HP ของประตูเพิ่มขึ้นได้ การโจมตีประตูด้วย Full Weapon จะทำให้เกิดความเสียหายได้มากที่สุด สำหรับกำแพงปราสาท ไม่สามารถสร้างความเสียหายได้ด้วยไอเทมที่โจมตีแบบปกติ หากแต่ต้องใช้ ชัมมอน ชิโกแลม หรือ ชัมมอน ไวลด์ ฮอก แคนนอน ในการพังกำแพงปราสาทเท่านั้น

ประตูปราสาทที่พังไปแล้วไม่สามารถที่จะซ่อมแซมได้ แต่หากความเป็นเจ้าของปราสาทถูกเปลี่ยนฝ่าย ก่อนหมดเวลาการชิงปราสาท ประตูก็จะกลับมาเป็นปกติโดยอัตโนมัติ แต่ค่า HP จะมีเพียงครึ่งหนึ่งของปกติเท่านั้น และในส่วนของกำแพงปราสาทก็เช่นเดียวกัน

ฝ่ายป้องกันปราสาทจะสามารถเพิ่มความแข็งแกร่งให้กับ HP ของประตูได้ถึงระดับที่ 3 โดยการจ่ายเพิ่มความแข็งแกร่งเป็นอันดับแรก ในกรณีของปราสาททออาเดน กำแพงของปราสาทสามารถทำลายได้ จึงสามารถเพิ่มความแข็งแกร่งให้กับกำแพงได้ด้วย

หอคอยพิทักษ์ชีวิต

ด้านในของปราสาทจะมี หอคอยพิทักษ์ที่สำคัญอยู่ 3 แห่ง หาก หอคอยพิทักษ์นี้ ถูกทำลายลง ก็จะมีผลกระทบต่อฝ่ายป้องกันปราสาทเป็นอย่างมาก

ในกรณีที่หอคอยพิทักษ์ 2 อันถูกทำลาย : จะไม่สามารถใช้เวทย์ชุบชีวิตหรือใช้ม้วนคาถาคืนชีพได้ แต่จะสามารถรีเซ็ตาร์ทเกิดได้ที่ ด้านในของปราสาท

ในกรณีที่หอคอยพิทักษ์ 3 อันถูกทำลาย : จะไม่สามารถใช้เวทย์ชุบชีวิตหรือใช้ม้วนคาถาคืนชีพได้ และหากรีเซ็ตาร์ท ไปเกิดด้านในของปราสาท จะต้องรอเวลาเทเลพอร์ตประมาณ 8 นาที

เงื่อนไขชัยชนะ

ในแต่ละปราสาทด้านในจะมี " ผู้พิทักษ์" ปราสาทประจำอยู่ หัวหน้าแคว้นเท่านั้นจะสามารถใช้สกิล "การยืนยันตนของผู้ครอง" ที่ด้านหน้า "ผู้พิทักษ์" ได้ และการใช้สกิลนี้จะต้องทำสำเร็จในระยะเวลาที่กำหนดเอาไว้ หากสกิลล้มเหลวในระหว่างที่ทำการประกาศตนอยู่ก็จะต้องเริ่มต้นใหม่

ระยะเวลาที่ทำการประกาศตน คือ 3 นาที หากระหว่างทำการประกาศตนถูกโจมตี ก็จะมีอัตราการล้มเหลวเกิดขึ้น หากการประกาศตนล้มเหลวลง ก็จะต้องเริ่มต้นใหม่

ผู้ที่จะได้ครอบครองปราสาทก็คือ ผู้ที่เป็นเจ้าของปราสาทก่อนที่จะหมดเวลาทำสงคราม 2 ชม ในกรณีที่ไม่มีใครสามารถฝ่าฟัน เข้าไปประกาศความเป็นเจ้าของที่ ผู้พิทักษ์ได้ก่อนหมดเวลา 2 ชม. NPC ก็จะเป็นผู้ครอบครองปราสาทเหมือนเดิม

ยึดครองสำเร็จแต่ยังไม่หมดเวลาชิงปราสาท

ในกรณีที่ฝ่ายโจมตีสามารถชิงปราสาทได้สำเร็จ สถานะของฝ่ายโจมตีก็จะกลายมาเป็นฝ่ายป้องกันโดยทันที รวมไปถึงจุดรีเซ็ตหรือ อำนาจการจัดการภายในปราสาทก็จะถูกเปลี่ยนไปเป็นของเจ้าของปราสาทคนใหม่ในทันที

ตัวละครอื่นๆ ที่ไม่ใช่ฝ่ายเดียวกับเจ้าของปราสาทคนใหม่ก็จะถูกเคลื่อนย้ายไปที่จุดรีเซ็ตโดยทันที ถ้าหากว่า ธงศูนย์บัญชาการประจำแคว้น ได้ถูกทำลายไปแล้ว ก็จะต้องไปเกิดที่หมู่บ้านอันดับ 2 ที่ใกล้ที่สุดกับปราสาท

พันธมิตรแคว้นต่างๆ ที่ได้ลงทะเบียนร่วมรบเป็นฝ่ายเดียวกับฝ่ายที่โจมตีปราสาทได้ ก็จะเปลี่ยนมาเป็นฝ่ายป้องกันปราสาทเช่นกัน ดังนั้น ตัวละครพันธมิตรก็จะไม่ถูกส่งไปที่จุดรีเซ็ต แต่หากไม่ได้ลงทะเบียนร่วมรบเอาไว้กับ NPC หน้าปราสาท ก็จะถูกส่งไปที่หมู่บ้านอันดับ 2 ที่ใกล้ที่สุดกับปราสาทเช่นกัน

เนื่องจากฝ่ายเจ้าของปราสาทเดิมยังไม่เคยมีการปัก ธงศูนย์บัญชาการประจำแคว้น ดังนั้นจึงมีโอกาสที่จะปักธงได้ 1 ครั้ง

สถานการณ์ที่อยู่นอกเหนือกติกา

เซิร์ฟเวอร์ดาวน : หากเกิดเซิร์ฟเวอร์ดาวนในขณะที่ทำสงครามอยู่ เมื่อเซิร์ฟเวอร์รีสตาร์ทขึ้นมาอีกครั้งสถานการณ์ต่างๆ ก็จะเหมือนกับตอนก่อนที่จะดาวนทุกประการ ยกตัวอย่างเช่น NPC ทหารอารักขา, ค่า HP ของประตู, ค่า HP ของธงศูนย์บัญชาการ, ตำแหน่งของตัวละครแต่ละตัว เป็นต้น แต่ตัวละครทุกตัวจะยังไม่สามารถทำการโจมตีได้ในทันที จนกระทั่งระบบจะตรวจสอบแล้วว่าทุกอย่างพร้อม ก็จะเริ่มต้นการรบอีกครั้งพร้อมๆ กัน ขณะที่ระบบทำการตรวจสอบอยู่ นั้น การฟื้นฟูของค่า HP หรือการเดินเข้าเขตพื้นที่สงครามจะไม่สามารถเกิดขึ้นได้

NPC เซิร์ฟเวอร์ดาวน : เหมือนกับเซิร์ฟเวอร์ดาวน

โปรแกรมเกิดปัญหาและปิดตัวเองลง : ขณะที่ทำการต่อสู้ถึงแม้ว่าโปรแกรมจะปิดไปแล้ว แต่ตัวละครจะอยู่ในเซิร์ฟเวอร์ประมาณ 15 วินาที หลังจากโปรแกรมได้ปิดตัวไป โดยเฉพาะอย่างยิ่ง หากกำลังทำการโจมตีเป้าหมายอยู่ ก็จะทำการโจมตีไปเรื่อยๆ จนกระทั่งเลย 15 วินาที

ตัวละครถูกแช่แข็ง : ในกรณีของเซิร์ฟเวอร์ดาวนั้น หลังจากเซิร์ฟเวอร์ขึ้นมาแล้ว ตัวละครจะยังไม่สามารถเคลื่อนไหวได้ จนกระทั่งระบบทุกอย่างทำงานเป็นปกติ การเล่นแบบปาร์ตี้ นั้นจะต้องทำการจัดตั้งปาร์ตี้ใหม่อีกครั้ง และหากอยู่ในสภาพถูกแช่แข็ง ก็จะไม่สามารถใช้ระบบ ร้องเรียนได้ด้วย

การเปลี่ยนแปลงข้อกำหนดเกี่ยวกับศัตรูในสงครามชิงปราสาท

ฝ่ายตีปราสาททั้งหมดที่ลงทะเบียนไว้ในสงครามชิงปราสาทมีภาวะเป็นสนพันธ์ชั่วคราว ในช่วงแรกของการตีปราสาท เมื่อยึดปราสาทได้ในขณะที่เวลาของสงครามยังไม่หมด

ในช่วงของสงครามชิงปราสาท ผู้เล่นฝ่ายเดียวกันจะ โจมตีแบบบังคับไม่ได้ (การกด Ctrl + โจมตี)

กรณีผู้เล่นตายในสนามรบที่ลงทะเบียนตีปราสาทหรือป้องกันปราสาทไว้ (เฉพาะในเขต ของปราสาทที่ตนเองลงทะเบียนไว้) ค่าประสบการณ์จะลดลง 1/4 ของการตายปกติ และเมื่อตาย ที่สนามรบอื่น ค่าประสบการณ์จะลดลงเหมือนกับการตายในสนามรบปกติ

เปลี่ยนแปลงให้ลงทะเบียนไม่แย้งกัน เนื่องจากขัดแย้งกันระหว่างตัวละครไม่ได้ (ข้อนี้ใช้ กับทุกสนามล่า)

กรณีผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องตายในสงคราม จะมีค่าปรับโทษเท่ากับการตายปกติ

ความสามารถของ NPC ป้องกันปราสาทสูงขึ้น

เลเวลของ NPC ทหารรับจ้างกับทหารป้องกันสูงขึ้น

ค่า HP ของ NPC ราชากับอัศวินเพิ่มขึ้น และพลังโจมตีทางกายภาพสูงขึ้น

ความเคลื่อนไหวทางการเมือง

เฉพาะป้อมที่สังกัดทำสัญญาผูกพันเท่านั้น ที่ปราสาทระดับบนสามารถทำให้ฟังก์ชัน ปราสาททำงานได้ และสามารถเข้าไปยังดันเจี้ยนทันใจของปราสาทได้

กรณีป้อมที่สังกัดทำสัญญาแล้ว จะไม่สามารถลงทะเบียนสงครามชิงป้อมที่ปราสาทระดับบนซึ่งมีป้อมดังกล่าวเป็นเป้าหมายได้ กล่าวคือ ถ้าป้อมในสังกัดเป็นของปราสาทไหน เวลาสงคราม คนที่อยู่ในป้อมนั้นจะลงทะเบียนที่ปราสาทต้นสังกัดไม่ได้

ถ้าป้อมที่สังกัดเป็นเอกเทศ สามารถลงทะเบียนชิงป้อมที่ปราสาทระดับบนได้ และถ้าชักธงที่แคว้นปราสาทระดับบนสำเร็จ ป้อมดังกล่าวจะถูกเปลี่ยนเป็นของ NPC (แคว้นที่มีปราสาทและป้อมอยู่แล้ว จะไม่สามารถเป็นเจ้าของเพิ่มได้อีก แต่สามารถให้ผู้เล่นแคว้นอื่นที่ร่วมชิงป้อมครอบครองได้)

เพื่อการติดต่อทางการเมืองของปราสาทกับป้อมแล้ว เมื่อป้อมอาณาเขตใกล้ปราสาทเป็นเอกเทศ สามารถลงทะเบียนชิงป้อมดังกล่าวเป็นเป้าหมายได้

ถ้าป้อมอาณาเขตทำสัญญา ค่าใช้จ่าย 12,500 อาเดนาจากป้อมจะเข้าสู่โกดังแคว้นทุกๆ 6 ชั่วโมง และค่าเลี้ยงชีพของแคว้นปราสาทจะลดลงทีละ 2 คะแนนแทน

กรณีค่าเลี้ยงชีพของแคว้นปราสาทมีน้อยกว่า 2 คะแนน ค่าความเลี้ยงชีพจะไม่ถูกหักอีก และ ค่าใช้จ่ายก็จะไม่เข้ามาจากป้อมเช่นกัน หรือป้อมดังกล่าวจะเปลี่ยนภาวะเป็นเอกเทศโดยอัตโนมัติ

ค่าตอบแทน

สามารถรับปันธนาเลือดได้โดยผ่านทางคนเฝ้าโกดังฝากของปราสาททุกครั้งที่ป้องกันปราสาทสำเร็จ

ใช้ปันธนาเลือดทำให้เลเวลแคว้นของแคว้นเพิ่มขึ้น และเปลี่ยนเป็นปฏิญาณเลือด 30 อันได้ เมื่อคุยกับคนเฝ้าโกดังฝากของปราสาท หรือใช้เปลี่ยนเป็นค่าเลี้ยงชีพผ่านทางคนขายของแคว้นก็ได้

กลไกต่างๆ

ภายในดินแดนลินเนจ 2 จะมีปราสาท 1 แห่งในแต่ละเขตเมือง โดยปราสาทจะมีอำนาจในการดูแลเก็บภาษี, การเมือง, เศรษฐกิจ ที่เกิดขึ้นภายในเมืองนั้น

เจ้าของปราสาทสามารถ ปรับเปลี่ยนอัตราภาษีร้านค้าต่างๆ ผ่านหัวหน้าผู้รับใช้ของปราสาทได้ ค่าภาษีที่เกิดจากการค้าขายสินค้าในเมืองก็จะถูกเก็บเข้ากองคลังของปราสาท ปราสาทอาเดนาเป็นศูนย์กลางของโลกอาเดนา ดังนั้น ส่วนหนึ่งของภาษีที่เมืองกลูดิโ, เมืองโอเรน, เมืองก็รัน, เมืองดิออน จะถูกเก็บส่งเข้ากองคลังของปราสาทอาเดนาด้วย

เมื่อสามารถครอบครองปราสาทได้แล้ว ปราสาทก็จะเหมือนกับค่ายต่างๆ ที่สามารถใช้เป็นโกดังส่วนตัวของแคลนได้ และสามารถใช้เกทคิปปเปอร์ เข้าออกทั้งด้านในและด้านนอกได้ โดยจะสามารถเลือกจุดหมายปลายทางของเกทคิปปเปอร์ได้ โดยจะมีตำแหน่งที่ตั้งไว้ให้เลือก 3 ข้อ ก็คือ ด้านใน-ด้านนอก, ด้านนอก- กำแพงชั้นใน, ด้านใน-กำแพงชั้นใน

สามารถรับปณิธานเลือดได้โดยผ่านทางคนเฝ้าโกดังฝากของปราสาททุกครั้งที่ป้องกันปราสาทสำเร็จ

ใช้ปณิธานเลือดทำให้เลเวลแคลนของแคลนเพิ่มขึ้น และเปลี่ยนเป็นปณิธานเลือด 30 อันได้ เมื่อคุยกับคนเฝ้าโกดังฝากของปราสาท หรือใช้เปลี่ยนเป็นค่าเลี้ยงซื้อผ่านทางคนขายของแคลนก็ได้

โครงสร้างภายในปราสาท กลูดีโอ . ดิออน . โอเรน . กิรัน

โครงสร้างของปราสาทจะมีกำแพงด้านในและด้านนอก อย่างละ 1 กำแพง

จุดเริ่มใหม่ของฝ่ายป้องกันปราสาทจะอยู่ทางด้านในกำแพงชั้นในของปราสาท

ตำแหน่ง " ผู้พิทักษ์ " ของแต่ละปราสาทจะอยู่ในพื้นที่ที่สามารถสื่อสารกับ ผู้พิทักษ์ดินแดนได้ ตำแหน่งของ " ผู้พิทักษ์ " จึงอยู่ที่ชั้นด้านในของปราสาท

ถึงแม้ว่าจะไม่สามารถผ่านกำแพงเข้ามาได้ แต่จากด้านใน จะมีทางผ่านออกไปด้านนอกได้

โครงสร้างปราสาทอาเดน

กำแพงด้านนอกของปราสาท ถูกวางรูปแบบให้มี 2 ชั้น คือ ต้องผ่านกำแพงด้านนอก ทั้ง 2 อันนี้ให้ได้ก่อนถึงจะเข้ามาด้านในของปราสาทได้

กำแพงด้านนอก ชั้นที่ 1 จะมีทางเข้าออกอยู่ สามารถใช้โกเลมฟังกำแพงชั้นนี้ได้ และจะมีทางเชื่อมระหว่างด้านในออกไปด้านนอกได้

กำแพงด้านนอก ชั้นที่ 2 จะอยู่สองข้างของทางเข้า กำแพงในส่วนนี้ จะสามารถใช้โกเลมฟังกได้เป็นบางส่วนเท่านั้น

ระหว่างกำแพงด้านนอกทั้ง 2 กำแพง จะสามารถผ่านไป ที่ หอพิทักษ์อัคคีได้ กลไกต่างๆ ในปราสาทสามารถติดตั้งได้ โดย หอพิทักษ์อัคคี ในส่วนอื่นๆ ของปราสาท โครงสร้างจะคล้ายๆ กับปราสาทอื่น

6. ระบบป้อม

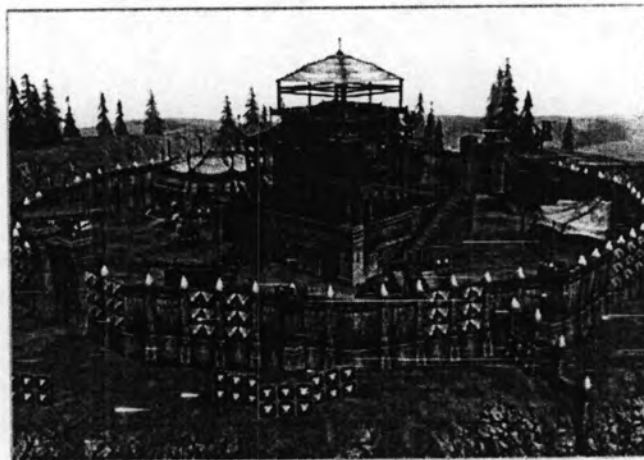
ข้อมูลเบื้องต้น

ป้อมเป็นที่มั่นขนาดเล็กของแคลนที่สามารถครอบครองได้โดยผ่านทาง การต่อสู้คล้ายกับการครอบครองค่าย ซึ่งป้อมจะถูกแบ่งออกเป็นป้อมขนาดเล็ก / ขนาดใหญ่ ตามขนาด, ป้อมบันเขต / ป้อมอาณาเขต ตามตำแหน่ง

ป้อมขนาดเล็ก : ป้อมประจำค่าย ป้อมรังผึ้ง ป้อมหอคอยงาช้าง ป้อมทะเลสาบ ป้อมหาดทรายขาว ป้อมซากโบราณ ป้อมบันเขตทานอร์ ป้อมบันเขตสันมังกร ป้อมบันเขตทุ่งอ้อ ป้อมบันเขตผี ป้อมบันเขตนักบุญ

ป้อมขนาดใหญ่ : ป้อมกลุติโผ้งใต้ ป้อมหุบเขา ป้อมแอ่งน้ำ ป้อมฐานหน้า ป้อมที่ลุ่ม ป้อมบันเขตฟลอรัน ป้อมบันเขตเทือกเขาหมอก ป้อมบันเขตมังกรปฐพี ป้อมบันเขตชายแดนตะวันตก ป้อมบันเขตนักล่า

ภาพประกอบที่ 6.21: ป้อม



การต่อสู้ป้อม

การทำสงครามชิงป้อมจะมีเวลา 1 ชั่วโมง แต่สามารถทำสงครามชิงป้อมได้ตลอด 24 ชั่วโมง ให้เวลาน้อยที่สุดในแต่ละครั้ง 4 ชั่วโมง นับเวลา ตั้งแต่ตอนสมัครเข้าร่วมสงครามป้อมครั้งแรกจนถึงการสมัครสงครามป้อมครั้งต่อไปให้เวลา 4 ชั่วโมง

หากมีแคลนที่ชนะแล้วปักธงรบที่เสาธง สงครามชิงป้อมดังกล่าวจะสิ้นสุดลงทันที

สงครามชิงป้อมไม่มีกำหนดเวลาในการทำสงครามที่แน่นอน แต่จะเริ่มขึ้นหลังจาก 60 นาที จากตอนรับการสมัครเข้าร่วมสงครามชิงป้อมครั้งแรก กล่าวคือ เมื่อมีคนลงทะเบียนเมื่อไร นับไปอีก 60 นาที สงครามจึงจะเริ่มอีกครั้ง

ข้อกำหนดการต่อสู้

ข้อกำหนดพื้นฐานของสงครามชิงป้อมคล้ายคลึงกับสงครามชิงปราสาท และผู้เข้าร่วมถูกแบ่งออกเป็นฝ่ายเดียวกัน / ฝ่ายศัตรู / ฝ่ายที่ไม่เกี่ยวข้อง

พันธมิตรเดียวกัน, แคลนเดียวกันเป็นฝ่ายเดียวกัน แคลนที่เข้าร่วมสงครามชิงป้อมด้วยกัน ซึ่งไม่ได้เป็นพันธมิตรจะอยู่ในสถานะไม่เกี่ยวข้อง

ถ้าสงครามชิงป้อมเริ่มต้น ฝ่ายป้องกันสัญลักษณ์รูปโล่จะถูกแสดงข้างบนหัวตัวละคร, ฝ่ายเข้าร่วมสงครามชิงป้อม (ฝ่ายโจมตี) จะมีสัญลักษณ์รูปมีด

ฝ่ายศัตรูกับฝ่ายที่ไม่เกี่ยวข้องสามารถใช้คำสั่งโจมตีได้เลย ส่วนฝ่ายเดียวกันจะไม่สามารถใช้คำสั่งโจมตีได้ และไม่สามารถกด Ctrl + โจมตี (บังคับโจมตี) ได้เช่นกัน

การลงทะเบียนเข้าร่วม

ลงทะเบียนสงครามชิงป้อมคล้ายกับสงครามชิงปราสาท โดยลงทะเบียนเป็นแคลน

แคลนที่มีเลเวลแคลนสูงกว่าเลเวล 4 สมัครเข้าร่วมสงครามชิงป้อมได้โดยลงทะเบียนชิงป้อมผ่านทาง NPC นักค้ามีพิรุฑที่อยู่ใกล้ๆ แต่ละป้อม

กรณีของแคลนที่สมัครเข้าร่วมสงครามชิงป้อมในครั้งแรกต้องจ่ายค่าเข้าร่วมทำสงคราม แคลนที่ลงทะเบียนหลังจากนั้นไม่เสียค่าใช้จ่าย

หลังจากการสมัครเข้าร่วมสงครามชิงป้อมครั้งแรกถูกรับเรื่องแล้ว แคลนอื่นจะสามารถเข้าร่วมสงครามชิงป้อมเดียวกันได้

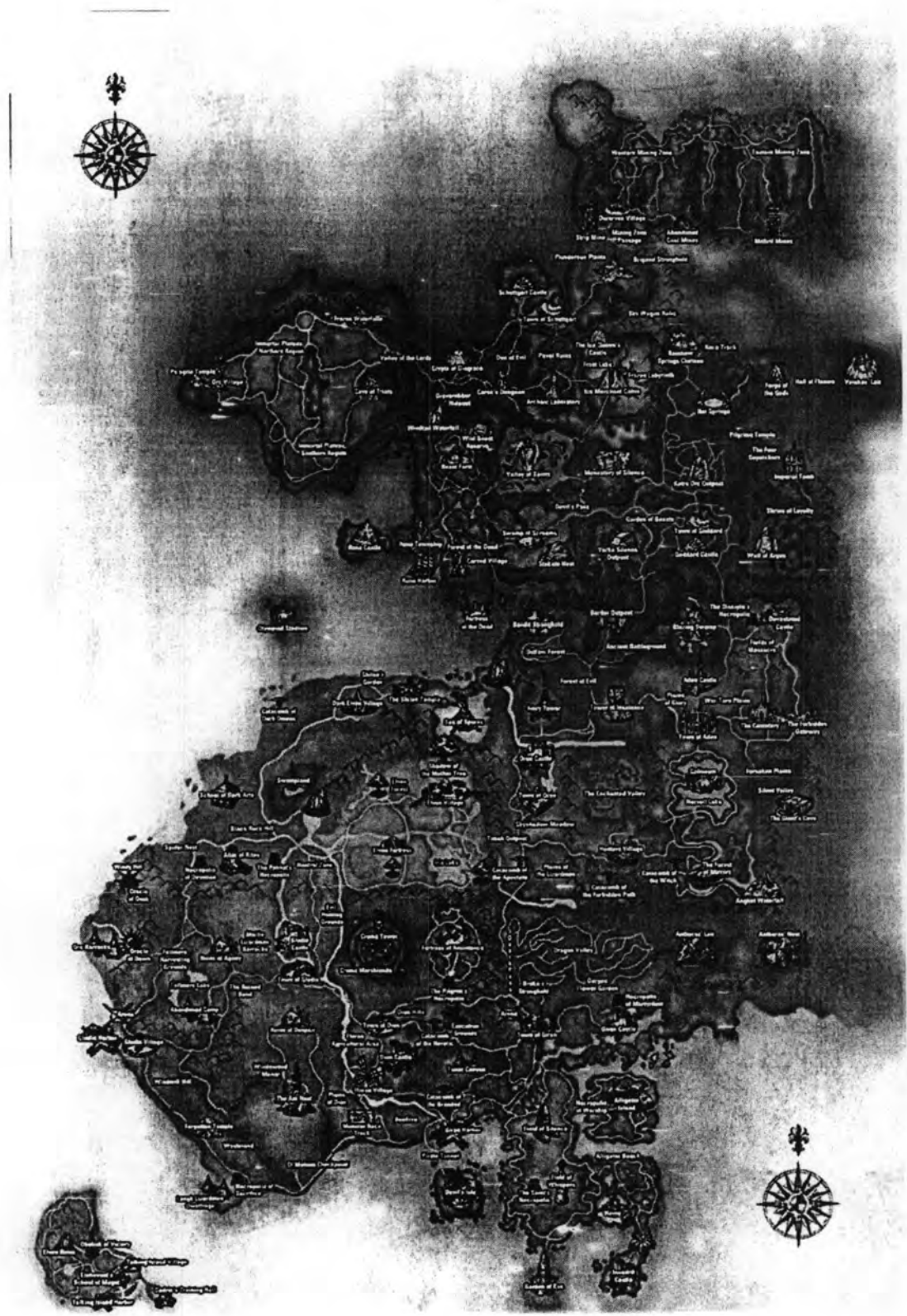
ถ้าผ่านไป 50 นาทีหลังการสมัครเข้าร่วมครั้งแรก NPC นักค้ามีพิรุฑจะหายไป และเข้าสู่สถานะเตรียมสงครามชิงป้อม หลังจากนั้น 10 นาทีจึงเริ่มสงครามชิงป้อม

การยกเลิกการลงทะเบียนสงครามชิงป้อมระหว่างสมัครเข้าร่วมสามารถทำได้โดยผ่าน
ทาง NPC นักค้ามีพิรุณ

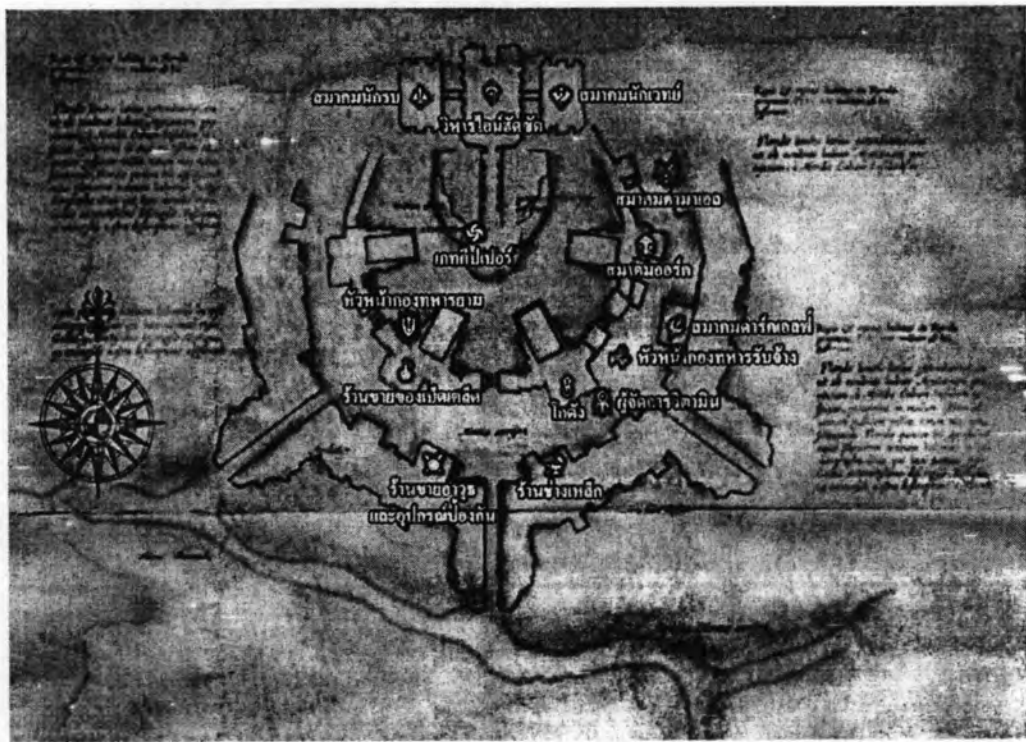
หากป้อมที่ลงทะเบียนสงครามชิงป้อมนั้นมีแคลนที่เป็นเจ้าของป้อมเดิมอยู่ แคลนดังกล่าว
จะถูกลงทะเบียนเป็นฝ่ายป้องกันโดยอัตโนมัติ

7. แผนที่ เมือง ปราสาท

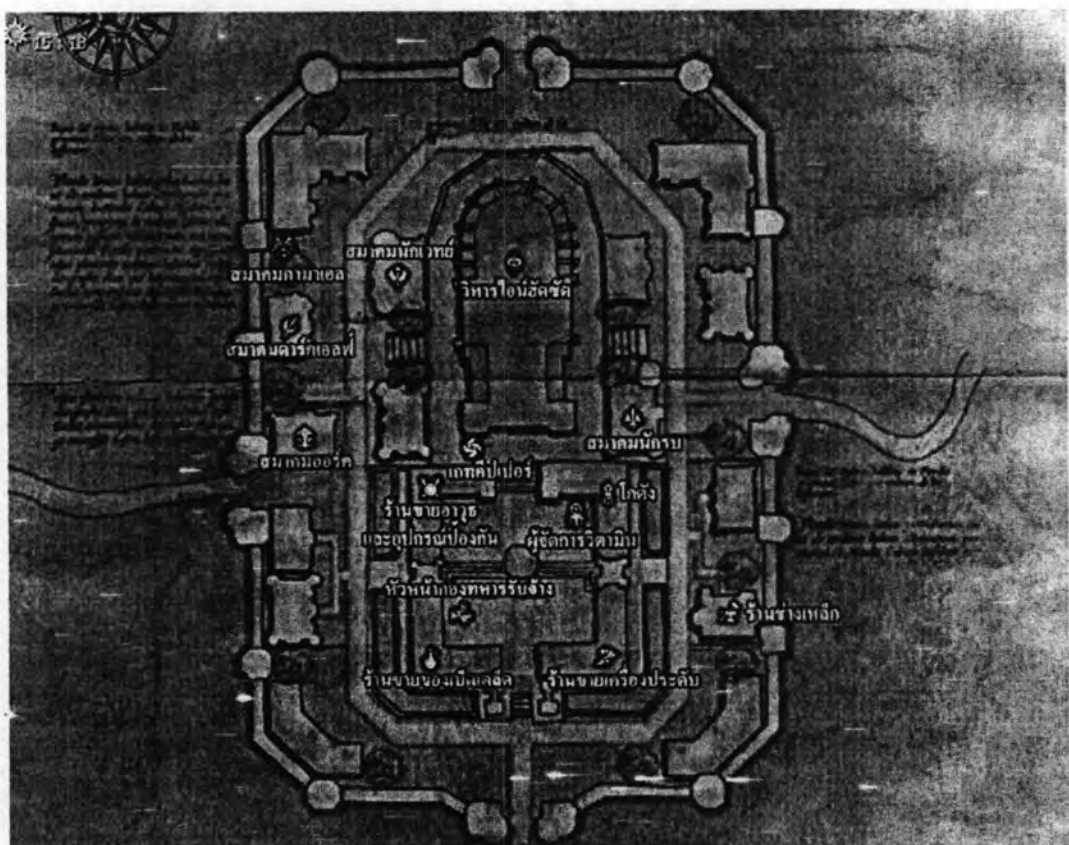
ภาพประกอบที่ 6.22: แผนที่โลก Lineage II



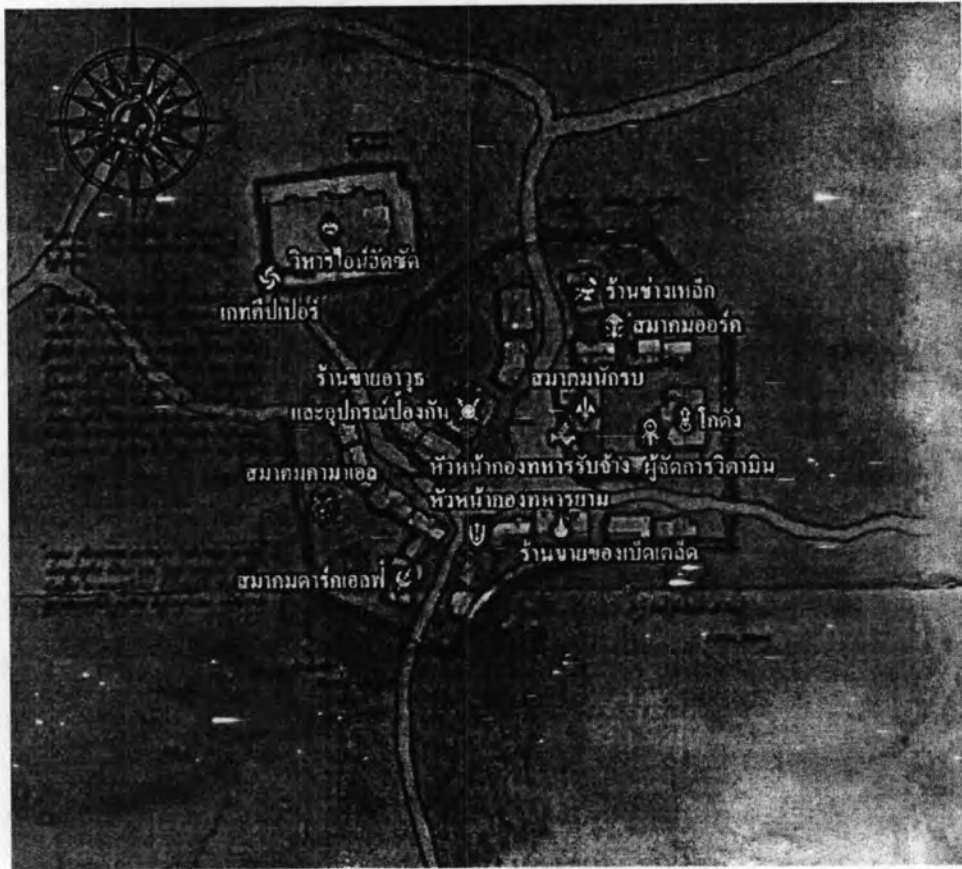
ภาพประกอบที่ 6.23: แผนที่หมู่บ้านปราสาทขุดต์การ์ต



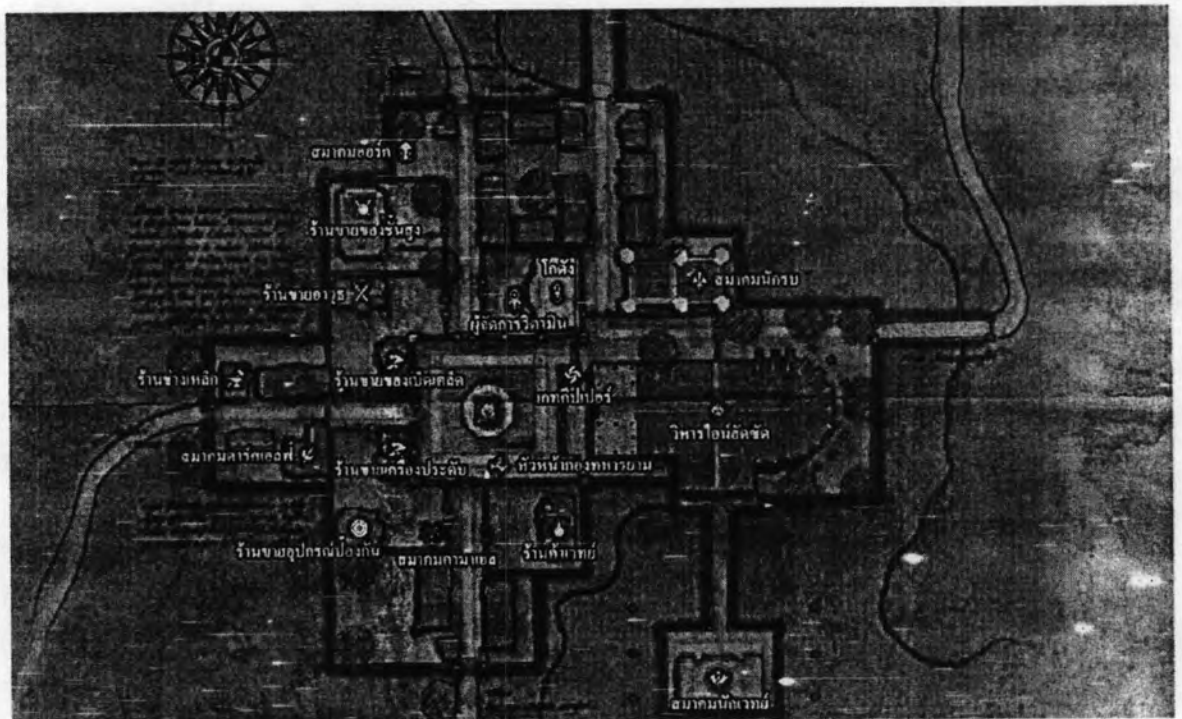
ภาพประกอบที่ 6.24: แผนที่หมู่บ้านปราสาทอาเดน



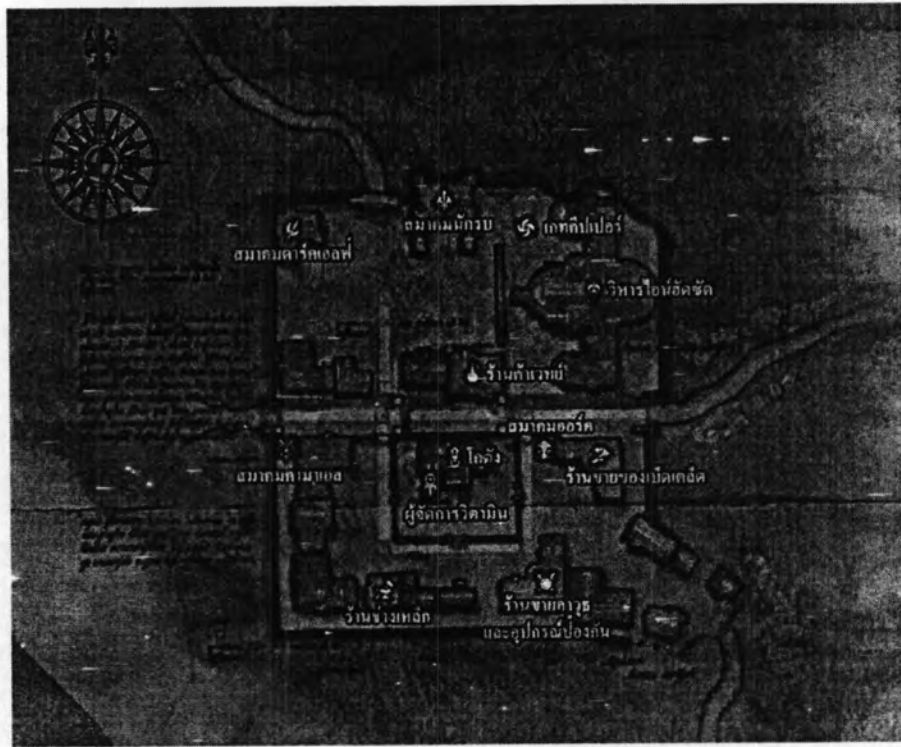
ภาพประกอบที่ 6.25: แผนที่หมู่บ้านปราสาทตีออน



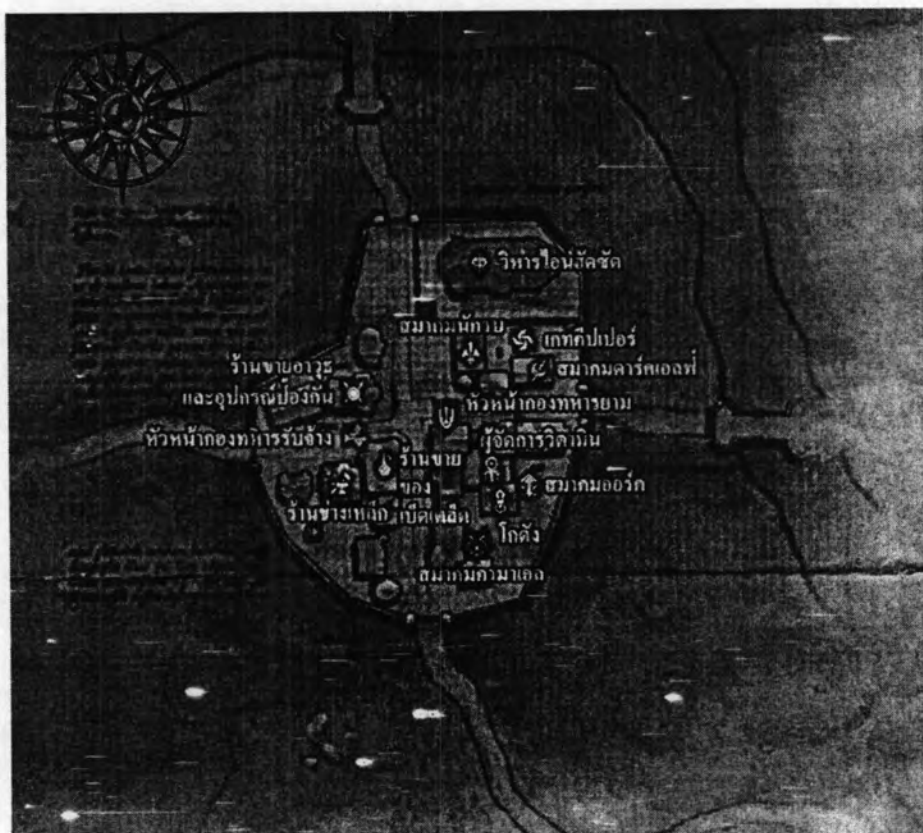
ภาพประกอบที่ 6.26: แผนที่หมู่บ้านปราสาทกีริน



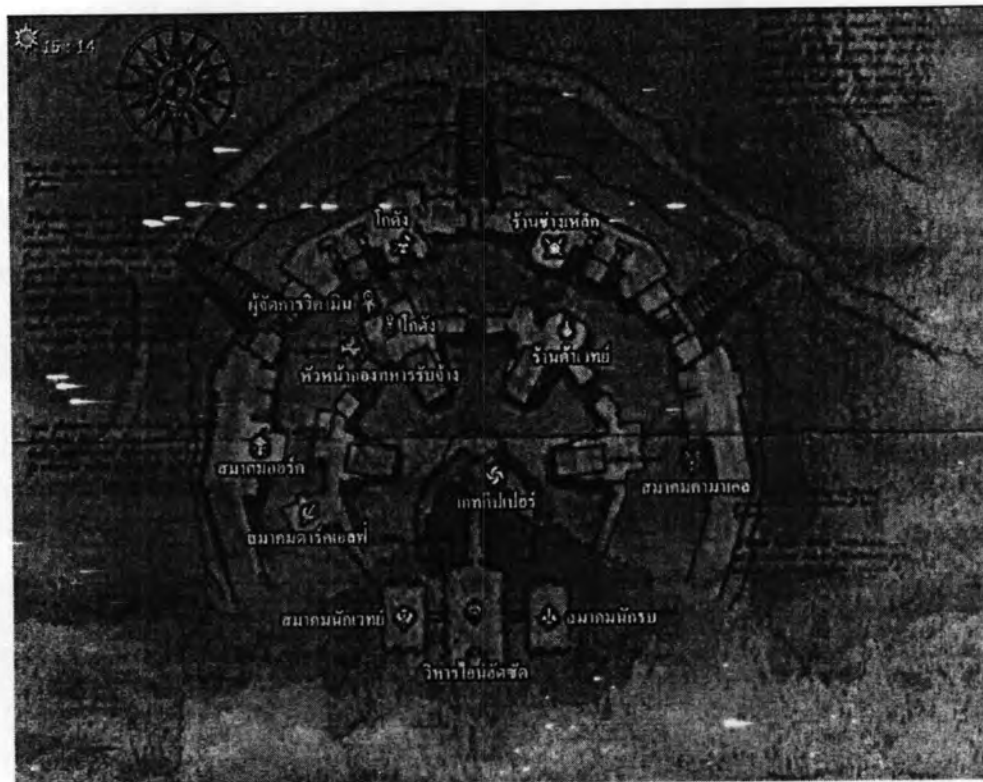
ภาพประกอบที่ 6.27: แผนที่หมู่บ้านกลุ่ดิน



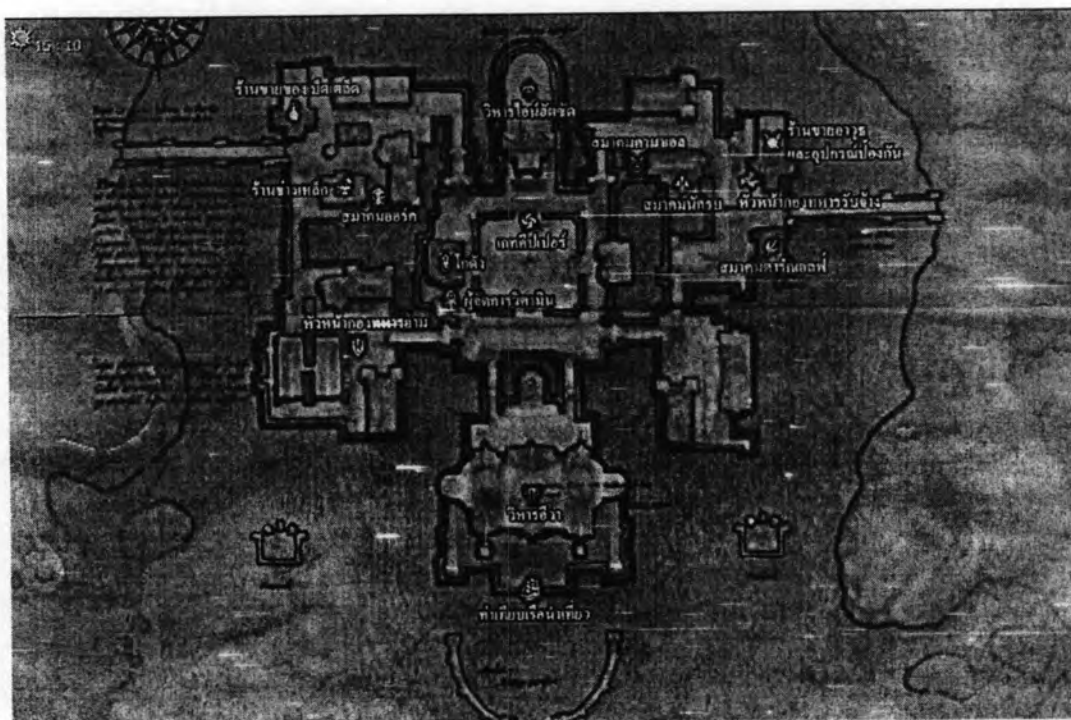
ภาพประกอบที่ 6.28: แผนที่หมู่บ้านปราสาทกลุ่ดิน



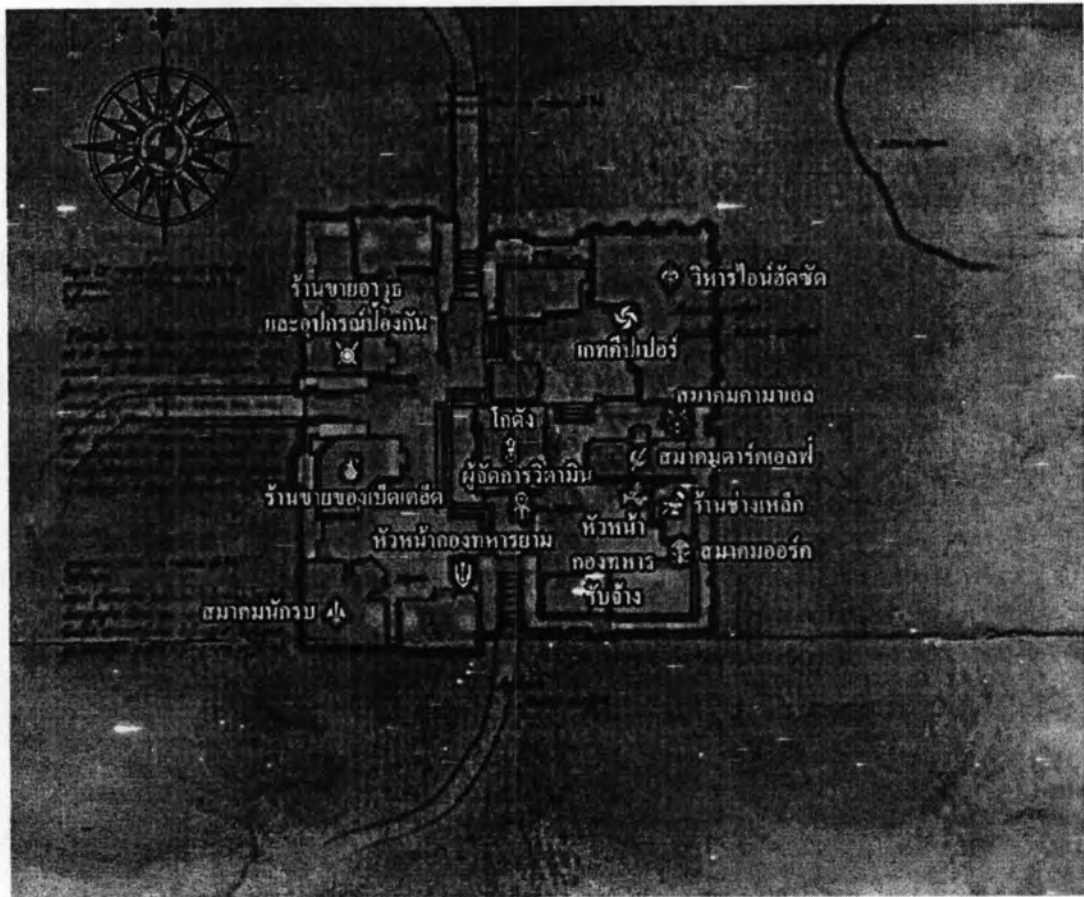
ภาพประกอบที่ 6.29: แผนที่หมู่บ้านปราสาทโกดาด



ภาพประกอบที่ 6.30: แผนที่นครลอยน้ำฮานเนส (หมู่บ้านปราสาทอินาดรีด)



ภาพประกอบที่ 6.31: แผนที่หมู่บ้านปราสาทโอเรน



ภาพประกอบที่ 6.32: แผนที่หมู่บ้านปราสาททรู



8.ระบบการค้าขาย

การซื้อขายกับ NPC แบ่งเป็นสองประการคือ

1. การซื้อขายที่ร้านภายในหมู่บ้าน การซื้อสินค้ากับ NPC ประเภทนี้จะมีราคากลางควบคุมแน่นอน ราคาขายอาจเปลี่ยนแปลงต่างกันไปบ้างตามราคาภาชีของแต่ละเมือง แต่ราคารับซื้อเท่ากัน

ภาพประกอบที่ 6.33: ร้าน NPC



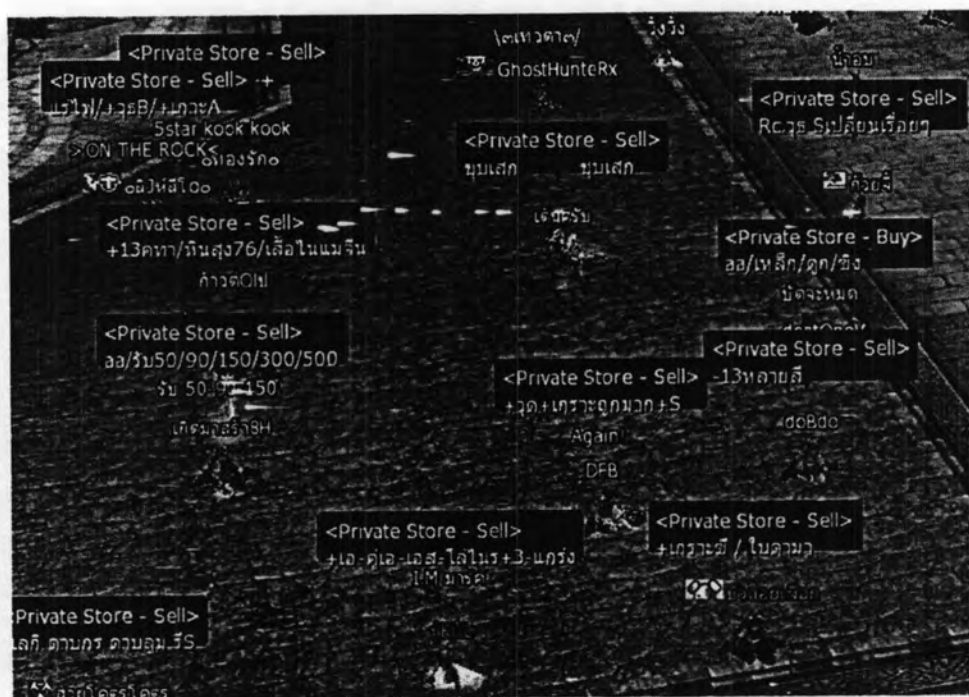
2. การซื้อขายที่ NPC ภายนอกหมู่บ้าน การซื้อสินค้ากับ NPC ประเภทนี้จะเกิดขึ้นในเขตล่า ซึ่งราคาขายจะมีราคาแพงกว่าที่ขายภายในหมู่บ้าน แต่ราคารับซื้อเท่ากัน ในบางครั้งมีขายไอเทมหาได้ยากด้วย

การซื้อขายกับผู้เล่นด้วยกันเอง สามารถทำได้ 3 วิธีด้วยกันคือ

1. ตั้งร้านรับซื้อหรือขายสินค้าเอง วิธีนี้จะค่อนข้างเสียเวลามากเพราะต้องรอให้มีผู้เล่นอื่นมาซื้อหรือขายของให้

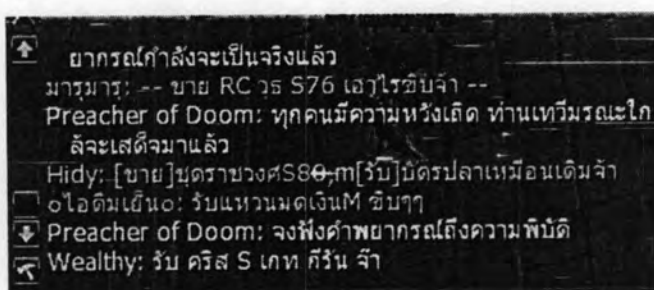
2. เลือกซื้อหรือขายจากผู้เล่นอื่นที่ตั้งร้านเอาไว้ วิธีนี้เป็นวิธีที่รวดเร็วที่สุด แต่อาจได้สินค้าในราคาที่ไม่เป็นที่พอใจ

ภาพประกอบที่ 6.34: ตลาดในหมู่บ้านปราสาทก็ร์น



3. การประกาศรับซื้อหรือขายผ่านทางตัวละครผู้เล่นที่เป็นฮีโร่ หรือประกาศรับซื้อหรือขายเองในตลาดหมู่บ้านปราสาทก็ร์น

ภาพประกอบที่ 6.35: ประกาศซื้อขายสินค้า



9. ระบบสงครามแคลน / พันธมิตร

สงครามระหว่างแคลน

การส่งสารทำและเข้าสู่ระบบสงครามแคลน

- ทั้ง 2 ฝ่าย จะต้องมียุทธศาสตร์ อย่างน้อยเลเวล 3 และมีสมาชิกในแคลนไม่ต่ำกว่า 15 คน
- การประกาศสงครามแคลนนั้น จะต้องมียุทธศาสตร์ ออนไลน์อยู่ในขณะนั้นอย่างต่ำ 5 คน และหัวหน้าแคลนจะต้องออนไลน์ด้วย
- แต่ละแคลนจะสามารถประกาศสงครามได้มากที่สุด 30 แคลน แต่การรับคำท้าจะสามารถรับได้มากเท่าที่ต้องการไม่จำกัด
- การประกาศสงครามกับแคลนอื่นไม่จำเป็นต้องให้แคลนที่ประกาศสงครามด้วยตอบรับกลับมา สามารถเริ่มสงครามได้ด้วยการ ประกาศฝ่ายเดียว เมื่อมีการประกาศสงครามเกิดขึ้น จะมีข้อความบอกให้สมาชิกแคลนอีกฝ่ายหนึ่งทราบว่ามีการประกาศสงครามเข้ามา

ระบบของสงครามแคลน

- เมื่อทั้ง 2 ฝ่ายได้อยู่ในระบบ ของ สงครามแคลนแล้วจะสามารถต่อสู้กันได้ในทุกพื้นที่ ยกเว้นในเขตสงบศึกและในปราสาท
- ค่าประสบการณ์ที่ลดลงในกรณีที่มีการทำสงครามแคลน จะแบ่งเป็น 2 กรณีคือ
 - ถ้าสมาชิกที่ถูกประกาศสงครามแคลนทั้ง 2 ฝ่าย เสียชีวิต ค่าประสบการณ์จะลดลง 1/4 จากการตายปกติ
 - แต่ถ้าสมาชิกที่ถูกประกาศสงครามแคลนฝ่ายเดียว เสียชีวิต ค่าประสบการณ์จะลดลงเหมือนการตายปกติ
- กรณีที่ทั้งสองแคลนประกาศรบซึ่งกันและกัน เมื่อมีการตายเกิดขึ้น ผู้ที่ฆ่าฝ่ายตรงข้ามจะมีค่า PVP เพิ่มขึ้น แต่ถ้าฝ่ายที่ประกาศสงครามแคลนฝ่ายเดียวแต่อีกฝ่ายไม่รับคำท้า เมื่อฝ่ายประกาศสงครามไปฆ่าอีกฝ่ายหนึ่ง จะมีค่า PK เพิ่มขึ้น

- เมื่อทำการประกาศสงครามแคลนกับฝ่ายตรงข้ามแล้ว ฝ่ายที่ทำการประกาศจะไม่สามารถมองเห็นสัญลักษณ์ของสงครามแคลนของตนเองได้ แต่จะมองเห็นสัญลักษณ์ของฝ่ายตรงข้ามที่ได้ทำการประกาศสงครามแคลนไป
- สัญลักษณ์ที่แสดงในการทำสงครามแคลนจะเป็นรูป กำหมัด เมื่อเป็นการประกาศสงครามแคลนฝ่ายเดียว และจะเป็นรูป กำหมัด 2 ข้างเข้าหากัน เมื่อเป็นการประกาศสงครามแคลนทั้ง 2 ฝ่าย
- ผู้เล่นปกติทั่วไปจะไม่สามารถมองเห็นสัญลักษณ์การต่อสู้ ในการทำสงครามแคลนได้

บทลงโทษเกี่ยวกับสงครามแคลน

- ในขณะที่อยู่ในระบบ สงครามแคลนจะไม่สามารถขอลาออกจากแคลน หรือ สลายแคลน ได้
- เมื่อสงครามจบลง ทั้ง 2 ฝ่ายจะไม่สามารถประกาศ สงครามได้อีกเป็นเวลา 20 นาที
- เมื่อหัวหน้า แคลน ขอยอมแพ้จะต้อง เสีย ค่าประสบการณ์ เท่ากับการตาย 1 ครั้ง (เฉพาะหัวหน้า แคลน เท่านั้นที่เสีย ค่าประสบการณ์) และจะไม่สามารถทำสู้กับใครได้ เป็นเวลา 5 วัน

10. ระบบไอเทมหรือสิ่งของภายในเกม

ไอเทมภายในเกมลินเนจ 2 นี้สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทคือ ไอเทมใช้ทั่วไปเช่น น้ำยาฟื้นฟูพลัง ยาแก้พิษ ม้วนคาถาพากลับ หินวิเศษ เป็นต้น ซึ่งเป็นไอเทมประเภทใช้แล้วหมดไป ส่วนไอเทมอีกประเภทหนึ่งคือ พวกอุปกรณ์เครื่องใช้ต่างๆ เช่น อาวุธ เสื้อผ้าเครื่องป้องกัน เครื่องประดับ และอุปกรณ์ตกแต่งร่างกาย เป็นต้น ไอเทมจำพวกนี้เมื่อตัวละครของผู้เล่นใช้หรือสวมใส่จะแสดงผลภาพกราฟฟิคออกมาให้เห็นจากรูปลักษณ์ภายนอกของตัวละคร โดยไอเทมประเภทนี้ยังสามารถแบ่งออกได้เป็น

1. อุปกรณ์ที่จำกัดเลเวลในการสวมใส่

อุปกรณ์ในจำพวกนี้ได้แก่ เสื้อผ้า อาวุธ และเครื่องประดับ ทั่วไป ซึ่งจะแบ่งไปตามเกรด โดยใช้ชื่อจำกัดในการสวมใส่คือเลเวลของตัวละครของผู้เล่น โดยจะแบ่งเกรดดังนี้

ตารางที่ 6.5: เกรดของอุปกรณ์กับระดับของตัวละครที่เหมาะสม

เกรดของอุปกรณ์	ระดับของตัวละคร
Non-Grade	1-19
D-Grade	20-39
C-Grade	40-51
B-Grade	52-60
A-Grade	61-75
S-Grade	76 ขึ้นไป
S(80)-Grade	80 ขึ้นไป

โดยกฎของการสวมใส่มีเพียง ถ้าผู้เล่นสวมใส่อุปกรณ์ที่มีเกรดสูงกว่าเลเวลของตนเองแล้ว มีสถานะติดโทษ กล่าวคือ ตัวละครจะเคลื่อนไหวได้ช้าลง อัตราการหลบหลีกลดลง อัตราความแม่นยำในการโจมตีลดลง และอัตราการฟื้นคืนของพลังกายและพลังเวทย์จะลดลง ยิ่งใส่อุปกรณ์ที่เกินเลเวลมากขึ้นระดับของสถานะติดโทษที่ได้รับจะยิ่งมากขึ้น

ไอเทมในระดับ Non-Grade ถึง B-Grade นั้นสามารถหาซื้อได้จากร้าน NPC สำหรับไอเทมตั้งแต่ A-Grade ขึ้นไป ต้องหาคู่่มือการผลิต เศษชิ้นส่วนและวัตถุดิบ ไปให้ผู้เล่นที่เป็นดอร์ฟสายผลิตสิ่งของสร้างให้

ไอเทมจำพวกอาวุธตั้งแต่ระดับ D-Grade ขึ้นไปยังสามารถนำไปตีบวกเพิ่มความสามารถได้ด้วย อาวุธที่ตีบวกตั้งแต่บวก 4 ขึ้นไปเมื่อผู้เล่นสวมใส่จะมีแสงออกจากอาวุธนั้นๆ โดยจะเรียงลำดับดังนี้

- + 4 ถึง +7 จะมีแสงรัศมีสีขาว
- +8 ถึง +15 จะมีแสงรัศมีสีน้ำเงิน ซึ่งจะค่อยๆเข้มขึ้นตามลำดับ
- + 16 ขึ้นไป จะมีแสงรัศมีสีแดง

อัตราการตีบวกติดนั้นยิ่งบวกสูงขึ้นอัตราการตีบวกสำเร็จก็ยิ่งน้อยลง ซึ่งถ้าหากตีบวกไม่สำเร็จอาวุธชิ้นนั้นก็สูญหายทันที

2. อุปกรณ์ที่ไม่จำกัดเลเวลในการสวมใส่

ไอเทมประเภทนี้เป็นไอเทมตกแต่งร่างกาย ที่ไม่มีผลต่อค่าความสามารถของตัวละครใดๆ ทั้งสิ้น ใช้ประดับตกแต่งเพื่อความสวยงามของตัวละครเท่านั้น มีทั้งแบบที่แลกเปลี่ยนซื้อขายได้และไม่สามารถแลกเปลี่ยนซื้อขายได้ ซึ่งผู้เล่นสามารถหาได้จาก

การทำเควส: ชุดออกงาน นูกระต่าย หูแมว หูแรคคูน

ผู้เล่นสามารถผลิตได้เอง: หนวดแพร์ ปิ่นปักผมแบบต่างๆ หมวกขนนก

การลัมบอส: หมวกโจรสลัด มงกุฎซีร์

การแลกคะแนนร้านอินเตอร์เน็ต: หน้ากากขนนก หมวกปาด์สีน้ำเงิน แวนตาชาเดี่ยว

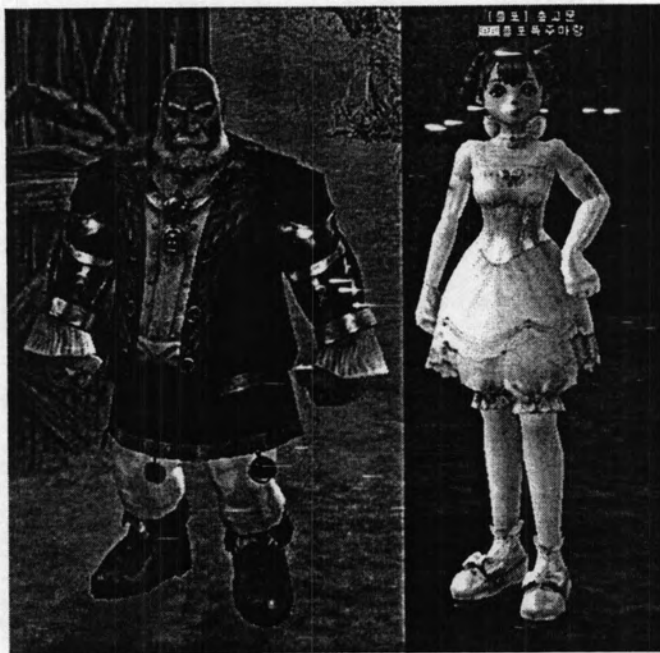
กิจกรรมพิเศษภายในเกม และกิจกรรมภายนอกเกม: มงกุฎดอกไม้ ปีกนก หมวกแม่มด

กิบผีเสื้อ

ภาพประกอบที่ 6.36: ตัวอย่างอุปกรณ์ตกแต่งร่างกาย



ภาพประกอบที่ 6.37: ตัวอย่างเผ่าดอร์ฟชาย-หญิง ในชุดออกงาน



ภาพประกอบที่ 6.38: ดาบจู่โจมคู่ +16



11. ระบบ PVP/PK

ในเซิร์ฟเวอร์ปกติของเกมลินเนจ 2 ผู้เล่นสามารถทำการ PVP และ PK ได้ในทุกสถานที่ ทุกเวลา ยกเว้นในเขตพื้นที่สันติเช่น ภายในหมู่บ้าน เป็นต้น

การ PVP คือการที่ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายทำการต่อสู้กัน เมื่อรู้ผลแพ้ชนะ ฝ่ายที่ชนะจะได้แต้ม PVP และไม่ติดสถานะคาโอดิก (ดูรายละเอียดได้ในภาคผนวก) ส่วนตัวละครของผู้แพ้จะเสียชีวิต และเสียค่าประสบการณ์ตามปกติ

การ PK คือการที่ผู้เล่นโจมตีผู้เล่นอื่น โดยที่ผู้เล่นอื่นไม่ได้ตอบโต้จนตัวละครนั้นเสียชีวิต ผู้เล่นที่เป็นผู้โจมตีจะได้รับค่ากรรมแล้วติดสถานะคาโอดิกทันที และได้รับค่า PK ด้วย ทำให้ชื่อตัวละครนั้นๆเป็นสีแดง นอกจากนี้หากตัวละครที่ติดสถานะคาโอดิกถูกฆ่าตาย จะมีโอกาสที่ชื่อในตัวจะหล่นลงพื้น

12. ระบบการแข่งขันแกรนด์โอลิมเปียด และระบบวีรบุรุษ (Hero)

แกรนด์ โอลิมเปียด คือ การแข่งขัน PVP แบบ 1 ต่อ 1 ของผู้ทรงเกียรติ (Baron) (รายละเอียดวิธีการเป็นผู้ทรงเกียรติดูในภาคผนวก) ตัวละครของผู้เล่นทุกคนที่เป็นผู้ทรงเกียรติมีสิทธิที่จะเข้าแข่งขันได้อย่างเสรี เพื่อสะสมคะแนน การแข่งขันใน 1 รอบจะใช้ระยะเวลา 1 เดือน ผู้ทรงเกียรติที่สะสมคะแนนได้สูงสุดในสายอาชีพจะได้รับเกียรติให้ดำรงตำแหน่งวีรบุรุษของสายอาชีพในเดือนนั้น

โดยจะแบ่งประเภทของการแข่งขันออกเป็น 2 ประเภทคือ ประเภทจำกัดสายอาชีพ ซึ่งผู้เข้าแข่งขันจะมีอาชีพเดียวกันทั้งหมด และประเภทไม่จำกัดสายอาชีพ ในการเข้าร่วมการแข่งขันแกรนด์ โอลิมเปียดจะต้องลงทะเบียนแข่งขันที่ NPC "ผู้ปฏิบัติการณ์โอลิมเปียด" ในระยะเวลาการแข่งขันเท่านั้น โดยการแข่งขันจะมีขึ้นในเวลา 18.00น.- 24.00น.

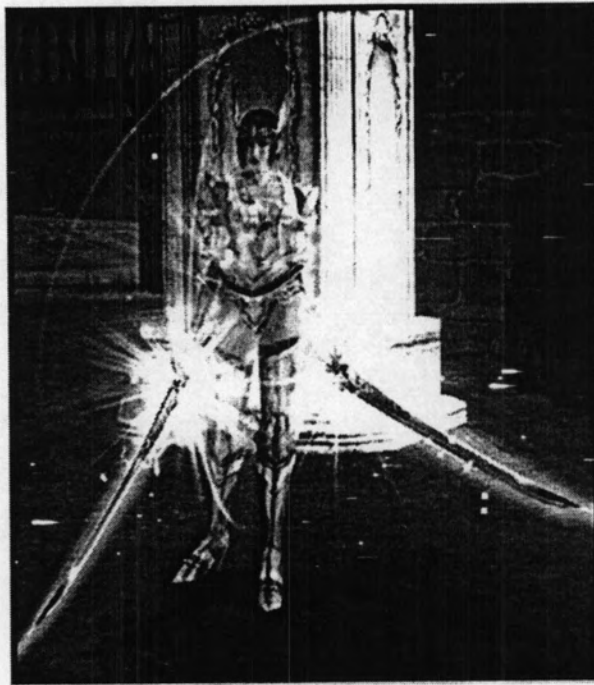
เมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน สถานะของผู้ชนะจะอยู่ในช่วงรอการลงทะเบียนเป็นวีรบุรุษ ผู้ชนะในเดือนที่แล้วสถานภาพและสิทธิพิเศษจะกลับเป็นปกติโดยอัตโนมัติ ผู้ที่ชนะการแข่งขันโอลิมเปียดในเดือนนั้นๆจะได้เป็นวีรบุรุษ โดยผู้เล่นที่เป็นวีรบุรุษจะได้รับผลประโยชน์ดังนี้

1. ได้รับอาวุธที่ใช้ได้เฉพาะวีรบุรุษ
2. ตัวละครของผู้เล่นที่เป็นวีรบุรุษจะมีรัศมี
3. สามารถสนทนาได้ในช่องสนทนาวีรบุรุษ ผู้เล่นอื่นที่เล่นอยู่ในโลกอาเดนทั้งหมดสามารถเห็นข้อความได้
4. อนุเสาวรีย์วีรชน (รายนามวีรบุรุษ)
5. ทักษะสำหรับวีรบุรุษ

6. แคลนที่ผู้เล่นวีรบุรุษเป็นสมาชิกอยู่จะได้รับค่าเลี้ยงชีพ 1,000 แด้มทันทีหลังจากการเข้ารับตำแหน่ง

เมื่อครบเวลา 1 เดือนสถานภาพวีรบุรุษของผู้เล่นจะหายไปโดยอัตโนมัติ

ภาพประกอบที่ 6.39: ตัวละครวีรบุรุษ



นโยบายการให้บริการเกม Lineage 2

วัตถุประสงค์ของนโยบาย

เพื่อให้ผู้ใช้บริการทุกท่านอยู่ในสังคมเกมออนไลน์ด้วยความบันเทิง โดยมีแนวทางปฏิบัติที่ดีเป็นกฎ กติการ่วมกันเพื่อรักษาขอบเขตการใช้งานที่ถูกต้อง และเพื่อร่วมกันสร้างสรรค์สังคมเกมออนไลน์ที่ดีและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

การดำเนินงาน

1. บริษัทจะตรวจสอบในกรณีต่างๆที่ขัดต่อกฎ กติกา ภายในเกมลินเนจ2 ซึ่งการตรวจสอบดังกล่าวจะเป็นไปตามขั้นตอนของบริษัท และบริษัทขอสงวนสิทธิ์ในการเปิดเผยข้อมูล และวิธีการตรวจสอบดังกล่าว ทั้งนี้บริษัทถือว่าข้อมูลจากการตรวจสอบมีความสำคัญและเป็นความลับ ซึ่งบริษัทไม่สามารถนำมาเปิดเผยได้
2. ผลการตรวจสอบของบริษัทต่อกรณีหรือปัญหาต่างๆที่เกี่ยวข้องกับเกมลินเนจ2 ที่บริษัทให้บริการ ถือเป็นข้อยุติ
3. กฎ กติกาอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้เมื่อบริษัทเห็นว่าจำเป็นต้องมีการปรับปรุงเพิ่มเติม เพื่อให้เกิดความเหมาะสม โดยบริษัทจะแจ้งให้ผู้ใช้บริการทราบทางประกาศบน www.lineage2.in.th

ช่องทางการให้บริการ

เพื่อให้การบริการมีประสิทธิภาพสูงสุด ทางบริษัทได้จัดช่องทางบริการเพื่อให้ท่านสามารถติดต่อได้ดังต่อไปนี้

- ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับเกมลินเนจ2และโปรโมชั่นต่างๆ ท่านสามารถค้นหาได้ที่ www.lineage2.in.th
- ท่านสามารถติดต่อ GM ได้ตลอด 24 ชั่วโมง
 - ผ่านทางระบบ Petition ภายในเกมโดยใช้คำสั่ง /ร้องเรียน (ข้อความที่ต้องการร้องเรียน) หรือ /GM (ข้อความที่ต้องการร้องเรียน)
 - ผ่านทางระบบ L2U Clinic หน้าโฮมเพจ www.lineage2.in.th
- ท่านสามารถติดต่อมาที่ศูนย์บริการทางโทรศัพท์ (Call Center) หมายเลข 02-900-9991 ได้ทุกวันในเวลา 09:00 – 22:00 น.
- ให้ข้อเสนอแนะต่างๆได้ที่ suggestion@nctrue.com

ความเร็วในการให้บริการขึ้นอยู่กับความซับซ้อนของปัญหาและรายละเอียดข้อมูลที่ท่านให้ไว้ ดังนั้นเพื่อให้เราสามารถให้บริการได้ดียิ่งขึ้น ทางบริษัทใคร่ขอความร่วมมือจากท่านในการให้ข้อมูลรายละเอียดที่เป็นจริงและประโยชน์ให้มากที่สุดในการติดต่อทุกครั้ง

กลับสู่ด้านบน

หน้าที่ของ GM

GM หรือเจ้าหน้าที่อำนวยความสะดวกและดูแลรักษาความเรียบร้อยภายในเกม มีหน้าที่ให้คำปรึกษา ตรวจสอบและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นภายในเกมตามนโยบายและกฎระเบียบที่บริษัทกำหนดไว้ดังนี้

- ตรวจสอบและดำเนินการกับผู้ให้บริการที่มีได้ปฏิบัติ ตามกฎ กติกา มารยาทที่กำหนด
- ตรวจสอบพร้อมทั้งแก้ไขปัญหาที่เกิดจากความผิดพลาดของระบบหรือเนื้อหาภายในเกม
- ปกป้องรักษาข้อมูลต่างๆ ของผู้ให้บริการ ดังนั้น GM ไม่สามารถเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ให้บริการแก่ผู้ที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้อง เว้นแต่กรณีที่เกิดเหตุแล้วเห็นว่าจำเป็นและสอดคล้องกับหลักกฎหมายเท่านั้น เพื่อความปลอดภัยของผู้ให้บริการ
- ให้ข้อมูลเพื่อช่วยเหลือผู้ให้บริการเช่น คำอธิบายเกี่ยวกับการดำเนินเคส เพื่อให้ผู้เล่นสามารถดำเนินการเล่นด้วยความบันเทิงอย่างเต็มรูปแบบ ทั้งนี้ GM จะไม่สามารถบอกรายละเอียดของขั้นตอน ตำแหน่ง NPC หรือสถิติต่างๆ แก่ผู้เล่น เพื่อคงความสนุกในการดำเนินการกิจนั้นๆกับผู้เล่นทุกท่าน
- ให้บริการด้วยความเป็นกลางเพื่อไม่ให้เกิดความสับสนหรือเข้าใจผิดต่อผู้ให้บริการอื่น
- ไม่แทรกแซงความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างผู้ให้บริการเกม

กลับสู่ด้านบน

กฎ กติกา มารยาท ภายในเกม

1. การตั้งชื่อตัวละคร ชื่อแคลน ชื่อพันธมิตร และชื่อ สัตว์เลี้ยงภายในเกม ชื่อที่ถือว่าไม่เหมาะสมและไม่อนุญาตให้ใช้ภายในเกมลินเนจ2 ได้แก่
 - ชื่อที่ใช้ในสถาบันพระมหากษัตริย์
 - ชื่อที่แสดงว่าเป็นหน่วยงานของรัฐบาล หน่วยงานสาธารณะ กลุ่มศาสนา การเมือง

- ชื่อที่เกี่ยวข้องหรือใกล้เคียงกับชื่อบริษัท NC True, True หรือ Lineage, Lineage2
- ชื่อที่เกี่ยวข้องกับผู้ดูแลระบบทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษเช่นชื่อของ GM, admin, administrator, gamemaster, webmaster เป็นต้น
- ชื่อ NPC ไอเท็ม สถานที่ สกิล หรือส่วนอื่นๆภายในเกมลินเนจ2
- ชื่อที่ตั้งมาเพื่อแสดงเจตนาว่าขายสิ่งของ ไอเท็มหรือส่วนอื่นๆภายในเกม
- ชื่อที่มีเจตนาก่อให้เกิดความสับสนหรือเข้าใจผิด
- ชื่อยี่ห้อ สินค้า บริษัท สถาบันต่างๆ
- ชื่อที่ใช้คำไม่สุภาพ คำหยาบคาย เนื้อหาที่เป็นคำกำกวม คำสแลง
- ชื่อที่สื่อหรือมีความหมายไปในทางแบ่งแยก หรือทำให้เข้าใจไปในทางที่ไม่ดีต่อเชื้อชาติ ประเทศ ศาสนา ชนเผ่า หรือ คติความเชื่อต่างๆ
- ชื่อที่ไม่สามารถสร้างได้โดยระบบเกมที่ทางบริษัทใช้ในการให้บริการ
- ชื่อที่บริษัทพิจารณาเห็นว่าไม่เหมาะสม

มาตรการที่ใช้ในกรณีที่ชื่อไม่เหมาะสม

GM จะเปลี่ยนชื่อที่ไม่เหมาะสมที่พบเป็นชื่อชั่วคราว เป็น "Noname+ หมายเลขสำหรับตัวละครและ PetNoname+ หมายเลข สำหรับสัตว์เลี้ยง" เช่น "Noname01 หรือ PetNoname01" ทั้งนี้ โดยเจ้าของชื่อสามารถติดต่อ GM ขอเปลี่ยนเป็นชื่ออื่นได้ 1 ครั้ง

2. การใช้คำสนทนาภายในเกม

เพื่อให้สังคมภายในเกมเป็นสังคมออนไลน์ที่ดีภายในช่องสนทนาห้ามใช้คำพูดที่หยาบคายรวมถึงคำพูดที่สื่อเจตนาไปในทางที่ไม่เหมาะสมหรือลบลู่ให้ร้ายผู้อื่นหรือพิมพ์ข้อความซ้ำจนเกิดการรบกวนการดำเนินเกมของผู้เล่นอื่น

มาตรการที่ใช้ในกรณีที่ใช้คำพูดไม่เหมาะสม

- ระงับการสนทนา 5 ชั่วโมง
- ระงับการสนทนา 10 ชั่วโมง

3. การแอบอ้างพนักงานของบริษัทฯ

การแอบอ้างหรือกล่าวถึงในลักษณะว่ารู้จักกับ GM หรือพนักงานของบริษัทฯ รวมถึงห้ามสนทนาที่อาจก่อให้เกิดเข้าใจว่าเป็น GM หรือพนักงานของบริษัทฯ

มาตรการที่ใช้ในกรณีที่มีการแอบอ้างพนักงานของบริษัทฯ

- แจ้งเตือนครั้งที่ 1
- ระงับการใช้บัญชีถาวร

4. การซื้อโกงและหลอกหลวงภายในเกม

การซื้อโกงและหลอกหลวงหมายถึงกรณีที่ใช้บริการกระทำการใดๆต่อผู้ใช้บริการท่านอื่นเพื่อหวังประโยชน์จากการกระทำนั้น

มาตรการที่ใช้ในกรณีที่มีการหลอกหลวงภายในเกม

- แจ้งเตือนครั้งที่ 1 และระงับการใช้ตัวละคร 7 วัน และลบไอเทมที่เกี่ยวข้อง
- ระงับการใช้ตัวละครถาวร

5. การซื้อขายแลกเปลี่ยนนอกเกม

บัญชีและสิ่งที่ได้รับภายในเกมถือเป็นทรัพย์สินของบริษัทฯ ซึ่งไม่อนุญาตให้นำไปซื้อขายแลกเปลี่ยนภายนอกระบบ ดังนั้นการแสดงเจตนาที่จะนำไอเทม ตัวละคร หรือบัญชี ในเกมไปแลกเปลี่ยนเป็นเงินจริงหรือสิ่งอื่นใดภายนอกเกมลินเนจ2 หรือแลกเปลี่ยนข้าม Server รวมทั้งเจตนาที่จะนำตัวละคร หรือบัญชีในเกม แลกเปลี่ยนเป็นสิ่งอื่นใด บริษัทฯ สามารถใช้สิทธิในการตรวจสอบและดำเนินตามมาตรการดังนี้

มาตรการที่ใช้ในกรณีที่มีการซื้อขายแลกเปลี่ยนนอกเกม

- หากพิสูจน์ว่ายังอยู่ในชั้นเจตนา
 - แจ้งเตือนครั้งที่ 1 และระงับการใช้ตัวละคร 7 วัน
 - ระงับการใช้บัญชีถาวร
- หากพิสูจน์ว่าได้ลงมือกระทำการไปแล้ว
 - ระงับการใช้บัญชีถาวร

6. การรบกวนผู้ใช้บริการอื่น

พฤติกรรมที่ถือว่าเป็นการรบกวนการดำเนินเกมของผู้ใช้บริการอื่น

- ปิดกั้นทางเข้าออกของสถานที่ต่างๆ โดยมีเจตนาไม่ให้ผู้ใช้บริการอื่นผ่าน
- มีเจตนาขัดขวางไม่ให้ดำเนินเคสอย่างต่อเนื่อง
- เจตนาใช้ NPC รบกวนผู้เล่นอื่น
- กรณีอื่นๆจะพิจารณาตามความเหมาะสม
- การ PVP หรือ PK เป็นส่วนหนึ่งของระบบที่ผลักดันให้เกิดการรวมตัวของผู้เล่น ซึ่ง GM จะไม่เข้าแทรกแซงความขัดแย้งจากกรณีนี้ ยกเว้นในบริเวณเมืองเกิด ทางทีมงานอาจเข้าไปจัดการกรณี PVP หรือ PK ตามความเหมาะสม เพื่อให้ผู้เล่นใหม่ได้เรียนรู้ระบบเกม

มาตรการที่ใช้ในกรณีเกิดการรบกวนผู้ใช้บริการท่านอื่นๆ

- แจ้งเตือนครั้งที่ 1 และระงับการใช้ตัวละคร 1 วัน
- ระงับการใช้ตัวละคร 7 วัน
- ระงับการใช้ตัวละคร 30 วัน

7. การใช้โปรแกรมช่วยเล่น

บริษัทไม่สนับสนุนให้มีการใช้โปรแกรมช่วยเล่นภายในเกม หากตรวจพบบัญชีใดที่มีการนำโปรแกรมช่วยเล่นมาใช้ ทางทีมงานจะดำเนินการตามมาตรการที่กำหนดไว้ทันที โดย GM จะทำการตรวจสอบผ่านช่องทางต่างๆดังนี้

- การรับการร้องเรียนจากผู้เล่นผ่านระบบร้องเรียนภายในเกม หรือ ระบบ L2U Clinic
- การรับหลักฐานข้อมูลจากผู้เล่นผ่านอีเมล เช่นภาพถ่าย คำพูด สถานที่ ข้อความ
- การตรวจสอบด้วยตนเองตามพื้นที่ต่างๆ ในเกม
- การใช้ระบบซอฟต์แวร์และฐานข้อมูลเพื่อประกอบการตรวจสอบ

มาตรการที่ใช้ในกรณีพบการใช้โปรแกรมช่วยเล่น

ครั้งที่ 1

แช่แข็งตัวละคร 1 ชั่วโมง พร้อมทั้งส่งกลับหมู่บ้านที่ใกล้เคียงที่สุด

ครั้งที่ 2

แช่แข็งตัวละคร 5 ชั่วโมง พร้อมทั้งส่งกลับหมู่บ้านที่ใกล้เคียงที่สุด
ครั้งที่ 3

ระงับการใช้งานตัวละคร 30 วัน พร้อมทั้งส่งกลับหมู่บ้านที่ใกล้เคียงที่สุด
ครั้งที่ 4

ระงับการใช้งานบัญชีถาวร

8. การใช้ประโยชน์จากความผิดปกติของระบบ

ในกรณีที่เกิดความผิดปกติของระบบทางบริษัทจะรีบดำเนินการแก้ไขข้อผิดพลาดดังกล่าวโดยเร็วที่สุด และในบางกรณีอาจจำเป็นต้องเรียกคืนของที่ได้จากความผิดพลาดดังกล่าว หรือทำการ Rollback หรือดึงข้อมูลเก่าก่อนเกิดปัญหาขึ้นมาใช้งาน ทั้งนี้เพื่อรักษาความสมดุลของระบบเพื่อให้ผู้เล่นสามารถใช้บริการได้อย่างเพลิดเพลินและเป็นธรรมชาติต่อไป แต่หากทีมงานตรวจสอบพบว่าตัวละครเจตนาในการใช้ความผิดปกติของระบบ ทีมงานจะดำเนินการตามมาตรการทันที โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า เช่น การใช้มั่งกร Wyvern เพื่อทำให้ตัวละครเข้าไปในเขตห้ามบิน หรือเข้าไปในพื้นที่ที่ต้องผ่านขั้นตอนการทำควอสท์ก่อนหรือ NPC เท่านั้น ซึ่งทั้งหมดนี้ถือเป็นการเข้าข่ายการใช้ความผิดปกติของระบบ

มาตรการที่ใช้ในกรณีพบการใช้ประโยชน์จากความผิดปกติของระบบ

ครั้งที่ 1

แจ้งเตือนครั้งที่ 1 แช่แข็งตัวละคร 5 ชั่วโมง พร้อมทั้งส่งกลับหมู่บ้านที่ใกล้เคียงที่สุด

ครั้งที่ 2

ระงับการใช้งานบัญชี 90 วัน (เมื่อครบกำหนดให้เจ้าของไอดีส่งเอกสารเพื่อยกเลิกการระงับไอดี

ครั้งที่ 3

ระงับการใช้งานบัญชีถาวร

9. การเปลี่ยนหัวหน้าแคลน

GM สามารถให้ความช่วยเหลือในการเปลี่ยนแปลงหัวหน้าแคลนในกรณีที่

- แคลนมีแคลนเลเวล 3 หรือสูงกว่า
- หัวหน้าแคลนไม่สามารถเข้าเกมได้อีกต่อไป หรือไม่ได้เข้าเกมติดต่อกันเป็นระยะเวลา 6 เดือน และสมาชิกในแคลน 70 % ขึ้นไปเห็นด้วยในการเปลี่ยนแปลง

10. การสูญหายของตัวละคร สัตว์เลี้ยงหรือไอเท็ม

GM จะทำการช่วยเหลือผู้เล่นเท่าที่จะสามารถทำได้โดยไม่กระทบต่อระบบความสมดุลภายในเกมและความเป็นธรรมในการดำเนินเกม ตามแต่กรณีไป ตัวอย่างกรณีที่จะได้รับความช่วยเหลือเป็นพิเศษเช่น การสูญเสียนื่องจากระบบเกม หรือการเกิดเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดความสูญเสียกับผู้เล่นจำนวนมาก

การดำเนินการเมื่อเกิดการ Hack หรือ ลักลอบใช้บัญชีของผู้อื่น

ในกรณีที่ ID ของผู้เล่นถูกนำไปใช้งานโดยบุคคลอื่น ส่งผลให้เกิดความเสียหายต่อตัวละคร และไอเทมใน ID ผู้เสียหายควรรีบดำเนินการดังต่อไปนี้

- ทำการเปลี่ยนแปลงรหัสผ่านส่วนตัว (Password) ทันที ในกรณีที่ลืมคำตอบส่วนตัว สามารถสอบถามข้อมูลผ่าน Call Center
- กรุณาแจ้งเรื่องภายในระยะเวลา 7 วันนับจากวันที่ถูก Hack หากเกินเวลาที่กำหนดอาจส่งผลกระทบต่อข้อมูล ID ของท่าน และระยะเวลาในการดำเนินการ
- กรุณาระบุรายละเอียดที่เป็นจริงครบถ้วนผ่านระบบ L2U Clinic ดังนี้ ช่วงเวลาที่ออกจากเกมครั้งสุดท้ายก่อนถูก Hack และเวลาที่ทราบว่าถูก Hack ชื่อ server ชื่อ ID ชื่อตัวละคร ไอเทมที่หายไป ความผิดปกติที่เกิดขึ้นกับตัวละคร เช่น ค่าประสบการณ์ ค่ากรรม
- GM จะทำการคืนไอเทมที่เกี่ยวข้องกับการ Hack เท่าที่สามารถจะทำได้ เป็นมูลค่าไม่เกินไอเทมที่ถูก Hack และเพื่อป้องกันการผิดพลาด และเพื่อประสิทธิภาพในการทำงาน การขอรับคืนไอเทม ท่านจะต้องส่ง สำเนาบัตรประจำตัวประชาชน ที่ตรงกับข้อมูลที่ใช้ในการสมัครสมาชิกพร้อมทั้งรับรองสำเนาถูกต้อง ระบุ server, ID และชื่อตัวละคร มาที่ Fax 02-699-4486 (หลังการส่งเอกสารขอความกรุณาแจ้งวัน เวลาที่ส่งเอกสารผ่านระบบ L2U Clinic หรือ Call Center เพื่อความสะดวกรวดเร็ว) ทั้งนี้ GM จำเป็นจะต้องทำการยกเลิกการคืนไอเทมหากไม่ได้รับเอกสารภายใน 30 วัน
- ท่านสามารถติดตามความคืบหน้า และรับทราบผลการตรวจสอบเรื่อง Hack ได้ทางช่องทางบริการต่างๆของเรา

มาตรการดำเนินการสำหรับผู้ทำกร Hack และผู้เกี่ยวข้อง

- บัญชีที่พิสูจน์แล้วว่าเกี่ยวข้องและได้รับผลประโยชน์จากการ Hack จะถูกระงับเป็นการถาวร
- ในกรณีที่ผู้เกี่ยวข้องไม่เห็นด้วยกับการตัดสิน เช่นเข้าไปเกี่ยวข้องโดยไม่เจตนา เจ้าของบัญชีสามารถอธิบายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นโดยติดต่อผ่านทางระบบ L2U Clinic และส่งเอกสารยืนยันตนหากตรวจสอบพบว่าไม่เกี่ยวข้องจริงทางทีมงานจะยกเลิกการระงับบัญชี

คำแนะนำสำหรับการป้องกันการ Hack

- ดูแลและรักษาข้อมูลบัญชี ตัวละครและไอเท็มของตนเอง และระมัดระวังในการใช้งานทุกครั้ง
- หลีกเลี่ยงการให้บุคคลอื่นใช้บัญชีตัวละคร และไอเท็มของตนเอง
- ใช้ข้อมูลที่เป็นจริงในการลงทะเบียนเล่นเกม และไม่เปิดเผยข้อมูลแก่บุคคลอื่น
- ระมัดระวังการ ซื้อ - ขาย แลกเปลี่ยน หรือรับ item hack โดยไม่เจตนา เช่น ไอเท็มราคา ถูกหรือแพงมากผิดปกติ รับฝากไอเท็มจากตัวละครอื่น

กฎ กติกา มารยาทในการใช้เว็บบอร์ด

กฎกติกานี้ใช้สำหรับเว็บบอร์ดภายในเกม และเว็บบอร์ดที่ www.lineage2.in.th

- ไม่ใช่ข้อความ รูปภาพหรือ Link ที่ใช้ถ้อยคำไม่สุภาพ ไม่เหมาะสมขัดต่อศีลธรรม จรรยา วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีอันดีงามของไทย
- ไม่ใช่ข้อความ รูปภาพหรือ Link ที่เป็นการพาดพิง ดูหมิ่นเกี่ยวกับ เชื้อชาติ ศาสนา การเมือง และสถาบันพระมหากษัตริย์
- ไม่นำเสนอสื่อที่เข้าข่ายลามกอนาจารทุกรูปแบบ
- ไม่ใช่คำพูดกำกวมหรือคำฉวนที่สื่อความหมายไปในทางที่ไม่เหมาะสม
- ไม่ใช่ข้อความ รูปภาพ หรือ Link ที่อาจก่อให้เกิดการแตกแยก หรือทำให้เกิดความเสียหายต่อบุคคลหรือองค์กรใดๆ ทั้งนี้รวมถึงข้อความที่สื่อความหมายไปในทางที่หมิ่นประมาท เจ้าหน้าที่ และผู้เล่นคนอื่นๆ รวมไปถึงการใช้ชื่อ หรือนามแฝงอันเป็นชื่อจริงของผู้อื่นหรือเจ้าหน้าที่ โดยมีเจตนาทำให้เข้าใจผิด และทำให้เจ้าของชื่อนั้นได้รับความเสียหาย หรือเสียชื่อเสียง

- ไม่อนุญาตให้ลงข้อความสื่อเจตนาในการซื้อขายแลกเปลี่ยนไอดีหรือไอเทมด้วยสิ่งใดภายนอกระบบ
- ไม่ลงข้อความที่เป็นข้อมูลส่วนบุคคลของผู้อื่น
- ไม่ลงข้อความแสดงความคิดเห็น หรือรูปภาพใดๆ หรือประชาสัมพันธ์หรือโฆษณาเกม หรือสินค้าอื่นใดก็ตาม
- ไม่ลงข้อความเหมือนกันซ้ำ ๆ เพื่อจุดประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง
- ไม่อนุญาตให้เผยแพร่โปรแกรมต่างๆ
- บริษัทไม่จำเป็นต้องรับผิดชอบต่อข้อความที่เกิดขึ้นจากการกระทำอันละเมิดข้อตกลงนี้
- Moderator และ Administrator มีสิทธิ์อ่าน ลบ หรือแก้ไขทุกข้อความ

มาตรการดำเนินการกรณีมีการใช้เว็บบอร์ดที่ไม่เหมาะสม

- ลบหรือแก้ไขข้อความที่ขัดต่อข้อตกลงทันที โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
- ระงับ ID ที่ขัดต่อข้อตกลง ในกรณีที่กระทำการละเมิดมากกว่า 3 ครั้ง
- กรณีที่มีการซื้อขายแลกเปลี่ยนไอดีหรือไอเทมด้วยสิ่งอื่นใดภายนอกระบบ จะมีการตรวจสอบและดำเนินการระงับไอดีที่เกี่ยวข้องทันที

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาว สุจินดา สุขมา จบการศึกษาระดับปริญญาตรี จากคณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปี พ.ศ. 2547 และเข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาบัณฑิต ที่คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยเมื่อ ปี พ.ศ. 2548

