

ZJSでは[全12種類のジョブ](#)があり、それぞれに装備できる武器、防具、アクセサリー、魔法、技、ライセンスと多種多様にあり、プレイしていく上でうまくジョブを組み合わせるのが楽しくもあり、悩むととことん悩むという絶妙な意地悪さで構成されています。

勿論、初期プレイ時は好きなジョブや、キャラに見合ったジョブで楽しむのが最も楽しむ秘訣だろうかと思います。

しかし、中にはプレイする時間がなかなか取れないけど、一通り全てのジョブを使ってみたい！という方もおられるかと思います。

楽さもバランスも何も考えないのであれば、初期プレイは好きな組み合わせで二週目は残ったジョブで・・・と考えてしまえば良いのですが、二週目は最初のプレイよりも目や感覚が肥えてしまい更にジョブ選びに慎重に考えしまうのではないのでしょうか？

そこで、攻守や技、使えるスキルなどのバランスを考察し、一周目も二週目もトータルバランスのよい組み合わせというのを考えてみました。

このジョブが好きで絶対に外せない！という拘りがなければ参考になれば幸いです。

はじめに、ジョブ毎の召喚ライセンスから派生していく習得ライセンスの重要度を第一と考え同じパーティーに含めてよいジョブと含めてはバランスの崩れるジョブを考察していきます。

これは、あくまでパーティーバランスを重視した考察ですので、目安としていただければよいと思います。

[ジョブ選びの基礎知識](#)も馳せて参考に見ていく事をオススメします。

白魔導士×モンク

回復魔法・・・というより『フルケア』が使える二人ですので、被ってパーティーに組み合わせてしまうといざという時の回復に支障が出てしまう組み合わせです。

通常プレイ時であれば、白魔導士はケアルガでも十分な回復力を得られますが、今回のパーティー編成のモンク側は窮地を脱せる程の回復力のあるジョブが存在しませんので分ける事に意義が出てきます。

シカリ×弓使い×赤魔戦士

これは、召喚ライセンス『シュミハザ』経由の派生ライセンスの関係で、重要度の高いライセンスが被っている組み合わせですが、2回のプレイで終らせる為にはいずれかのジョブを犠牲にしなくてはなりません。

シュミハザから派生する重要ライセンスは、シカリが『銃装備』弓使いが『重装備』赤魔導士がリポート、エスナの『状態異常回復魔法』です。

シカリと弓使いは一番用途の高い物理ダメージに直結するライセンスですが、赤魔導士は白魔導士とナイトがそれぞれリポート、エスナを習得する事が出来るので、今回のバランス編成では前者2ジョブに譲ることとします。

機工士×時空魔戦士

単純に時空魔法『ヘイスガ スロウガ リフレガ』の関係上、分けた方がよい組み合わせとしてチョイスしています。

特に『ヘイスガ』は敵の攻撃の激しくなる終盤以降、攻撃に回復にと手数を増やす為にあった方がよい魔法なのですが、これがないとエルメスの靴等のアイテムによる速度アップを図らなくてはならず、他に装備させたいアクセサリーがあった場合足枷となりますので利点があります。

機工士×モンク

召喚ライセンス『ファミリート』から派生するライセンスに重要度の高い物が被るので組み合わせない方がよいです。

機工士は先に出了た『時空系魔法』、モンクはデスペガ、アレイズの『白魔法』でモンクは別に召喚ライセンス経由で『ケアルラ レイズ』も習得する事が出来ますが、同召喚ライセンスから『ケアルガ ブレイブ フェイス コンフュ』を修得出来るナイトと組み合わせると2ランクも上級の白魔法を覚えるナイトに部が上がってしまいモンクに修得させる余地がなくなってしまう。

どうせならモンクは『アレイズ』一本で行きましょう。

ウーラン×モンク

召喚ライセンス『カオス』からの派生ライセンスで、ウーランを攻撃魔法係としても起用したい場合にはバイオ、エアロガ等の『黒魔法』を習得する事が出来る。

モンクはホーリー、エスナガ、プロテガ、シェルガの『上級白魔法』を一手に習得する事が出来るので、どちらを重点におくかにより悩む組み合わせとして記載しておきます。

また、『アルテマ』経由でもウーランは『防御破壊』モンクは『行動時間短縮×2』と重要度の高いライセンスのバッティングがありますので、モンクが『防御破壊』を修得してくれますが、『黒魔法』位修得しないと単なる物理攻撃役にしか使えなくなってしまい有効に使っていきませんので、極力同じパーティーは避けた方がよいでしょう。

ウーランは『エアロガ』を修得出来るので、同魔法を使える黒魔導士よりも赤魔戦士と一緒に組み合わせるとより一層活躍の機会が増えます。

ウーラン×赤魔戦士

ウーランに『攻撃破壊』を習得させようとする場合にライセンスがバッティングしてしまう組み合わせです。いずれも『キュクレイン』経由で先のウーランの『攻撃破壊』、赤魔戦士はファイガ、サンダガ、ブリザガ、スリプガの『黒魔法』とバッティングします。

攻撃破壊をブレイカーやモンクに頼らない場合、赤魔戦士とは別枠にする方がよい組み合わせでしょう。

ブレイカー×モンク+弓使い

ブレイカーが『破壊』系を全て習得できるので分けた方がよいのですが、破壊系はモンク、弓使い以外に召喚ライセンス経由でウーラン、時空魔戦士が習得する事も出来ます。しかし、ウーランは『キュクレイン アルテマ』時空魔戦士は『ゼロムス』と計3体の召喚ライセンスを経由してブレイカー一人の全ての破壊の役割を果たします。

そこで、攻撃/防御破壊を普通に習得出来るモンクと、魔攻/防破壊を普通に習得できる弓使いはブレイカーとは別枠でなるべくセットとして組み合わせる事で、先の3体の召喚ライセンス経由のライセンスを有効に他のジョブへ振り分ける為の重要な分け方と言えるでしょう。

機工士×シカリ

単純に『銃装備』が出来る振り分けです。使い方次第ですが一般的な使い方に於いては終盤以降、攻撃力不足に物足りなさを感じる事もありますが、それまでは防御無視、レベルや能力値に攻撃力が左右されない有効性を堪能したい場合はあえて分けたい組み合わせ。

ちなみにシカリはライセンスの関係上序盤から銃装備をする事が出来ませんので、終盤に入ってからとなります。

もののふ×シカリ

シカリ自体は組み合わせのよくないジョブが存在するのですが、もののふは組み合わせのよくないジョブが見当たらない優秀なジョブです。

ここでは単純にもののふの刀とシカリの両手忍刀の『連撃率』からの全体的なダメージの増幅を補うという観点から分けておいた方がよい組み合わせと言えます。

ちなみにですが、同じキャラで各ジョブの最高の装備を組み合わせる必要なステータス(ライセンス)を全て満たした場合、HP満タン攻撃力UP所持の関係上、もののふよりもシカリの方が一撃のダメージが大きくなります。但し、もののふは源氏装備が出来るので連撃率はシカリを超えません。

赤魔戦士×黒魔導士

ファイガ等の上級攻撃魔法『ガ系』の使い手から、楽にプレイする為に振り分けしておいた方がよいでしょう。

案外、炎、氷、雷の基本三属性に弱い敵は終盤まで登場するので『 体以上で ~ 』等と組み合わせるとサクサクとプレイする事が出来ます。

赤魔戦士×時空魔戦士

ドンアク、ドムブ、そしてデス、デジョンの使い手として分けておくとか何とかと利便性を感じる戦闘があります。

特にある程度各属性攻撃に対応出来、相手の攻撃の手を緩めるスリプガ等の補助系がしっかりしているようなパーティー編成がなされていない場合、終盤以降のダンジョンでの苦戦は免れません。時空魔戦士は使い方によりますが振り分けしておくことで多少バランスが悪くとも乗り切っていく事が出来ます。

尚通常プレイではお世話になる事が少ないかと思いますが、デスやデジョン等の一撃系の魔法はセーフティを所持していない敵や空中の敵に対する攻めが万全でない場合の救済法にもなり得ますので分ける価値があるでしょう。

ナイト×ウーラン

終盤以降に価値の出る『聖』属性による強い武器での物理攻撃が出来るジョブとして終盤以降を少しでも楽に進めたいのであれば是非振り分けたい組み合わせ。

属性という観点からでなくとも、各ジョブの最強武器は透明な武具を除くとTOP1、2でどんな敵であっても高ダメージを弾き出しますのでパーティーバランスを考える上で分ける価値があります。

以上、細かく考えるとまだまだ組み合わせはありますが、大まかにこの程度としておきます。これらを踏まえバランス型最適ジョブの組み合わせを考えていきますが、上記条件全てを考慮してしまうと組み合わせが出来なくなってしまうので、上記条件にそぐわない場合もあります事をご了承下さい。

それとは別に振り分け条件として以下を含めます。

- 1 物理攻撃と魔法攻撃のバランスがよく、序盤～終盤までストレスなく起用していける組み合わせである事。
- 2 回復魔法は最低 2 人以上、状態回復魔法は最低 1 人を含むなるべくアイテムに頼らない組み合わせである事。

- 3 万能薬の知識3まで修得出来るジョブを最低1人含め、死の宣告を解除出来る事。
- 4 各防具は2つつ手に入れる事でまかなえる事。
- 5 ジョブは被らない事。

基本は上記も含め考慮するパーティーとします。

最も、バランスの取れたパーティーだと感じる組み合わせは・・・

第一パーティー	選択キャラ
ウーラン	アーシェ
ブレイカー	バルフレア・バッシュ
シカリ	ヴァン・バッシュ・バルフレア
機工士	バッシュ・ヴァン
赤魔戦士	フラン
白魔導士	パンネロ

第二パーティー	選択キャラ
ナイト	ヴァン
モンク	バルフレア・バッシュ
もののふ	バッシュ・バルフレア
弓使い	アーシェ
時空魔戦士	フラン・パンネロ(*1)
黒魔導士	パンネロ(*1)・フラン

注1 時空魔戦士の『ケアルラ』を使用する事を考えると魔装備が出来ないので魔力の高いパンネロが適任だがボウガンでの攻撃速度に+補正值がかかる為攻撃重視であるならばフランが適任になる。

第一パーティーは第二パーティーと比較するとやや物理攻撃のパンチ力に欠ける部分がありますが、その他はオールラウンダーなジョブ編成です。

ウーラン、シカリが攻撃の要で、ブレイカー、機工士が攻撃のサポート、赤魔戦士はサポート+回復、白魔導士は回復の要として起用しています。

パンチ力を上げる為には、機工士にナパームショットを装備させ、『オイル』状態にしつつ攻撃していく事でダメージを上げられます。

終盤に入ってウーランの槍装備に属性が付く物が増えてきますので弱点に合わせて装備を付け替えたり、シカリにも『銃装備』と『忍刀装備』を使い分け対応していくとよいでしょう。

また、凡そ使うであろう魔法は一通り習得する事が出来、万能薬の知識3まで習得できるシカリ、機工士が配置されているので、終盤以降も困る事はないでしょう。

回復役には『魔装備』が出来、魔力が高くなる赤魔戦士と白魔導士が居ますので十分だと思いますが、終盤以降の高ランクモブやボスでは白魔導士に回復の基点を任せ、一般の戦闘等では赤魔導士と使い分けていくとどちらか片方がパーティーに居れば心配はないと思います。

第二パーティーは物理/魔法攻撃においてパンチ力抜群ですが、爆発的な回復力が見込めるのはモンクが『フルケア』を習得してからと回復力にやや欠けるきらいがあり若干晩成型となり終盤近くから回復のガンビット頻度を上げないとやや苦労しますが、モンク以外にナイト、弓使い、時空魔戦士と第一パーティーに比べ回復役が4人と多めに起用しています。

通常は時空魔戦士と弓使いに回復は任せ、終盤以降は危険ならばナイト、モンクも使うという具合に起用していけば、普通にプレイする上では回復量が低くとも困るレベルではないはずで、時空魔戦士、弓使い共『魔装備』が出来ませんので爆発的な魔力の上昇は見込めず回復量が低め

なので、時空魔戦士には魔力が大きく上がる『オパール指輪』や防具を装備し、弓使いは『魔法の手袋』でHP満タン魔力UPの効果で補うとかなり楽になります。

回復が追いつかなくなる終盤は両者共ガンビットに『味方のHP60~70% <ケアルラ』をこうげきガンビット以降にセットし、戦闘中だけの回復に頼らず、戦闘後にHPが減り過ぎて次の戦闘に突入しないよう配慮する事がポイントです。

尚、弓使いは回復魔法の他にポーションの知識3/フェニックス効果3/万能薬の知識3まで修得出来る利点を生かし、ボス戦等ではアイテムによる回復に徹してもよいかもしれません。

攻撃ポジションには、ナイト、モンク、もののふ、黒魔導士の攻撃型ジョブがいますので困ることはないでしょう。

弓使いは中盤辺りから他のジョブに比べ攻撃力が見劣りしますが、敵の弱点をついた矢を逸早く獲得し付け替えて対応しましょう。矢の獲得が難しい場合は、第一パーティーの機工士と同じ様に炎の矢装備を『オイル』で補ってもダメージUPが図れます。

ジョブ別オススメ召喚ライセンス

召喚獣	第一オススメ	派生ライセンス	第二オススメ	派生ライセンス
ベリアス	プレイヤー	時間攻撃	もののふ	ライブラ(*1)
マティウス	シカリ	銭投げ	ナイト	白魔法6・7
シュミハザ	シカリ/白魔導士	銃装備5・6/HP+230	弓使い/もののふ	重装備10~12(*2)/盾回避率UP×1
ハシュマリム	プレイヤー	行動時間短縮×1	ナイト	白魔法8・9
ファミリート	機工士	時空魔法8~10	モンク	白魔法10
アドラメク	ウーラン	力強化×1	時空魔戦士	白魔法4
キュクレイン	赤魔戦士	黒魔法9・10	ナイト	力強化×1
ザルエラ	シカリ	HP+435	時空魔戦士	エーテルの知識3
カオス	ウーラン	黒魔法7・8	モンク	白魔法11・12
ゼロムス	赤魔戦士	消費MPカット×1	もののふ	魔力強化×2
エクスデス	機工士/赤魔戦士	緑魔法1/重装備8~10(*3)	もののふ/ナイト	HP+500/HP+350
アルテマ	プレイヤー/シカリ	行動時間短縮×1/フェニックス効果UP×2	モンク	行動時間短縮×2
ゾディアーク	機工士/赤魔戦士	HP+390/騎士剣装備4(*4)	モンク	白魔法13

注1 バッシュ以外がもののふの場合。

注2 ある程度力の数値に左右するが弓使いが重装備を修得し装備した場合とブレイブスーツ装備時のブレイブ効果とでは殆ど差がでない場合がある。

注3 赤魔戦士の重装備8~10はゾディアークから騎士剣装備4を修得し攻撃力UPを図る場合。

注4 赤魔戦士の騎士剣装備4はエクスデスから重装備8~10を修得する場合。

注5 複数のジョブが記載されている場合はいずれか片方。

注6 オススメ色付きジョブは必須項目。