

# FINAL FANTASY XII INTERNATIONAL ZODIAC JOB SYSTEM

ファイナルファンタジー12を二度楽しむ方法@WIKI 弱くてニューゲーム トライアル

## 弱くてニューゲームにおけるトライアルを熱く検証・実証！

By Moezo

みなさんこんにちは。管理人さんのご好意で、専用のページをご用意頂きました。ここには、私が「弱くてニューゲーム」でトライアルをクリアしたときの模様や、攻略のポイント等をまとめています。みなさんが攻略される際の参考になれば幸いです。

- ✦ [ジョブ振り分け](#)
- ✦ [ジョブの分析](#)
- ✦ [基本的な戦い方](#)
- ✦ [STAGE1～60](#)
- ✦ [STAGE61～80](#)
- ✦ [STAGE81～85](#)
- ✦ [STAGE86～90](#)
- ✦ [STAGE91からSTAGE100に向けての準備](#)
- ✦ [STAGE91から戦術&小技](#)
- ✦ [STAGE91～94](#)
- ✦ [STAGE95～97](#)
- ✦ [STAGE98～99](#)
- ✦ [STAGE100](#)
- ✦ [初期レベルで役に立つ装備やアイテム](#)

## 各キャラクターのジョブ・装備・ステータス

弱くてニューゲームのトライアル開始時の各キャラクターのジョブ・装備・ステータスは下表の通りです。このパーティの軸は、機工士と白魔道士です。機工士は、攻撃・補助の両面で活躍してくれます。白魔道士は、このパーティでは唯一レイズ/アレイズを唱えることができるので、フェニックスの尾を温存したいトライアルでは最も生存率が高くなるようにプレイします。打撃中心のときは、シカリ・ブレイカー・機工士の3人、魔法中心のときは、白・黒・機工士でパーティを組みました。ゾディアークは機工士のパンネロに習得させています（HPアップのため&銃攻撃によるミストカートリッジ回復が期待できるため）。アドラレメク、ハシュマリム、ザルエラ、カオス、アルテマは、誰も習得しない状態でキープしています。これはバルフレアの就職待ちなのですが、バルフレアが無職なのは、トライアルクリアに必要なジョブをずっと迷っているだけです（彼はSTAGE90クリア後ようやく就職します）。

キャラクター	ヴァン	バルフレア	フラン	パッシュ	アーシェ	パンネロ
ジョブ	シカリ	(無職)	白魔道士	ブレイカー	黒魔道士	機工士
レベル	1	2	2	3	3	3
最大HP	3782	161	906	2243	982	3149
最大MP	32	35	255	33	329	48
ちから	31	25	33	59	24	26
魔力	27	18	66	21	70	28
活力	54	24	26	30	34	44
スピード	84	24	26	29	26	74
武器	フォーマルハウト	契約の剣	フェイスロッド	蠍のしっぽF	雲の杖	アルデバラ
矢・弾・盾	サイレント弾	-	-	ジャングルム	-	石化弾
頭防具	デュエルマスク	ヘッドガード	黄金のスカラー	グランドヘルム	サークレット	デュエルマ
体防具	ミラージュベスト	レザープレート	ローブオブロード	マクシミリアン	光のスティフォス	ブレイブス
アクセサリ	ゲルミナスブーツ	-	賢者の指輪	バブルチェーン	賢者の指輪	ゲルミナス

ステータスには、装備によるステータスアップとライセンスのステータスアップを含みます。後ほど召喚獣を追加で取得し、さらにHPアップします。装備は、ステージごとに適宜付け替えます。

## 必須のジョブ

バルフレアは最後には赤魔戦士にしてトライアルをクリアしたのですが、クリア後に本編も含めて振り返ってみて、弱くてニューゲーム（初期レベル）に適しているジョブを考えてみました。

まず「必須」と思うジョブは、この3つです。

- **機工士**：攻撃に回復に、とにかく大活躍です。レベルや力に影響されない銃の攻撃は強力です。アルデバラン が入手できれば、安定的に1万前後のダメージを与えることができ、弱点属性&クリティカル等であれば4万ダメージも可能です。さらに銭投げも使えるため、たたく封印でも高い攻撃力を発揮します。また、万能薬の知識3を習得すれば状態異常の回復もでき、ニホアラオアを装備すれば、敵を状態異常にして有利に展開することも可能になります。
- **白魔道士or赤魔戦士**：レイズとリバースの両方を使えるジョブです。他のキャラがやられたときの復活役としてはもちろんですが、自分も含めて複数人が死んでしまったとしても、（自分が）死亡（他のキャラが）復活 自分にリバース 他者をレイズ 他者にリバースと、体勢の立て直しを図るためには、レイズとリバースの両方の魔法を使えることが必要になります。時空魔戦士もレイズとリバースの両方を習得しますが、MPが低く、使い勝手が悪いです。また、モンク・弓使いはレイズは使えてもリバースが唱えられないため、リバースの魔片に頼らざるを得なくなり、トライアルの長丁場をしのぎ切れません。ちなみに、白と赤のどちらが便利かと言われれば、魔法の使える幅の広い赤魔戦士だと思います。弱くてニューゲームでは全キャラHPが低く、回復をリバースで行うため、フルケア・アレイズが欲しいシーンはあまりないため、レイズ&ケアルラで十分足りるからです。
- **黒魔道士**：無属性の攻撃魔法、属性付きの攻撃魔法が使えるため、銃耐性のある敵に対する代替攻撃手段として活躍しました。コラプスを習得すれば、敵の属性を気にせずに1万近いダメージを与えることが可能です。また、睡眠にできる敵には、スリプガ 魔法攻撃で安全に倒せます。序盤からずっと安定的にダメージを与えることができます。

そして、上記のジョブを補完する観点から、次点のジョブはこの2つ。

- **シカリ**：ライセンスと軽装備による高いHP（モンクに次いで2位と思います）、マティウス習得により銭投げ、シュミハザ入手後は銃装備（フォーマルハウト）により機工士に次ぐ攻撃力を発揮し、万能薬3、行動短縮3も便利。さらに、私は入手できませんでしたが、シカリのナガサFを入手できれば、セーフティのない敵をピシバシ倒してくれることでしょう。
- **白魔道士or赤魔戦士orモンクor弓使い**：レイズを使えるキャラは、できれば2人いた方が良いでしょう。トライアルまで考えるとフェニックスの尾を節約をしたいですし、また、アイテム封印のときに2人いないと、体勢の立て直しができません。私はパーティに白魔道士だけの状態でステージ100まで行けましたので、いなくても何とかありますが、とても面倒です。モンクと弓使いレイズが使えますが、MPが低いため、長期戦には不向きですので、できれば白魔道士か赤魔戦士が良いと思います。

ということで、これらを踏まえると、私のおススメパーティは**機工士・シカリ・白魔道士・赤魔戦士・黒魔道士**の5人ですね。

この時点で召喚獣が必須になるのは、シカリのマティウス（銭投げ）、シュミハザ（フォーマルハウト）ぐらいです。シカリはキュクレインにより白魔法12（プロテガ、シェルガ）を習得できますが、MP不足で使えないし、代わりに白魔道士が使えるので、赤魔戦士の黒魔法9,10（ファイガ、サンダガ、ブリザガ、スリプガ）を習得させた方が良いでしょう。

残る1人ですが、私のおススメは「ナイト」ですね。他のジョブは、ナイト>モンク>弓使い>もののふ>ブレイカーの順でしょうか。ジョブがかぶってよければ、機工士か黒魔道士でしょうか。

ナイトは、クリスタルグランデ（契約の剣入手後）、リドルアナ大灯台地下、ヘネ奥で、エクスカリバー装備で対アンデッド要員ですね。私のパーティではトロの剣装備のブレイカーが活躍しましたが（詳しくは[ゾディアーク初期レベルでの戦い](#)）、トロの剣を手に入れるまでが大変ですので。

モンク・弓使いは、レイズ・アレイズが使える点と、軽装備によりHPが高くなる点が魅力です。モンクはフルケアを使えることも魅力ですが、超終盤にならないと入手できず、亀のチョーカーに頼らないと使えないので、常用は難しいですね。弓使いは銭投げ&フェニックスの尾3も使い勝手がよいです。もしかすると、白魔道士の代わりに入れても良いかもしれませんが。

ブレイカーは攻撃力は最高だと思いますが、攻撃破壊などの破壊系の技はまったく使えません。また打撃も、[VNさんの最適ジョブ考察](#)にあるように、もののふの方が活躍できるかもしれません。もののふは銭投げもできますし、HPも高いですから。

反対に、初期レベルでは使えないかなあと思うのは、時空魔戦士とウーランですね。時空魔戦士は、重装備のため初期MPでやりくりしないといけないのと、HPが低すぎる点ですね。フルにHPアップするには、マティウス（シカリの銭投げと重複）・カオス（機工士・白魔道士のHPアップと重複）が必要になり、パーティ全体の戦力を削いでしまいます。また、魔法自体も、機工士・赤魔道士・売ってる魔片で事足りますし、

ウーランは、打撃で勝負するしかないですが、それならブレイカー・ナイト・もののふの方がいいですね。

## 基本的な戦い方

物資が限られるトライアルでは、アイテム消費を抑えて行くことを基本として考えました。そのためには、速攻で敵を倒す＆（特に白魔道士が）死なないことを意識しました。

### 攻撃方法について

- こだわりがなければ、ゾディアークを主力に戦うのが楽ですね。特に敵の数が多いステージは重宝します。私は機工士に習得させているため、初期レベルでは、銃で攻撃すればミストカートリッジもすぐに満タンになり、連発しやすいです。また、ハイエーテル一発でも満タンになります。
- 通常攻撃はシカリと機工士による銃を基本としました。STAGE70ぐらいまではほとんど銃の攻撃で事足ります。敵に銃耐性があるときはシカリとブレイカーによる打撃です。魔法による攻撃が必要な場合は、黒魔道士のショックまたはコラプスで攻撃します。コラプスは発動後の硬直が長いのと、他のアクションと重複しないので、概ね不利に働くので、ショックを主として使いました。
- アルテマ・ゾディアーク戦などでは銭投げが重宝しますので、本編でお金は貯めておきましょう。亀のチョーカーで使用する分も含めて100万ギルもあれば足りると思います。
- セーフティのない敵は、デジョンの魔片を使います。ニホパラオア+フェニックスの尾は、フェニックスの尾がもったいないので使いませんでした。

### 防御・回復方法について

- 速攻で倒せるときは、回復は考えません。STAGE70ぐらいまでは特に気にせずにケアル系&ポーション系アイテムで大丈夫です。
- 私はジャンダルムを3枚持っているので、回避無視を持っていない敵相手の打撃戦や、属性攻撃しかない敵は、とても楽に戦えます。ジャンダルム装備なら、銃(属性つきの銃弾)や計算尺で回復させます。
- ジャンダルムで駄目な敵は、リバーズで対処します。ただ、リバーズの切れ目が怖いので、HPが高いシカリや機工士をバブル・デコイ状態にして、安全性を高めます。HPが1000程度の白魔道士を優先的に保護するため、リバーズのガンビットは、「自分にリバーズ」「味方にリバーズ」の順にして、自分の生存を最優先します。これは、レイズよりも前にセットしておきました。
- ケアルやフルケアで回復させながら戦うステージはほとんどありませんでした。そのようなパターンは、MPが維持できないため、リバーズによる回復に切り替えます。
- 魔法使いのMPの回復は、極力味方からアスピルで行い、エーテルを節約します。銃攻撃を行うシカリ・機工士はMP回復が早いのでバンバン吸い取れます。

### アイテムについて

- 極力フェニックスの尾を使わないようにします。死なないのが一番ですが、レイズを優先的に使います。白魔道士を復活させるときも、余裕があるなら、フェニックスの尾ではなく、シカリが「蘇生」を使い、白魔道士を生き返らせてから、シカリをレイズしました。フェニックスの尾を大量に消費してしまうと取り返しがつかないので、セーブしたところからやり直した方がよいと思います。
- エクスポーションは、結構盗めるので、ちよくちよく使っても大丈夫だと思います。
- エーテル、ハイエーテルは、温存しつつも、こちらも結構盗める&拾えます。ハイエーテルは、MP回復だけでなく、ミストカートリッジ回復にも使えるので重宝します。
- STAGE100に向けて、メテオライト(B)は、拾えるだけ拾っておきます。たしかSTAGE90までに3つあり、この3つで足りません。

初期レベルできついの、銃が効かない敵や、フィールド異常ですね。HPダメージやMPダメージになると、HPもMPも少ない魔法使いから死んでいき、立て直しできなくなってしまいます。

---

NEXT : [トライアル STAGE1から](#)