



二週目では一周目で選択しなかったジョブでプレイしてみた所、主な回復役が時空魔戦士と弓使いしかいなくて苦勞はしましたが、逆にアクセサリーの有効な使い方やジョブの特性等がよく見えてきて勉強になる事が沢山ありました。

百聞は一見にしかず・・・詳しく書いてある攻略本を眺めるよりも一度のプレイで攻略本よりも色々感じる事があるという事を思い知らされました。

今回の初期レベルプレイでは以下のようなジョブの組み合わせで

ヴァン・・・機工士  
バルフレア・・・無職  
フラン・・・白魔導士  
バッシュ・・・シカリ  
アーシェ・・・黒魔導士  
パネロ・・・赤魔戦士

としましたが、机上ではベストだと思っていましたが、これまたプレイしてみると結構落とし穴があって勿体無い組み合わせになったなと思います。

ジョブとしての組みは問題ないのですが、ジョブに対するキャラ選択にややチョイスミスがあったように思いました。  
まず、機工士ヴァンとシカリバッシュはチョイスミス。

能力値的に問題ないのですが、LV1のヴァンでは亀のチョーカーを装備しない限り『ヘイスガ』を全く使用する事が出来ない。=ヘイスガの使えない機工士。

バッシュも同様にプロテガ/シェルガが素で使用できないのがジョブの力を発揮できない原因となってしまいました。

この問題を解決する為には、ヴァンを赤魔戦士にし、フランをシカリとして、バッシュを機工士にすべきだったと後から気付きました。

また、初期レベルなので一部のモブやボスの為にと、赤魔戦士に上級黒魔法を修得させましたが、機工士があまりにも強くて修得させる必要性が低いと感じました。それならそれでシカリにプロテガ、シェルガを修得

させた方が高威力の物理/魔法による軽減の恩恵で終盤以降よっぽど楽になった気がしてなりません。

以上を踏まえた、トライアルを除く本編にて必要不可欠だと感じたジョブは以下の4つです。

機工士、シカリ、黒魔導士、赤魔戦士

一先ずこの4ジョブが存在すればヤズマット以外はキッチリ片付ける事は可能です。(現段階にてヤズマットは未討です)

しかし、それはあくまで理想的な敵の行動パターンであった場合の話になり、高ランクモブ等では戦闘不能者が続出する戦闘が多々ありますので、とりあえずもう1人位は『リバーズ』や『デコイ』の使い手が欲しいので、HPの高さや様々な魔法をバランスよく修得してくれる赤魔戦士をもう1人・・・でもよかったのですが、優秀なサポート魔法といざという時の多彩な状態回復魔法の使い手の白魔導士をチョイスするのがよいのかな？という感じがします。

その他もう1人余っていますが、それはこれからの考察から適職を探っていく事にしましょう。

これらの経験から再度徹底的にジョブやキャラを考察し、最適であろうと思われるジョブ選びを抜粋します。

しかし、個人的感情が移入してしまっているかもしれませんので参考までにどうぞ。

初期レベルプレイにおけるキャラクター能力値				
キャラクター	ヴァン	バルフレア	フラン	バッシュ
レベル	1	2	2	3
HP	82 ~ 83	101 ~ 105	84 ~ 89	139 ~ 146
MP	30 ~ 33	34 ~ 39	44 ~ 50	31 ~ 38
力	23	25	23	26
魔力	22	18	20	21
活力	24	24	26	20
スピード	24	24	23	23

赤字は突出したステータスでこれをジョブ選びの基盤としたい部分。青字は赤字に次いで活用したいステータス。

初期レベルプレイを始められる方であれば常識的な事ばかりですが、初期レベルという決められたHP、MPで如何に有られた戦力で如何に効率的に魔法等を駆使し強敵たちに立ち向かうか！ 初期レベル故の対策に通常プレイでは不要分をどの様に穴埋めして切り抜けて行くか！

これをテーマに何一つ無駄の無いキャラ毎のジョブ選び、修得していくべき召喚ライセンス及び派生ライセンス、ガンベキアイテムチョイスを解説して行きます。

当然ですが、上記の組み方以外にも良い組み合わせがあるのかもしれませんが、他の組み方で切り抜けて行く事も可能ですので、これが全てではなくほんの一例として自分なりの組み合わせを考えてみるのも面白いと思いますのでご了承

初期レベルプレイにおけるHP/MPの理想値	
HP	最大値

MP	最大値	35		
<p>バッシュのMP以外は全て最大値であるのが理想だが、現実問題面倒なので最大値の部分は多少低くとも構わない。フランをシカリとする場合のみフランのMPは最大値であるのが好ましい。</p>				
<p><b>初期レベルプレイにおける最適ジョブと取得すべきライセンスを経た理想ベース値</b></p>				
キャラクター	ヴァン	バルフレア	フラン	バッシュ
ジョブ	赤魔戦士	もののふ / ナイト	シカリ	機工士
HP	1318	3110/2205	2189/2624	1896
MP	33	39	50	35
力	24	33/35	29	29
魔力	34	32/18	25	27

バルフレアはもののふとナイトの二通りを記載しました。バルフレアのステータスに於いて/で区切られたものはそれ以外の値となります。

今回の考察にてフランをシカリ、バッシュを機工士としたのは、先にも記述しましたヴァンが機工士では『ヘイスガ』がないが為の編成です。亀のチョーカーを利用すれば問題はないのですが、初期レベルプレイに於いてはお金が貯めづあまり利用しない『銭投げ』も後半も有効的に活用していかなければ、乗り切っていく事は難しく可能な限りお金の事です。

・バッシュを機工士とし、初期MPを35以上にする事で『ヘイスガ』の使用が必要な場合は一時的に『賢者の指輪』装果にて利用可だからです。この数値以上とする事で機工士が覚えるべき時空魔法は全て利用可となり、赤魔戦士の修部分を補い、結果パーティーの強化へと繋がる訳です。

また、バッシュの推奨MPを35としたのは、推奨修得召喚ライセンス『ゾディアーク』の関係上、1でも少なくする事で速度を上げる事が狙いです。但し、推奨値35と最大値38でどの程度の差があるのかは分かりませんが、35以上は不要しています。

・フランをシカリしているのは、バッシュと同じ理由でヴァンでは『亀のチョーカー』や『賢者の指輪』装備でなければ『シェルガ』の利用が出来ませんが、フランとする事で、上記装備に頼らずとも使用が可能となり戦力アップに繋がります。敵の攻撃を一身に受ける為、活力の高さを活かして少しでもステータス障害にかかりにくい点を活かせる選択でもあり

フランとバッシュを銃使いとしているのは、銃攻撃にCT制限がかからない上ステータス的に適職だと感じているから

・バルフレアをもののふ及びナイトとしているのは、他のキャラにはない(パンネロ除く)銃攻撃に0.2秒の加算がある初期レベルプレイにおいて致命的な弱点になるのを防ぐ目的と、銃・計算尺耐性の穴を補う為です。

もののふは攻撃力は高くはないですが、その分高い連撃率と高HP、比較的高めの回避率、攻撃速度の速さの手数から戦術的なダメージの高さから選択の価値があると感じています。

ナイトは盾装備による高回避率+終盤以降のブレイブ+エクスカリバーやトウルヌソルでの攻撃力からの選択です。但し『時間短縮』が1つしか修得できず、『エルメスの靴』での回転率重視にするのか、『源氏の小手』装備の連撃率重視に通過が利かない場合もあります。

・アーシェを黒魔導士としているのは、初期数値通りに頭一つ飛びぬけた魔力の高さからです。初期レベルプレイにも疎かにする事は出来ませんので、黒魔導士には彼女しか務まらないでしょう。

ヴァンとパンネロの選択ですが、どちらが白でも赤でも大差ないと思いますが、私のプレイでは赤メインでヴァンはや立場上ヴァンを赤魔戦士、パンネロを白魔道士と起用しました。

白魔道士はプレイした上で全滅の危機の場合、まだ未プレイですがトライアルに挑戦する場合にのみしか殆ど利用されないか？と思われるのですが、いざという場合の『エスナ』や『ブレイブ』、『プロテガ』等の使い手から選択してお

初期レベル故、白魔道士のケアルガでも大よそ2500~2800程度(HP満タン魔力UP含)の回復力であり、基本的なプレイ内容では十分過ぎる回復量であり、トライアル等の最悪の場合はフルケアで対応すればよいだろうと判断しており

### 修得すべき召喚ライセンス

	ゼロムス	ベリアス	マティウス	ファムフリート
		エクスデス	シュミハザ	キュクレイン
		ザルエラ	アルテマ	ゾディアーク

		ゼロムス		ザルエラ
		ハシュマリム		

- ・赤字はバルフレアがもののふの場合、青字はナイトの場合、緑字はバルフレアのジョブにより入手しないもの。
- ・ゼロムスからは赤魔戦士『消費MP半減×1』、もののふは『魔力強化×2』。長期戦を見込む場合は赤魔戦士、その場合はもののふがオススメ。
- ・ザルエラからはシカリ『HP+435』、もののふは『ブラッドソード装備』。初期プレイではシカリがメインとなりますのでシカリに修得させる方がオススメです。『ブラッドソードA』が非常に有効な戦闘がごく一部に存在し切り切るのであればもののふに修得させるのがよいかと思ひます。
- ・ハシュマリムからは黒魔道士『ブルカノ式T装備』、ナイトは『白魔法8,9』。黒魔道士はアドラメレクから『ペシテ装備』を修得出来ますので、バルフレアをナイトとする場合はに必ず譲りましょう。

### 最終的な装備による能力値

キャラクター	ヴァン	バルフレア	フラン	バッシュ
HP	1318	3110/2205	3489/3924	3196
MP	284	139/39	50	35
力	31	42/59	31	31
魔力	59	53/21	25	27
武器	ビブロス の骨	マサムネ / トウ ルヌソル	フォーマル ハウト	アルデバ ランY
盾・矢・弾	最強の 盾	源氏の盾/なし	銃弾	銃弾
頭防具	サーク レット	源氏の兜/グラン ドヘルム	デュエルマ スク	デュエル マスク
体防具	ローブ オブ ロード	ローブオブロー ド/グランドア ーマー	ブレイブ スーツ	ブレイブ スーツ
アクセサリー	賢者の 指輪	源氏の小手	バブル チェーン	パーサー カー

・通常ではサークレットとブレイブスーツは1つずつ、ローブオブロードとデュエルマスクは2つずつ所持できれば装備図。

・シカリ、機工士は初期レベルプレイでは攻撃の要となりますので、体防具をブレイブスーツとし攻撃重視の装備としの防御という言葉通り、限りあるHPの中で如何に生き残るか？を考えると、一般戦闘においては即斬(違う?)なので

・ボス戦等に於いては長期戦を免れませんので、場合によってはHP優先のミラージュベストに切り替えても可です。

・白、黒、赤の魔道士達は、魔法の成功率、ダメージ、最大MPを求めなくてはなりませんのでやはり最高の防具であるのみです。

・もののふに置いては、源氏装備でカウンターダメージUPも狙いたい所なのですが、源氏装備だと基本的なダメージ初期レベルにおいての強敵との戦闘ではシカリを囷とした作戦を基本とし、敵からの攻撃の対象になる事が限りなくゼロに重点を置いたダメージ重視の『源氏の兜+ローブオブロード』としております。

### 最適ガンビット

順位/ジョブ	赤魔戦士(サポート)	もののふ/ナイト(サブ)	シカリ(リダ)	機工士(サポート)
1	囷リ バース	自 リバ魔片	自 リバ魔片	自 リバ魔片

2	味1 リバー ス	味1 フェニ尾	味1 フェ ニ尾	味1 フェニ尾
3	味1 レイズ	ウィルス C 9	ウィルス 万能	ウィルス 万 能
4	罠役 デコイ	H P 20味 <イクスP	H P 味 <イクスP	H P 味 <イク P
5	H P 40 味 <ケル ダ	混乱 シン・カイ	ストップ ス クロノ	ドンク 万能
6	ストップ クロノ	ストップ クロノ	ドンク 万 能	ストップ ク ロノ
7	M P 10%自 <ハイエ テル	魔術師 山びこ	魔術師 山 びこ	魔術師 山びこ
8	オイルの 敵 <ア ダ	H P %敵 < 銭投げ 1	最活力低味 <プロテガ	H P %敵 <銭 投げ
9	敵 体 以上 < オイル	敵 体以上 <無 作為魔 2	最活力低味 <シェルガ	最H P 低 敵 <たた かう
10	H P 90%敵 <たた かう	最H P 低敵 た たかう	H P % 敵 <銭投げ	死宣告味 <万能
11	スリッ <リジエ ネ	スリッ 万能 3	最H P 低敵 <たたかう	オイル あ ぶらとり
12	H P 60%味 <ケル ダ	オイル あぶらとり	死宣告味 < 万能	最活力低 味 <ハイ ガ

・上記ガンビットの組み合わせは通常戦闘を主としたパターンです。凡そのボス戦にも一部のオン/オフで対応可能なアーキ等強敵の場合には大きな変更が必要な場合もあります。

1、2・・・ナイトの場合は1『自分自身 プレイブ』2『対象のキャラ フェイス』を設定。

3・・・ナイトの場合はお好きなガンビットを設定してください。

4・・・フェイスロッド以外を装備している場合。

・青字は敵の強さに応じてオン/オフ。

・赤字は敵の強さや終盤以降のダンジョン/ボス戦でオン。

### ジョブ毎の最強装備におけるダメージ検証(物理攻撃)

キャラクター	赤魔戦士	もののふ/ナイト	シカリ	機工士
武器	ビブロス の骨	マサムネ /トウル ヌソル	フォーマル ハウト	アルデハ ランY
盾・矢・弾	最強 の盾	源氏の盾/なし	ダーク ショット	ダーク ショット
頭防具	サーク レット	源氏の兜/グラン ドヘルム	デュエルマ スク	デュエル マスク
体防具	ローブ オブ ロード	ローブオブロー ド/グランドア ーマー	ブレイブ スーツ	ブレイブ スーツ
アクセサリー	賢者の 指輪	源氏の小手/源氏 orエルメス	バブル チェーン	バーサー カー
補助効果なし	1750	1350/2200(2860)	4300	7300
HP満タン攻撃力UPの場合	2600	2000/3300(4290)	6500	11000
瀕死攻撃力UPの場合	3500	2700/4800(6240)	8600	14600

・ダメージ数値について、魔法攻撃の数値は『オパール指輪』装備での数値で、『機工士』はブレイザー、鋼のゴル  
値、『もののふ』の数値は源氏の小手の数値ですので、HP満タン、瀕死攻撃力UPの数値はブレイザー、鋼のゴルゲット  
数値よりも若干変動します。

・ナイトの項目の括弧内はブレイブ併用時。

シカリはダガー装備も出来、上記能力値+シカリのナガサ+ゲルミナスブーツ装備で、補助効果無しで1800~1900ダ  
ン攻撃力UPで2700~2850ダメージ程度、瀕死攻撃力UPの場合は3500~程度を弾き出しますので『銃・計算尺耐性』は  
場合にはこちらに切り替えるのも有効です。

### ジョブ毎の最強装備におけるダメージ検証(魔法攻撃)

魔法名称	ア ー ダー	ダー ガ	コ ラ プ ス	フ レ ア ー
補助効果なし	3500	2600	5500	4800
HP満タン魔力UPの場合	5200	3800	8250	7200
瀕死魔力UPの場合	6300	5200	10000	8900

- ・ジョブによっては『HP満タン〜』等修得出来ない部分もありますが、『鋼のゴルゲット/ブレイザー』にての代用材
  - ・大まかな検証ですが、概ね『HP満タン攻撃力UP』等は1.5倍のダメージ等に該当するようですが、『アーダー』『コナー』のみは一部倍率にHITしない箇所もあります。原因は不明ですが、同じ敵で試しましたがこの数値前後しか与え
  - ・このように数値で見えていくと、物理部門では圧倒的に『機工士』『シカリ』が高い数値なのは周知の通りですが、攻撃する『赤魔戦士』のダメージは目を見張る物があります。
  - ・もののふとナイトの比較では、補助効果がない場合に於いては連撃率の高いもののふに使い勝手が上がりますが、『HP満タンUP』の恩恵をライセンスで受けられるナイトはHPが減らない戦闘を想定する限り『源氏の小手』と併用でダメージが一長一短かと思われま
  - ・但し、連撃率に於いては『もののふ』は『ナイト』に比べて約4倍の数値を誇り、更に攻撃速度に於いても計算上(計算上)『もののふ』が4回攻撃する間に『ナイト』は3回攻撃ですので、攻撃回数が多い=連撃を含む攻撃回数が更に増えるのを踏まえま
- トウルヌソル連撃率10% × 源氏のこて1.8倍 = 18%・・・つまるところ、6回に1回は連撃になる可能性がある。平均22回 + (内3連撃 1回 = 8回)15400ダメージ
- マサムネI連撃率35% × 源氏のこて1.8倍 = 63%・・・つまるところ、6回に4回は連撃になる可能性がある。平均1350ダメージ (内に2連撃2回、3連撃2回 = 12回) = 16200
- 上記連撃回数の確率は平均値ですが、計算上のダメージはもののふの方が高くなりますし、もののふの63%の連撃は計算上ですが、期待値はそれ以上になります(検証中の連撃は6回に4.5回平均の2~5連撃)ので、さらに計算を超えるのでは
- また、もののふは行動時間短縮が×3、ナイトは×1なので装備自体のCTもマサムネIの方が4%トウルヌソスを凌駕し計算上では連撃にならなくともまだ計算になってしま
- 『ナイト』は自身に『ブレイブ』を常時使用して攻撃力UPを図ってはいけませんが、『ブレイブ』を使用する間は攻撃力UPの恩恵がなくなるので、『もののふ』との攻撃回数に更に差が開いていきますので、ダメージだけでの判断ではどちらが良いか?という事は非常に難しい
- 『もののふ』には更に『ナイト』に比べHPが高く、『銭投げ』の使用もでき強敵相手の『シカリ』『機工士』の代わりに使えます。また、魔装備をする事でMPが上がりいざという時の魔術師達の為のMPタンクとしての役割も果たせますので、として考えるのならば『もののふ』は汎用性が高いと感じます。