



初期レベルにおけるボス戦術

メニュー

出現地域

[・Eランク](#)

[・Dランク](#)

[・Cランク](#)

[・Bランク](#)

[・Aランク](#)

[・Sランク](#)

[・Hランク](#)

[・Eランク](#)

[・Cランク](#)

[・Aランク](#)

[・Sランク](#)

[・Hランク](#)

[・Xランク](#)

討伐時期における難易度について

1～2・・・特に準備も必要もなく討伐可能。

3～4・・・ポーション等の常用アイテム程度の準備等、簡潔手順で討伐可能。

5～6・・・各種魔片等の準備が必要な場合。又は、それ程難しい手順ではない場合。

7～8・・・ある程度の事前準備が必要な場合。又は、複雑な手順が必要な場合。

9～10・・・しっかりと下準備を必要とし、非常に複雑な手順を要する場合。又は、運の要素が絡む場合。

その他、敵の強さや被ダメージの割合や戦闘不能者が出る割合等も加味し格付け。

その他必須条件として

初期レベルプレイの強敵討伐に於いて大事な条件とは・・・

- ・一番にライセンスは最優先でHPアップを優先する事。
- ・二番に最低限メインメンバーには、常にその時点での最強の装備をする事。
- ・三番に状態異常を含む回復アイテムは早期に確保しておく事。

以上3点を念頭に置いて難易度と相談し、ボスやモブに挑んでいただきたいと思います。

ブッシュファイア

戦闘難易度・・・

考察

・一番最初に戦うことになるボス。通常プレイでは苦勞する事はまずないのだが、初期レベルプレイとなるとHPが低く範囲攻撃である『ブッシュファイア』に耐えられるかどうかの瀬戸際のHPでの戦闘になるので注意が必要です。

項目内の太字の『ブッシュファイア』は特殊攻撃の事を指す。

準備

・『毒消し』『ポーション』各10個程度あれば良い。

討伐方法

・考察にも記載しましたが、範囲攻撃の『ブッシュファイア』を全員が食らってしまうと即全滅の危機にすら瀕してしまうので、これを如何に少ない人数で済ますように回避していくかが争点となります。以下に記載の戦術は初期レベルでのプレイにおける強敵との戦いではセオリーとなりますので、戦い方を身につけるという意味でもこの戦闘でなれておきましょう。

・初期レベルプレイにおいてブッシュファイアの攻撃で怖いのは『ブッシュファイア』だけです。完全に回避する方法は存在しませんが、使用された場合全員が受けないようにターゲットとなったキャラを操作して遠くへ逃すという方法を駆使して倒します。

・ご存知の通り、ブッシュファイアは水辺上での位置において攻撃と防御の値が5つつ低下し、通常攻撃以外の攻撃頻度が極端に低下します。初期レベルにおいての中盤までの戦闘では如何に早く戦闘を終わらせるかが生き残る為の一番大事な要素となりますので、エスケープを利用してブッシュファイアを水辺上に誘導しサクサクダメージを与えていきましょう。

・行動が規定の回数で使用してくる『ブッシュファイア』ですが、水辺からワープして床の上に移動してからの発動となります。ワープしてから発動までのタイムロス中にターゲットとなっているのが誰なのか？を即判断し、操作キャラにして味方から少しでも遠ざけて全員が食らうのを防ぎ全滅を避けるように心がけましょう。ブッシュファイア使用後はまたエスケープからの操作で水辺へ誘導し倒しましょう。ターゲットとなったキャラを操作キャラにして逃すという動作は以後も利用する場合がありますのでマスターしましょう。

・尚、『ブッシュファイア』は追加効果として『猛毒』が付加されておりますので、毒消しを数個用意しておくとい良いでしょう。又、HPの回復はフランの『ケアル』だけに頼らずにポーションでの回復にも努めましょう。

戦闘難易度・・・

考察

・ダグザ、ガリドー、グイッチの3体VSヴァン、バルフレアの2人での戦闘となり、こちらの装備は一切無く、更にアイテムに至るまで地下牢内で入手した『サビのかたまり』しかなく、ヴァンかバルフレアのいずれかが回復魔法を使えるジョブについていない限り、ダグザとグイッチから盗む『ポーション』2つしか回復方法がなく、初期レベルではまともにやりあって勝てる相手ではなくなってしまいます。回復方法が『ポーション』しかない場合は最善の方法をとったとしても勝率は5割強程度になりますので、必ずセーブしてから挑みましょう！

準備

- ・回復が魔法に頼れる場合はダグザとグイッチから『ポーション』1つ以上盗み『サビのかたまり』を10個程度。
- ・回復が魔法に頼れない場合はダグザとグイッチから『ポーション』を2つ盗み、『サビのかたまり』を25個程度。

討伐方法

・兎に角回復手段が乏しく、速やかに一体一体確実に数を減らす作業に尽きます。倒す順番は『グイッチ ガリドー ダグザ』の順番です。グイッチはHP70%未満のダグザかガリドーに『ケアル』を使用してしまうので、絶対に最初に倒しましょう。

・こちらのレベルも初期レベル故に与えるダメージは10そこそこしか与えられず、このペースでは非常に苦しいので、攻撃の際には『サビのかたまり』で攻撃していきます。『サビのかたまり』でのダメージは『使用者の最大HP ÷ 1 ~ 10』の範囲ですので安定したダメージが見込めませんが、運が良ければ100以上のダメージを叩き込めますので、普通に攻撃するよりも非常に効率よくダメージを与えられます。ですので、回復魔法が使用できない場合は運が悪いと『サビのかたまり』でも低いダメージしか出ず倒せない場合もあります。

・ちなみにですが、私は運よく一度の戦闘で勝利しましたが、機工士ヴァン+無職バルフレアのパーティーであった為に、勝利した時点ではポーションもしっかり2個使用した上でヴァン、バルフレア両者共に残りHPが一桁での苦い勝ち方というシビアな勝利でした。それも最後の最後にバルフレアの放った『サビのかたまり』がMAXダメージを弾き出すという非常に運の良いパターンでしたので、それがなければ恐らく負けていたでしょう。。。

・尚、ヴァン、バルフレア共にHPが200程度あれば難易度は 7つ程度まで下がります。

ミミッククィーン

戦闘難易度・・・

考察

・能力値としてはブッシュファイアと然程変わらず、多少HPがあがって入れればブッシュファイア程苦労する事はないボスだと思います。

準備

・特に無し。

討伐方法

・ミミッククィーンはタイニバッテリー×4体と一緒に登場し、タイニバッテリーが一体でも欠けていてバッテリーゲージが多い時程、『創種』で攻撃の手を休めます。タイニバッテリーはバッテリーゲージをドンドン減らし、ミミッククィーンの攻撃を苛烈にする原因ともなり、残しておくメリットは一切ありませんので攻撃優先順位を『タイニバッテリー ミミッククィーン』とし、ミミッククィーンには『創種』にて殆ど攻撃させずドンドン攻撃してHPを減らしましょう。

・ミミッククィーンは『サンダーバースト』と『グランドシェイク』の二つの範囲攻撃を持っていますが、タイニバッテリーを倒しながらの場合、倒すまでに『サンダーバースト』を一回食らう程度で倒す事が出来るはずなので苦労する事はないでしょう。但し、HPが低いキャラが『サンダーバースト』を食らうと即死の場合もあるので、ターゲットとなったキャラは味方から極力離れるようにしましょう。HPが170以上あれば即死はなかったかと思えます。

ハッカモナン

戦闘難易度・・・

考察

- ・バグガモナンは部下3人の計4人との戦闘となり、倒せない事はないですが初期レベルプレイにおいては事前の準備+初期レベル戦闘テクニックがないと非常に苦勞する挙句、倒さなかったとしてもデメリットは何もないので、逃げ切って回避した方がよいでしょう。どうしても討伐したいのであれば『アクアラの魔片』を10個以上と回復の為の『ハイポーション』が数個あるとよいでしょう。
- ・上記戦闘難易度は倒す場合の目安です。逃げる場合は 1つです。

準備

- ・倒したい場合は『アクアラの魔片』×10個以上と『ハイポーション』適度数。
- ・バルフレアを囷として使用できない場合には『デコイ』を使用できる様にしておくと尚良し。

討伐方法

- ・考察に記載してありますが、基本は倒す事にメリットはほぼありませんので逃げ切る事が望ましいです。以下は倒す場合の手順を記載しますので倒したい方は参照下さい。
- ・バグガモナン達は数ゾーンの間、ゾーンを越えてこちらを追跡してきます。まともには遣り合うと全滅は必至ですので、ゾーンを越えてこちらを追ってくる特性を活かしダメージを与えていきます。
- ・まず、バグガモナン達との戦闘が始まったら一度ゾーンチェンジする為にエスケープで逃げゾーンチェンジします。ゾーンチェンジ後『バグガモナン 部下達』の順でゾーンを越えて追ってきますので、バグガモナンが追ってきて2人目の部下がゾーンを越えてきた瞬間に『アクアラの魔片』を使用し追ってきた部下達全員にダメージが表示された瞬間にゾーンチェンジで移動し一連の手順を繰り返します。この時ですが、彼らはバルフレアを優先的に狙いますのでバルフレアのHPが高いのならば囷としておき逃げ回らせて、黒魔道士等の魔力の高いキャラに『アクアラの魔片』を使用させるようにしダメージが表示された時にゾーンチェンジラインに一番近いキャラに操作キャラを変更し、ロス無くゾーンチェンジするテクニックで無駄なダメージを受けないようにしましょう。
- ・部下達全員を倒した後はゾーンチェンジしないで『アクアラの魔片』でダメージを与えていくだけにします。理由は『ゾーンチェンジ直後にHPが70%未満の場合ハイポーションを使用』してしまうからです。以後、定数行動で使用する『アクアハリケーン』は危険なので、ターゲットとなっているキャラを操作しつつ自身だけが攻撃を受けるよう逃げつつ『ハイポーション』で回復させながら、『アクアラの魔片』をメインにダメージを与え倒しましょう。
- ・初期レベルにおける討伐の場合、『アクアハリケーン』のダメージは350前後だったかと思えますので、囷とするキャラのHPが500以上あると苦勞しないでしょう。

戦闘難易度・・・

考察

- ・ギース自体のHPは4120ですが、実際にはギースのHPが20%未満で戦闘が終了しますので、3300程度減らせば終わります。
- ・ギース+帝国兵×3人との相手になります。

準備

- ・特に無し。

討伐方法

- ・ギースのHPが80、60、40%を切った時点で『エアロ』を使用してきますが、たいした被ダメージにはならずHPがある程度高ければ全く苦戦する相手ではありません。まずは面倒な帝国兵をサクッと倒してしまいましょう。
- ・ギース一人になったら集中攻撃でダメージを与えて行くだけですが、HPが低い魔道士はエアロで戦闘不能になってしまう場合もありますので、操作キャラにして極力食らわないようにしましょう。

ガルータ

戦闘難易度・・・

考察

- ・赤魔戦士の『ダーク』又は『ダークの魔片』があれば苦戦する事はないかと思いますが、苦戦する場合は『イクシロの実』を使用するとガルータの攻撃と防御の値が10つつ低下し攻撃頻度も下がりますので使いましょう。

準備

- ・赤魔戦士が居ない場合は『ダークの魔片』10個程度。

討伐方法

- ・飛行タイプなので遠距離攻撃しか届かない+闇属性弱点なので、機工士の攻撃と赤魔戦士の『ダーク』があれば苦戦はないでしょう。HPの高いシカリを囮として機工士と赤魔戦士の『ダーク』で攻めてサクッと倒してしまいましょう。
- ・尚、赤魔戦士が居ない場合には魔力の高いキャラに『ダークの魔片』を使用させる事で対応しましょう。

デモンズウォール(手前)

戦闘難易度・・・

考察

・通常プレイにおいても、レイスウォール王墓到達時での討伐には苦戦しますが、初期レベルにおいては時間もダメージも非常にギリギリでの討伐は避けられません。事前の準備をしっかりとしてみよう。又、無駄な行動をしている暇は一切ありませんので、キャラの位置調整はシビア且速やか且ミスの無いよう行いましょう。

準備

- ・『エアロ』、『リフレク』使用可能な事。
- ・黒魔道士+赤魔戦士各1人(上記魔法ライセンス必須)
- ・サクラの杖
- ・レイスウォール王墓到達時点での最強武器&魔防具
- ・薔薇のコサージュ×2
- ・『エアロの魔片』5個程度必要。

討伐方法

・まず、事前の準備として黒魔道士と赤魔戦士にこの時点での最強魔装備を施し魔力を目一杯まで引き上げます。更に黒魔道士には『サクラの杖』でエアロの威力をあげ、『薔薇のコサージュ』を装備させ万が一の沈黙状態を無効化します。(赤魔戦士にも薔薇のコサージュを装備)その上で、『ウォースラ 機工士 赤魔戦士 黒魔道士』の順(討伐までに切れる事はないかと思うが保険の為にこの順序)に『リフレク』を施した上で戦闘開始します。

・赤魔戦士と黒魔道士は常に『リフレクの機工士にエアロ』でリフレク返しを狙っていく訳ですが、機工士は常に味方全体の中心で全員がリフレク返しの範囲に入るよう位置調整をしつつ、ウォースラより前に出ないようにします。(赤魔戦士と黒魔道士も同じく)

・ウォースラ以外をこまめに位置調整し、『ダテレポ』は必ずウォースラが受けるように気をつけましょう。『ダテレポ』でウォースラが消えた後は赤魔戦士と黒魔道士が機工士よりも前に出ないように位置調整し、戦闘不能にならないように気をつけます。

・黒魔道士のエアロは1000程度、赤魔戦士は600程度のダメージを叩き出しますので、ウォースラが居る場合は $1000 \times 4 = 4000 + 600 \times 4 = 2400$ の6400程度のダメージが期待出来ますが、二度目~のリフレク返しの時点ではウォースラは『ダテレポ』の餌食になっていると思いますので、 $3000 + 1800 = 4800$ 程度のダメージに低下します。概ね4回程度のリフレク返して戦闘時間が終了してしまいますので、 $6400 + 4800 \times 3$ では機工士やウォースラのダメージを踏まえても倒しきれないので、機工士は『エアロの魔片』で攻撃させる事で足りない分を補えば、ギリギリで倒す事が出来ます。

・機工士はシカリでも良いので少しでも魔力の高い方にしましょう。

・尚、『死の宣告』を受けた場合は戦闘終了後にセーブクリスタルまで戻って解除する事。又、万が一『エアロ』の使い手が『無の指先』を受けてしまった場合はリセットしてやり直しましょう。

デモンズウォール(奥)

戦闘難易度・・・

考察

・討伐方法は基本的にデモンズウォール(手前)と同じですが、HPが低く壁までの距離も手前に比べて遠いので黒魔道士の『リフレク返し』程度で十分討伐が可能です。

準備

- ・黒魔道士(エアロライセンス必須)
- ・サクラの杖あれば尚良し。
- ・『エアロ』使用可能な事。

討伐方法

・討伐方法はデモンズウォール(手前)と全く同じで構いませんが、黒魔道士に『リフレク返し』(リフレク返しさせなくても単発でも可)をさせる程度で十分討伐可能でしょう。以下手順はデモンズウォール(手前)参照下さい。

- ・LPを稼ぎたいので、ここでも『ダテレポ』の餌食はウォースラにする事。

ベリアス

戦闘難易度・・・

考察

・ベリアスは召喚獣なのですが、ストーリー上倒さなくては進められませんのでこちらにも紹介しておきます。

準備

- ・ 交易品から『アクアバレット』の入手必須。
- ・ 『シリウス』あれば尚良し。
- ・ 『あぶらとり紙』10個程度。
- ・ 魔道士に『シェル』を使用するのが好ましい。

討伐方法

・ 初期レベルプレイに於いてまさかないとは思いますが、機工士(アクアバレットが使えない)が居ないと恐らく討伐は不可能だろうと思われる。『アクアラの魔片』が多数あれば・・・と記載したい所ですが、有り得ない事実だと思しますので割愛致します。

・ 事前準備として必ず交易品で『アクアバレット』を入手しておきます。入手には『エンサのウロコ×1、緑色の液体×3、水の石×4』が必要となります。『エンサのウロコ』はエンサ砂漠に出現する『エンサ及びエンサリーダー』から盗み、『水の石』は同エンサ砂漠に出現する『ダンバニア及びリーチフロッグ』から盗むかドロップ、『緑色の液体』は近くの『ゼルテニアン洞窟』に出現する『スライム』からも入手可能ですが、この時点では倒すのが大変なので『バルハイム地下道』に出現する『プリン』から必要個数を盗むかドロップしておきましょう。

・ 『アクアバレット』での攻撃は1000に迫るダメージを与えられるはずなので、討伐には苦勞はないはずですが、ベリアスは足が遅いので、『デコイ』を施した機工士が逃げ回りながら攻撃をしていく事で、他のキャラへの被ダメージを避け無駄なダメージを受けないようにする事が出来るので活用しましょう。

・ ベリアスのHPが50%を切った時に使用してくる『ファイジャ』は『オイル』の追加効果が付加されています。『オイル状態』ですと『ファイア』あたりを食らっただけでも致命的なダメージになってしまい回復が追いつかなくなってしまいますので速やかに『あぶらとり紙』で解除するようにしましょう。

・ 尚、まだこの時点では魔道士あたりはHPがそんなに上がっていないはずですので、『ファイジャ』の一撃に耐えられないかもしれません。極力HPが高めと思われる赤魔戦士を起用し『シェル』を施して耐えられるようにしましょう。また、回復が『ケアル』で補え切れない場合には各自『ポーション』等の使用を惜しまない事。

戦闘難易度・・・

考察

・HPが減ってきてからの猛烈なラッシュは結構厳しいですが、HPがそれ程高くなく防御無視の攻撃が行える機工士がメインの初期レベルプレイではそんなに苦労する相手ではありません。

準備

- ・フランは戦闘メンバーには含まない事。
- ・『ハイポーション』適度数。

討伐方法

・戦闘初めは『帝国軍剣士』×3と一緒に現れますので、まずは帝国軍剣士を集中して倒してしまいます。その後ウォースラに攻撃開始ですが、HPが40%未満になった時に使用してくる『アグレッサー』後の攻撃ラッシュは結構痛いのですが、HPがある程度高く回復を怠らなければ負ける相手ではありません。

・バッシュが戦闘メンバーの場合、ウォースラは優先的にバッシュを狙ってきますので、バッシュのHPが高い場合は囮としてバッシュ自身と機工士以外のキャラの2人で戦闘不能にならない様に回復させつつ、機工士が攻撃していけば倒す事自体に問題はないでしょう。もし、バッシュがHPの高いジョブでない場合には、フラン以外のHPが高いジョブのキャラに『デコイ』で囮として代役をさせましょう。

・『アグレッサー』の猛打を緩和したいのであれば、赤魔戦士を戦闘メンバーに起用して『デスペル』『スロウ』で速度自体の低下を促し攻撃頻度を下げる方法もありますが、そこまで気にしなくても十分倒せるかとは思いますが。

ダイヤモンド

戦闘難易度・・・

考察

・この辺りのボスからHPの値が一気に高くなってきますが、寄り道をして『戦艦リヴァイアサン』クリア後、イベント『渡し舟再開』『砂漠の病人』を終わらせて『東ダルマスカ砂漠』の『ヨーマ大砂丘』『断裂の砂地』へ行き、『バーサーカー』『バイキングコート×2』『ドラゴンシールド×2』『黒頭巾』『グラディウス』を手に入れておきます。メインが軽装備者なので『バイキングコート』を入手する事でしばらく軽装備を購入する必要もなく守備力も現時点では非常に高くなり進行も楽になります。また、『ドラゴンシールド』の回避力も大変魅力ですので、ライセンスと共に是非これらを装備できる様にしておくと今後の強敵相手の大きな貢献となってくれるはずなので手に入れておきましょう。

準備

- ・機工士には『バーサーカー』を装備。
- ・最低限シカリには『ドラゴンシールド』を装備。
- ・『黒帯』最低1個以上。(3個推奨)

討伐方法

・HPが高いたけで攻撃等はそれ程苛烈な訳ではありませんが、何分初期レベル故にこの時点では機工士以外にダメージ源となるジョブがまだいません。ですのでこの辺りの戦闘からは考察内の手順を踏み、シカリが『銃装備』が可能になる頃まで、機工士には常時『バーサーカー』を装備させてダメージUPを図りましょう。

・戦闘自体は回避率を目一杯あげたシカリに『デコイ』で囷としてHPを回復させつつ、『バーサーカー』で大幅な攻撃力UPを遂げた機工士が攻撃していく程度で倒す事が可能です。その際、赤魔戦士が『スロウ』を使用する事で被ダメージ頻度を下げると尚良いでしょう。

・『ティアマット』がたまに使用してくる『ドンアクガ』を食らうと非常に厄介ですので、可能ならば全員に『黒帯』を装備させて無効化するようにすると良いですが、個数が足りない場合には『黒帯』の付回しテクニックで回避しましょう。

・尚、ティアマットは土属性に弱く、風属性に強く、その他の属性は半減ですので、機工士は無属性の『オニオンバレット』か『サイレント弾』を装備し、シカリは上記考察内で『グラディウス』を入手したとしても風属性ですので装備はしないように気をつけましょう。

エルダードラゴン

戦闘難易度・・・

考察

・ストーリー進行順での討伐であれば、『レンテの涙』を入手した後ですが、初期レベルプレイでは少しでも早い段階最強の銃である『アルデバランY』の入手に勤めたく、交易品出現の為に必要な『皇帝のウロコ』を所持しているレアなボスです。エルダードラゴン以外の『皇帝のウロコ』所持者は非常に強い相手ですので、是非ここで1枚は入手しておきたい所ですので、討伐は『ミリアム遺跡』のボス『ヴィヌスカラ』から『盗賊の小手』を入手した後がよろしいかと思えます。討伐時期が多少ずれたとしても終盤に討伐するとかでない限り難易度は殆ど変化ありませんのであしからず。

準備

・機工士とシカリが『万能薬の知識2』まで修得している事。

討伐方法

・

あれ以降、闇神、魔人竜、ギルガメッシュ、ゾディアークと連続で討伐に行きました。ジャンダルムを使ってしまったキングベヒーモス戦の苦戦からかこの4体は正直期待していたよりもアッサリ討伐に至りちょっとハズレだったかな？と言う気がしてなりません。というよりも、この辺りまで来るとリバーサ作戦しかなくなってしまうので、そう感じただけかもしれないけど(^.^; 勿論キングベヒーモス以降はジャンダルム封印です。

闇神戦のしもべは弱点の銃攻撃でバシバシ攻撃して、闇神自体はサイレント弾でそう苦労する事もなく討伐完了。強いて言うならば、カーズに対するアクセの付け替え位でしょうか・・・。作戦は、全員リバーサとデコイに対応する弱点の弾のみ。フェニ尾は僅か3個だけ使用。

魔人竜戦・・・こちらは以前まで私は気付いて居なかった事なのですが、たしかMOEZOさんが魔人竜を狂戦士状態にして・・・と書かれていたのを拝見し、厄介な魔法攻撃やペトロプレス、ジャッジメントなんかも行わずに討伐しました。やはりこれら複数を狙う攻撃がないと断然楽になりますね^^ ただ、魔人竜の残りHPが10%を切った時点でたまたまバーサク要員が即死で倒れてしまって我に返った魔人竜のジャッジメント連発が始まってしまいました(^.^; 初めの一撃で、リバーサの二人がストップになってしまったのでどこまで続くのかな？とほっと

いて傍観したら、やはり10%までの規定数の9回連続で放っておりました(笑

ちゃんと9回放つのはお約束なんですねえきっと。

作戦は、全員リバースとデコイ、魔人竜をバーサク、オイルにしてナパームショットで攻撃のみ、フェニ尾は15個程度使用のみです。

一番楽しみにしていたギルガメッシュ戦ですが、彼も基本的に単体対象の攻撃しないので、リバースとデコイ作戦で銃で攻撃でアッサリ...仕方ないのできっちり源氏装備は全て頂いく余裕すらありました(笑 銃強し。

そして最も苦労するかと思われたゾディアーク戦ですが、やはりダージャで戦闘不能者は続出しましたが、低レベル故の事前準備を施していたお陰で、一時無職のバルフレア(彼だけは一度も戦闘不能にならなかった！無職強し！)を残して全員戦闘不能の自体には陥りましたが、最終的に誰1人戦闘不能者が居ない状態で勝利しました。やはり彼は銭投げがないと厳しいですね。少しでも楽をしようと、最初にデスペルの魔片を打ち込んだのですが、どうやら魔法のデスペルと同じ扱いのようで、HP20%未満完全マバリア+魔法障壁になってしまい、思わぬ時間を取られてしまいました。

初期レベルでも通常プレイにしても、どうせリバースならデスペル(魔片含む)は使わないで気合とバリアチェンジしている間に通常プレイなら攻撃でガンガン押して、初期レベルなら気合とバリアチェンジの間に二回はコラプスのリフレク返し(黒魔導士のHPをバブルやライセンスで上げておくこと前提で)出来ますのでさっさと倒してしまった方が楽ですね。

私は魔法障壁の為、HPの低い黒魔導士のアーシェにリフレク返し(3人で跳ね返したら被ダメージ返しで即死でしたけど...)でなんとかやっつけましたが、やはり初期レベルクリア黒は絶対必要不可欠だと改めて痛感しました。