

ジョブ考察

DS版の場合どのジョブを選んでも極端に使えない、ということはありません

が微妙と書かれていてもその他のジョブが相対的に見て強い、というだけのことで
性能・見た目・愛着など選択の基準は幅広いのでどのジョブが最強か?などという議論は無意味
です
情報を鵜呑みにせず自分の好きなように選びましょう

【ステータスについて】

- ・力・素早さ・体力・知性・精神の値はジョブとLVによって決まる。
- ・HP以外のステータスはこれまでどのようなジョブであったかということは影響しない。
(つまり、同じLV・同じジョブなら力などのステータスはどのキャラも同じになる)
- ・HPについては体力がLVアップ時のHP上昇値に関係する。つまり、体力の高いジョブならHPが増えやすい。
- ・MP(魔法使用回数)もジョブとLV依存。
- ・ジョブ移行期間中はステータスが(各ステータスの値)/10+1 減少する。

【熟練度について】

- ・一回の戦闘で上がる熟練度は1熟練度まで。
- ・熟練度が4上がる毎に、片手あたりの攻撃力と命中率が1増加する。
- ・各キャラが何か行動するたびに行動ポイント(仮称)が蓄積される。
- ・オーバーした行動ポイントは次回の戦闘に引き継がれる？
- ・各行動には差があるかも？(要検証)
- ・前進後退は行動ポイント0。
- ・敵の強弱には影響しない。
- ・防御、ぬすむなら一戦闘に五回くらいで上がる。
(熟練度があがるにつれジョブごとに必要行動数が増加する)
- ・熟練度が上がると前衛はHit数が上がるので超重要。
- ・熟練度が上がると魔法の威力も上がる。
- ・シーフは熟練度が上がると盗めるアイテムが変わる。
(特にオーディンからグングニルを盗むなら70以上必須)
- ・モンクは1熟練度につき攻撃力2上がる。空手家は奇数LvUP(3、5、7...)につき攻撃力が4上がる？

以下ゲーマガ情報：ジョブ熟練度について

- ・熟練ポイントが99毎に上昇
- ・1戦闘時の最大値は1レベルと99(2レベルは上昇しない)
- ・行動が実行されるたびにポイントを入手
- ・13までと14以降で入手できる値が変わる
- ・13までは1行動20ポイント(私注：初期すっぴんや学者など例外はあると思われる)
- ・14以降はジョブによって変わる(例 戦士...14 シーフ...18 黒魔道士...10 魔道士は上がりにくい)

【ゴブリン道場】

- ・最弱モンスターゴブリンの登場エリアでゴブリンと戦闘。
防御を5回程度実行した後に倒すと熟練度が1上がる。

5回で上がらなくなったら6,7...と増やす。
1時間も実施すれば熟練度が20近く上がる。
ジョブチェンジ直後などの熟練度稼ぎにおススメ。
ゴブリンでなくても防御時の被ダメージが0の敵で実行すればOK。

【Hit数について】

- ・熟練度（14上昇で1ヒット増加？）と素早さが影響している。
- ・武器の命中率も影響している。
- ・命中率は種類ごとに大体の傾向あり。剣や槍などは斧より命中率が高い。
(高い順に並べると 爪・ベル・竖琴 > 短剣・槍・暗黒剣(刀) > 剣・素手 > 斧・ハンマー・弓矢・本 > 杖・ロッド)
- ・最高で片手あたり16hit, 二刀流なら32hit。

【ゲームガ情報：腕熟練度について】

- ・隠しパラメータ。ジョブに関係なく共通
- ・「たたかう」「ふみこむ」等1hit以上の攻撃で3ポイント入手
- ・99ポイントで上昇
- ・各腕毎に熟練度が設定されている
- ・弓、楽器は両腕分上昇
- ・腕熟練度7で1ヒット増えるっぽいけど、詳細は現時点では不明

【ジョブ選びについて】

どのジョブを選んでも全く使えないお荷物ジョブはない。
熟練度があればどうにでもなる。(色々言われている幻術師や魔人なども)
見た目や好みで選ぶなど、好きなPT構成をすれば問題なし。パーティを考えるのも一つの楽しみ。
最終的には導師か賢者(アレイズがないとちょっときつい)が1人居ればなんとでもなる。
バランスを求めるなら「アタッカー(前衛職でなくても可)×2、導師、好きなジョブ」と構成すれば安定する。

ジョブチェンジ時のリハビリ回数（修正版）

- ・最弱モンスターゴブリンの登場エリアでゴブリンと戦闘。

空
バ 竜
忍
盗 モ 戦 狩
剣 す 赤 騎
黒 白
学
風 幻 吟
人 界 賢 導

空 = カラテカ、バ = バイキング、モ = モンク、剣 = 魔剣士、幻 = 幻術師、界 = 魔界幻士、騎 = ナイト、人 = 魔人

たまねぎ剣士の位置はすっぴんと同じ。

縦横最短距離でのマス数がリハビリ回数。

算出したリハビリ回数に対して、対象の熟練度/10回が免除。

例)

空手60、白魔40の場合は

白魔 空手になる場合はリハビリ0回。

空手 白魔になる場合はリハビリ2回。

ただし、戦士40だとしたら戦士転職を経由してリハビリゼロで白魔になれる。

最大リハビリ回数は10回。空手 魔人 / 導師が実測12でも10です。

なお、逃げるを使用しても移行期間はカウントされる。

各ジョブ使用感

この文章は個人の感情が多く含まれている可能性があります。

【物理攻撃職】

・すっぴん

全てのステータスが完全に横一線に並んでいる、DS版オリジナルのジョブ。

その値は決して高くはないが、熟練度が上がりやすいため序盤からずっと使っていればそれなりに強くなる。

モグネットイベントが進められる環境ならばスターグローブでステータスを大幅に底上げする事ができるが、

まもりの指輪とかち合うのが悩みどころ。

・戦士

重装備で固め、剣を用いて攻撃するオーソドックスなジョブ。

序盤から使用することで熟練度を上げていけば、終盤でも十分な強さを発揮する。

FC版とは違って「ふみこむ」がある為、ナイトより攻撃面の性能で優位に立つ。

また、竜騎士のジャンプが飛ぶ 攻撃と2ターンかかるのに対し、ふみこむは1ターンなのがメリット。

二刀流の片方としてブラッドソードを装備し、「ふみこむ」で攻撃すれば大幅に回復ができる。(アンデッドに注意)

・シーフ

素早い為に行動順が回りやすく、熟練度の上昇ペースが非常に早い。

短剣の攻撃力は剣に比べると弱めだが、素早さと熟練度のおかげで常に高Hit数が稼げるため、エウレカあたりまでは攻撃面で戦士にひけをとらない。

中盤で装備不足のためやや伸び悩むが、エアナイフ取る辺りには復活。

終盤は最終装備の面から若干攻撃力が物足りないかも。防御力の低さも気になるところ。

固有アビリティが二つあるため「ぼうぎょ」が出来ない。

学者にはシーフの「盗む」によるアイテム取得が相性良し。

また、竜騎士でグングニルを使いたいなら熟練度71以上のシーフが必要。

・モンク

戦士やシーフと比べると低熟練度のうちはあまり強さを発揮できないが、熟練度が上がるにつれ真価を発揮する。

序盤から使えるのでコツコツと熟練度をあげていくのが良い。ただし重い防具を装備出来ないため、防御力に不安を抱える。

高熟練度では素手の攻撃力が武器装備の攻撃力を上回るが、素手の場合ミスが多かったり武器の補正が受けられないので、

場合により両手に武器を装備すると安定する。

「かまえる」を選ぶと防御力が若干落ちた状態でダメージを半分にし、反撃時のダメージを倍にする。

ただし場合によっては、かまえるを選ぶと被ダメージが大きくなることもある。

・ナイト

「ふみこむ(戦士)」が無い分攻撃面では戦士に劣るが、HPの多さ・「まもる」など防御面で上回る。

自動で発動する「かばう」のお陰でレイズやフェニックスの尾で回復したときなどに瀕死の仲間を防御できるのも大きい。

(但し、自分が死ぬ状況でもかばうを実行するのでHP回復には気を配るべき)

両手盾装備で仲間を全員瀕死にしておけば攻撃を一手に引き受けることができるが、魔法系の攻撃には使えない。

足の遅さを逆利用して確実に最後にアイテムで回復や蘇生を行うのも使える。

戦士の上位職だったFC版ほど強くはないが、ピンチの時に助かったという話もよくあがる。

・狩人

弓がかなり強化されたので、熟練度を上げ弱点属性を上手くつけば攻撃役として十分働ける。後列でも攻撃力が落ちないので防御面も安心。ただ、その分装備可能防具は全ジョブ中で最もショボいが...

中盤ではブーメランとチャクラムも装備できるので弾切れ対策に。

終盤は矢の費用がかかる(特に「みだれうち」使用時)のがネック。

・バイキング

熟練度を上げての両手盾+「ちょうはつ」による囷役としてはかなり優秀。が、それ以外の使い道が...

また、挑発戦法は魔法攻撃には利かないのも難点。

鉄巨人戦ではナイトとバイキングの両方を連れて行くと防御パターンが安定するのがメリットが。

・竜騎士

今作では槍が大量に追加され、FC版に比べ大幅に使いやすくなった。

特に飛行系に強く、「ジャンプ」で10000オーバーのダメージを出すこともよくある。

グングニル+ブラッドランスでジャンプすれば大幅に回復可能。(アンデッドにやってしまうと即死級)

「ジャンプ」での攻撃は2ターン必要だが、ジャンプ中は完全に攻撃を食らわないので同じく2ターン必要な「ためる」よりは優秀。

ただしジャンプしていない残りのメンバーの被ダメージ確率が高くなるので、

脆い前衛(シーフ、モンクなど)にとってはマイナス要素が。

グングニルを取るには熟練71以上のシーフが必須なので忘れずに。

・魔剣士

装備可能なアイテムが増え、今回使いやすくなったジョブのひとつ。

「あんこく」は低熟練度や後列でも威力が高いため、雑魚敵には非常に便利。

減ったHPはブラッドソード(通常攻撃)で回復すれば問題なし。

ラグナロク+マサムネで通常攻撃も安定。ただし、より使い勝手の良い忍者や戦士などのジョブと装備が被るのがネック。

・空手家

モンクのほぼ上位互換。破壊力、HPはトップクラスだが登場の遅さがネック。

熟練度を上げるならモンクより空手家を。体力が高いためHP上昇率はピカイチ。

・忍者

マサムネ+ラストダガーで素早さ+18。最速行動でアイテム使用の回復役にも最適。

FC版より装備可能なアイテムが減ったのでシーフの上位互換になった感がある。
防御力の低さはやはり気になるが、シーフよりは武器も防具も上のものが装備できるのが魅力。
「なげる」のダメージは後列でも下がらないため、後列で盾装備+「なげる」でボス戦も安心。

【魔法系攻撃職】

・黒魔道師

序盤は高火力でボス戦で活躍できる。特に小人強制の場所ではほぼ必須。
しかし攻撃面だけで見ると中盤あたりから他のジョブが台頭し始め、グングン伸びていく物理攻撃職の影に隠れてしまうかも。
状態異常魔法がFC版ほどの成功確率ならば・・・。
睡眠・毒耐性を持つ敵はボス以外にはほとんどいないので、熟練度を上げてスリプル・ポイズンをうまく活用するのがよいかもかもしれない。

・風水師

序盤～終盤付近まで魔法系攻撃職として優秀な火力を持つ。
「ちけい」はランダム要素が強いもののMPが不要で、FC版と違って失敗による反動がないのも利点。
「シャドウフレア」はレアな地形効果のために出にくいのが、特に中盤あたりでは他の職に比べ段違いのダメージを与えることができる。
ただ物語が進むにつれ、だんだんと同じクラスあるいはそれ以上のダメージを出せるようになる職が増えるので、
終盤では効果と対象が選べないのと相まってやや火力不足か。
(熟練度が高くなるとシャドウフレアを引きやすいなどの報告もあるが未検証。)

・幻術師

召喚魔法は白黒ランダムな為使いにくい。今回もっとも扱いづらいジョブだろう。
エスケプ(白)で逃走要員として使うのがいい・・・かも。
ヒートラ(白)はケアルG以上の回復量があるのが魅力だが、発動はランダムなので頼りにするには辛いものがある。
メインの攻撃として使うならハイパを。白黒どちらが出てもバイオ並のダメージを出せるのはうれしい。

・魔人

黒魔道士のほぼ上位互換。
低LVの魔法の使用回数が少ないがそもそも杖や棒に効果自体を奪われているので問題は無い。
賢者は使用回数こそ少ないが黒以外に白も使えるし、攻撃魔法の威力で考えると魔界幻士に負ける・・・。
性能面だけで見ると、同時期にチェンジが可能になる他の魔法職と比べるとこれといった魅力がなく、中途半端さが目立ってしまう。

・魔界幻士

合体召喚を使える唯一無二のキャラであり、その威力も健在。
召喚のLV2～LV5あたりは使用可能な回数が多めで、雑魚戦で気軽に使っていける。
バハムル・リバイアは魔法攻撃中で最高峰の攻撃力を誇る。
ただFC版と比べると使用できる回数が減ったのと、他の攻撃に比べ若干エフェクトが長いのが辛いかな。

【魔法系回復職】

・白魔道師

回復役として導師入手までは非常に役立つ。
序盤での各種杖の使用は前衛職以上の火力がある、中盤でも属性を使い分ければそれなり。
赤魔道師とお好みだが、回復が多く使える白魔道師の方が無難かもしれない。

アレイズが使えないので終盤は導師に。

・導師

安定クリアの為の必須ジョブ。

賢者とお好みではあるが、回復役専用としてみた場合アレイズ、ケアルダの使用回数が(賢者に比べ)多いのはデカイ。

縛りプレイをしないなら1人は確実に欲しい。

【その他】

・赤魔道師

今作では装備アイテム・使用可能魔法が強化され、後半までの使用にも堪えるオールマイティなジョブ。

雑魚数が減少し、火力で圧倒すれば雑魚戦ではあまりダメージを受けなくなったDS版では白魔道師、黒魔道師に勝るとも劣らない働きを見せる。

・賢者

今作では召喚魔法(合体効果)の使用不可と魔法使用回数の激減により、強力な攻撃&回復が可能な完全無欠の最強ジョブだったFC版と比べると弱体化が著しい。

それでも全ての魔法が使える上、上位白魔法の使用回数もそこそこあるのは魅力的。

知性も精神も高いので威力も魔人・導師にほとんど劣らない。

導師を2人にはしたくないがもう1人回復役が欲しい人にも最適。

また、足の遅さを逆利用して安定した回復を行う事も可能。

・学者

通常攻撃が意外と強く、回数は少なめだが魔法も使えたりと侮れないジョブ。

「しらべる」には実はイレース効果もついている。特にアイテム効力倍加が魅力的。

シーフの盗むでアイテムを集めれば、ハイポーションで回復役・魔法アイテム使用で攻撃役と十分な戦力になる。

隠しボスでは意外と役立つ事ができるのが判明している。

固有アビリティが二つあるため「ぼうぎょ」が出来ない。

・吟遊詩人

各種の「うた」は必ずターンの最初に発動するため非常に高性能で、サポート役として有能。こうげきのうた アタッカーの攻撃で雑魚は楽勝。ボス戦でもはめつのうたを筆頭に役立つ「うた」が多い。

サポート系のうたは効果が2ターンで切れるので注意。

・たまねぎ剣士

レベル99、オニオンシリーズを揃えた方のためのジョブ。

ほぼ全ての武具が装備可能な上、魔法は白黒レベル8まで使える。

全ジョブのうちですべてのステータスが最大になる唯一のジョブでもある。

これさえあれば他のジョブ不要。一人で鉄巨人すら倒せる。

ただしそこまでいくには相応の苦勞が伴うわけだが・・・。