

- [AGIWIZを考える](#)
 - [AGIWIZのイメージ](#)
 - [FPシュートの登場](#)
 - [攻撃ステとしてAGIを捉える](#)
 - [立ち回りの変化](#)
 - [攻めるAGIWIZの特性](#)
 - [結論](#)
- [おたより](#)

AGIWIZを考える

AGIWIZのイメージ

WIZの主流であるint-dex型に比べて、我々int-agi型は

- 詠唱が遅いので火力に乏しい
- 回避が高いので狩りで安定する
- 狩場が広い

という特徴を持つ。

と、よく言われます。
ここではこのイメージが妥当なものか再考してみようと思います。

FPシュートの登場

一昔前は、mobを殲滅する場合、FWやIWで足止めしたり、自力で避けたりしながら、最終的には長詠唱魔法を使って処理するしかありませんでした。AGIは防御ステとして捉えられ、詠唱時間が長い分、火力はDEX型に見劣りする。これは事実でした。

ところがどっこい。
今はFPによる巻き込み倍加があります。
属性相性という条件さえ整えばMH殲滅に詠唱速度はさほど重要ではなくなりました。

また、僭越ながら単騎mobの処理についても、当サイトで紹介しております、[サンドウィッチ](#)や[疑似FP](#)等を用いる事で、それなりの処理速度を得られる様になりました。

攻撃ステとしてAGIを捉える

さて、FPシュートやFW高速HITを使って敵を倒す場合、必ずmobを集めたり、倒しやすい形に配置することが重要になります。そしてAGIというステによる高fleeを活用することで、素早くその形を作ることができます。

長詠唱スキルを扱うDEX型にとって殲滅スピードを上げるステはDEXですが、FPシュートやFW高速HITメインで戦う場合に殲滅スピードの鍵を握るのはAGIなのです。

立ち回りの変化

防御ステとしてAGIを捉えた場合、立ち回りの方法はDEX型のそれと特に違いはないです。DEX型の立ち回りの考え方はこうです。

- まずFWやIWで足止めしたり、FDやSG、SCで敵の動きを封じる、SWを使う等、詠唱時間を確保する。
- 長詠唱魔法で追撃
- 接敵は極力避ける

この発想で立ち回るとAGIは安定の為の防御ステータスになる訳です。何しろ、上手く動けば動くほど接敵の機会が減り、接敵しないならばAGIは用を為さないのですから。

一方、高速殲滅を目指すAGI型の立ち回りの考え方はこうなります。

- 積極的に接敵しmobの動きを制御する（MHをまとめる、引きずってFWのノックバック方向を操る、等）
- FPシュートやFW高速HITの形を手早く作ることを目指す
- 長詠唱魔法は出来るだけ使わない

DEX型はAGIに頼らない動きを。
AGI型はDEXに頼らない動きを目指す事で効率良くmobを倒せる訳です。

攻めるAGIWIZの特性

こういう発想でもって立ち回るAGIWIZには最初に紹介した、

- 詠唱が遅いので火力に乏しい
- 回避が高いので狩りで安定する
- 狩場が広い

という特徴は当てはまりません。

寧ろ下記の様なDEX型に近いイメージがじっくり来るのではないかと思います。

- FPシュートにより高火力、高効率を実現
- 回避は高いが接敵が多く安定しない(SBで即死等)
- FPやFWが通らない狩場では効率が出せず、狩場は限定的になる。

まったく最初のイメージとは逆になってしまいました。

結論

ここで勘違いしないで欲しいのですが、最初に紹介した一般的なAGIWIZの特性が間違っていると言いたいものではありません。AGIというステータスを攻撃に積極利用するという発想を導入することで、

立ち回りを見直し、ガンガン攻めるスタイルの狩りにもスイッチできる、というのがAGIWIZの楽しさ、良さなんじゃないかなと思うのです。FP持ち限定の話でもありますしね。

そいじゃAGI型の攻める立ち回りってどんなんですか。そんなにDEX型と変わるもんかいね。

って思われる方も多いと思います。と言う訳で、ここはAGIを攻撃に活かした立ち回りを、具体的に提案していくコーナーなんです。という長い説明なのでした。

おたより

- アッ！ 書こうと思っていたネタを先に書かれた！ ...と思ったら、着眼点は一緒なのに結論が逆でした。 -- (たると) 2007-08-22 21:11:05
- 高FLEE 攻めに生かせないか？までは一緒なんですけど...。機動戦をメインにすれば、MHでも被弾を極小化できるので生き残りやすいのではないだろうか、というのがうちの考えた結論です。(MHはもちろんFPシュートでさばきます) -- (たると) 2007-08-22 21:24:02
- 同じところに着目しても、結論が全然違うのが面白いですね。 -- (たると) 2007-08-22 21:25:37
- なるほど。。そういう発想もできますねえ。 -- (らび) 2007-08-23 15:00:22
- 私の場合、高fleeを活かす立ち回りを意識してから死亡率急上昇だったもので、こんな結論になってます； -- (らび) 2007-08-23 15:01:45
- マァflee全然足りてないのが主因だと思います。。背伸びしなければ危険度も制御の範疇と言えるかもです。 -- (らび) 2007-08-23 15:05:35

名前:

コメント:

投稿

[すべてのコメントを見る](#)



[PR] 不妊症