

ex. おまけページ : 装備とサブステータス

○クリティカルを伸ばす

クリティカル発生率と、クリティカル発生時のダメージ倍率が増加する。クリティカルの発生は運次第ではあるものの、連発できればものすごいことになる。

瞬間的な爆発力はピカイチ。ファイジャでクリティカルが発生すれば、5桁ダメージも見えてくる。しかし、最終的には運の要素となるため、確実性の面でかなり劣る。

黒魔道士はもともと、1発のダメージが大きい。クリティカルによってダメージを大幅に伸ばすことをロマンと感じるなら、一考の価値はあるだろう。

○意志力を伸ばす

ベースダメージそのものが増加する。発生するダメージ全てが影響を受けるため、全体が底上げされる。

クリティカルを伸ばした場合と異なり、非クリティカル時でも増加するため、確実性の面で非常に優れる。

非クリティカル時のダメージ増加に伴ってクリティカル発生時のダメージも増加するが、発生する頻度や増加量はクリティカルを伸ばした場合に劣る。

運に左右されない安定したダメージを求めるのであれば、意志力を伸ばすと良いだろう。

○スペルスピードを伸ばす

GCD に属する魔法の詠唱時間が短縮され、同時に GCD も短縮される。

サンダーの継続ダメージ効果によるダメージが増加する。

クリティカルや意志力を伸ばした場合は1発のダメージが増加するが、スペルスピードは1秒あたりのダメージが増加するため、見かけ上の数字に目立った変化はない。

詠唱が短縮され極性やエノキアンの残り秒数に余裕が生まれ、詠唱ミスなどを原因とするスキルローテーションのズレを抑制することができ、安定性の面で非常に優れる。

確実性の面では、主火力となるファイジャへの影響が意志力よりも小さいため、意志力を伸ばした場合と比較すると劣る結果となる。

一方、クリティカルの発生に左右されないため、クリティカルを伸ばした場合と比較して確実性の面で優れる。

○スキルローテーションによる最低要求スペルスピード問題

「VII.運用指針③」で提示したスキルローテーションは簡易版のため、スペルスピードに依存しない。高ければ安定性は増すものの、低すぎないかぎりには問題なく使用できる。

しかし、より良いスキルローテーションを求めていく場合、最低でもこのスペルスピードが必要と要求されるようになり、命中とスペルスピードの両方を要求される。

今後のパッチの進行に伴い、アイテムレベルが上昇していけば自然と解消されると予想されるものの、当面の間は注意しながら装備を組み合わせる必要がある。