

Another-eden's design for Fine (fourth edition)

● Usage of red key (Four keys)

Beast Lair

- ・フィーネの冥上げ(現在 156)



(Free frame)



Mayu's Ideal Unconscious

- ・サキの天上げ(現在 78)



ストーリーや断章など→



Industrial City Ruins

- ・エイミの天上げ(現在 77)



★Point

天冥上げが遅れているキャラや
装備強化状況に応じて配分調
整。今後はギルドナやアルドの
天冥上げも視野に入れる。

※もはやレベリングは検討不要

● Usage of green key (Four keys)

Region (Baruoki & Ratle & Elzion)

ボスの材料数等を計算した「異境デザイン」に基づいて
ハードと VH の区別なく素材要求の少ないものから均等
強化中。緑キー消費数は半分以下で済みます。ツブラ調
整次第では、突然の異境装備特権化に対応できる可能性
も?!

天冥 180 の 3 枠解放はギルドナ★5 によって達成されま
した。

● Others

空いた時間があれば各種のコンテンツへ。兼用巡回を心
がけることで無駄な周回を徹底削減してます。大量の
Git を使う装備強化は毎日 100000Git くらい稼げるアナ
ダン周回で回復を待つだけです。

● Disadvantages

全てのコンテンツ進行度が遅延するため、消化しきれずに次期アプデを迎える可能性があります。
また、異境の全ボス倒しは時間がかかり、場所によってはキャラが限定され、かつ一気に難易度が上が
ります……。さらに異境で時間を取られるため、ウクアージ等ボーナス敵に手をつけられないこともしば
しば。ただ、ボーナス敵に関しては数値的メリットに関する計算という意味で、特攻キャラ引けてからで
も十分と考えてます。



アナデンがすっかり有名に♪