

アナデン黎明期 ～ガリュ邂逅まで～

私は当時 VC の扱い方も十分に習得できておらず、その状態で★5 キャラもいなかったため高難易度戦ではかなりの苦戦が続きました。

また Twitter の使い方も十分に把握していなかったですね。

ちなみに、完全自力でループを組んだりヴァイアサン戦が、私が自分で認めている初勝利です。



年月 登場した敵	feinのアナデン史 ～ コンテンツへの対応状況など ～
2017年5月 アザミ邂逅	アナデンを知る。もともとソロRPGが好きだったので、アナデンのことは調べが付いていました。でもスペックの問題から、古いスマホではアナデンが満足に動作しなかったのです。
2017年6月	<p>スマホ購入。アナデン開始。これより2017年9月まで★5不在。しかし、マリエルは★4状態ですぐにお迎えすることができました。</p> <p>マリエル難民なんていう造語もありましたが、今の火カインフレを見るとヒーラーなしでいろいろ挑戦なんて始めからする必要なかったのかもしれない。</p> <p>それはバフデバフを重んじた戦闘スタイルそのものですからね（笑）</p>
2017年7月 ガリュ邂逅 ウクアージ 120	当時の私はバフデバフが分からず Fear も倒せない日々が続いていました。夢見の仕様さえ理解できずクロノス石も貯まりっ放し。このようなシステムに触れた経験がほとんどなかったのです。



ANOTHER EDEN's History of fein♪ vol.1

★5 寒候期 ～ガリュウ邂逅から、サイラス邂逅まで～

これはその人の環境によって違うでしょうが、まだ特権キャラなどという観念がそれなりに生きていた時代と思います。しかしこの頃には配布キャラが強化され始めて変化の兆しが見えてきた。そして、アナザーエデンにおいて期間限定がない意味を、私が理解した時期とも言えます。



年月 実装された敵	feinのアナデン史 ～ コンテンツへの対応状況など ～
2017年8月 異境バルオキー	ヴァリアブルチャントの特効性に気付く。これよりスムーズにアナデンが進められるようになる。
2017年9月	1部クリア。エンディングでのフィーネの姿を見て、フィーネ推しに火が付く。
2017年9月下旬	VH次元戦艦を★4のみで周回。報酬枠1つにてハイエロファント書を獲得。少しずつ★5キャラが仲間になり始める。
2017年10月 異境ラトル シェリーヌ邂逅	Twitterアカウント開設。3時間かけてリヴァイアサン撃破。★4の低速度をも活用し、初めて自力でループ作成ができた。同時に、この頃から攻略サイトの手法は自分のプレイに採用し難いことに気付きはじめる。
2017年11月	最後の邂逅キャラ、ガリュウを仲間にする。
2017年12月	ガリュウをCC。これにて邂逅キャラは全員★5となる。第一次神引き期到来。かなり高い頻度で★5が続々と加入するようになる。

【topics】

私は昔からクロノス石を天冥上げに割り振りしていました。当時は推しキャラを強化したい一心でしたが、この時のスタイルが後々になって豊かな実りをもたらすこととなったのです。

想像以上に強靱となった推しキャラ、溢れるほど集めた夢詠みの書…

そして、あの頃は無用の長物であった職書の使い道が、VCの強化という形で実装されたのです。

まさかこのような形で実るとは想像もできませんでしたが、私の時空にとってお焚き上げの登場は最高の僥倖なのです。



ANOTHER EDEN's History of fein♪ vol.1

年月 実装された敵	feinのアナデン史 ～ コンテンツへの対応状況など ～
2018年1月	強烈なVHダマクを生き延びるため、VC研究を開始。
2018年2月 異境エルジオン	アナダン魔獣城実装。これより夢詠みフィーバーが現在まで続く。さほど待たずに次々と拾得できるようになる。
2018年3月 クレイドルオメガ	これより2018年8月まで夢見をほぼ停止。フィーネの冥上げに注力するようになる。
2018年4月 メルヴィル・レーヴ ミミちゃん	VH魔獣城の周回を通してVC研究が開花。 この頃から、なぜ敵の攻撃に対応できるスキルが味方に実装されないのか疑問を持ち始める。 →【この疑問が後日の火力インフレと重なったことで夢見の更なる抑止に繋がっていきます】
2018年5月 ウクアーヂ 145	アナザーフォースの火力検証を行う。 キャラの並び順、速度も重要であることを知る。 また、このような仕様を把握しキャラ等を持っていれば簡単に火力が出ることも学び得た。
2018年6月 ギルドナ邂逅	異境デザインの原典が完成。緑キー消費を最低限に抑えた異境周回が充実し始める。
2018年7月 アルティマニア発売	アルティマニアによって 根拠ある数字 がユーザーに提供されるようになった。 フィーネを加えた冥180パーティーにてVH異境ヴァレスを幾度も撃破。 アナデン最大の目標を達成 する。
2018年8月	これより第二次神引き期到来。かなり高い頻度で★5が続々と加入する。この頃から未所持キャラを増やしてからまとめて夢見をするテクニックを意識するようになる。
2018年9月	10連にてイルルゥをお迎えする。今のところ、出るまで夢見を行った最初で最後の機会となっています☆彡
2018年10月 サイラス邂逅	ループ作成用にアナデンスキルを表現するための略号を思い付く。 これにて、攻略ネタバレ対策も可能となった。

牽引役蔓延期 ～サイラス邂逅から、2部開始まで～

これまたその人の環境によって違うでしょうが、ウクアージなどがまだ幅を利かせていた時代です。また、メルヴィル・レーヴのようないわゆる「牽引役」が存在し、累積バフの消去など敵の仕様に対して味方が追いついていない要素が散見されていた時期です。



当時の私は 2018 年 2 月から実装されていたアナダン魔獣城で懸命にフィーネの冥上げをしていましたが、さまざまなポイントで見られる「敵と味方の仕様の差」に疑問を持ち始めていました。

あの頃は敵の累積バフを解除できる手段は★4 エリナしか持っておらず、敵の物理攻撃に対応できる手段も限定的でした。これが私には不自然に感じられたのです。

そしてこの時期に生まれた疑問や徹底した夢見選別体制こそ、今の私の時空を支えているプレイスタイルの源泉となりました。

年月 実装された敵	feinのアナデン史 ～ コンテンツへの対応状況など ～
2018 年 11 月	フィーネのスペルを誤っていたため Twitter の名称を変更。正しいスペルからルーツを探り始める。
2018 年 12 月	12月9日にフィーネの冥255を達成する。 同時に進めていたサキの天上げが後のガルレアアナダンで大成功を収めることとなる。

グラスタ草創期 ～2部開始から、IDA3 まで～

攻撃グラスタしか用意されておらず、新しく登場するキャラもアタッカー系が多かった時代です。火力インフレが目立ち味方の攻撃力だけが大幅に上昇。



加えて顕現も開始されたことで、キャラさえ揃えば簡単に強敵をワンパンできる今のバランスへ移行していきます。

年月 実装された敵	feinのアナデン史 ～ コンテンツへの対応状況など ～
2019 年 1 月 現代八妖	現代ガルレア大陸において全ボス・エリアに対応した天 360 超えパーティーで周回開始。サキの天上げが「正解」として結果を出した時期。

ANOTHER EDEN's History of fein♪ vol.1

2019年2月 ローテリベレ リィカ邂逅	魔導機甲最終戦4体すべてを完全制覇し、これにて絶望のつぎを用いたウクアージ戦の準備が完成。ヴァルヲを主役とした勝率100%ループのローテリベレ戦を始める。また、アナデン戦闘バランスがグラスタ・アナザースタイルによる火力に偏っていることを鑑み、より天冥上げへ注力する。
2019年3月 ▼顕現開始▼	ウクアージ145まで完全撃破することで、推しキャラを使って強敵を撃破するスタイルの良さを改めて実感できた。

高難易度衰退期 ～IDA3実装後から、現在まで～

2周年を迎えたアナザーエデンにマナが登場したことで、従来の高難易度コンテンツへ強烈なデバフがかかりました。

彼女によってあれほど映えある地位を独占していた異境がエンドコンテンツとしての資格を失い、従来牽引役が次々と一匹残らず駆逐されたのです。周回にも強い彼女はこれまでのパーティー編成や

MP管理術をも一変させ、IDA完結までストーリーが進んだユーザー全てに計り知れない恩恵をもたらしたと言えるでしょう。



年月 実装された敵	feinのアナデン史 ～コンテンツへの対応状況など～
2019年4月	<p>4月15日にサキの天255を達成する。</p> <p>顕現最終戦にてハイブリエステスの奇跡「プロディギウム」の使い方を検証し始める。高難易度バトルでもアタッカーの補助を行い、蘇生を行い形勢逆転ができ、計画的に使えることを発見した。また、VCや味方前衛後衛全体に及ぶ回復がループ構築で決定的な役割を果たすことも見出した。</p>
2019年5月	<p>マナの力で運任せ or 火力ゲームの代表格であったメルヴィル・レーヴとミミちゃんを幾度も安定撃破。これをきっかけとして一つのTweetにまとめられる「アナデンバトル報告レポート」の雛形を発展させていく。</p>
2019年6月 開眼ガリュ	<p>真・黒炎の魔竜戦にてラディカが高難易度コンテンツでも戦えることを発見する。</p> <p>アナザースタイルのユナにより、異境武器なしで簡単にインフィニティフォースを達成する。</p>

ANOTHER EDEN's History of fein♪ vol.1

2019年7月	イスカのアナザースタイル、ステラを改めて振り返ることで「クリティカルの運任せにしないアナフォ」を重要視するようになった。 祈らなければ勝てない戦いを避けたかったのです。
2019年8月 古代八妖	8月18日にギルドナの冥255を達成する。 デリアクシフォス、ヘカートシャッテン、グラティアイギス、オルコスフィリ。防御力が上がる異境武器4種を完全強化。 ヴァリアブルチャントの強化要素実装に伴い、一部を除いた全員分のVCグラスタが揃うまで高難易度戦を保留扱いとした。

【topics】

2019年1月から8月まで、無制限に取得できた硬玉は攻撃のみです。

生命グラスタも存在はしていたので少々極端な文脈ではありますが、半年以上もの間、火力だけが上昇する「インフレ」が進行し他の手段は停滞していたこととなります。

HPの高いローテリベレ、地属性に耐性のないメルヴィル・レーヴ、それらに呼応したようにASのナギやアカネなど…高い攻撃力を持つキャラが次々と実装されました。



私はこの期間の動きを極めて重要視しており、下記の理由を考え続けながらアナデンのアップデートを今後も見ていきます。似たような動きが繰り返されることが想定できるからです。

- 攻撃グラスタが先に実装された理由はなにか？
- 火力を出すことに秀でたキャラが先に実装された理由はなにか？
- なぜ、生命・支援グラスタの実装が後回しなのか？
- なぜ、ブリアーなど防御に役立つ要素を持つキャラの実装が後回しなのか？
- なぜ、ユナやマリエルなどサポートに秀でたキャラの顕現が後回しなのか？

そして、2019年11月にはティラミスが登場しました。こういう部分では私は見ているのです。


その後…

2020年4月に顕現マリエルが実装されました。顕現が始まってから1年以上も経っています。初期キャラでありながらなぜ、マリエルだけがこんなに遅いのでしょうか？

2020年5月に顕現シュゼットが実装されました。アナザースタイルの顕現についてもヒーラー・サポート系が後回しなのか、注視しています。

現状、アナザーエデンのアップデート実装順は「攻撃力の強化が先。防御力の強化が後。」という傾向が見出されています。

ANOTHER EDEN's History of fein♪ vol.1

年月 実装された敵	feinのアナデン史 ～ コンテンツへの対応状況など ～	
2019年9月	<p>9月16日にエイミの天255を達成する。</p> <p>強敵に挑戦するまでに時間はかかってしまう欠点はあるが、ただ火力でワンパンして終わってしまう事態を防ぐため、特に再戦できない強敵に関しては全てVCグラスタを整えてから挑む体制に変更した。</p> <p>メルヴィル・レーヴ実装からマナ登場まで長期間かかっている前例、火力インフレも長期間継続している状況を鑑み、夢見を抑制している分のクロノス石を天冥上げとVC強化へ振り分けるプレイスタイルをこれまで以上に磨き上げる体制へ。</p> <p>以降、どちらに転んでも重大な損失が出ないように、バランスの振り分けに注力する。</p>	
2019年10月	<p>アナデンと無関係ですがチャイというミルクティーを作れるようになりました。実物の茶釜も購入してお茶にハマったのです。</p> <p>そこでお茶仲間の縁を感じて夢見をしたところ、ミュンファのお迎えに成功。</p> <p>これにて火水土風のZONEは揃いました。</p>	
2019年11月 レーゲンブルム	<p>ミュンファとフィーネの共闘により、TerraNiviumを運に頼らず3日間連続で(3回とも)100%勝利することに成功。</p> <p>レーゲンブルムも撃破するものの随所のバグが気になるため、今後は修正Patch適用を待ってから遊ぶスタイルを改めて意識することにした。</p>	
2019年12月 村長 天茸 暴走錬仗獵犬	<p>4属性ZONEが揃ったため今後の夢見計画を追記変更。</p> <p>ブリアーのヴェスタルークス、すなわち「物理版オーロラフォース」が実装される。</p> <p>これにてメルヴィル・レーヴの一角突きを始め物理攻撃にも直接対処できるようになった。</p>	

ANOTHER EDEN's History of fein♪ vol.1

2020年1月

ミュルス



古代八妖を全て ZONE なし 100%勝率のループで撃破。ウクアージを 170 まで ZONE+ ベルトランとブリアーによる 100%勝率によるループで全撃破。

また、キャラとグラスタを揃

えただけで右記を容易に達成→【TerraNiviumを2ターンKILL。ウクアージ170を2ターンKILL。メルヴィル・レーヴを開幕アナザーフォースで1ターンKILL。】

赤殿中のようなループ構築が困難な強敵戦を緩和している火力インフレの良さに気付く。

2020年2月

魔獣ヴィータ・ヴァレス
ファントム共時体

2月5日にアルドの天255を達成する。

ツバメ



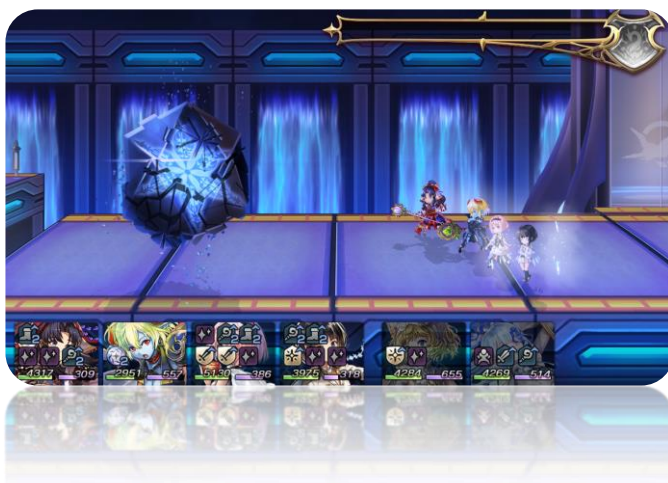
TerraNivium を容易に開幕アナフォ1ターンKILL。

これら短ターン撃破はASミュルスに攻撃グラスタを付けただけでいとも簡単に達成できました。

村長の斬攻撃をゼロダメージに抑え、100%ループによる完全勝利を達成する。自分にとっての理想の動きを体現した。

村長の斬攻撃をゼロダメージに抑え、100%ループによる完全勝利を達成する。自分にとっての理想の動きを体現した。

【topics】



この頃、TerraNiviumは私の好敵手として活躍してくれていました。

私の時空ではいつの間にかZONE・火力・運に頼らず100%撃破できるのは当たり前となっていました。このような戦闘スタイルを好んでいた理由の一つとして、ZONEを使ってワンパンするだけなら砂袋とまったく変わらないと考えていたのです。

実際、多くの顕現2戦目は動かず抵抗しない砂袋とまったく同じであり、1ターン目にキャラを動かして2ターン目にアナフォボタンを押せば勝てる状態でした。

ANOTHER EDEN's History of fein♪ vol.1

このような戦闘が容易にできることは分かっていたので、さまざまなパーティーを組んで「ランダム行動の敵に大枠としてのループを組む練習」を繰り返していたのです。

昔の私は「ランダム行動の強敵は火力で沈めるしかない」と考えていました。この誤った思い込みはキャラを使いこなす可能性を狭めたため、反省しなければなりません。

しかし、この当時の味方の火力だけがインフレしている状況を考えることで「ランダム行動の強敵でも対抗手段の実装を待てばループが組める」ことを実感できたのです。

ストーリーを進めれば戦闘に困らない状態がマナの加入から続いていました。

そんな中でさらに強固なガード性能を誇るソフィアが配布されたのです。

ルルディを咲かせながらイージスの盾で味方を守り、勝利の物語を綴りつつヒーラーもできる叡智の持ち主。

ソフィアは他サポーターやヒーラーと抜群に相性が良く、ループ作成がさらにやりやすくなったのです。



年月	feinのアナデン史
実装された敵	～ コンテンツへの対応状況など ～
2020年3月	ソフィアにより、TerraNiViumをZONE・火力・運に頼らず100%撃破できる立ち回りが完成。テリオス・マズニやアイギス・マギアによって十分にパーティーを守ることができることを何度も重ねて証明した。
2020年4月	ソフィアにより「Absolute zero VS 絶対零度の鎖」、すなわちASサキを主役としたTerraNiViumのループ作成に成功。ソフィアの柔軟な立ち回りを記載した強敵戦レポートを完成させる。
2020年5月	顕現ユナをヒーラー抜きの配布縛りによって倒す。「火力とループ」を両方使うフェーズに分かれた戦闘を体験。 余興としてウクアージLv170を開幕アナザーフォースにて撃破。「火力を出す方法」について記載をまとめた。 顕現マリエルでもTerraNiViumのループ戦に成功。サンクチュアリによって強力な耐久力を得られることを立証した。
2020年6月	攻撃力だけが際限なく過激に上昇するインフレが延々と続く状況を見ていて、火力について真剣に検討する機会は私の時空から事実上、喪失していることを改めて認識させられました。 そこで、社会情勢から街歩きが制限されていたこともあり、子供時代からの趣味であったアウトドアを本格的に再始動することにしたのです。 ここに、feinのアナザースタイルが解放されました！

ANOTHER EDEN's History of fein♪ vol.1

2020年7月 氷獄鬼 クダン	クダン、氷獄鬼にて自由にオリジナルの強敵攻略を錬成していくプレイスタイルを再認識。これを無貌連戦を通してコンテキストとしてまとめ上げ、自ら創っていくアナデンススタイルを表現することに成功した。 デバフ耐性グラスタとテストメントグラスタ が実装される。
2020年8月 無貌	無貌のストッパー後のHPを削り切ることで、久しぶりに アナザーフォー スを意味ある形で使うことができた。 過激なインフレにより火力を追求する機会が失われたことで、キャラクターの個性や物語をグラスタによって表現するスタイルを試行し始める。このアイデアによって 砂袋同然の無抵抗な敵 をオーバーキルし続ける虚しさを克服し、日々の細かい微調整にかかる手間から解放された。
2020年9月 メロウズィア	キャライメージを反映しつつ戦闘バランスを考慮したグラスタを装着。 「趣味全開固定化グラスタ計画」 を始動。徐々にインフレが防御にも及び始めていることから石割り周回も控えめとしていた時期。 メロウズィア戦にて、好き勝手に付けたグラスタでもループと立ち回りを工夫すれば強敵を容易に撃破できることを確認した。

★ column ★



私の現在のプレイスタイルは、2018年2月に考案した「攻撃力強化目的の夢見は見送り、その分をアナダンへ回す」というものです。巷では石割り周回などと呼称されているようですね？

これは私の場合、「攻撃力強化が先。防御力強化が後」というアナザーエデンに見られるアプデ傾向から逆行しつつ、同時に有効活用することができるものです。

アプデ傾向から逆行していると自身で語る理由は、自分でループを考えさえすれば強敵戦も火力に頼らず勝利することができるからです。これだけ異様に火力がインフレ

しているにも関わらず。

もともと私はキャラ不足に悩まされていた時空ですから、最新の攻略手法は活用できず、攻略サイトのパーティー例なども攻略の助けにならないのです。でも、全部オリジナルの攻略を自分で切り拓くことができているのだから良しと前向きに解釈しています（笑）

しかし、このプレイスタイルは夢見キャラの天冥値がいっこうに上がらないという欠点を内包していました。これに関しては仕方ないと考えていたのですが、この欠点をケアできる「星天+大地の導証」という要素が実装されたのです。この導証は他にも私のプレイスタイルを後押しするのに有効なものであったのです。ついでにリアルのライフスタイルにもぴったりです♪

ANOTHER EDEN's History of fein♪ vol.1


そして新たな時代へ ～Ver2.7.0 実装後から、現在まで～

廻生が実装され、時空が持つ潜在的な力を飛躍的に試しやすくなりました。
私の時空は2年もの長期間「火力」を活かす場所がなかったのですが…
普段からバフデバフを重んじた戦闘を行ってればいざという時に火力も出る。
これを具体的に立証するチャンスとなったのです。

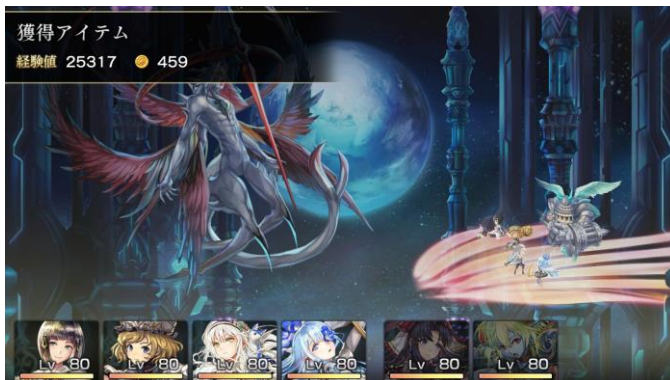


年月 実装された敵	feinのアナデン史 ～ コンテンツへの対応状況など ～	
2020年10月 ジュスティーン& カロリーヌ		<p>ジュスティーン&カロリーヌ戦にて、 普段のループ攻略と合わせて「HP ストッパーを割るテクニック」を発展させる。 AF を使えない状況を力押しするのではなく、立ち回りで解決する手法を考案した。</p>
2020年11月		<p>旧来のループ攻略、耐久戦といった用語に違和感を覚え、自身のバトルスタイルを包括して「非攻略サイト型戦術」と呼称することとした。</p>
2020年12月 真・精霊 廻生 (2020/12/31 実装)	<p>ミラ・マクスウェルが非攻略サイト型戦術において重要な役割を持つことを認識。 真精霊戦すべてにおいて、ミラが持つ可能性を具体的に示すことに成功した。</p>	
2021年1月		<p>廻生-extreme-全 COMPLETE 完了にて下記を立証する。 ・砂袋火力インフレを利用した現行プレイスタイルはまだ有効 ・非攻略サイト型戦術の成果は「火力」としても表出可能 ・キャラとグラスタによって火力が出ることを改めて再確認。 今後も旧称ループ攻略を軸にして「コンテンツが来てから動く」という対応スタイルを継続することとなった。</p>

ANOTHER EDEN's History of fein♪ vol.1

年月 実装された敵	feinのアナデン史 ～ コンテンツへの対応状況など ～
2021年2月	<p>廻生も終わった平和な時期。</p> <p>「fein's Voyager Script ～fein♪の世界と冒険の航海記録～」という名称を付けた草稿集を作成し、ファイリングし始めた。</p> <p>無名の哲学者「fein」が書き散らした『leaf』を後世の旅人「Den scoth Mn」が集め『leaves』を残し、それを「私」が再編集したという体裁となっている。</p>
2021年3月 (B.C. 20000) Terra NiVium Sinus Aestuum Insula Ventorum Imbrium Basin Lacus Solitudinis	<p>・テイルズアナダンで腕力39精神1バッジを拾得。</p> <p>・必要以上の火力の証として砂袋を壊しておいた。</p> <p>・テュールメナスを一発でクリア</p> 
2021年4月初旬	<p>古代の人工精霊5体を撃破。メリッサなしでループと火力を使い分けた戦闘を展開。古くから見られる戦闘の基礎に忠実であることで、その場で必要とされる持久力と攻撃力を自在に使い分けられることを立証。</p>

最強の敵キャラ「テュールメナス」



私も話に参加した案件だったので、紙面調整も兼ねて特筆します。

ストーリーに登場するボスとしては少し強めだったので、大きな騒乱を巻き起こしたようです。ネタバレ防止に Twitter 抑止設定中だったのですが、解除してびっくり仰天しました。なぜ強敵とされたのか？

私はこれが重要だと思っていて、今後も同様の事象があれば取り上げたいと思っています。

Vol.2 へ続きます・・・

<補足>

「アナデン黎明期、★5 寒候期、牽引役蔓延期、グラスタ草創期、高難易度衰退期」という時代区分は私が自由に、個人的に命名したものです。公式見解ではありません。

表中にある「実装された敵」というカテゴリーは、その該当コンテンツが実装された時期を示します。