

アナザーダンジョンは時空育成の基礎 ～ 1本のキーにメリットを詰め込む効率周回 ～

Introduction

今まで様々な時空育成の手法が考案され、それらはコンテンツの拡張と共に姿を消していきました。

私もいくつか試したことはあるのですが、どれもこれも長続きしませんでした…

「アナザーダンジョンでしか享受できない恩恵」があるからです。

日々ゲームができる時間は限られるのが普通の生活と思われまして、私もその中の一人です。

でもキャラは育てたい。ここをどうするか？



Another dungeon



アナダンから何が得られるかについては割愛します。

ただ、夢詠みや異節、天眞上昇など他では享受できないメリットが各種アナダンには集中しており、それを得られるようにするためにキーが日々配布されます。

私は 2018 年 2 月からガチャを抑止し石割り周回をしてはいますが、本来は配布されるキーだけで十分なのです。

言い換えると、多少キャラが揃っていなくても日々アナダンさえやっていればどうにかなるバランスになっている。

これが現在のアナザーエデンにおける難易度設定です。

強敵が配信されたその日にどうしても即効撃破したいとかなら話は別ですけどね？ でも、本質的にそのようなプレイを要求されるシステムにはなっていません。

アナザーダンジョンは時空育成の基礎 ～ 1本のキーにメリットを詰め込む効率周回 ～

Key ～ red or green ～

前置きはこのへんで。2021年現在の状況を見ると赤キーはキャラの基礎力を、緑キーはグスタ等付加価値を提供するものとなっています。

本レポートの表題である「1本のキーにメリットを詰め込む効率周回」とは、基本的には赤キーのことを示します。



赤キーアナダンもかなりの種類があり、それぞれ特徴がある上に得られるメリットが違う…ここでは2021/2/9に久しぶりに配信された、ヴェイナとフィロの顕現武器をより効率良く育成するプロセスを事例として採用しましょう。

今ならサイラス道場[1]などがあるようですが、私の場合これから記述する諸事情によって「古代ゼルベリヤ大陸 晶」と「古代ゼルベリヤ大陸 陰」で顕現武器を育成します。

※以下、「古代ゼルベリヤ大陸 晶」と「古代ゼルベリヤ大陸 陰」はゼルベリヤ晶もしくはゼルベリヤ陰などと記述します。

Bug ～ 待つことで物量的損害を回避する ～

残念ですが、最近のアナデンは何か配信されるたびにバグが発生しています。

あれこれ理由を勘繰っても100%正しい確証が得られない限り意味はありませんので、私はいつも配信された当初は様子を見るようにしています。アナデンは逃げません。

1日も待てばバグ情報が公式から提供されることが多く、それに従って行動します。

当然のことながら私はゲームデバッガーとして雇用されているわけではないため、リスク回避[2]を優先させていますね。

この項目は今回の効率周回の布石とも言える事柄を記述しただけです。内容的に大したものではない。

バグっている、ないしはその疑いがあるから放置していたのですが、ゼルベリヤ晶陰ともに武器強化ができる場所なのです。

これが今回のメリット享受型効率周回に結びついた！

アナザーダンジョンは時空育成の基礎 ～ 1本のキーにメリットを詰め込む効率周回 ～

Reward ～ 一度に多くを得る ～



題材を選んでいてもきりがありませんので、ゼルベリヤ晶に絞ります。
得られるものは多く、クラルテの冥上昇や各種の書など、そして主たるものは武器強化です。
この火力インフレ環境下ですから無理に強化する必要ありませんが…

ストーリーに準拠した装備[3]は一通り強化しておいた方が良いと思っていますよ。
武器強化はザコも Fear も倒す必要があります、アナダン内を一掃しなければなりません。
これはその分経験値が得られるということでもあり、ここを顕現武器強化に生かさない手はありません。
すなわち、アナダンならではの報酬を獲得しつつ、武器強化の必要性を生かし、顕現武器をも強化しようという作戦です。
1本の赤キーにできる限りのメリットを込めて周回する。ゲームとしてすごくおもしろいと感じます。

「苦行は嫌い。お得に遊んで強い時空♪」
こういうのが私は大好きなんです！ 健全なゲーム体験でしょ？

Unit formation ～ できれば顕現キャラ込みで ～

パーティー編成について、fein 時空のニーズを整理します。



- 天冥が上がるキャラは絶対入れる
- 推しキャラを使いたい
- ある程度は効率的であるほうがいい
- 顕現武器育成はそのキャラ本人に持って欲しい
- 何より飽きずに華やかに進めたい

こんな感じでしょうかね？

たまに目にするのですが、ギルドナの通常攻撃全体化[4]でアナダンとかが回れるようですね？
でも…やっぱりこれも私の時空には必要ないです。

今のところ「EX メリナ・クラルテ・AS サキ・ミラ／ヴェイナ・フィロ」というパーティー。上記ニーズを全て満たすものですね。

アナザーダンジョンは時空育成の基礎 ～ 1本のキーにメリットを詰め込む効率周回 ～

これで次のように回ってます。

1. ザコ敵を倒しながらアナフォゲージを貯める
2. ゲージが半分貯まったら第1Fear を開幕アナフォでワンパン
3. またザコ敵を倒しながらアナフォゲージを貯める
4. ゲージが半分貯まったら第2Fear を開幕アナフォでワンパン
5. またもやザコ敵を倒しながらアナフォゲージを貯める
6. ボスを開幕アナフォでワンパン

アナダン内部を一掃することで、顕現武器のレベルも同時に上げていきます。

Scene ～ 効率的に、変化をつけて ～

はっきり言って、周回は飽きます。果てしなく続く単調作業ほど人間をうんざりさせるものはありません。[5]

モチベーションがなくなってしまうえば、全て終わりです。

ここをどうにか自分好みに工夫すると効率に結び付くことが多いですね。



ゼルベリヤ晶において、EX メリナ・クラルテ・AS サキ・ミラは敵の弱点を突くことができます。特にEX メリナ・AS サキ・ミラに関しては連撃で弱点を突ける。

これであつという間にアナフォゲージを貯められます。

アナダン後半でゲージが貯まり切ったら全部サキとクラルテで一掃すればいい。

このクリスタル犬、どのくらい速度があるんでしょうね？

けっこう先制されたから天 255AS サキをパーティーに入れたのです。



アナザーダンジョンは時空育成の基礎 ～ 1本のキーにメリットを詰め込む効率周回 ～

Afterword



外伝アナダンは効率が悪いとよく聞きます。そして私自身、外伝アナダンは報酬も少なく経験値も低い。効率が悪いと思っています。

それでも2018年2月から通いつけているのは、やはりサキ、ジェイド、ディアドラといったキャラが好きだからですね。

もちろん常時通っていたわけではないしペース配分も調整してはいますが、だいたいいつもどこかしら外伝アナダンに通っています。

効率効率と言いながらすごく非効率なことをしているようにも思えます。

一つだけはっきりしているのは、2019年1月から始まった砂袋火カインフレ期間があまりにも、あまりにも…長かった。[\[6\]](#)

これがfein時空に大きく寄与したことは間違いありません。

砂袋火カインフレ期間はおおよそ2年間に及び、かつ今も続いています。

単純に計算しても「毎日4本赤キー×365日×2年分=2920本」もの赤キーがあった。

ここでアプデが遅いなどといった話をするつもりはありません。

そうではなく、あまりにも長い砂袋火カインフレ期間を有効活用すれば、効率が悪いとされる外伝アナダンへ通っていてもまったく戦力に困ることはなかった。

そういう事実がここにあるんですよということなんです。

fein時空はインフレした火力がなくても強敵を倒し続けてきた時空ですから、この少なくとも2年以上に及ぶ砂袋火カインフレ期間というのは、丸ごと全部ボーナスであったと言っても過言ではないでしょう。そう考えると、やっぱり砂袋火カインフレが続いてくれたほうが良いよね(笑)

それともインフレが止まったほうが良い?

しかしそれは運営が決めること。

今後が楽しみですな♪



アナザーダンジョンは時空育成の基礎 ～ 1本のキーにメリットを詰め込む効率周回 ～

Footnote

[1] 廻生のサイラスステージで4枠くらいの育成が同時にできるようですね？ 経験値も高いでしょうし、ワンパンできるならレベリングに限って言えば最高峰の効率なのでは？ 大昔に話題になった魔獣城地下通路を思い出しました。しかし、今回も私はこの手法を選べないんです。いつも流行に乗れずごめんなさい。顕現武器は数時間でレベルMAXにしなくても問題は出ないので。わら坊も既に255ですし。

[2] 古代ゼルベリヤ大陸 晶 がそうでしたね。素材要求数にバグがあったと記憶しています。少ないならまだ許せますが多く要求されていたとするなら、そのまま赤キーの損害となります。どっちみちクラルテの冥が上がったり詫び石がもらえるから損とも言い切れない側面はあるものの…待てば解決するのにわざわざ渦中のアナダンに潜入してもメリットがまったくないんですよ。

[3] 表現が分かりにくいかと。ここでの例外は異境武器です。もう散々語り尽くされていますが、私からは堂々と「不要だ」と言わせていただきます。詳しくは『Fein 時空は異境武器をもサポート・ガード要素が優先です』というレポートにあります。かかる労力、資源、キーを考えると得られるものが少な過ぎます。なければいくらでも強敵を倒せるし、ぜひテコ入れを希望します。異境そのものは私も大好きなので残念でたまらないです。ラルム…ラルム素材ですよ。あれのせいで異境武器はコスパの悪い無用の長物という認識になってしまっているのです。

[4] おそらく敵の数攻撃などでグラスタを工面し武器を持たせるのかな？ 攻撃ボタンを押すだけでいろんな場所を周回できるならラクかもしれないですね。大昔に話題になったティラミス思い出しました。しかし、またもや今回も私はこの手法を選べないんです。いつも付き合い悪くて本当にごめんなさい。その類の手法って飽きちゃうんですよ。変化をつけてアナデンで遊びたい気持ちが強いんです。

[5] 単調周回を耐えられるかどうかは個人差や性格、ライフスタイルなど複雑な事情が絡んでくるでしょうけど、少なくとも「ゲームの周回を延々と続けられるヒューマンスキル」を私は必要としてないです。

[6] 私が2019年1月から始まったインフレを「砂袋火力インフレ」と呼ぶのは、配信される強敵全てが非攻略サイト型戦術（通称ループ攻略）で倒せるにも関わらず、火力だけが異様なペースで上がっていったからです。そうすると火力を試す相手は物言わぬ砂袋だけということになるでしょう？ 悪く言えば、廻生が来るまでの2年間はキャラだけがじゃんじゃん追加され敵は追加されなかったのですよ。もちろんいろんなストーリーも配信されましたが、火力が上がったキャラが活躍できる舞台がなかったのです。

運営にも意図があったと思われるのですが、私は正直「相手もいないのに、そのキャラで何をやるの？」と…この2年間ずっと、そう思っていましたよ（笑）

キャラクエの魅力などはまた別の話です。RPG というのはゲームなので、ストーリーだけならアニメでいいじゃん。

つまり、レベル99の屈強キャラやエクスカリバーやマサムネやらが大量に与えられるのに、敵はスライムしかいなかったということね。

私が砂袋火力インフレと呼ぶのは、そういう事情があるからです。