

# fein 時空にとっての星天&大地導証

## ～ 導証と時空運営の関係 ～

### Introduction

このレポートはいわゆる「ゲームとしての攻略法」とはまったくの無関係です。

ソロ RPG なので他時空事情がどうなのかは分かりませんが、アナザーエデンのサブスクリプションは私の時空が持つニーズに適合しました。

今後を考えるのは運営の仕事。真面目な要望があれば私は Twitter ではなくフォームから送信しますので、ここでは fein 時空に特化した記述に留めます。

一応サブスクリプションを主題とはしていますが、本稿の記載にあたって様々な側面へ記載を広げることもできましたね。

しかしながら…自分でも思いますがこのような文章を書くのが本当に好きなんだと…。フォロワーの皆様におかれましては、無理に全文読んだりする必要はありませんよ？

記述を重ねるたびに脚注が増え、読みにくくなっているのです。お気遣いなく♪



### Representation

アナザーエデンのサブスクリプションには様々な呼称が見られるようですが、本レポートは通称や慣例・他時空事情に関わらず、以降「導証、灯火、七星、木霊、試練、保険」と記載します。また、ゲーム内に説明もあるのでこれらに関する仕様については記述しません。

また、アナザーエデンにはアナザーとエクストラの各スタイルがあります。特に必要がない限りまとめて「新キャラ」と記載します。もし必要があれば AS・EX と書き分けます。もし何かしらの必要性から本レポートを読む方がおられた場合、慣例と異なるため紛らわしい部分もあると思われます。念のためこの場でお詫び申し上げます。

加えて、今後は可能な限り私の時空のことをアカウント名と合わせて fein 時空と表記を統一します。

- 脚注は本文中に\*とし、巻末に\*にて記載します。また、本文中かコラムかによって数字とアルファベットを使い分けます。
- 必要に応じて一によって意味を補足するための文章を挿入します。

# fein 時空にとっての星天&大地導証

## ～ 導証と時空運営の関係 ～

### *Ticket* ～ 灯火木霊のタイミング ～



以前にも少し触れましたが\*1、改めて導証の運用や私見のようなものを書いてみましょう。

木霊はもらったらずくなく使ってます。

灯火は記念行事以外はだいたい月末\*2まで保管しています。現在の砂袋火力インフレ環境下だと特に火力アタッカーは次々とより高火力のキャラが配信されるため、この灯火に関わらず各種ガチャは常に様子見を心がけています。

例えばアナザーダンジョンにおける石割り周回に関しても同様ですが、キャラ獲得のために動くのは火力を要するコンテンツ配信確認後です。— 今後は他にも出るでしょう

けど、現行だと廻生のようなコンテンツのことを示します。この文脈も他で聞いたことがないため、fein 時空独自のものかもしれません。一方、導証が持つ性質を活かすためにも普通の裏ボス等は可能な限り通称ループ攻略で勝ちたいです。— こうしないと、fein 時空の場合せっかくの美しいキャラたちが倉庫番になってしまうからです。

### *Choice* ～ 七星の選択肢 ～



これは難しく、私は迷いながら選んでいます。3か月間が空くのでコンテンツの状況が変わっている可能性もあるから。今のところ、当面は2019年1月から継続している砂袋火力インフレ環境が今後も続くという前提で下記のような基準を検討しています。

**1** 火力は足りているので、防御系サポートが少しでも豊富な新キャラを選ぶ

**2** 通称ループ攻略にまったく寄与しないASキャラは選ばない

**3** EXキャラは通称ループ攻略にまったく寄与しなくてもEX必殺技の仕様面から選択肢に入る

**4** 持っていない新キャラが7名未満であれば既存の防御系サポートキャラを選択し天冥上昇を狙う

ただ、七星に関しては上記通り3か月間が空くため、このように基準めいたものを考えるよりその場の状況を見た判断で良いと思っています。— マイルールも限度があると思っています、私は柔

## fein 時空にとっての星天&大地導証 ～ 導証と時空運営の関係 ～

軟に変化させつつやっています。むしろゲームのクリアに関係ない厳しいマイルールを自ら考え始めたらゲーム以外の遊びを始めますね。そういうのは飽きてる証拠だと考えてるので。—  
基本的には7名以上は未保有の新キャラがいるとより恩恵があるでしょう。

### Scorched ～ クロノス石の焦土化を防ぐ ～



ちょっと乱暴に言ってしまうえば、もともと導証に付いている灯火木霊が当たらずともかまいません。

当たらず抽選から漏れたキャラは後から七星で拾ってあげれば良いことに加え、未保有キャラが増えれば増えるほど灯火木霊の恩恵も手厚くなるからです。

また、これまでの「feinのアナデン史」にあるとおり無料クロノス石でガチャは実施していません\*3。

ここで問題になるのは最新キャラを獲得できる可能性が低いということ。これについて考えてみます。

- 1 2019年1月以降の砂袋火力インフレ環境下において、配信されるのはだいたい火力系のキャラが多かった。インフレが続くならこの傾向も変わらないはず。
- 2 可能な限り非攻略サイト型戦術（通称ループ攻略）で戦う fein 時空にとって、火力キャラは不在であっても悪影響は出ない。
- 3 火力の大小は勝敗に影響を与えないので、一世代前のアタッカーにグラスタを付けて大切に使い続ければ問題は出ない。
- 4 火力キャラは火力サポート含めて俗に言うところの上位互換がすぐ出てくるため、仮に動くにしても火力を要するコンテンツが来てから動いたほうがトク。

こういう事情ですから、fein 時空では無料クロノス石の焦土化が導証によって防げるということなんです。

そして貯め込んだ無料クロノス石はキーに回す…これで導証のメリットと fein 時空のプレイスタイルが合致することになります。

---

[ここでコラムへ移ります。](#)

# fein 時空についての星天&大地導証

## ～ 導証と時空運営の関係 ～

### ★ column ★ ～ ガチャより周回してたほうが良い?! ～



どうでしょうね？

変化をつけた周回は私自身のパーソナリティーにも合いますが、他時空でもガチャより周回してたほうが強くなれるかどうかは分かりません。

グラスタの倍率は非常に高く揃えれば\***a** 強力であるものの、それだけで勝てるわけではなかったからね。天冥にしても低ければ低いで工夫ができます。

そもそも fein 時空は最新火力キャラが揃っていないことが多いため、まず敵の動きに対応できる立ち回りを考え、

それに肉付けする形でグラスタセットアップを行います。—ここで MP が切れそう・ここは火力へ振る余裕がある・HP 回復力がないとベストタイミングで VC できない…このような状況に対応するためのグラスタセットアップです。—

ゆえに私の場合は立ち回りがまず基礎としてあって、グラスタはその補助的役割なんです。

廻生の場合は専用セットアップがあるからそっちは普段考える必要がない\***b**

加えて、これまた同じ理由で攻略サイトの手法は適用できません。—最近には豊富に揃っている傾向がありますが…しかしこれは運が良かっただけなので前提とすることはできません。— 言い換えると fein 時空に関しては先にクリアした人の攻略を見てもまったく意味がないということです\***c**。キャラがいないからね。

こういう事情ですから、ガチャより周回してたほうが強くなれるかどうかはその時空によるとしか私の立場からは語れません。

fein 時空の場合は非攻略サイト型戦術（通称ループ攻略）を始めとする様々な要素がベースとしてあって、それらを使って砂袋火力インフレを利用することで「膨大なクロノス石の節約と強敵攻略の両立」に成功したんです\***d**。

加えて全ての強敵戦において私が全部一人で考えてきた（正しくは考えるしかなかった）攻略方法ですから、他時空に当てはめられるかどうかなんて…到底、推測不可能です。

しかしですね—私が 2018 年 2 月に石割り周回を始めた頃はそんなことやってる人ほとんど見なかったですよ？ 最近になってたまに見るようになってきましたが、あの頃は 10000 石配布エピソードもあったから…\***e**。

---

コラムここまで。本文へ戻ります。

# fein 時空にとっての星天&大地導証

## ～ 導証と時空運営の関係 ～

### *Cheering* ～ 試練の天冥を誰に注ぐか ～



fein 時空では上記のように最新火力キャラが入手しにくい状況ですから、非攻略サイト型戦術（通称ループ攻略）を有利に進められるキャラを優先させています。

すなわちマリエル、アナベル、ユナといった、防御系サポートや回復に秀でたキャラたちです。

ただ、もう至るところのレポートに書いていますが、天冥値というのは必須級のものではありません。

特に私の場合は推しキャラを応援したい気持ちが非常に強いため、そこから出た視点でもありますね。このようにガチャを灯火・七星・木霊だけで済ませ、非配布キャラの

天冥値は試練を使い狙って上げる。

かつ通称ループ攻略によって砂袋火力インフレを活用することで、fein 時空では導証によってガチャに無駄を出さない\*4 時空運営を実施していく予定です。

## *Afterword*

アナザーエデンを始めたばかりの私は 1000 石が貯まったらすぐに焦土化していましたね。俗に言う爆死です。

実際にはそうではないのですが、いつの日からか無料クロノス石でガチャをしてもキャラは当たらないものと結論付けるようになりました。この認識は明確な数字の変化が公表されない限り、今後も変わりません。

そういった事情もあり、2019 年→2020 年に続いた確定や運命系統のガチャだけを、さらに厳選して実施するようになったのです。奇しくも 2018 年 2 月にはフィーネの冥上げができるアナダン魔獣城が実装されていました。

このような流れの中、fein 時空におけるガチャ抑止の方向性は日を追うごとに強くなっていきます。それに追い打ちをかけるようにアタッカーの火力ランキングが目まぐるしく変わる砂袋火力インフレが激化していった\*5。

もともとアナザーエデンにおける通称ループ攻略を考えるのが好きだったこともあり、私の時空運営、すなわちプレイスタイルが現在の形へ錬成されていくわけです。

そして、そのプレイスタイルは導証によってより増強されつつある…

このようにまとめると、自身のゲームとの付き合い方が見えてきますね。ニーズを自覚できると思いますか。

ゲームに限らず、「自分がどうしたいか」ということを明確に知るのはいっこう難しいと私は考え

# fein 時空についての星天&大地導証

## ～ 導証と時空運営の関係 ～



ていて、これが自分のアナデン史を書いている理由でもあるんです。

アナザーエデンが本当に10年続いていけば嬉しいですね。私も今後は導証加入という形で微力ながら応援いたします。導証はその性質上 fein 時空にとってメリットが適合していて「こういう形なら…」と思ったのですよ。

## Footnote

\* 1 —@Den\_scoth\_Mn レポート『第2次天冥上げ計画始動』afterword

アナデンの導証はいろいろなご意見があったようですね。私の時空はほぼ当てはまらないんだけど。

\* 2 この月末という表現も fein 時空に特化したものです。いつ導証に加入したかによって異なるでしょうけど、このようなシステムに関する御判断は各時空に委ねられています。

\* 3 —@Den\_scoth\_Mn レポート『ANOTHER EDEN's History of fein ♪』column(10P)

いわゆる無料10連や単発ガチャは当たらない前提で時空運営しています。もちろん当たることもあるし私も経験していますが…この砂袋火力インフレ環境下においては基本原則としてガチャを見送り周回に回したほうが fein 時空は多くの恩恵を受けられ、かつ遊興費の節約に繋がってきた実績があります。

\* 4 ただし、これは現在の砂袋火力インフレ環境が続くという前提付きです。味方のインフレが止まるもしくは敵がインフレする等の調整で砂袋火力インフレが停止した場合、最新キャラがいないと問題が出る状況も予想できます。今の砂袋火力インフレ環境だからこそ、火力を要するコンテンツが来てからキャラを集めれば良いという図式が成立するわけです。しかし…この続きは後日に致しましょう。

\* 5 私の記憶が正しければ、以前私はループ攻略のほうが良いと述べたことがあったはずですが。当時はまだ真・黒炎の魔竜とユナの水 ZONE が話題になっていたかな？ バランスを取るため火力ワンパン攻略でも良いだろうと添えはしましたが、当時からこの部分が fein 時空にとって誤りであることは薄々勘付いていました。

「今回は難なくループ構築ができたが…ディストラクト・フレイムは相応の攻撃力だった。この真・黒炎の魔竜のような調子が今後も続いたら、敵の動きに対応できない状況になるたびにガチャ頼みになるだろう。無理にでもキャラを引いて火力攻略しないと強敵を倒せない時空になる恐れもある…」

当時からこれは私の中で重大な懸案事項となっていました。—ここを徹底的に調べるために赤殿中を始め全古代八妖を ZONE なし+即興ループ構築+実況撃破したのです。その場で fein 時空がありのままのプレイスタイルでやれるかどうか試さないと、今後に繋がらないと思っていました。—

その後、2年にも及ぶ砂袋火力インフレを鑑みれば…「火力ワンパン攻略でも良い」という部分は fein 時空にとって明確に誤りであると改めて結論を出すことができます。

もちろん、他時空にとっては分からないけどね？

# fein 時空にとっての星天&大地導証

## ～ 導証と時空運営の関係 ～

\* a グラスタに限らず、各種装備を揃えるのは難しくありません。しかしなにぶんアナザーエデンのコンテンツ量も膨大なものとなっているため、時間はかかるでしょうね。—ゆえにグラスタや装備が揃わないなりに立ち回りで勝てるのはトクであり、まったくもって無駄ではないと私は思っています。fein 時空における氷獄鬼とクダン、無貌は典型例ですね。氷獄鬼とクダンはストーリー中であつたため未来ガルレアで錬成素材を集めるよりその場でループを組んだほうが速く倒せました。また、無貌にしてもやり始めた当初は十分に錬成素材が揃っていなかったため、いろいろループを組みながら勝ってましたね。全部が全部の準備が終わってからなんて、いつになったら倒せるのですか？ ちょっと効率が悪過ぎるでしょ…私はそんな攻略やりたくないです（笑）—  
グラスタ材料は大幅に緩和されたものの周回しなければならないことに変わりはありません。これに関しては単純にそこまでプレイが進んでいるかだけであり、テクニックや戦術とは無関係です。

焦らず遊びましょう♪ アナザーエデンは逃げませんよ？

\* b —@Den\_scoth\_Mn レポート『廻生 15 ターンミッション・勝つための火力』 Setup

私がかたまに Tweet している「廻生 15 用グラスタセット」のことです。私は火力が必要な場合のみ専用のセットアップを行っています。普段から身構えた装備でなくても十分強敵に勝利できます。

\* c —@Den\_scoth\_Mn レポート『ANOTHER EDEN's History of fein♪』 2017 年 10 月 (2P)

昔の攻略サイトは話題性がある最新ガチャキャラによる攻略を優先させていました。そっちのほうがサイト閲覧者が増えて広告収入が入るからでしょうね。今は様子が違うのかな？ 以前リヴァイアサンを倒そうと攻略方法をググりまくり結局見つけられなかったエピソードを境に、私は強敵戦において他時空の攻略方法を参照するのを辞めました。言い換えると諦めるしかなかった。そういう歴史のお話です。

今にして思えば…あの当時に私の時空に合った攻略をネットのどこかにアップした先人がいて、それを私が見つけられていれば、私のアナデン史は変わっていたかもね？

\* d 少なくとも火力を必要とするコンテンツであった 2021 年 1 月の廻生までは、これからの強敵戦はどうか分からないものの、自分のプレイスタイルを見直すためにも廻生を区切りとして考えています。

どうしても公式発の火力を要するコンテンツが必要だったんですよね。それはずっと思ってた。それがないと私のプレイスタイルの中で「ループ攻略と火力攻略のどちらが優れているのか」というテーマを記述するときに文章として繋がらないばかりか、そもそも公式が課題とする必要十分な火力が出ない可能性を否定できなかったからね。

しかし火力も過剰なほど出ることが立証でき、かつ火力は出すものではなく出るものであると結論できた以上、強敵戦の区切りとして廻生は十分その役割を果たしてくれたと判断して良いわけです。

\* e —@Den\_scoth\_Mn レポート『通称ループ or 火力【攻略の選択肢】』 column2

私は自分のプレイスタイルを変える気ないんだけど、ガチャをスルーして石割り周回なんておいそれと他人様に勧められるものではありません。まず第一に無料クロノス石でも当たるときは当たります。

私の場合はおよそ 2 年以上前から特殊なことをやってきた歴史の積み重ねがあるし、個人的に通称ループ攻略のほうが戦いやすく、それが導証のもたらす恩恵と薄気味悪いほど合致するからこそやっているだけです。これが他時空に当てはまる保証などどこにもありません。

これを記述するために、ページを割いてコラムを作ったのですよ。