

マユ実装記念レポート ～ 推しキャラ 255 への軌跡 ～

Introduction

先日、トト・シア
ターワールドが
登場してアナデ
ンの環境が大き
く変わりました
ね！

「強敵キラー」と
して名を轟かせ
たマナ・ソフィア
の天冥を上げる



には、これまでだと天冥アイテムが必要でした。しかし今後はそうではありません。

私なりの天冥上げ優先順位とかは既に別レポートでコラム化してまとめたので、ここではマユの天上げについて記念レポートを残しておきます。

Growth ～ 推しが成長できるその日まで～

フィーネ昇格後
に fein 時層で重
要だったのは、次
にマナ&ソフィア
のような防御に
優れた性能を持
つ推しキャラが
天冥上げできる
ようになるタイ
ミングを計るこ
と。それまではク
ロノス石を貯め
まくろうと。そう思っていました。

そして石が 18000 個を超えいい加減 度が過ぎると考え始めたとき、なんとマユが登場したので
す。ロストラボ外典にちなんでマナの天上げを想定していたのですが、まさかのマユ。
しかもその性能があまりにも、あまりにも私にぴったりだった。まるで私の戦い方を具現化した
ようなスキル群と VC。

時層を飛躍的に成長させる最高の、いや・・・

二度と訪れないであろうビッグチャンスだったよね！



マユ実装記念レポート ～ 推しキャラ 255 への軌跡 ～

Defense & Support ～ 質実剛健なマユの性能 ～

単純素朴なバフデバフの倍率が高く、ものによっては持続ターン数まで長い。かつ回復系のケアまでやれるという性能がとても重要です。

リアルタは意図的に貯めることもできますが、自然と蓄積されていきます。バフデバフの効果は攻撃とともに作用し、パートナーとなるキャラも幅広い。星海陣を展開しつつ一手一手を丁寧に打ち込んでいく。

マユの持つ性質がハマる敵ならそのままやってしまったほうが、私の場合は断然やりやすい。

フィーネやサキといった元々の推しキャラとも相性が良く、そればかりか相反する性質を持つチェルノボグのようなキャラとも共闘できるポテンシャルを、実戦環境の中で明確に確認しています。

すでに期待には応えてはいますが、マユが秘めている可能性は私の想定以上のものでしょう。



Timing ～ いつから始めるか ～

少し方向性を変えて、キャラを問わず天冥上げを始めるタイミングについて。

2部期間中と、2部完結後は大きく状況が異なり、今は特に「タイミング」を重んじています。

AS ミストレアのような強力な腕知デバフを提供するアナザースタイルが登場したり、はたまたマユのような推しであり、かつ強い配布キャラが実装されたり。そういったタイミングで始めていきます。



マユ実装記念レポート ～ 推しキャラ 255 への軌跡 ～

★Column★ 無償石は周回か夢見か



これってユーザーの状況&目的次第だと思っています。

私が大昔から石割り周回をやっていた理由は、まず推しである配布キャラたちが夢見から出ないこと。

他には強敵との戦い方や火力のインフレへの対応という側面が挙げられます。

言い換えると、プレイスタイルの都合から無償石の使い道がアナデンしかなかったという表現もできるよね。

石割りという言葉が頻りに耳にするようになったのは…2部に入って、しばらくしてかな？

しかし、そもそも無償石夢見でバンバン当たる

かもしれませんよ？

以前 Tweet しましたが、アナデンには攻略の道筋が複数あり、どのようにするかはユーザー側の判断に委ねられているものが多いです。

クロノス石のご利用は計画的にっね♪



そのキャラ性能もあり、未永い付き合いとなるでしょう。

最高の形でマユの実装を称えることができ、とても満足しています。

マユ実装記念レポート ～ 推しキャラ 255 への軌跡 ～

Afterword



コラムの副題は「無償石は周回か夢見か」としましたが、まず第一に私が普段考えているのはそこじゃないのです…

周回か夢見か。

このような選択形式の問いかけは、どちらが良いのかという方向へ進みます。そうじゃないんだよね。問いの立て方に課題があると思われま。

このレポートを書いている 2022/04/29、当初 20000 まで貯める予定だったクロノス石を急遽切り崩すという大幅な路線変更を行いました。

これは普遍性のある攻略手法と考えたのではなく、私の都合です。ノーナの冥をたまらなく上げたかった。

ついでに自然キーの範囲内でシアターワールドの様子見ができるかと。こういうの私は自分でやらないとダメなんです。120 という冥の目標数にもちゃんと理由があります。

2部期間中であれば急ピッチでマナ&ソフィアの天冥上げを実施しましたが、今ならそんな急ぐ必要はありませんからね。



おまけですけどね？

アナザーエデンって、期間限定でないがゆえに、ユーザーの自由です。

運営からも指南めいたことを何も言われない。

だからこそ、迷いやすいんでしょうね？

自由というのは得てして難しいものなんだなって、つくづく思います。