

# 誰をクラス（スタイル）チェンジすれば良いのか？ ～ 自時空におけるキャラクター育成を再考する ～

## Introduction

ここでは「どのキャラから先に育てるか」といったような優先順位に関して再考します。

冒頭からいきなり申し訳ありませんが、**次項から記述される手法も正解とは限りません。**

キャラクター・アナザーダンジョンのキー・装備・グラスタの順番でお話します。



## Character

どのキャラを優先させてクラスチェンジ、スタイルチェンジ、レベリング等の育成を行うか。一番難しい部分ですよ。



キャラクターに限った話ではありませんが、今のところアナデンのアプデは「攻撃力強化が先。防御力強化が後。」という原則があります。

言い換えると、後から敵の攻撃に対処できる防御的な要素が実装され、先に敵を速攻で撃破できる火力的な要素が実装されていく傾向があるのです。

これを鑑みた上で私がやっているのは、邂逅で仲間になるアザミ等の配布キャラは最優先するとして、夢見キャラに関してはサポーター・ディフェンダー、そしてヒーラーを最優先して育成するというものです。

配布キャラさえ育てていればどうにかかなりまし、アタッカーが揃っていないでもまず問題は出ません。

一方、サポーター・ディフェンダー・ヒーラーがいないと厳しい状態になることは容易に想定できます。

## Key

時空育成で鍵になるのは、アナザーダンジョンのキーだと私は考えています。

しかしここで即「毎日消化しなければならない」という文脈へ結び付かないことに注意が必要です。

# 誰をクラス（スタイル）チェンジすれば良いのか？ ～ 自時空におけるキャラクター育成を再考する ～

では、どこから何をすれば良いのでしょうか？

1. **気楽で無難なスタイル**：ストーリーや配信された順番、もしくはクリアできるものから丁寧に回っていく
2. **事前計画が必要なスタイル**：目標となる敵を倒すために必要な資源を集める

私は何か違和感を覚えない限り、目標となる敵がいる場合は2を、そうでない場合は1を採用しています。

無料クロノス石を割って周回することも多いですが、それは私が昔からインフレの傾向を鑑みた上で、計算しているからです。



周回するのが有利であると判断しているからではありません。

## Weapons and armor



武器と防具は簡単かも。

ストーリーでもらえるものを最優先して強化。それと顕現武器です。

バッジは自然に集まるもので十分。幻璃境で強いものも入手できます。

異境武器は緩和がない限りお好みで。

## Grasta

グラスタはストーリーの順番に沿って、現代→古代→未来とガルレアアナダンをやれば自然に集まります。

現代と古代に関しては大幅に緩和が入ったため、今までのように硬玉が圧倒的に不足するようなことはありません。



# 誰をクラス（スタイル）チェンジすれば良いのか？ ～ 自時空におけるキャラクター育成を再考する ～

## Note



このようにまとめたは良いものの…  
火力で敵を押し切りたいなら事情が異なりますので、注意してください。

皆様は古代八妖の赤殿中をどのようにして倒しましたか？

これこそ、もっとも分かりやすい優れた事例と言えるでしょう。

## ★ column 1 ★ 結局、誰を育てればいいの？



新しくゲームを始めると、こういうの気になりますよね。

「どうしても基準は欲しい…」  
それならいっそ、攻略サイト等にあるキャラランキングに習うのはいかがですか？  
ただし、それに従った結果に対して、私は責任を取れません（笑）

さて、いわゆる人間が発する質問というのは、抱いた疑問やそれから来る不安の解消を目的としているわけですから、このような質問が出るのは当然のことでしょう。

そこで今回は「正解ではないが、あくまでも一例として」私のプレイスタイルをざっと記述したんです。

少なくとも公式生放送で強敵であると宣告されたジュスティーヌ&カロリーヌまでは私の流儀のままで全て撃破しているので、記念の意味も込めて。

自分だけのプレイスタイルを大切にしていだければと思いますね。

何でもかんでも合わせりゃいいってもんじゃないし、期間限定のないソロプレイ RPG の中でまで右に倣えなんてつまらないというのが、私の考え方ですよ。

## 誰をクラス（スタイル）チェンジすれば良いのか？ ～ 自時空におけるキャラクター育成を再考する ～

### ★ column 2 ★ アナデンの周回はけっこう大変？！

それは…全て完璧に仕上げようとすれば大変でしょうね。

まずは「目標を先に決める」のはいかがでしょうか？

ウクアージを倒すとか、ジュスティーン&カロリーヌを倒すとか。

設定する目標の性質を「〇〇を倒す」ことに特化するなら、そんなガムシャラ周回しなくて良いのです。

自分の時空のキャラクターを見ておおよそ戦闘時の動きを考えれば、必要なものはさほど多くないことに気付くはず。



そもそも、ぜーんぶグラストを集めて覚醒して錬成して、さらに武器強化して～なんてやったら…

じゃあ、全てを網羅してからじゃないと倒せないってことですか？

それはちょっとね…攻略法としてまず厳しい…いつになったら倒せるの？

周回をするにしてもまずは何を指すのか明確にしておかないと無駄が出ます。

もちろんターゲットを設定してないなら自由ですよ。なんだったいいい。

そして、私が今まで語ってきたことはいわゆる最適解じゃないと言っておきますよ？

最適解とやらを出すことに価値があるとすればだけどね（笑）