

天冥上げ ～ シンプルにプレイする試み ～

Introduction



天冥上げと言えば「誰を上げれば良いか」という方法に話が流れがちです。

しかしそれについてはもう別レポートに書いたので、今度は違う視点から天冥上げを再解釈しようと思っています。

ここで言う違う視点というのは、私の場合、自分の手持ちの中で中心人物のようなキャラを想定して良いかもしれない…そういうお話です。

アナデンはアプデが重なるごとに複雑化し、今ではキャラ総数も優に 100 を超える状態となっています。

その全てを網羅して使いこなすというのは…難しいかもしれない。いつかそうなるだろうとは昔から考えていました。

そこで、推しでも好みでも何でも良いから天冥上げたキャラを中心に、まずはそこからシナジー繋がりで把握するようにしています。

私の場合はね？

Difficulty ～ もう昔ほどシビアじゃない ～



アナデンはすっかり馴染みやすく、遊びやすい RPG になりました。ストイックなことをせずとも気楽に進めていけます。

一方、キャラの総数は毎月のように増えています。新キャラこそ登場しにくいですが、キャラ性能という意味で考えればアナザースタイルだって新たに把握していくキャラということになるのです。言い換えると、毎月のように新しい性能が追加されているということもあり、それら全ての特徴を把握し臨機応変に使いこなすというのは、もうちょっと私はしんどいですね。

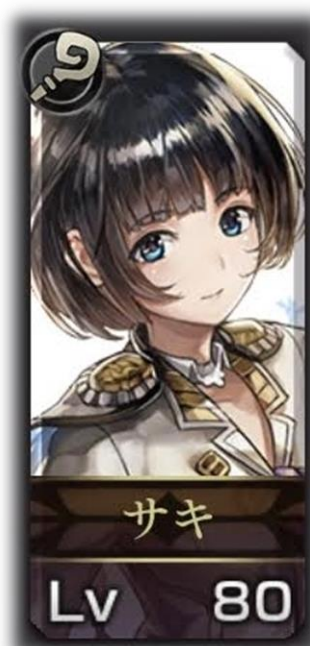
そして、アナデンの難易度は日を追うごとに下がってきていると感じます。

これは2部期間中からそうですが、バフデバフの仕組みさえ分かっていれば、他が少々あやふやでも大きな問題は起こらない。

そうなってくると、自ずと重点的に把握するポイントみたいなものが出てきたんですよ。

天冥上げ ～ シンプルにプレイする試み ～

Center ～ 天冥255を中心にシナジー繋がりで～



つまり、お気に入りで天冥 255 にしたキャラを中心に考えるようにしてるんです。フィーネ中心のパーティー、サキ中心のグラスタ配備、マユ中心のシナジー、ノーナ中心の立ち回り…

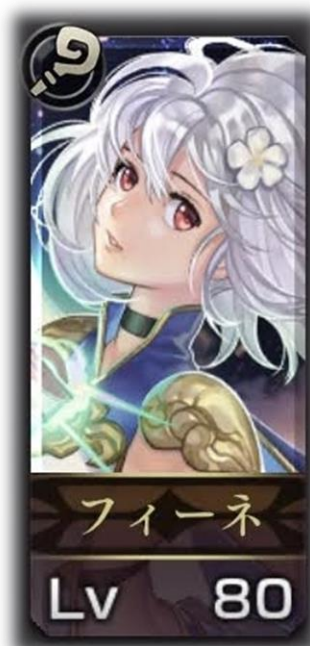
キャラ全員ぜんぶ逐一網羅するんじゃなくて、推しキャラ中心に考え、推しキャラと性能的に関連性が深い事柄から順次覚えていく形を取っています。簡単に言えば、冥 255 フィーネ中心のパーティーを考えてみる。それで攻略が難しいようなら天 255 アルド中心のパーティーを考えてみる。そんな感じです。

強敵戦も推しキャラ中心でやります。いろいろ工夫してれば何とか勝てますよ。上でもお話しましたが、もう昔ほどシビアじゃないんです。

ここ最近の戦闘は全てこのような形でこなしてます。

それで厳しい戦闘に当たったら、その時になってから改めて考えれば良いと思っているけど…そんな状況、経験したことない。

Afterword



もうだいぶ前から、本レポートに書いたような形でプレイしてますね。ラクなんだよ…把握しておく情報量が少ないです。

ただ、こうやってると使われないキャラが出てきてしまいます。実際のところ一回も使っていないアナザースタイルだってある…まあ、おいおいって感じで。

2部のストーリー中にですね。パーティーが分かれて行動する場面があったんです。6人編成のパーティーAとパーティーBがあって、共同でダンジョンを攻略していくやつ。

そういうのが常時周回するアナダンとかであるとね。良いのかもしれない。そんな妄想もあったりして。

とはいえ、もうアレもコレも欲しい欲しいとか言ってもしょーがないと思ってる自分もいます（笑）

私は今のアナデンに満足していますよ。細かい操作性の課題はあるけど、そんな重大案件じゃない。

お気に入り＆推しを中心にあれこれ楽しんで、これからも長続きし

ていければそれで良いじゃないかと。

そう思うわけです。