Another-eden's design for Fine (fourth edition)

• <u>Usage of red key</u> (Four keys)

Beast Lair

フィーネの冥上げ(現在156)



(Free frame)



Mayu's Ideal Unconscious

サキの天上げ(現在78)

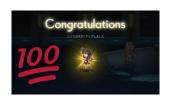


ストーリーや断章など→



Industrial City Ruins

・エイミの天上げ(現在77)



★Point

天冥上げが遅れているキャラや 装備強化状況に応じて配分調 整。今後はギルドナやアルドの 天冥上げも視野に入れる。

※もはやレベリングは検討不要

• <u>Usage of green key</u> (Four keys)

Region (Baruoki & Ratle & Elzion)

ボスの材料数等を計算した「異境デザイン」に基づいて ハードと VH の区別なく素材要求の少ないものから均等 強化中。緑キー消費数は半分以下で済みます。ツブラ調 整次第では、突然の異境装備特権化に対応できる可能性 も?!

天冥 180 の 3 枠解放はギルドナ★5 によって達成されました。



アナデンがすっかり有名に♪

• Others

空いた時間があれば各種のコンテンツへ。<u>兼用巡回を心がけることで無駄な周回を徹底削減してます</u>。大量のGitを使う装備強化は毎日100000Gitくらい稼げるアナダン周回で回復を待つだけですね。

• Disadvantages

全てのコンテンツ進行度が遅延するため、消化しきれずに次期アプデを迎える可能性があります。 また、異境の全ボス倒しは時間がかかり、場所によってはキャラが限定され、かつ一気に難易度が上がります・・・。さらに異境で時間を取られるため、ウクアージ等ボーナス敵に手をつけられないこともしばしば。ただ、ボーナス敵に関しては数値的メリットに関する計算という意味で、特攻キャラ引けてからでも十分と考えてます。