

# 第2次天冥上げ計画始動 ～ しばらく風が続くでしょう ～

## Introduction

キャラの天冥を上げるのが重要という視点ではないんですよ。

事前にどのキャラが★5昇格するかユーザーから100%予測することは不可能なのですから、それをするためにどうやって余裕を作っていくか。

その道筋を重要視していくのが私の時空運営です。

※このレポートを書いている途中にメリッサの告知がありました。修正を迫られるポイントが発生し  
焼き直しが大変でしたね…

## Post-verification ～ 第1次天冥上げ計画の事後検証 ～

ただただフィーネ推しというだけで2018年2月から始めた天冥上げ。

ガチャ[1]を最低限に抑え、無料クロノス石でひったすらアナダン魔獣城へ通っていました。

しかしそのメリット&デメリットが明確に文章化されたのはかなり後になってからです。

### ●具体的な検証

#### メリット

- 膨大な夢詠みを獲得できた
- ASはほぼ全て自力SCできた
- クロノス石を大幅に節約できた
- 防御系サポートキャラのみガチャで狙うスタイルが確立された[2]

#### デメリット

- ガチャキャラの天冥はほぼ上昇しなかった
- ガチャアタッカーをほぼ確保できない状態が続いた
- 強敵戦は常に長期戦となった
- 一部の強敵戦に安定勝利が難しく見送り案件が発生した[3]

#### 想定外の事項

- 異様な火力インフレにも関わらず叩く相手は砂袋だけだった[4]
- マナやソフィアがエンドコンテンツを蹂躪し尽くした

他にもメリット&デメリット+想定外の事項があったと思われますが、昨今の火力インフレを見ると…正直、クロノス石の節制効果が一番注目に値すると思います。

## 第2次天冥上げ計画始動 ～ しばらく凧が続くでしょう ～



### *Environment* ～ 第2次天冥上げを取り巻く環境 ～

ここでは環境を見てみたいと思います。メリッサを見る限り、下記3点が今後も継続する可能性が高いと見て良いでしょう。

- 攻撃力強化が先、防御力強化が後というアプデ法則。
- キャラが追加されても相手がいない砂袋火力インフレ。
- 新キャラ（AS、ES 含む）を入手しても周回以外に使いどころがない状態。

廻生が来たので少しはアタッカーも活躍できると思った矢先に…まあでもアナデンが大きくなるためなら、甘受いたしましょう。[5]

しかしながら、今までと異なり fein 時空のガチャチャンスを徹底的に制限する必要はありません。サブスクがあるからです。

リアルマネーの出費はちょっと増えちゃってるんですけどね。

### *Purpose* ～ 第2次天冥上げの目的 ～

何のためのプレイスタイル構築なのか、次に目的を見直しましょう。

ただの好みでも十分過ぎますが、せっかくなら効率要素も加えられると実益を兼ねることができます。

- 主たる目的：推しキャラの育成
- 主たる目標：無駄なクロノス石の支出を回避する

以前と主目的は変わりません。しかし第1次天冥上げがもたらした恩恵を明確に文章化できた今、多少は事情が違ってきますね。推しキャラ育成だけではないのです。

周回して異節などを集めることで、ガチャでクロノス石が焼失してしまうリスクは大きく減少します。

また、メリッサのようなキャラの登場から推測できる砂袋火力インフレの持続期間を考えれば、試みるガチャの選抜基準をさらに高度にした上で厳密なルールを設定し、徹底せざる得ません。

[6]

# 第2次天冥上げ計画始動 ～ しばらく風が続くでしょう ～

## Plan ～ 第2次天冥上げの計画素案 ～

第1次天冥上げはアナダン周回計画を主たるものにしていましたが、第2次天冥上げはクロノス石にスポットを当てていきましょう。

砂袋火力インフレの恩恵により配布キャラの天冥値は十分過ぎるほど成長しており[7]、今後は最優先課題とまで重要視せずとも良さそうです。

- 資源調達計画：クロノス石の原資は、サブスク試練＋各種配布されるものから得ていく
- 行動計画1：クロノス石を用いた火力インフレガチャは従来通り抑止とする
- 行動計画2：クロノス石の消費先はアナダンとする
- 留意事項：ただし、砂袋火力インフレが敵もしくは味方の調整によって停止した場合、この限りではない。

サブスクチケットによるガチャはクロノス石を消費しないため[8]、今後は得られたクロノス石を100%アナダンへ注ぎ込むことも可能ではないかと思っています。

石割りをするかどうかは気分次第で良くなりましたね。最低限、防御系サポートキャラのASやESがいるときを狙えばいつ石割り周回しても問題ありません。

一方、延々と石を貯めても良いでしょう。

## Afterword



サブスクのお値段、どうなんでしょうね？

私はソシャゲ未経験者ですから大地＋星天の金額が妥当かどうかは判断できません。

私が目を付けたのは下記の事項です。

- ガチャにクロノス石を使わない  
常に星天側チケットを持っておくようにすればインフレガチャでも抑止する必要がない
- クロノス石が余分にもらえる
- 好きなガチャキャラの天冥上げができる
- 未所持キャラが7名以上いれば、3カ月に1度は確定する[9]

全ての強敵が非攻略サイト型戦術（通称ループ攻略）で倒せる以上[10]、砂袋火力インフレは私の時空には無駄です。

砂袋火力インフレには撃破ターン数を縮める以外の恩恵がなく、今まで散々ガチャをスルーして

## 第2次天冥上げ計画始動 ～ しばらく凧が続くでしょう ～

きました。その分のクロノス石が天冥上げに注がれていたわけです。

でも上記のようにリスクをカバーしてガチャに無駄が出ない仕様なら話は別。

これなら少しくらい固定出費が増えても問題ないと計算したのですよ。お小遣いと魚釣りの費用を計算しても、負担にならない金額なんです。

### Footnote 【脚注】

[1] メリッサの登場に鑑み、今後は夢見のことを「ガチャ」と記述します。公式の Tweet 広告でも「ガチャ」の表現は使われており、昨今の火力インフレを鑑みれば「夢見」より「ガチャ」という表現のほうが適切と判断しました。

[2] メリッサの登場により今後もこの体制は継続されるものと思われます。残念ですが、純アタッカーが舞台にいられる期間はより短くなったと解釈せざる得ません。

[3] メルヴィルレーヴとミミちゃんです。バフデバフのリセットスキル実装待ちとなったわけですが…狙いの分かりやすい釣り餌を食わないのも、我が時空の特色です。

[4] ひとまずインフレ開始を現代ガルレア実装、廻生を一区切りを解釈します。その上で、2019 年 1 月から火力の必要性が砂袋だけであったというのは異様なこととして私には映りました。2 年間続いていますからね？ はっきり言って異常事態であるというのが私の正直な感覚ですよ。

[5] たとえ敵がおらずとも最大火力を求めるのもロマンです。砂袋火力に意味がないと解釈しているのは私のバトルスタイルにとって意味がないだけに過ぎません。目指す方は変わらず継続して頂けると話題も作れるでしょう。

[6] 砂袋火力インフレですぐに上位キャラが出るなら、コンテンツが来るまでガチャを抑えるのは当たり前でしょう。私はアナザーエデンという作品が好きだけで、利益を考えるのは企業と運営組織の仕事です。私の役目ではありません。

[7] フィーネ、サキ、アルド、ギルドナ、エイミ、アザミは 255。他配布キャラも高い天冥値です。その効果は廻生 extreme STAGE7 に★4 フィーネを連れて行けるほどであり、2 年間の非攻略サイト型戦術（通称ループ攻略）で節約できたクロノス石がいかに膨大な量であったかを物語っています。

[8] 今までには狙いに狙いすまして 1000 石クロノス石を購入し、それで 10 連するという形でした。サブスクより出費は少なかったもののガチャに無駄が出ない定額プランの中で毎月 10 連できるなら、さほど厳密にガチャ選別をしなくて済みそうです。あれ？ このレポート矛盾してますね？ どうなるのでしょうか？

[9] 非攻略サイト型戦術（通称ループ攻略）であれば、1 世代前のガチャアタッカーでも問題は出ません。この体制が崩れるということは、砂袋火力インフレの終焉を意味します。敵が強化されるか味方が弱体化されるか、どちらかでもって強敵戦の攻略が通称ループ必須になったということですからね。

[10] 廻生は強敵戦というよりグラスタセットアップゲームです。