Sティアは自分のロールから選ぶ

MLBBのSティア評価は、単純な強さだけでなく、レーン適性、集団戦への影響、操作難度、現在のパッチ環境によって変わります。を参考にしながら、まずは普段担当するロールと得意な戦い方に合う候補を絞りましょう。評価が高くても、役割を理解していなければ安定した成果にはつながりません。

ドラフトでは味方と相手の編成を見る

ランク戦では、味方に不足している前衛、妨害、継続火力、瞬間火力を確認します。相手が先に選んだヒーローに対して不利な候補は避け、禁止枠に入る可能性も考えて第二候補を用意します。特定の一体だけに頼らず、同じロールで二体から三体を扱えるようにすると選択が安定します。

レーンと集団戦の役割を分けて考える

序盤のレーン戦が強いヒーローと、中盤以降の集団戦で力を発揮するヒーローでは立ち回りが異なります。序盤に主導権を取るのか、装備が整うまで安全に育つのかを決め、味方の寄りやオブジェクトの時間に合わせます。強みを発揮する時間帯を意識すると、無理な戦闘を減らせます。

初心者は再現しやすさを重視する

操作が難しいヒーローは高い性能を持っていても、位置取りや連携に慣れるまで時間が必要です。初心者は、役割が明確で基本動作を繰り返し練習できる候補から始めましょう。スキルの発動順、退路の確保、重要な妨害への対応を練習モードで確認してからランク戦へ進むと安心です。

装備とエンブレムは試合ごとに調整する

推奨設定をそのまま使うだけでなく、相手の防御、回復、瞬間火力に応じて装備を変更します。エンブレムとバトルスペルも、担当レーンと編成に合わせて選びます。試合後には倒された場面や火力不足の原因を振り返り、次の試合で一つだけ改善点を試すと成長しやすくなります。

パッチ更新後は評価を再確認する

ヒーロー調整、装備変更、マップ更新によってSティアの顔ぶれは変化します。古い順位だけを基準にせず、現在のゲーム内説明、公式更新情報、実際の使用感を確認してください。強化や弱体化が入った直後は、数試合の結果だけで判断せず、役割が変わったかまで確認します。

得意な候補を少数に絞って磨く

ランキング上位を広く触るより、二つのロールで数体ずつ得意候補を作る方がランク戦では安定します。勝敗だけでなく、デス数、オブジェクト参加、味方を守れた場面を記録し、自分に合う候補を見つけましょう。最終的には現在のパッチと自分の操作感を基準に選ぶことが大切です。

モバイル・レジェンドの得意ヒーローの育成の判断基準を学ぶ

ランク戦でSティアヒーローを選ぶ前に、ロール、レーン、ドラフト、集団戦、装備、練習方法を確認するガイドです。