

ノーナの火力を活かした強敵戦 ～ ソフィ 13 ターン勝利から学ぶ実戦運用 ～

Introduction

銚突きヌシとからくり侍・呂心、崖真 HARD で感触を掴み、ソフィへ進んだノーナの運用研究。ある程度は制限を課されていたほうが学べる人が多いだろうと思ったのです。追撃という時点で多くの方が思い付くであろう廻生も試しましたが…私の時層では AS サキが既に恐ろしい攻略をしているので、そこに重ねてもイマイチ。本題から逸れてしまうので細かくは書きませんが、ある任意の廻生が実装された当時の火力水準や、そもそも復元鉱石周りの課題もあるよね。



そのような経緯を経て、ソフィに辿り着いたんです。
実装時期としても適切なポイントだった。あまり古い敵でもちょっとね(´・ω・`)

Nona ~ Myosotis ~



どうしてこんなに魅かれるのか自分でもよく分かりませんが、ノーナのキャラクターとストーリー、デザインがストライクヒットしたとしか言いようがない。キャラ性能もトリッキーで私の好みに合うものばかりです。ぜひとも使いこなしたい！そう思っているいろいろ試していましたが、**ソフィと再び出逢えた**ことで、その目的は完全に達成されました。

ノーナの火力を活かした強敵戦 ～ ソフィ 13 ターン勝利から学ぶ実戦運用 ～

Shadow ～冥255の意義～

私がノーナの冥を 255 にした理由は、「推しである」というのが第一ですが…加えて、私のノーナは下記のような恩恵を受けられるかもしれません。

1. セニャーレ蓄積が不十分でも、必要十分な火力を出せる可能性がある
2. 挺身ルナティックのリスクを負わずとも、必要十分な火力を出せる可能性がある
3. 上記2点により、立ち回りに余裕が出るかもしれない
4. グラスタとバッジが+1 されることにより、立ち回りに余裕が出る
5. いざとなれば…インフレに取り残された AS サキのように、想定を超えた火力を魅せるかもしれない！

新しい敵が出て、かつそれがノーナを自然に編成可能じゃないと今後については分かりませんが、最低でも 1、2、4 についてはソフィで確認できました。



これだけでも十分過ぎる成果だよな。

冥 255 にした意義は、確かにあったわけです。

Lunatic ～Sacrifice～



現状、ノーナのルナティックはかっこつける目的しかないです(´▽`)

ソフィ戦でもルナティックなしで十分な火力が出ています。あ、ちなみに毒ペもいらなかった。

と言いますか、試してみたらエイドスとヒュレーが

壊れたんです。そうするとソフィが本気出すので勝てなくなります。

せっかく冥 255 あるのですから、防御力が落ちるリスクを甘受せずとも良いと思ってますよ。

やれると分かり切っているポイントなら積極的にかっこつけてもいいけど(´艸`)

ノーナの火力を活かした強敵戦 ～ ソフィ 13 ターン勝利から学ぶ実戦運用 ～ *Cartello Paradiso ~ Segnale ~*

ノーナのメインスキルである、カルテロパラディゾ。
攻撃でも防御でも、カルテロパラディゾを経由することが多いでしょう。



これでセニャーレを貯めるわけですが、この貯め方が実に奥深いんですよ。
普通に3ターンかけてもいいし、どこかのポイントでアナフォやってもいい。
ノーナ入りのアナフォは火力が低い傾向にあると思います。
でも今後の火力インフレによって、ノーナ入りのアナザーフォースであろうと、容易に大ダメージが出せる状態になるかも。

Preghiera ~ 残り続ける祈り ~

あれほど話題になったアルマエテルナ HARD を機能不全に陥れた回復スキルです。
そしてサンツィオーネを使わずとも、このプレגיעーラだけでソフィも機能不全に陥ります。
迎撃だけでなく、ターンエンドに状態異常含めて回復するの強いですよ？
ノーナに味方のケアを一任し、他の全員がバフデバフに集中できる。



アナデンはインフレし続けていくでしょうが、「先制で敵全体に腕力知性速度 99%DOWN+味方前衛後衛全体に物理耐性と全属性耐性 99%UP (5ターン)」はあり得ません。
便宜上防御のインフレなどと Tweet していますが、そんなのほとんど起こらないと…内心では思っています。
ゆえに、ノーナのプレגיעーラは昨今の、そして今後のインフレしていくであろうアナデンにあってもなお、残り続ける価値なんです。

ノーナの火力を活かした強敵戦

～ ソフィ 13 ターン勝利から学ぶ実戦運用 ～

Sanzione ~ Attaccante ~

凄まじい火力を誇るスキルですね！ 一気にノーナが火力アタッカーへ躍り出ました。
このサンツィオーネで、ソフィのエイドスとヒュレーが破損するシーンを初めて見ましたよ…なるほどこうなるんだって。



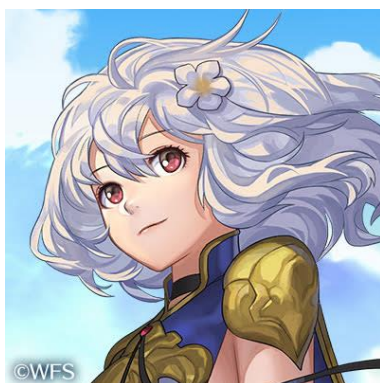
これほどの破壊力を持つものだから、アタッカーはノーナだけで十分だろうと分かってはいたんです。でもなかなか成功しなかった。

状態異常を付与される前後の立ち回りが難しく、想定以上に苦戦したのです。

できればASねここを絡めてやりたかったんですよ。ノーナのトリッキーな動きにASねここを合わせる練習をしたかったので。

アイシャでどうにかなったものの、やはり状態異常付与が手強く、あと一歩が安定しない…敵のギミックや攻撃を火力でキャンセルできないのは、時として大きな問題を引き起こすと改めて感じました。

こういうシーンに出くわすと、アナデンが火力を売りにしてインフレ展開する流れを作っているのも頷ける話ですよ。



しかし…最後は結局、フィーネで解決できたんです。
それに加えてアタカンテの蓄積タイミングを調整しています。
これにて100%安定し、かつ13ターンという(たぶん)仕様上最短での勝利が成立しました。
他キャラに支えられつつ、冥255のフィーネとノーナが掴み取った、今後へ繋がる学びです！

ノーナの火力を活かした強敵戦 ～ ソフィ 13 ターン勝利から学ぶ実戦運用 ～

Shade ～ 陰と水の属性 ～

サンツィオーネは陰。アムレートとティーロヴェレーノは水です。

サンツィオーネの破壊力があまりにも壮絶なので目立ちませんが、ティーロヴェレーノも普通に強いですよ？

そこらへんのアナダンでワンパン周回するくらいならこれで十分。アナフォでゲージが余った時に連打するのもアムレートかティーロヴェレーノです。この水属性はともかく、サンツィオーネの「陰」というのがちょっと珍しい印象を受けました。

ここいらへんで、パーティー編成の意図について書き残しておきましょう。



サンツィオーネが陰ですから、ソフィを相手にするならどこかで属性を切り替える必要があります。そこで AS ねここの運用練習を行い、2種の ZONE を配備できるパーティーにしようと、そういう意図がこのパーティーには有ります。

ノーナがカルテロパラディゾとサンツィオーネを操り、加えて AS ねここが属性変更を実施するプロセスの中で生まれるであろう感覚や、注意事項などを学びたかったですよね。



ノーナの火力を活かした強敵戦 ～ ソフィ 13 ターン勝利から学ぶ実戦運用 ～

Afterword

私は正直、ノーナの火力面をぜんぜん期待していませんでした。
アルマエテルナ HARD 配布縛りがあったから、防御寄りに強化されてルナティックを捨てることになっても十分活躍できることが分かっていたからです。
それで良いと思っていたから余計に驚いたんですね。



しかし、サンツィオーネが実装された。ほんとこれすごいですよ。
これはネタバレ抑止期間中の話ですが、アナフォ後の追撃でからくり侍・呂心を撃ち抜いたり、迎撃から続く追撃で崖真を撃ち抜いたり…もう空いた口が塞がることはなかったです。
よく分からず使っていて、大して練り込んでもいない編成で、これほど強いとは…
ただでさえディフェンスも強いのに、アタック性能も凄まじいものがある…
大至急、可及的速やかにノーナ研究をする必要がありました。弊時層の戦闘環境を大きく変容させるかもしれない！

いろいろ試していく中で、試す相手にもある程度の強度が求められると判断したんです。少なくとも火力ワンパンできちゃう敵ではダメだと。
それなら今までとやることが変わらない…もっと新しい、何かを学び取れる必要がある…
それで、ソフィのお世話になる流れができたというストーリーなんです。

冥 255 にして本当に良かった。
久しぶりに充実したキャラ研究ができました。
おまけに最終局面でフィーネまで助っ人として登場し、もう大満足です♪



ノーナの火力を活かした強敵戦

～ ソフィ 13 ターン勝利から学ぶ実戦運用 ～

オマケとして表題にもある13ターン勝利時のスクショでも貼っておこうかな？



勝利の定義として重要でもないし、とりあえず末尾に持ってきました。

特にこのケースでは曲芸じみたアナフォをする必要があって、あまり有効な戦術とは思えなかったからね。まあ…ある意味で記念みたいな。



そんなことより、アタカンテが残っているにも関わらず、その後を考えて改めてサンツィオーネを設置しておくとか、そういう立ち回りのほうが遥かに重要だと認識しています。

こういうトリッキーなことをやらないとイマイチ安定しなかったんだよね。

ノーナのマニュアルめいた動きから脱却できたのも、ソフィのおかげです！