

歪なる呪詛・崖真 (HARD) ～ ★5ノーナの凱旋 ～

Introduction



からくり侍・呂心も良かったけど、こっちも良い戦闘ができましたね！

崖真のほうは新しく追加された BGM がすごく良くて、それを聞きたいがために何度もいろんなパーティーで戦っていました。アナデン強敵戦はギミッ

クを見破るのが楽しいです。

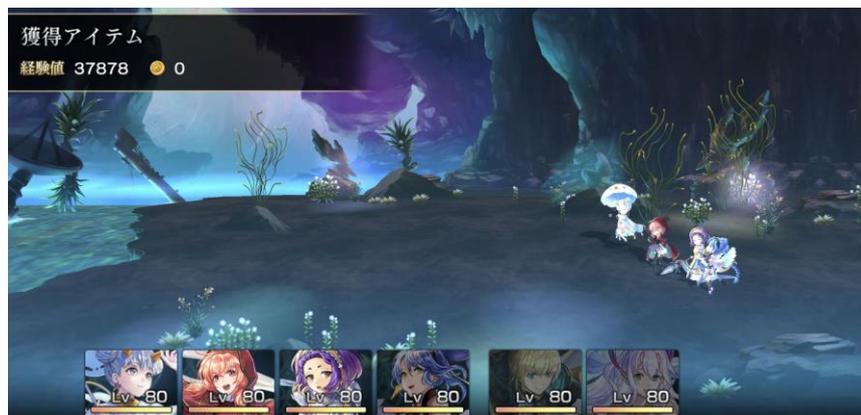
特に豪炎猛火廻生以降は対策すべきポイントだけ抑えつつ、残ったスペースに火力を詰めて自然に勝てる印象があります。

BGM ～ 攻略記載はささっと♪ ～

幸い、崖真は2ターン分ゆっくりと準備をすることができます。あまり強いと言われないのはこの準備ターンがあるからでしょうか？

2部期間のアナデンを思い出してしまったよ。何でもかんでも ZONE の VC してから連打アナフォだけで倒せていた「強敵戦・冬の時代」を（笑）

アルマエテルナみたいにいきなり攻撃してくるわけではないから、確かにラクかもしれないね？



まずはキュリオで突 ZONE→永続毒付与と動き、ピチカで状態異常ガードを設置しておいて、改めてユキノを上げていく。

その間にミストレアがデバフしてノーナがセニャーレを貯める。

みっちりと考えたわけではないです。バフデバフをきっちりやっておき、敵の動きに対応できれば問題は出ません。

歪なる呪詛・崖真 (HARD) ～ ★5ノーナの凱旋 ～

Start ～★5ノーナを使ってみた！～

崖真とからくり侍・呂心はノーナの初歩的な運用を試すのにちょうど良い塩梅かと。どちらも様々な運用例を試すことができますが…

本格的な強敵戦で運用練習する場合、ソフィくらいの強くないと役不足かな…私はそう感じた。

とにかく火力が高いし防御性能も凄い。ノーナ…立派な強キャラと判断しました！



基本となるパラディゾ×3→(ルナティック)の循環があって、そのどこをアナフォで一気に詰めるか検討し、その後の動きに変化を付けられるんですね。

サンツィオーネであればルナティック付きの超破壊力をどこに持ってくるか考えた上で、いろいろなパターンが考えられます。

加えて、ただただサンツィオーネをぶっ放すだけじゃない魅力がある。使っててすごくおもしろい！



紙面が余ってるのでオマケ！

最近の私の編成で、「**ピチカとASミストレアのコンビ**」が至るところで見られますね。

先日もお話したように、私のようなタイプのユーザーにとって、攻略サイトによく見られるキャラランキングや最強キャラリスト等に基づくパーティー編成は敗戦の原因になります。

とにかく決め付けない。他人様の尺度を安易にお借りしない。これはどこでも徹底してる。

キャラ同士が補い合う関係を築けてこそ、弊時層の勝利に繋がるからです。

歪なる呪詛・崖真 (HARD) ～ ★5 ノーナの凱旋 ～

Afterword



崖真 HARD は、BGM を大迫力の戦闘シーンのなかでゆっくり聞けると考えれば良いと思いますよ？

私がアナデンの戦闘にのめり込んでいるのは、ループ攻略をその源流とする立ち回りのおもしろさがもちろんあります。しかし、それと同時に敵のデザインやモーションまで綺麗なことと、BGM の存在が極めて大きい！戦闘に限らず、アナデンで嫌いな BGM は現状、存在しません。断言できる。

特に戦闘 BGM は何度も何度も何度も聞いているし、サントラも買っているし、崖真のように最新 BGM があるなら何度も戦いに行きます。

今回の外史のアレンジ BGM はねー…マジでクリティカルヒットしてしまって…

その BGM の中でリズムカルに動くキャラが凄く良くてね。

「★5 ノーナの凱旋」に相応しい BGM だと思います。

そういう意味で、崖真 HARD は素晴らしい強敵でした。



なんか紙面が余るな…

ユキノ、ミストレア、ノーナのフルアナフォが見たくてね。わざわざ意味もないのにルナティックまでやった(*´ω`*)