

Fate/GrandOrder

非公式攻略本

2019.8月

私の推しを

スクショ映えさせるための本。

変化というのは
永遠を飽きさせないための
スパイスになると思うの

高難易度TA

汎用パ、確定パから
魔性菩薩7ターン!!

推しパ紹介!

最新クエストも
推しで勝ち続ける
スキを諦めない
偏ったPTを大量掲載!

大特集!

コマンドコード14ページ!

お気に入りが見つかると!?

24マスターのコード例『50種』



私の推しをスクショ映えさせるための本。

まえがき&もくじ(小黑唯)

『剣デイル実装から340日』:剣デイル.....P04-05
発行日2019年8月9日。

『高難易度クエストTA入門』:周回報告マン.....P06-07

『きつめの高難易度TA』:2.5次元.....P08-10

高難易度実装のたびに、Twitterでは最短ターンで検索すると
さまざまな最短ターンクリア動画が投稿されるようになりました。
宝具だけで確定クリア、札待ちリトライからのスカディパ、
そもそもクリアが難しい超高難易度を最短ターンはどんな試行回数…？
気になる点を、実際にやられてる&まとめる方に記事依頼。

『フレの推しを最後まで生存させるために序論』:ととい.....P11-13

プレイ開始から2か月で人理修復。そこでタゲ集中の強さを刷り込まれたまま使い込み。
VRマッシュやタゲ集中をなんとなく使ってる方はぜひ。

『愛欲の魔王……王ですね?』:小黑唯.....P14-15

『いまどきのジャンデル朕』:小黑唯.....P16-17

超高難易度の徳川ゲージMAXカーマ撃破レポート。カード性能減ってもAチェイン固定NP20%は強かった。
始皇帝さん、何やってもだいたい勝てるんですがNP獲得量アップ30%があると楽しいです。

『違和感のあるWマーリンが強いだけ』:オキシジェン.....P18-19

マーリンバ第1弾。
スカディ実装前、マーリン入りパーティは「マーリンが強いだけ」扱い。

『勝利ボイスを聴けるアーラシュパ』:茶緒マリノ.....P20-21

マーリンバ第2弾。宝具後の戦闘不能【深刻なデメリット】を乗り越えて。

『公式村焼き処刑人サンソン』:せんにな.....P22-23

マーリンバ第3弾。2019年も勝てる&違和感がない…。

『アステリオスを信じろ』:眼鏡バズーカ.....P24-25

超強力なデバフ宝具によるメタカードとして一部では有名ですが、
メタじゃないクエストや敵が強くなった2部や2019高難易度でも戦えるのか？
使い続けているマスターに依頼しました。サブ解説でここでも流石マーリン。

『百貌vsグガランナ』:ととい.....P26-27

『百貌withカード固定』:ととい.....P28-29

百貌さんのヤバイ強さを、普段から使い込んでいる人に依頼。
水着BBによるカード固定をパーティプレイで使う際の解説としても濃いです。

『水着BBちゃんは最高なんですー。』:小黑唯.....P30-31

カード固定とNP50%はヤバイ。

『Party of Avalon』:ごすごす.....P32-33

推しパ本の感想で「青王バないかな」とおっしゃってたので本人に。

『みんな“かわいい”桜パ』:キラ乃.....P34-35

桜パで2部3章シンの制圧記事です。ユガもリンボ+リンボのジュナオ以外いけた模様。

『絆礼装パーティ』:雪菜帝督.....P36-37

絆礼装はパーティ全体強化など、変則的な効果。
それを並べると、どうなるのか…?というブルジョワパーティです。

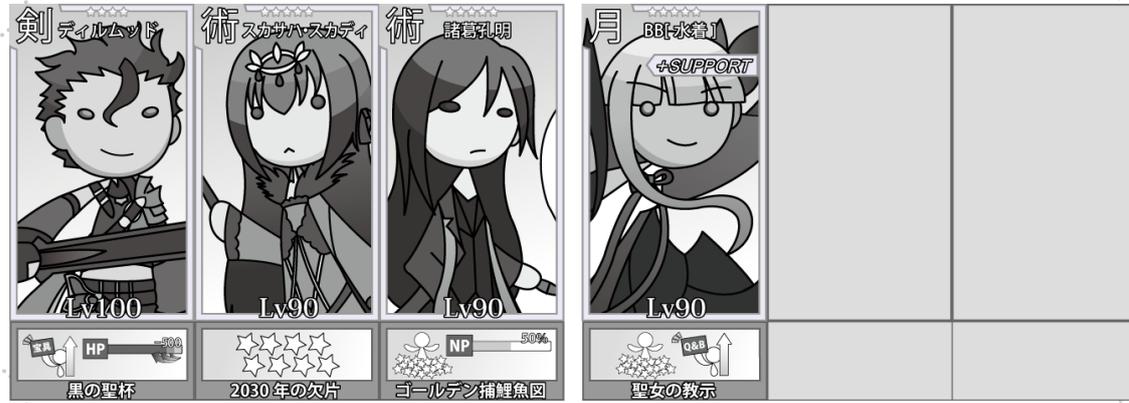
『コマンドコード使ってる?』:協力者の皆様.....P38-51

特集14ページです。使うの怖いかもしれませんが、使って基本損はありません。





『剣ディール実装から340日』



■剣ディールについて

2016年の3月26日、FGO一部五章「北米神話大戦 イ・フルーバス・ウナム」のCMに登場したサーヴァントです。しかしゲーム内に登場することは無く、その後発売されたカルデアエースでは「実装の予定あり」と書かれたまま数年が過ぎました。

またイベント「節分酒宴絵巻 鬼衆百重塔」では、ディールムッドが「モラルタとベガルタを持った状態で～」という発言をし、いよいよ実装かと噂されました。

実際にゲーム内に登場したのはCM公開から二年半が経過した2018年9月5日。実装後は様々なイベントに登場し、「雀のお宿の活動日誌～閻魔亭繁盛記～」や、姿だけですが「旧き蜘蛛は懐古と共に糸を紡ぐ」でも活躍しました。

剣ディールを「実装待ちのサーヴァント」としてだけでなく、「双剣を持った英雄のサーヴァント」として見て頂けたらと思います。

■剣ディールの礼装

「黒の聖杯」を強くオススメします。宝具威力バフを付与できるサーヴァントは少なく、剣ディール本人も持ってません。その中でも最大80%という数値はとて大きいです。「黒の聖杯」が無いという人も、できるだけ宝具バフが付いたものを探したいです。最も、著者が使用しているのはレベル100のATK2400補正入りなのであまり参考にはならないかもしれません。

■剣ディールのコマンドコード

そこまで特段重要視するものではありませんが、特攻付与はどうしても火力が足りない時の押し込みになると覚えておきたいです。クリティカル威力やサーヴァント特攻の赤き宝石の令印、天の楔辺りは汎用性も高いので、普段から付けておくといいかもれません。

◆押しキャラ(剣ディール)

ディールムッド・オディナ

◆想定クエスト

高難易度チャレンジクエスト。
3ターンでできるだけ全力を出す。

◆目的

火力サーヴァントとしてのディールムッド【セイバー】(以下剣ディール)の強さを広めたい。

◆この記事について

剣ディールは比較的尖った点がないQuick型サーヴァントです。今回の考え方は様々なQuick型アタッカーにも応用できるものだと思いますので、Quick型サーヴァントの推しがいる方はお試し頂けたらと思います。

◆剣ディールを活躍させる

全力で剣ディールにバフをかけて、カード固定などで3ターン殴り続けます。基本的な骨子はこれしかありません。一番重要となるサポートサーヴァントは、当たり前の様ですがスカディです。続いても期間限定の水着BBを採用しています。代用枠も後に示しますが、編成難易度をご容赦ください。

◆なんで3ターンに拘るの？

このゲームのバフ、デバフはほとんどが1ターン継続か3、ターン継続です。高難易度をスムーズにクリアする上で3ターンで倒しきるのは、このゲームの理にかなっているのだと私的に思います。

◆剣ディールの性能解説

主にスキルについてです。

○魔力放出(跳躍)A
自身の攻撃力とQuickカード性能を上げる1ターン効果の強力なバフスキルです。主にブレイク戦で敵HPが上昇する3ターン目の締めで使用します。

○フィオナ騎士団の誉れB
自身にスター集中度アップを3ターン付与してスターを出すスキルです。味方の登場時スター獲得礼装と合わせて初ターンからクリティカルを狙えて、2ターン目以降でもスターを飽和させずともクリティカルが安定するのでとても強力。

○激情の細波B
自身の防御力とNP獲得量を3ターン増やすスキルです。火力には直結しませんが、これも3ターン継続するため、後述する宝具3連発に大きく貢献してくれます。

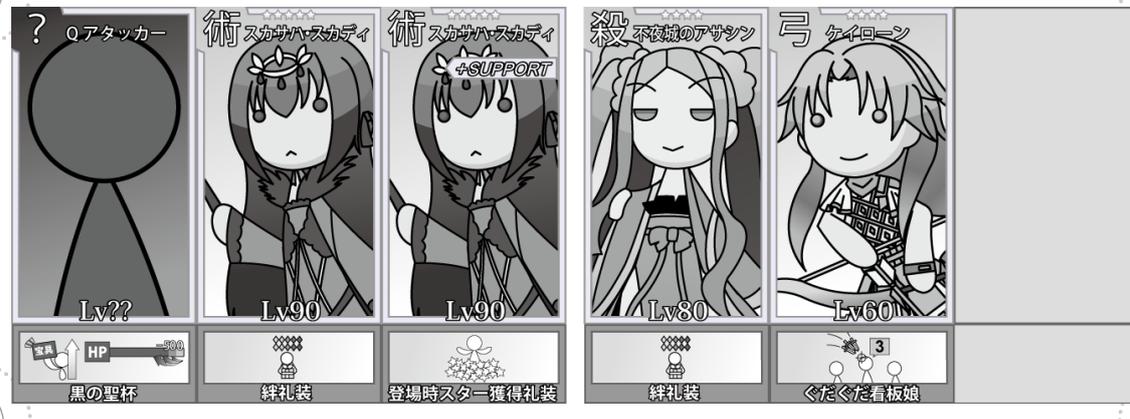
○宝具『憤怒の波濤』
今回は防御強化解除と即死ではなく、10ヒットするQuick宝具だということに注目します。

◆剣ディールのカードについて

この攻略ではサポートによりカード性能が普段と大きく変わり、なおかつそれをカード固定で選べる状況が作れます。

Quickは最も高火力で、NP回収もスターもできる最優先したい札になります。Artsの火力は最低ですがNP回収札に。Busterは火力はそこそこあるものの、全くNP回収できない札として見ます。

『高難易度クエストTA入門』



◆TAとは何か？(周回報告マン)

TAとは高難易度クエスト(以下チャレクエ)を最少ターンでクリアする遊び(ターンアタック)です。令呪は使わないのが一般的です。

FGOは育成が一段落すると普通の攻略や周回には困らなくなるため、TAは縛りプレイあるいは余興の一種として少しずつ広まってきました。

チャレクエが始まったばかりの頃はサーヴァントや礼装の種類も少なく、本当に一部の人向けの遊びでした。しかし最近サポートサーヴァントの充実やチャレクエの低難易度化もあり、TAの敷居は下がってきていると思います。

本稿では難易度が低めのチャレクエを前提に、TAの基本的な考え方を紹介します。

◆ご了承下さい

入門編とはいえ、TAは基本的に運要素が必要になります。

またTAは持ち物検査とも言われることもあり、礼装は凸カレや黒聖杯、タグ集中・スター獲得等の限定礼装が必要になる場合がほとんどです。逆にサーヴァントに関しては礼装よりは比較的自由度が高いです。

○持ち物検査

- ・黒聖杯：難易度が低ければ未凸でもOK
- ・凸カレスコ：NP付与が不要で選択肢増
- ・凸スイクリ：NP50%+無敵貫通
- ・イベント特攻礼装：可能なら周回して凸を2枚作り、1枚をLv100にし、イベントが終われば次回特攻礼装のエサとして使い回し
- ・タグ集中：アウトレイジか看板娘必須
- ・スター獲得礼装：★4もコスト面で便利
- ・魔性菩薩：主にマーリン
- ・死亡時NP付与礼装：★3もコスト(r y
- ・九首牛魔羅王：B強化3T、本人不要！
- ・絆礼装：マースカ孔明武則天など攻バフ系

◆2.TAの基本的な立ち回り

チャレクエのエネミーはブレイクゲージを持っている場合が多いので、アタッカーの宝具+クリティカル2発を毎ターン繰り返してAorQでNPリチャージ&スター確保するのが基本的な立ち回りになります。

カードの引きとクリティカル発生は運頼りになりますが、礼装やスキルによる補助、タグ集中による敵行動のコントロールで確率を高めていくことができます。

もちろん詳しい戦術は敵やギミックによって異なってきますが、乱暴に言えば上記を表現しにくい=TA難易度が高いと言い換えることも可能だと思います。

TAの基本的なテクニックの一つとして、クリティカルに失敗した場合はタスクル(アプリ再起動)をし何らかのスキル使用による乱数調整でクリティカルを出すという手段もあります。

◆3.汎用的なTA編成例

理論値3ターン以内のチャレクエ向け。本章ではある程度汎用的な編成例を紹介します。難易度が低いチャレクエであればそのまま使えますし、難易度高めの場合はこれらをベースにギミックに対する対策を組み合わせて編成を考えて下さい。

●3-1.Quick宝具版

宝具とクリティカルを繰り返すという基本戦術の都合上、難易度低めのチャレクエにおいてはNP・スター共に獲得しやすいQ宝具がやりやすいです。

巖窟王や狂ランスロットはTA常連ですし、WSカディでバフ・NPを確保しやすいため全体・単体を問わずある程度NP効率の良いQ宝具であれば適正があります。

○編成例

- ①：黒の聖杯凸：Qアタッカー
 - ②：絆礼装：スカディ
 - ③：登場時スター獲得凸：フレスカディ
 - ④：絆礼装：武則天
 - ⑤：看板娘：ケイローン60
- マ：カルデア戦闘服(オダチェン:以下略)

○準備

撤退&再挑戦でアタッカーのQQ待ち。敵を倒し切り、NPリチャージと次のターンの星が確保できればBでもAでもよいです。

○1ターン目

WSカディでNPチャージ&バフ→ケイローンとオダチェン。礼装とスキルでスター35個確保。

アタッカーは宝具QQEx等でNPをリチャージします。ブレイク後などの敵攻撃をタグ集中礼装のケイローンLv60で受けて、意図的に戦闘不能にしていきます。

誰かが戦闘不能になると、使用済カードがシャッフルされるのでアタッカーのQQなどを再び引ける可能性を作れます。

またスキル使用済のサポーターを入れ替えられるのでサポーターを増やせます。これをデスチェンジと言います。

○2~3ターン目

アタッカーのカードが来ることをお祈りしつつ、デスチェンジで出てきた絆礼装の武則天でバフを追加。

アタッカーの宝具とカードでNPリチャージし、3ターン目の宝具と追撃で倒すことができれば3ターンクリアです。



『きつめの高難易度TA(1)』



◆きつめとは何か？(2.5次元)

ここではとくにきついTAを想定し、特定のクエスト・編成を取り上げつつ、そういった敵・プレイとの向き合い方を説明していきます。

きつきにも種類があるので、その整理と例示から始めます。おおよそ以下のようになります。

①：ルート検討が大変

「魔性菩薩」のように大量のギミックがあったり、「ジャガーの国」の様にテキストを読むのが大変だったり、どう攻めればいいのかばつと分からないもの。

②：編成が大変

稀にあるガチガチ持ち物検査。理論値未達の「スイーツユニヴァース」「フレムゲート」などが該当します。理論値に達する編成は片手に収まるほど。「天の牡牛」「魔性菩薩」も希少な強化解除対策を求められて大変でした。

③：成功率が低い

大抵のクエストは詰めれば最短で確殺可能ですが、きつい相手になると理想編成でも最短撃破の成功率が1%を軽く切ります。「スイーツユニヴァース」はその代表例で、最高記録の成功率は概算0.005%と絶望的。これに次ぐのは「幽谷にて」「魔性菩薩」などで、成功率は一部の例外を除き大体0.2%以下。

④：長い

「羅生門」のように1戦が長かったり、運要素が後ろにあると大変です。それだけリタイアの判断が後ろに伸びてしまい、試行回数を稼ぎにくくなります。登場時やブレイク時のセリフが長く後半から攻める「マラ（修正前）」や「キアラ」も地獄。「カウラ...カマ...」

⑤：縛り

当然ながら縛っていればきついです。TAに限ると以下のような縛りがあります。

- ・味方を弱める (星5なし、前衛のみ、低Lv、礼装なし)
- ・敵を強める (魔性菩薩、愛欲の魔王)
- ・流れを制限(※広義) (宝具なし、ガッツを利用したアークシュのステラ連発/生存縛りの流星N条、確殺など)

なお、今回は以下の2種類の状況に絞り、敵と編成を決めて話していきます。

- 1) 確定系：宝具のみで最短で確殺(に近い)
- 2) きつい系：理想形でも成功率が低いもの

◆事件簿コラボで確定系

まず確殺可能+比較的最近の高難易度として、事件簿コラボの高難易度を挙げます。

- ・アレキサンダー(騎):約35万/32万/30万
 - ・諸葛孔明(術):HP45万半
- アレキ生存時、孔明は超耐性を得る
3ゲージ1人、1ゲージ1人なので最短3T。
1~2T目でアレキ、3T目に同時撃破。

身も蓋もないですが、礼運を排除した宝具のみの確定ならカレスコと大チャージ持ちを敷き詰めるのが無難です。
1人1回宝具を撃って1ゲージ削れるならば6ゲージ削れるというシンプルな考え方で。

人権と言われるサポーターでもNPは1体50%しか付与できないので、ワンパン可能なアタッカー+カレスコの枠を増やしていく方が簡単です。

もちろん、オダチェン1回までなので6人登場させるだけで困難ですし、人権なしで1ゲージ削る火力を出すのは困難です。そのため全体バフを行えるアタッカーや、サポート後にタゲ集中礼装で即戦闘不能で後列と交代(デスチェンジ)できるサポーターを採用して必要な火力まで届かせます。

○編成例

- ①：CEO (カレスコ)
 - ②：CEO (カレスコ)
 - ③：パニヤン (アウトレイジ)
 - ④：殺エミヤ (カレスコ)
 - ⑤：騎金時 (相撲)
 - ⑥：キルケー (黒聖杯)
- マ：カルデア戦闘服
※：B.bciさん案を参考



◆編成の勘所など (上QRは実動画)

①②：CEO

1~2ターン目のブレイク役。バフ配布が強力なので、宝具で確殺に持っていく上で優秀です。今回はアレキサンダーにギリシャ男性特攻も刺さるので圧倒的な適正。狂の脆さもTAにおいてはメリットで、攻撃とデスチェンジを両立できます。

③：殺エミヤ

タゲ集中『付与』スキルでCEOを落として4人目パニヤンを出します。礼装の枠を節約できるため、カレスコを積みやすくなります。自身も防御無視単体宝具で1ブレイクに十分な力があるので、3ターン目にアレキへ宝具。1.5枠分の働きです。

④：パニヤン

CEOをBバフ&場に残る防御力ダウン役。更にタゲ集中礼装で味方を守り、戦闘不能で5人目の騎金時を出します。

⑤：騎金時

孔明へのブレイク役。NP50%持ちなので、カレスコ以外でも使える宝具役として採用。凸カレスコが3枚以上あれば火力・支援共に優れるメイヴの方が余裕があります。

⑥：キルケー(オダチェン登場)

大体、騎金時と同じ役割+デバフ要員。凸カレスコが足りないのでNP100%持ちとして等倍ですが採用。黒聖杯で火力を補い騎金時とあわせて丁度孔明を削りきり。



私の推しをスクショ映えさせるための本。

『フレの推しを最後まで生存させるために序論(1)』



◆今回のクエスト(といたい)

2018ギル祭「おいでよジャガーの国」
(特攻200%&フレ同一鯖禁止)

◆アドリブ&ギミッククエスト

左：水着信長(狂):HP20万半⇒36万半
常時B耐性

炎上時、火力UP&全耐性

中：いるか姉(弓):HP24万半⇒29万

常時A耐性マシマシ

水辺時、火力UP&全耐性

右：ジャガー(槍):HP22万半⇒31万

常時Q耐性マシマシ

森時、火力UP&全耐性

場：フィールド

最後に攻撃された敵に有利な

フィールドに変わる

(ブレイク後は+左隣)

こんなん全体宝具で楽勝じゃーんと舐めてかかるとカード耐性で一切ダメを与えられないわ、NP回収もできない。そこでとまどっている間に有利フィールドの敵高火力アタックで殴り殺される超高難易度に恥じないクエストです。

適当に敵を倒していると、最後のゲージが耐性で全く割れない事態が発生します。

◆どうやって勝つの？

特攻200%なので単体バーサーカーで敵自体は簡単に倒せます。

今回はフレンドの推しであろう、ものすごい茨木ちゃんを借りました。

あとは敵撃破順を考えて、2人をカード1~2枚やEXで十分倒せるまで削り、残りの1人を宝具でワンパン。1ターン3キル！なので、その間の猛攻をタゲ集中持ちで『きっちり耐えれば』勝ちです。

◆全体宝具は防げない！

クエストギミックとして、敵は有利なフィールド以外での宝具ダメージが激減。喰らっても三桁ダメージほどなので、回避も無敵も不要です。むしろヒット数が多く、敵攻撃でNPを稼ぐチャンスです。

敵宝具ターンには違う敵を殴り、有利フィールドは別サーヴァントのものにする立ち回りで解決！

◆考える事、多くない？

はい。なので、火力は狂でシンプルに。敵通常攻撃のヤバヤバはタゲ集中でランダム要素やアドリブを減らせるように事前に考えたり、戦闘で調節します。

こういう面倒くさいクエストの為に、タゲ集中の使い方を体に馴染ませておくこと思考リソースを割かなくて済むので便利。

◆パーティメンバーを考える

自力でタゲ取りできる鯖+タゲ礼装を活用できる鯖でメンバーを選んでいきます。私のカードプールは実装済みタゲ鯖の内13騎(水着ニトとガネーシャのみ未所持)礼装は看板娘1枚+アウトレイジ1枚です。

◆過程を考える

- ①主役は何ターン生き残れそうか
- ②生存ターンを考慮して何ターン目までに誰を倒さなければいけないか
- ③そのためには何ターン目までにブレイクする必要があるか

ザックリこれと考えます。

①を伸ばすだけなら純盾を多めに採用。ゲオル、デオンの出番です。

クラス相性や特殊ギミックの関係で②③を行なう場合、火力が足りない場合は補助火力としてタゲ集中持ちアタッカーを混ぜます。

■生存ターンについて

あまり厳密に計算してもカード運や敵のランダム行動でブレるので、宝具を何回受けるかで大体を見積もっています。

例えば敵が宝具CT4のセイバー。敵宝具対策が味方からの回避とマスタートスキルで合計2回しかない場合、5T毎に宝具なので10T目宝具は大丈夫。15T目は無理。

じゃあ生存ターンは14Tかな、など。宝具自体を回避できるかもそうですが、通常攻撃も絡むのであくまでざっくり。

■看板娘の育成

タゲ集中礼装を2枚以上持っている場合に限りませんが、看板娘1枚だけレベルを上げると意外と役立ちます。レベル1の看板娘のHP補正は750。一方でレベル20の看板娘は1179。たかだか400差と見ることもできますが、この差で盾役の生存ターンが1ターン伸びることがあります。

盾役が1ターン長く生きるということは、本命の1ターン長生きとはほぼ同義。

高難易度では1ターンの差が勝敗を分けることもあるので、わずかでも勝率を上げるためレベル上げたいと個人的に思っています。

反面、場合によっては低攻撃力が長く場に居座ってしまうことで、結果的に全体の総ダメージが減ってしまうこともあります。

レベル1鯖を使い捨てるような運用がメインなら、むしろレベル1がベスト。

余談ですが旧ホワイトデーガチャで排出されたアウトレイジ(1Tタゲ集中)は、HP補正が0、Atk補正全振りなので落とす運用では看板娘より強いのでは、と思っています。小難題もそう思います。

■その他のターゲット礼装

・ハロウィン・アレンジメント

1T集中+1T防御60(80)アップ

・グランド・ニューイヤー

1T集中+1T無敵

以上2点が看板娘とアウトレイジ以外に存在するターゲット集中礼装です。それぞれ独自の強みがあります。

特にハロウィン・アレンジメントは、各種防御スキル持ちと組み合わせると、無敵貫通単体宝具対策になります。

ただ、これら2点はターゲット集中という意味では同じように見えて、自主的な退場を狙いにくい。

そのため看板娘およびアウトレイジとは用途が異なります。

■主役の守り方

主役の守り方は鯖の性質が変わります。今回、変化A+という高倍率の防御バフを持つが、バーサーカーゆえに防御不利の多い茨木童子がメインだったため、無敵と盾、防御バフ重ねがけという形で守りました。

主役が変われば守り方も変わります。例えば、防御面で相性有利が取れる場合、隙間なく守る必要が薄れます。その分、攻デバフを入れられるデオン、回復のできるパッションリップ等を入れて継続能力を高めます。

『愛欲の魔王……王ですね?』



■全体宝具Artsパの最強候補

葛飾北斎
: 早い、手軽

紫式部
: スキルで全体強化解除耐性(1T)
: スキルで全体防御力アップ(3T)

セミラミス
: 宝具で全体強化解除耐性(1T)
: 宝具で全体防御力アップ(3T)
: スキルで術へ自身クラス等倍(3T)
: A3枚だがB宝具

殺生院キアラ
: 宝具が無敵貫通&防御無視
: スキルで全体強化解除

シェヘラザード
: スキルで全体ガッツ付与(1T)
: 宝具で敵全体弱体耐性ダウン(3T1回)

この辺りが使い分けて最強候補です。

サクッとクリアなら北斎。
強化解除を1回使うなら紫式部。
複数回ならセミラミス。
敵が自己強化を続けるならばキアラ。
敵行動を防げないならば不夜キャス。

シェヘラさんの全体ガッツ付与まで
出動要請がでるクエストは初めてで、
正直驚きました。

セミラミスさんの強化解除耐性も
ムネモシユネー戦であったり、
そろそろ「使わない最強の武器」が
披露されつつある感があり、
難しいクエストは楽しいです。

◆推し(小黑唯)

・ガッチガチのArtsパーティ

◆クエスト想定

・超高難易度クエスト
「愛欲の魔王(徳川ゲージMAX)」

◆クエスト解説

・愛欲の魔王(獣):CT5:無敵貫通単体
: HP126万/153万/175万/206万
4T目から3T毎に増援、34万の同個体

・戦闘開始時、敵全体ヘターン終了時に
NP0%になる状態を付与(3T)
魔王ヘチャージ1増状態(10T)
・通常攻撃時、カード性能や防御力
ダウン3T、強化無効2T1回が付与
・ブレイク1で敵全体の攻撃強化解除

・特攻200%礼装あり
・専用マスター礼装でNP50%,スター50個、
HP全回復ターン制限なしガッツ1回あり
・毎ターン終了時、ランダムで数個分だけ
味方全体への弱体解除

◆あえて最高難易度で勝つ

カード運込みの最短TAは札を引けないと
「勝てない」事になりやすく、超高難易度
では「安定勝利」手段が好みです。

FGOの99%以上はフレンド以外低レアで
クリアできるので『強い』ということは
何かと考えると『低レアでは無理』が
『強い』の条件になるので…

難しいクエストが出てこない
天草四郎やジャンヌが評価されることが
なかった時代もあるくらいですし。

◆CT1増状態+無敵貫通対策

愛欲の魔王(カーマ)は宝具前に無敵貫通
状態を固定行動で付与してきます。

無敵貫通への対策は攻撃力ダウンや
防御力アップ、強化無効状態付与ですが
女神なので弱体耐性が高く、どちらも
安定しません。

しかもこういう状況で例外的に火力が
高めに設定されており、防御力アップが
多少あったところで致命傷です。

ですが、今回のクエストでは永續ガッツ
&HP全回復を味方全体に付与できます。
敵宝具を確定チャージ減で減らし、対処が
しきれなくなった単体宝具をガッツ受け。
それがなくなれば全体ガッツ付与持ちを
活かしてHP回復で立て直します。

◆1~3ターン目

NP0%にされてしまうので、やることが
非常に限られます。TAではNP50%チャージ
や付与で初回ブレイクを狙いますが…
安定攻略では耐えるターンなので
3ターンタゲ集中を持つデオンを採用。

1ターン目をHP受け。
2ターン目を自身回避で耐える。
3ターン目に敵単体宝具を受けて、
戦闘不能時宝具封印2Tを残して倒れる。
(※初手のチャージ増1個を含む)
ここまでをパターン化します。

こちらの通常攻撃時に弱体付与があり、
アタッカーのカードをあまり選んでいると
火力に差しざります。なのでなるべく
戦闘不能で去っていくデオンのカードや
サポーター玉藻のカードを選びます。



『いまどきのジャンデル朕』



■異間帝の王

イヴァン雷帝さんはNP獲得量(3T)とスター獲得にスターが集まりやすいクラスというBBAAQの全体B宝具構成。いわゆる「Wマーリン」と組んだ編成で活躍しやすく、同構成の代表例は「ギルガメッシュ」「テスラ」「頼光」です。そこに全体強化解除スキルを所持している「天草四郎み」もあるという2018年なら高難易度で最強候補構成。

しかし「強靱な環境を生き抜く」以外の発展性がなく、高難易度限定という偏った立ち位置にいます。恐竜。

スカディも嗜好品の酒も造れなかった2部2章の貧乏っぷりを反映してます。「凸カレスコなど資源が整った環境でこそ輝くが、低レア環境では微妙」という見事な皮肉っぷり。

編成が揃うまではフレンドで借りてもHP回復や敵宝具対策の微妙さ、回避1回の少なさやスター不足で色々辛み。

2部4章のジュナオくんもNP30%+B3枚+スター集中高火力マンというマーリン世代なら神性能という神。盛ってるが最新規格ではない。活躍できる環境に限られる、という基準で統一されているように思えます。

■始皇帝のスキルの使い方

1ターン目にNP50%を使います。宝具2回を重ねてぶん殴る状況までにしたいスキルが回復するからです。

1回目の敵宝具が早い場合はNP50%。アンデルセンを孔明に変えてNP50%。マーリンにして全体無敵付与。タゲ集中礼装アンデルセンの爆弾で一気にNPを稼ぐ。

自滅していく美遊を使ってNP30%とNP獲得状態10%×2でガンガン宝具を回していく、などが選択肢になります。

■始皇帝のコード

P40右下を参照。個人的にはスター獲得系があると単騎〜残り2人での動きがしやすいという勝ち手が大きく変わります。

◆押し(小黑唯)

・ジャンデルセン系の殴りパ

◆なんとなく勝てる

始皇帝はなんとなく初見クエのまま制圧ができてしまう強い子です。火力と防御が自身サポート宝具で繋がっているため、一度負けたクエストに同じ戦法で挑んでもカード運やクリティカル成否でなぜか勝ててしまったりします。(※フレ以外低レアで採用しない理由です)

そのため始皇帝を回す際にどういうことを意識しておくといのか。何を目標に行動指針を決めるといのでしょうか。

◆始皇帝の軸

始皇帝は宝具が凄いです。

- ・タゲ集中+無敵(1T)
- ・自身攻撃力&クリ威力&スター集中(3T)

NP50%チャージで使いやすく、スキルの全体スタンや全体確定チャージ減も所持しています。そのため敵が単体宝具であれば完封勝利も狙えます。

2つ目は宝具後のクリティカル火力。宝具2回分重ねる事も特徴です。宝具1を1回で6倍ダメージ。宝具1を2回重ねれば10倍ダメージです。

Buster単体宝具の強化前宝具1が6倍。宝具5が10倍なので、始皇帝のBクリは素の単体宝具級です。サポート前提ならば単体宝具の方が当然上回りますが気軽な火力としては強力です。

私の朕は虞美人1枚目標の副産物で宝具4なので『宝具2回重ね』を狙ってます。

◆短所とジャンヌ&マーリン

始皇帝の短所は3つ。1つ目は単体宝具しか受けられないので「宝具対策役」としては不足します。そのためサポーターではなく通常攻撃主体のアタッカーとして扱いますが、自身のみの強化なので敵撃破までの過程が札運に大きく左右されます。

2つ目は宝具効果が3ターンながら実質2ターンしか有効ではないことが非常に多い点。

例えばスター集中(3T)の1ターン目は付与されるのが既にカード選択後なので実質2ターンしかありません。

また攻撃系のバフが付与されるのは当然Arts宝具後なので、B宝具AEXの場合は1枚目Busterにサポートは入りません。3つ目は「実質2ターン」を活かすも腐るも札運という不確定要素です。

前者2点は制限なしなら簡単です。「宝具対策役」を別に用意した上で、カードがあるかないかで火力が不安定になるなら、カードがある時に過剰なぐらいの火力を出せればそれでいいのでは？というパワープレイで解決します。

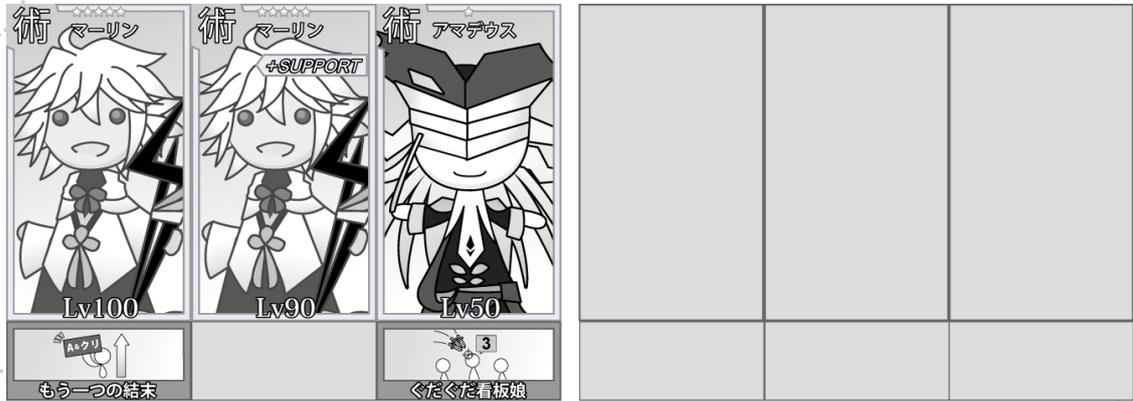
Wマーリン、ジャンヌマーリンです。そりゃ強いよ！！！！！！！！

全体無敵が2人いて、クリティカル対策に朕のタゲ集中無敵を使えば隙がない。ArtsチェーンしてBクリすればいい。

ただ「なんとなく勝てた」は極力避けたいので、Wマーリンは置いときます。天草やアビーが比較対象になってしまう。



違和感のある『Wマーリンが強いだけ』



■3人目について

FGOは3人でないと出撃できない。タゲ集中スキルや礼装持ちを編成してスムーズに2人体制に持ち込もう。Wマーリンでは基本的に2人から選ぶ。

・看板娘アマテウス
Wマーリンは初速が遅いため、バフと確定クリティカルでNPをサポートできる。初手クリティカルが攻略パターンの前提にできるので、厄介な敵にも最初からある程度のダメージを与えられる

・ゲオルギウス
最初から火力が必要ないとき用。礼装自由度が高いのでアマテウスとは違ったサポートができる。

■概念礼装

- ・もう一つの結末
アタッカー時の基本装備
常時Arts性能とクリ威力を上げることができ、ATK値が最大2400あるため基礎火力も伸ばせる
- ・鋼の鍛錬/マグダラの聖骸布
狂単体の時や騎含む混成の時などに防御不利から1ターンで落とされるリスクを減らせる
- ・2030年の欠片/プリズマコスモス
スターの量やNP貯めを補助できるので付いていると安定度が増す
サポートでついていると便利だが、無理に付けるほどでもない

基本的にサポートで借りるマーリンの礼装は重要視しないため、イベント礼装やランチャタイム装備が多い。

■マスター礼装

- ・アトラス院
Wマーリンの基本装備
幻術が間に合わない時にCTを減らせて無敵や弱体解除もあって安定性を高められるため、全ての効果が腐ることがない
- ・魔術礼装カルデア(初期服)
カリスマだけでは物足りない攻撃バフがあるため火力を高めることが出来る回復や回避もあるので安定性もある

◆推しキャラ(オキシジェン)

- ・マーリン
(※を、フル活用して勝ちたい
高難易度などの実プレイ⇒)



◆クエストの想定

- ・イベント高難易度
(通常攻撃が全体攻撃・騎単体以外)

◆何をしたいのか

- ・アタッカーにバフを盛っているとマーリンが強いだけと言われてるのを見るので、実際にマーリンが強いだけのパーティで勝ちたい
⇒なのでマーリン2人だけで勝ちたい
- ・マーリンアタッカーで2人とも生存

◆英雄作成EXとカリスマは強い

スキルで攻撃力・Buster性能・クリ威力アップの3種類の強化付与ができるのはご存知の通り。
効率よくダメージを伸ばせるバフでマーリンは自分一人で簡単に大ダメージを出せる。

◆アタッカーマーリンの実力

マーリンのATK値はレベル90で10546。ここにフォウ君が入れば11546となり、普通に育成する範囲でも平均的な星4鯖のアタッカーと同等のATKになる。
更に聖杯と星4フォウ君を入れることでATKが13544と、星5のアタッカーとして十分通用するステータスまで伸びる。
つまり、強力な自己強化を完結させた術クリティカルアタッカーとして十分な性能を発揮できる。

◆スター供給も自己完結

マーリンのカードはhit数がB5hit・A2hit Q3hit・EX6hitと、Arts以外全てスターを出しやすい優秀なヒット数。

更に宝具効果で5Tのスター獲得状態を簡単に得られるのでスターの自給自足も行える。

◆Wマーリンはスイッチアタッカー

前述したように、マーリンは自分一人で簡単に大ダメージを出せるため、基本的に他者に掛けるバフを自分に掛けても強い。
Wマーリンパではマーリンが2人いることで単純にスキルの数が増えるため、恒常的に大ダメージを出せる。

マーリンのステータスが同じ場合攻撃役はどちらでも問題ない。その時の状況に応じてアタッカーを変えることで、カードやスターの配分に左右されずに戦える。

◆Wマーリンは宝具への道

パーティの人数というのは、宝具回転に大きく関わってくる。

マーリンが火力を出すにはスターの安定供給が必須だ。Arts以外のカードでスターを出しやすいとは書いたが、主なスター生産手段はAチェーンでの宝具回転となる。

通常のWマーリンとアタッカーのパーティだとAカードが7~9枚で、この場合3ターンに1度は確実にAチェーンが組める。

しかしWマーリンパの場合はAが6枚で、2ターンに1度は確実にAチェーンが組める。マーリン以外いないので宝具が回転する。

つまりマーリンの宝具を最大限回すにはマーリン以外は必要ないのである。



Fate/Grand Order

■フリー枠について

ワンポイントでのギミック対応。
なので「こいつだ！」という縛りは
ないが、盾役としてタゲ集中付与状態に
なるように運用する。
この場合でも用途によって礼装も鯖も
変わるので、正解は存在しない。

礼装の候補として、タゲ集中を持って
いない鯖はタゲ集中礼装、タゲ集中持ち
鯖は月霊髄液や500年の妄執が良く
使われる。

○オススメサーヴァント

・ゲオルギウス
盾役といえばこの方！というくらい
この業界では名の知れたサーヴァント。
3ターンタゲ集中に加えガッツもある
ため、自前の耐久力がピカイチ。礼装の
自由度も大幅に上がる。また、ゲオルギ
ウスの絆礼装は使い勝手もよく、その
関係でも編成頻度は高い。

・マシュ
タゲ集中に加え防御バフも持ち合わせる
万能系後輩。持ち前の耐久力と礼装を
加えることにより、最大4ターン前後は
単体で耐久が可能。通常のマシュも良い
が、ワンポイント運用ではオルテナウス
がオススメ。タゲ集中2種と無敵1ターン
で2ターンは確実に支えられるのを礼装で
アシストすることにより、3ターンで
確実に落とすことも可能。だいたい
3ターンでの運用になるため、オルテナ
ウスの方が編成する事が多い。

・レオニダス
タゲ集中持ちでなおかつバフを持つ
筋肉イケメン。筋肉は伊達じゃない。
宝具も合わせれば2ターンは時間を稼い
でくれる。

・スカサハ=スカディ
NPを単体50%配布する上に、全体防御
ダウンもしてくれる新生のサポーター。
超ワンポイントになる為運用回数はそこ
まで多くないものの、十分編成に良い
込んでくる高性能である。

○アスクレピオス運用
2部4章配信で実装された、宝具で
ガッツを付与できる新キャスター。
自身にガッツが付与されないので、集中
攻撃を受けると倒される危険がある。

しかし、天の衣にない利点として
毎ターンHP回復状態を所持しており、
マーリンと合わせて毎ターン2000以上
回復できる。またスキル1で最大単体
5000回復もあり、ステラ後の立て直し
は容易に出来るだろう。

他スキルでは、全体NP獲得と全体NP
獲得量upがあり、天の衣よりも宝具頻度
の上昇を狙えるのと、宝具封印を所持
しているため、敵の宝具タイミングを
合わせる事も可能である。

しかし前述した通り、自身にガッツが
付与されない点がある事と、スキルに
回避や無敵が無い事で、マーリンの無敵
のCT中の攻撃で倒れる危険性は天の衣の
倍以上になる。

それも計算してのワンポイント運用
で、両者を同時に編成する事も視野に
入れるのも一興であろう。

勝利ボイスを聴ける『アーラシュパ』



◆推し鯖（茶緒マリノ）

- ・アーラシュ

◆クエストの想定

- ・高難易度

◆やりたい事

- ・アーラシュを最大限に生かす
(攻略面でも)

◆こだわりと、弱点

- ・ステラ後のリカバリーがない場合は失敗
- ・天の衣が倒れたら失敗
- ・マーリンは最悪変えが居るが、
2体とも倒れたらリカバリーが大変
- ・ランサーやルーラーがいる場合、
火力が不安定過ぎて精神面がキツイ
- ・ステラ以外の手段（通常攻撃等）で
敵を倒すと個人的に失敗にしたい

- ・たまに天の衣のガッツを見落とすと悲惨
- ・「ステラで倒せば！」という時に
バフが足りない（ブレイミス）
- ・「ステラ」の時に天の衣の宝具が
間に合わないと言ひ（ブレイム）
- ・まずステラが間に合わない（ぶれい）

◆どうしてこうなったのか

「アーラシュはあくまでも開幕での火力要員。
最初のウェーブ(ギミック)を超えられれば良い。」

というごくごく普通の考えに、
「やってやろうじゃねーか！」と勝手に
対抗意識を燃やしたのが始まり。

丁度その時期に<Fate/Zeroコラボ>が
初開催され、試行錯誤を経て至ったPT。

そして初稿から8か月。
またしても宝具ガッツ付与が入手困難に
なったところへ★3でも実装。(左欄外)

◆基本構成

- ・アーラシュ
メインアタッカー。パーティーの主軸。
コイツが居なけりゃ始まらない。
宝具撃つと死ぬ。【深刻なデメリット】

- ・天の衣
宝具に自身含む全体ガッツ3T付与があり
宝具さえ回れば永遠にステラが可能。また
宝具での回復・スキルでの回復+回復量UP
に加えて自身1T無敵もあり、本人も硬い。

- ・マーリン
バフとNPをくれる上に無敵も貼ってくれる
イケメン。代用はきく(無慈悲)。攻撃力と
Buster性能を3ターンアップできる為、
火力面のサポートが大きい。3ターン内に
2回ステラできた時は発狂する。

- ・+α
左欄外。ステラの道を切り開いてくれる。

◆ここが強い

- ・なんとアーラシュはフレガチャ産
⇒約束された宝具5
- ・「天の衣」はZereコラボ復刻もあり、
聖杯さえ使えばほぼ誰でも編成できる
- ・全体宝具にも関わらず、単体宝具倍率
⇒相性不利時の宝具火力も等倍全体宝具級
つまり実質全クラス等倍以上で、
等倍なら実質クラス有利
- ・OCで火力が上がる
- ・たとえステラで倒れようとも、
間違っていないと肯定してくれる
- ・東方の大英雄だった(確信)

◆スタイル

アーラシュ、天の衣、マーリンで耐久し、
マーリンのバフ2種と天の衣の宝具効果中に
ステラで敵を撃破していく。
「だいたいこんな感じ」な基盤なので、
敵の編成とギミックでフリー枠が変わる。



『公式村焼き処刑人サンソン』

■各鯖の概念礼装について

◎シャルル＝アンリ・サンソン

宝具を軸とした最大のダメージ源のため火力を重視した礼装が好ましい。けれど昨今のブレイクゲージやそれに伴うギミックを鑑みるに単純な火力ではなく、狙ったタイミングでブレイクして適切にギミック対処を行う方が重要だと個人的には感じており、NP50%礼装で計画立ててプレイしている。

火力によるゴリ押しがむずかしいサンソンという事情もあり、火力はサポーターで対応している。

・『黒の聖杯』or『イベント特攻礼装』
単純火力で言えばダントツ。
特にイベント特攻礼装は全ての攻撃に作用するため、クリティカルが狙えるのならサンソンのQの使用さえ視野に、ギミックを火力で潰せるなら、間違いなく最適解。

・『エアリアル・ドライブ』
2ターン目宝具を安定させつつ、悪特攻が利かない相手にも宝具バフで火力の底上げ。採用機会が一番多い。

・『アトラスの嬰児』
対防御バフ対策の防御無視礼装。これのおかげで帝都イベ高難易度をクリア出来た。

・BAバフやNP獲得量UP系
サンソンの宝具火力や回転率を向上させてくれる。クリティカル系はサンソンの特攻や刑部姫・マーリンのバフが強力に変化が少ないので非推奨。

◎刑部姫&マーリン

・『蒼玉の魔法少女』
・『宝石剣ゼレルレッチ』
二人とも最も重要視される役割は、宝具を早く多く発動させること。
また双方ともにクラススキルでAバフ持ちなのでNPチャージ&NP獲得量系が好ましい。

・『至るべき場所』
・『次期当主会議』
一方で、パーティのクリティカルを安定させるためにはマーリン宝具効果のスター獲得状態では不足するので、多くの場合には双方かどちらかがスター獲得状態礼装を装備している。
NPチャージもあるとより良い。

それはそれとして看板娘を多用するとマーリンはフレンドで借りる事が多く、ランチタイムでも別に構わない。

■本当にアタッカー？

通常攻撃はArtsに絞っているが、宝具は強化実装済みで追加効果の防御デバフも優秀であり、このパーティではサンソンは最も重要なダメージ源。
2種類の特攻スキルについては普段は出番が少なく、刺されればラッキー程度のタスク専用スキルという認識。
むしろ単体回復&弱体解除の医術こそが高難易度ではいぶし銀の活躍。
今回の対モリアーティのように、アマデウス+英雄作成⇒単体宝具でのブレイクゲージ役を務めている。



◆推し(せん☆にん)

・シャルル＝アンリ・サンソン

◆クエスト想定

・2018年度クリスマス高難易度『死闘！七人の悪魔サーヴァント編！』
こちらをメインに解説していきます。

◆何がしたいのか

・推しのサンソンをメインアタッカーに据えて高難易度を攻略したい

◆このパーティの強み

・サンソンに足りないバフや宝具対策を他鯖で補って安定攻略
・刑部姫とマーリンの宝具で耐久性抜群
・サンソン+刑部姫+マーリンで完結
残り3人はクエストにあわせて必要なサーヴァントを入れる事で対応力できる(※CCC通常キアラ、第一段階カーマなど他の高難易度も派生パーティで攻略済)

◆BQパ？ いえ、Aパです

動きを一言で表すならば「Artsバ」です。何を言っているのかとお思いでしょうが、コンセプトはAチェーンとAクリティカルを積極的に狙い、より多く宝具を発動させることに終始します。

◆そもそもサンソンが弱い

ステータス面に関しては、聖杯やフォウや礼装のレベル上げをして底上げ済ですがクラス補正込みの実質ATKは全鯖最下位。さらに悪&人間と自己強化が偏っておりArts1枚でNPチャージ手段もないので他鯖や礼装で補っています。

そのため刑部姫とマーリン宝具を回して耐久と火力を伸ばすことが目標になります。

◆他2人にも攻撃参加させる

刑部姫とマーリンは求められる役割が同じです。Aチェーンを狙い、NPを最優先で回収して宝具をより早く多く発動させることに努めます。

「バッファーなのに自分が殴りにいかない」と肝心のバフを回せない」と揶揄される刑部姫ですが、このパーティにおいては少し事情が異なります。

メインアタッカーのサンソンLv100よりも彼女の方がATKが高いからです。

つまり通常攻撃に関して言えば、刑部姫で殴る方が効率的というウルトラC状態。名実共に直接殴る理由を手に入れた彼女の前に障害は何一つありません。

刑部姫と同様にマーリンもまたサンソンよりATKが高いので躊躇無くいきます。概ね高難易度において刑部姫のバフはほぼ常時、マーリンに至っては重ね掛けが常態化しています

◆なんで刑部姫？

全体に最大HP増&防御力&BQバフを付与する宝具で被ダメージを抑えつつ、本命であるサンソンのBuster宝具火力を伸ばせます。
また単体NP20%付与や強化解除も可能。マーリン無敵に頼るパーティの天敵である無敵貫通を防いだり、実は彼女の動きがパーティ全体の流れを決めています。

◆サンソンはどう戦うのか

まずサンソンのQuickは使いません。ブレイブチェーンしたい時などの例外を除いて死に札と考えます。

理由はサンソンが持つQuickが「低火力」「低星出し」「低NP獲得」と『三つの低』を兼ね備えた神懸かり的なロースペックを有しているからです。



Fate/Grand Order

■勝率と試行回数について

迷宮が回りだせば第1部や相性の良い敵ならほぼ100%勝てる。
リトライ理由はほぼカード厳選。
本編はアマデウスが1T耐えてくれたりするので試行回数がお得になりがち。
AP5高難易度では迷宮を回すための1T目リセマラで最高金林檎1個分。
迷宮が簡単に入るなら初見殺しによるリトライ以外はそんなに困らず、3回くらいまでに勝てる。

■マスター礼装の運用

アニバーサリー・ブロード。
Bパフは機があれば即使ってもいい。
耐久なので再利用のチャンスがある。
スター生産もアステリオスのAが来しだい即使う。上記と同様。ガッツは余りがち。どうしても防く手がない時、マシュのタグ集中と合わせて使う。

■礼装とコード

○我らが征くは星の大海
CCCコラボのガチャ星5礼装。
Buster性能とNP獲得量アップ効果とLv100時ATK2000の攻撃型が好相性。
アステリオスにサポートスキルがない状態でも格段に火力を出せる様になる。
またNP獲得量アップがあるのでより安定して迷宮を狙える。アステリオスの性能をフルに使うなら、最適解だ。

○コマンドコードの選び方
自己スキルに無い種類のバフ、クリバフや特攻をBカードに付けることで爆発力を高めることが出来る。
サーヴァント特攻の「天の楔」等だ。
また「失墜の棺」は必須級である。
効果は弱体無効状態を一つ解除し、〈善〉属性に対してクリティカルが20%増加するというもの。スキル依存の弱体無効を使う敵ならば、迷宮をゴリ押すことができる。

■防御力100%のパターン紹介

●マシュ宝具×マシュスキル1=50%
マシュのバフが最も扱い易いので基本的なコンボパーツ。アステリオスか婦長、どちらかの宝具で100%カットになる。アステリオスと婦長の宝具は複合型のデバフなので、どこかが対魔力で弾かれてもダメージカットが保険になる。

●持続迷宮×迷宮1ターン目=80%
迷宮の持続は6ターンあるので、次の迷宮にも余裕で間に合う。長すぎてバフが残ってるのをよく忘れる。
これにマシュのスキル1か、宝具を合わせると100%以上になる。一度迷宮のサイクルが完成すれば、このようにマシュとアステリオスのみで宝具耐久を回すことも十分可能だ。浮いた婦長の宝具は、被ダメのリカバリーやAチェインに専念できる。

●スキル2×迷宮1ターン目=100%
アステリオスの防御力アップ(3T)は40%なので単体宝具を受けるならこれだけでいい。敵に攻撃バフが一つでもあれば、防御バフを相殺されてダメージを負うので注意。

■スキル使いすぎ注意

ビビって過剰に防御バフを積んでも、100%以上は全くの無駄。相手の行動をよく見て適量のバフに抑えて温存。
敵の攻バフ盛ターンは相殺も考える。

『アステリオスを信じろ』



◆アステリオスを推したい君に贈る

よくきたな。俺の名は眼鏡バズーカだ。
「アステリオスが好きだけど、使うのが難しい。聖杯を使ってもいいのだろうか……。」
愛することに怯えた腰抜けのままでは、FGOという名のメキシコの荒野は生き残れない。タフになれ。

◆想定クエスト

- ・ストーリー攻略
- ・弱体耐性、無法バフが無い高難易度
- ・ある条件下の敵
- ・難しめの高難易度

◆アステリオス育成論

まず事前準備として、アステリオスを最強にしておく必要がある。
聖杯Lv100星4フォウマの状態はまだまだ義務教育を終えたようなもの。ここからさらに礼装とコマンドコードで強化する。
アステリオスは愛を注ぎ込んだぶん、必ず応えてくれる。安心してブツ込め。

◆耐久と火力の両どり

アステリオスの特徴はサポート宝具。
攻撃力&防御力ダウンを1T目60%、2~6T目も20%ある。防御力アップ+攻撃力ダウンは合計100%になると被ダメージ0になる特徴があり、同系統のサポーターで固めると敵のダメージは通さないが、こちらのダメージはゴリゴリに通すPTが組める。

どれだけ無敵なカードバフやクリバフ宝具バフを積んでもダメージは0。
無敵貫通どうぞどうぞ。敵が無敵を使うならば、剥がれるまでいくらでも待とう。耐性持ちならば、死ぬまで殴ろう。
「一芸に秀でる者は多芸に通ず」というコトワザがあるように、防御を極めれば勝てないクエストはあんまり無い。

◆サポートと基礎戦略

アステリオス宝具が高倍率な1T目にマシュの防御力アップスキルや宝具を使うことが基礎戦略となる。

敵宝具ターンに毎回アステリオス宝具を間に合わせるのは難しいため、1T効果だが攻撃力と宝具威力ダウンを高倍率で行えるナイチンゲールを採用。

どちらかの宝具が間に合えばよいので安定する。またマシュは攻撃力、婦長はB強化付与があるので与ダメも伸ばせる。
特に婦長は人型特攻スキルで高難易度の素殴り火力要員としてアステリオス同様に活躍し、耐久しながら20~50T程で済む。

◆ある条件下の敵、とは

それはヒット数が極端に多い敵である。全体攻撃ならばLv60以下でも活躍する。

ムネーモシユネー、項羽、快樂天キアラ、魔神王、帝都高難易度のノブなど。
パーサーカーは被攻撃1ヒットでNP5%と貯まりやすく、1ターンでNP100%溜まれば簡単に封殺できる。厄介なブレイクやスキルがあっても、迷宮を重ねまくれば多少のことでは耐久が崩れない。

◆どうしても無理なケース

秀でた一芸が活かせない状況としては、弱体無効持ち、女神など弱体耐性が高めの敵が挙げられる。

また、防御力バフが積めなくなった時が負けを意味するパーティなので捌め手が多いクエストも該当する。
NP減少やスタンで肝心な時にスキルや宝具を使えなかったり、CTサイクルが壊されたり、根こそぎ強化解除されたり。
「どうしても無理」な敵は必ず出てくる。
そんな時はすっぱり諦めて絆ヘラクレスに任せる。俺は狂人ではないので。



『百貌vsグガランナ』

■そんなに宝具を回せるワケ

一般的にクリティカルスターを出すのはQカードであってAカードからは星が出ない。

だが百貌はアサシン高SRに気配遮断、蔵知の司書によりAカードでも星を出せるようになっている。

宝具が13ヒット、EXが6ヒットもスター生産に大きく寄与している。

結果、Aカードしか切っていないのに星がじゃんじゃか出る。

出た星でアーツクリティカルを狙う→NPが貯まる、NPのついでに星も出てる。宝具AAしてるだけで全てが回る、アーツは宇宙。

■マスター礼装はコレ

アトラス院一択。スキルが命綱となってくるためスキルターン短縮がハマりすぎる。また、スキルと宝具どちらを封印されても困るため弱体解除も必要となる場面が多々あるだろう。

■百貌に合う礼装について

百貌の主なダメージソースは宝具。

- ・宝具のダメージに関わるもの
宝具威力、アーツ性能
- ・NPリチャージに関わるもの
NP獲得量、アーツ性能、クリティカル確率を上げられる毎ターンスター獲得

上記に関わるものを持たせたい。FGOの計算式では同種バフを重ねるより異種バフを組み合わせた方が数値が伸びる。

宝具効果によりアーツ耐性デバフが積み重なっていくことを考えると、宝具威力とNP獲得量を上げるものが最適。

またNP獲得量アップは被弾でのNP獲得にも影響するため、攻撃時以外にも恩恵があるのでおすすめ。

①NPO礼装：キュート・オレンジット

②NP50礼装：蒼玉の魔法少女

一般的にアタッカーに持たせる礼装はAtk2000がよいとされているが、百貌の場合は敵の攻撃を耐えるためのHPも重要になってくるためAtk型、バランス型のどちらとも相性がよく選択肢が増える。

■百貌とコマンドコード

単騎で戦う百貌は自身のカードを選ぶ機会も多く、コマンドコードの恩恵を大きく受けることが出来る。

執筆時点(18/12/11)での実装済みコマンドコードと百貌の相性について解説する。

①キュアー・白き器の令印
スリップダメージが致命傷になりかねない百貌にとってどちらか1枚貼るのはマスト。

とはいえ常にバステ解除が必要というわけではないので、BかQに貼っておくのが良いだろう。

②マッシュ、フオウ、プレス
シンプルに生存性を高めてくれる。特にプレスは上書き可能なので困ったら思考停止でベタベタ貼りまくっておけば最終的な生存ターンを1ターン伸ばす可能性を高めてくれるだろう。



◆推しキャラ(といたい)

- ・百貌のハサン

◆想定しているクエスト

- ・ボスがライダー
前座がクラス違いのクエスト
天の牡牛：グガランナ

◆何がしたいのか

- ・百貌を単騎で活躍させたい。
- ・そのための障害を周りで速やかに排除し万全な状態の百貌を残して死にたい。

◆何が強いのか

- ・百貌のハサンが単騎になる
⇒はい勝ち～(1人でも無敵の軍勢のため)

◆百貌さんの単騎性能

本人のバフはA強化30%のみだが、宝具に3TのA耐性20%ダウンが付属。2ターン目は実質50%、3ターン目以降は70%で宝具を放つことに。その分だけダメージも伸び、NPも稼ぎやすくなる。

実際一度宝具AAが始まるとNP100%貯まって宝具連発可能になる3ターンの間(スキルCT2減少を使えば6ターン)毎ターン宝具使用が現実的。

編成例の未凸キュートLv60・対天属性1.1倍時の6ターンの累計ダメージは14万+16万+19万×4=100万。

もちろんここにアーツプレイバダメージも乗るため、並の高難易度であればガス欠になる前に敵が蒸発している。

また回避回復クリティカル率ダウンを1人で揃えているので補助がなくても数ターン生き延びるだけの生存力を自身で所持している。

◆弱点①:スロースターター

NP回収が宝具と2種バフに依存
⇒1回目の宝具を打つまでのNP貯めが苦手。

【対策】

NP50礼装を持たせる、アマデウス孔明、慈悲なき者といった外付けNPを活用する。単騎になる前から前衛に出し、積極的にAチェーンに参加することでNPを稼ぐ。

◆弱点②:専科百般が確率

百貌の宝具回転率・宝具含めたダメージソースに大きく寄与する専科百般。回避1ターンとBAQ30%アップ3ターンのついた欲張りスキルだが、カードバフの成功率は80%(回避は確定)

失敗時はダメージ的にもNP的にも一気に不利になる。

【対策】

日々祈る。信仰なき者に生きる世界なし。

◆そもそもなんで単騎?

【対ライダー戦の前提】

アタッカー+マッシュ+マーリンや、アタッカー+孔明+玉藻の様な術サポーター編成でPT生存を目指すのは難しい。要のサポーターがワンパンで沈む。

長期戦は望めないで無闇にキャスターで囲ってもアタッカーのカードをあまり引けないままPT全体が消費してしまう。

ならば単騎性能の高いアサシンを万全の状態に残し、無双してもらう発想。

【対ライダー戦の代替案】

Wアサシン+サポーターという形もサポート×2+アタッカーに比べてアタッカー枚数の密度が高まる。

ダメージも出やすく全滅する前に敵を殲滅しやすいためおすすめ。

この場合サポーターはすぐ落ちる前提で次々と後衛のサポーターと交代させる。

『百貌withカード固定』

■百貌と組ませるライダー

百貌と組ませる上で、コスト以外に考える選出基準は(言うまでもないが)百貌へのサポートを残せるかどうか。

NPバフとカリスマで支援できる牛若以外では、NPチャージ・カリスマ・Aバフを撒ける龍馬も非常に優秀。オジマンもNPチャージとカリスマに加えて専科の確率アップもできるが、生存力も減法高く、高SWのライダーに長く居座られるのも困る。採用しないか皇帝特権を使わない前提の運用となる。

また、世間的に評価の高いライダー金時だが、保有Aが1枚のみ。支援能力は皆無と百貌を使う上では、あまり選びたくない人材となっている。

ただし、金時の星産み能力は非常に優秀なため、彼をすぐに退場させる仕組みを作れるのなら、仕事をした後百貌に星を残して去るナイス・ガイに変貌するだろう。

■百貌と組ませるアルターエゴ

アルターエゴはライダーと違いSWが並程度でありながらキャスターに攻撃有利とクラス的には相性が良い。

だが単体エゴは協調性なし。協調性があるのは全体宝具と、微妙に噛み合わなかった。

しかし2018ハロウィンでシトナイが実装。状況が変わってきた。

全体ダメカ、確率だが毎ターンスター供給持ち、しかも宝具を合わせてA枚数3枚の単体宝具。百貌と並べるのには最適の人材。

星5ゆえにコストの問題は絡むが、強力な相補候補である。

■百貌と組ませるパーサーカー

パーサーカーはB3枚持ちが多く、カード構成的に百貌と相性が悪い傾向。

しかし、ライダーやアルターエゴと違い全てのクラスから弱点が見つかる関係上場持ちが悪いので、仕事を終えた後の退場がスムーズ。

そのため、結果として百貌の阻害にはなりにくい。

もちろん、A2枚やA宝具の方が百貌のAチェーンを助けるため相性が良い。

宝具レベルの高いヴラドがいればピンポイントアタッカーとして採用できるだろう。

A枚数が少ないのに生存性の高い狂クーパーリンや茨木童子、ヘラクレスは通常の運用ではやはり相性が悪い。

反面、看板娘を持たせれば回避スキルで最低限の活動時間を担保でき、礼装バフで強化されたBをぶち込んだ後に速やかに退場できる。

そのため一転して採用候補となる。



◆推しキャラ (といたい)

- ・百貌のハサン

◆想定クエスト

- ・クラス混成
HP10万クラスが複数出現
今回はサブフェス高難易度が仮想敵 ↑



◆何がしたい？

百貌を色々なクエストに連れていきたい。水着BBのカード固定でPTプレイをしながら疑似単騎状態も味わいたい。

◆何が強い？

味方からのサポートを受けながらも単騎限定だった宝具連射を狙える。苦手なキャスターをピンポイントで味方に倒してもらえば終始アタッカーとして立ち続けられる。

◆弱点と対策

単騎のときはマスター礼装アトラス院の「メジェドの眼」のスキルCT2減を使うことでバフ状態を継続できた。しかし今回は水着BBスキル「無貌の月」の3ターンのカード固定も重ねないと単騎と同様の宝具連射は叶わない。そのため途切れない無双は難しい。必然的に、スキルのCT回復を待つ空白のターンが生まれる。

今回のPTは百貌と水着BBを主軸として、3人目で空白のターンを凌ぐ対策役を担ってもらう。

具体的には無敵や防バフ、タゲ集中だ。敵宝具さえ躲ければ百貌と水着BBはそれなりの生存力を有している。やられる前にやる理論でパーサーカーを投入して宝具CTの短い敵を落とすのも良い。

◆マスター礼装はこれ

- ・アトラス院
単騎のときと変わらず有能
- ・初期服
クラス混成を相手する都合上、等倍相手に瞬間的に火力が求められる場面もある。そのため攻撃バフが役立つ。また、PTプレイでは予期せぬダメージが蓄積することもあり、HP回復も役立つ。

◆「無貌の月」について

3ターンの間、コマンドカードを固定。更におまけの分際で「無事の怪物」と同等のスターを生産してしまう違法スキル。ムーンキャンサーはSWがキャスター級に低いためアタッカーに星を流せる。本人が殴りたい場合は3Tスター集中率とクリティカル威力アップする自己改造を併用することで生んだ星をまるっと自身で使えてしまう。また自身が立ち続けないと効力を失ってしまうスキルのため、BBちゃんには生存力を持っていて欲しいところだが…

防御等倍が前提のEXクラス。敵宝具への対処として回避1回持ち。蓄積ダメージを誤魔化すHP回復3000。

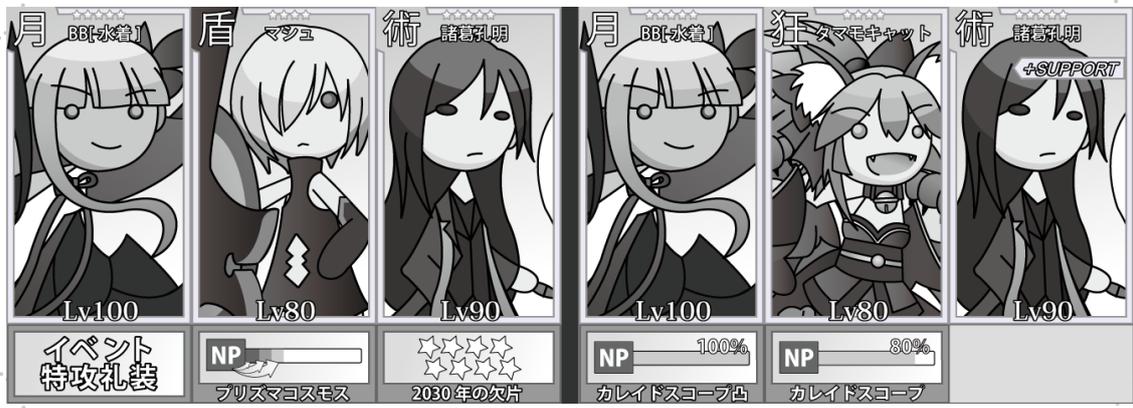
全てのスキルに無駄がなく完成度が高い。例年夏には壊れ気味の水着サーヴァントが実装されていますが、今年も例に漏れずヤバかったですね。

◆水着BBに持たせる礼装

「欠片」が圧倒的に優勢だが、全体確定チャージ減宝具も刺さる箇所がある。即撃ちできる「至るべき場所」も候補。彼女を主役にしない場合、火力アップ礼装は基本的に選択肢には入らないです。



『水着BBちゃんは最高なんですー。』



■水着BBとコマンドコード

※2018のコード実装当時のものです

- B: HP回復
- B: 弱体解除1回
- A: HP回復
- A: 毒やけど呪い1回解除
- Q: スター発生率アップ

私は上記を装備させている。BAは高難易度用。Qは周回用。

カード固定する機会が多いので水着BBちゃんは単騎勢と同様に、コマンドコードを複数使用できる。そのため全装備する恩恵が大きい。

このパーティは水着BBちゃん以外は倒れていく前提の編成なので、少しでも水着BBちゃんの生存力を高めるには自身の所持していない弱体解除系や、少しでも補いたいHP回復を積んだ。

特に特攻系はクリ威力と同じ種類の強化なのでそこまでダメージ差は産まれない。

スター集中度アップ系はクラス的にそこまで意味がなく、どのカードも使うと言えば使うのでマイチ。

■水着BBと礼装

特攻礼装イベントは超強い。カード指定系もカード固定があるのでちょっと不自由になるものの強い。

それ以外は何？と言われると困る。ATK補正なら、後は大差ないからだ。

宝具特化という訳でも、クリティカル特化という訳でもないし、BもAもしっかり使っていく。

ザビ子、ザビ男でもいいし、人型特攻や黒聖杯、キュートオランジェットなど定番になるが、決定打がない。何って言われても困る…。

◆押し鯖2018(小黑唯)

- ・水着BBが何もかもおかし

◆想定クエスト

- ・左編成が高難易度
- ・右編成が周回、初見クエスト

◆6～8ターン中、4ターンの女

狙ったサーヴァントのコマンドカードが2枚以上あるターンは、3ターンに1回は必ず発生する。

また3ターンに運が良くても2回しか発生しないし、カードが来たタイミングで使いきれるとは限らない。

この運要素はコマンドカードバトルなFGOでは「単騎状態」「Wスタンド」などパーティ3人未満の状況以外は消せない。

しかし水着BBちゃんは違う。カードを3ターン固定する。3ターンに1回のチャンスが3倍になる。運の絡むゲームシステムに対して直接ハッキングかましてる。

また、最短スキルCT6と短いのでスキルCT回復を待つ3ターンの間は味方サポーターのArtsチェインや宝具を使って備えておき、次の3ターンを存分に暴られるようにしておくが無駄がない。

もちろん狙ったカードが来てるのにスキルCT回復が間に合わない事もあるしスキルCT回復しても来ないことがある。後者は受け入れて、前者はアトラス院のスキルCT2減を使って対応しよう。

やりたい放題に攻撃できるターンが圧倒的に多いのが水着BBちゃんの強みだ。

◆アタッカー？サポーター？

水着BBちゃんはアタッカーかサポーターかで言うと、カード固定以外は自分が殴るスキル構成のBBAAQなのでアタッカー。

高難易度の高レア編成の基本はアタッカー1名にサポーター2名なので水着BBちゃんを全力サポートするとよい。

メカエリ100体討伐の最短ターン狙いなど「アタッカー2名のカード密度を増やす」といった目的のような例外クエストでない限りは水着BBちゃん1人をチャホヤして主役にした方がよい。

◆宝具対策は敵撃破

水着BBちゃんは自身でクリティカル威力50%とB強化20%を所持している。

等倍前提ではスタートラインのような数値だが、B2枚にB宝具の強気なカード構成なのでBusterボーナスでダメージを伸ばす下地は十分に整っている。

これにカード固定による密度と、3ターンの攻撃力やクリ威力アップ付与を追加してあげると化ける。

具体的には自身バフ+孔明バフならばシングルマーリンのBクリやWSカディ時のQクリくらいのダメージが出る。

そこそこ⇒ブレイク1回分に化ける。

化けたダメージが3ターン持続して、ブレイク3回分に化ける。

カード運に左右されることなく攻撃が続けられるので、自身宝具の確定チャージ減とあわせて「敵を宝具前に倒すこと」で敵宝具対策を行える。



Fate/Grand Order

『Party of Avalon』

■コマンドコードについて

基本的にはHP回復系を用い、相手によって弱体解除系や強化解除系を付け替える。基本的に通常攻撃はNP貯めを重視するため、特攻系を付けてダメージ源とするのは安定しない。
素のステータスやカリスマにより王の攻撃力は高いので無意味ではないが、これを自当てるにBを選んでNP貯めが遅れるとトータルでは損をする。王によっては特に相性がいいものもある。

・青王
全体回復が狙える「白薔薇の花嫁」や星獲得系でサポート力が上がる。

・リリイ
「始まりと終わりの剣」や毒付と系でリリイが攻撃することによるダメージロスを抑える。

特に「仄黒き妄執の令印」はHPが減少するためカムランの起動を若干早めることができる。血も涙も無いな。

・弓王
詳しくはP40を参照。スター集中と各種調節でAクリ連発を狙う。

■アルトリア（セイバー）

青王。Fateの顔かつ青王バの顔。主役としては対槍の他、HP5万以上のHPを持つ敵が複数・クラス混合で出現するクエスト（水着イベなど）でも聖剣の威力で活躍する。先頭に配置するのが最近の個人的こだわり。

サポート役としてもカリスマ・星獲得を併せ持ち、絆礼装も癖のない全体攻撃アップ、さらにArts・Busterを2枚ずつ所持。青王バの中でも使いやすい。防御系スキルを持たないが、素のHPが高いので運が良ければカリスマ再使用ができる。めざせ6ターン生存。

また直感の「輝ける路」への強化により、聖剣後のNP30増でNP50を確保できる様になったため2回目の聖剣も現実的に。ただし星を弓王のNP貯めに使用すべき時もあるためタイミングには要注意。最初期実装時であるため、AやQ性能は良いとは言いがたい。基本的には単なるダメージ源として扱い、AチェインやAクリでNPを貯めて聖剣を目指す。

■アルトリア〔リリイ〕

リリイ。かわいい。レアリティに対して明らかにステータスが低く通常攻撃でも差が目に見えるレベル。役割としては「花の旅路」と「直感」によるNP補助と、「カムラン」「ライオンぬいぐるみ」などの戦闘不能時効果の礼装装備が主となる。

絆礼装は全体攻撃力アップと若干のスター発生率アップだが、自身低HPに加えて礼装のHP補正も低く場に出ている時間が短くなってしまふ。なのでカムランの方が良い結果となりやすい。

宝具倍率は高めで高ランクの魔力放出により宝具威力自体は高いのだが、周囲ならばともかく高難易度では低ATKではカードを選びづらい。結果としてリリイのNPを貯めている余裕もない。（およそ4ターン生存）

キャラクターとしては好きなのでセイバーウォーズ2で強化来ると嬉しい。



◆推し(ごすごす)

・アルトリア・ペンドラゴン（青王）

◆クエスト想定

・各種イベント高難易度(⇒)
各クエスト勝利PTまで



◆何がしたいのか

・このパーティで勝利する
・誰が最強なのか、理解していただきます

◆我が王（達）の強み

- ・ほぼ星5なので基礎ステータスが高い（聖杯使用で実質的な攻撃・防御バフ状態）
- ・狂なし。高HP、無敵スタンなど統一バフとしては耐久がある。スクショで見たオルタパよりターン数がかかるが生きる。
- ・NP獲得スキルが良好なNP効率を持ち、HPで耐えての宝具2回目も十分可能
- ・カリスマや星獲得スキル、全体バフ効果の絆礼装である程度のサポートもできる
- ・アホ毛がかわいい
- ・尊い……

◆弱点と対策

- ・クラス相性がバラバラ
⇒有利な王を「主役」にして他の王はサポート役にまわる。いない場合は弓王。
- ・コストがきつい
⇒星5礼装は主役となる王に付け、他の王は絆礼装や龍脈、カムランなどで節約
- ・回復や防御力アップ、無敵役などの純サポーターがいない
⇒ステータスの高さでなんとかごり押しやられる前にやる
- ・スター集中率の差が小さく、星が分散しがち
⇒スター獲得スキルは複数同時に使う
- ・レアリティ高くて引けない
⇒断食するでござる

◆編成

コストの関係上、強力な星5礼装を装備できる人数は限られてくる。基本的にはクラス相性有利な王を「主役」として希少な星5礼装を装備させて、最終的にクラス有利の王が単騎になるように編成。

高難易度には大きく分けて

- ①:超高HPボス1体
- ②:高HPボス数体:単体宝具中心
- ③:中～高HPのボスラッシュ:全体宝具中心
上記の3パターン。
以下、各編成について述べる。

①:超高HPボス1体

編成例はギル祭「フレイム・ゲート」でこのパターン。グガランナなども該当。

主役となる王での単騎に持ち込むのは前述した通りだが、先発させた主役が最後まで生き残るのは難しく、最後のみ主役を置くのは無駄が大きい。そこで、主役となる王を自前とフレンドで2騎用意。片方を先発、片方を殿に置くことで概ね常に主役が場にいる状態を作れる。

防御手段は少ないので、敵攻撃が上手く主役以外に寄るように祈っていく。

なお、「ボスの他に低HPの敵が多数いるがボスを倒せばクリア」パターンもこれと同様の考え方でOK。

サポート役はカムランやタゲ集中礼装が主となるが、少しでもダメージを与えられるよう龍脈などにするのも手。挑戦を繰り返して最適のものを見つける。

編成制限やフレンドがいないなどの理由で主役が1騎しか用意できない場合はその王を回復等で頑張るサポートする。



『みんな“かわいい”』桜パ

★BB(星4/月)

何でもできる、ラスボス系後輩なのです！桜パでは主に虚数や欠片、プリコス、コスト調整役として豊穣を持っことも。

★水着BB(星5/月)

ドロドロの恐怖を、貴方に。数少ない宝具対策のチャージ減持ち。S2『黄金の豚の杯』はスキルマの場合・NP50%チャージ・HP3000回復・Bアップ20%・宝具威力アップ50%・回避付与1回/3ターンという盛り盛り具合でCT7。なんだこれ。そしてなにより手札固定によるゲームシステムそのものへの介入。クラススキルと合わせて3ターンの間星を12個供給することが可能です。礼装はアンバーサリー・ヒロインズ推し。

★メルトリリス(星5/分)

生きていた痕跡さえも融かしてあげる。桜パ屈指のメインアタッカー。カード固定による宝具⇒Qクリ連打がかなり強力になるので、礼装はQ強化とNP補助が出来るATK補正のものかな。ゴールデン相撲もいいですね。

★パッションリップ(星4/分)

あなたも、私をいじめるんですね？桜パでもとにかくタゲ取りします！礼装は基本鋼の鍛錬、対男性であれば勿論マグラの聖骸布です。コマンドカードを単騎用カスタムしてAに勝利の兵装、Bに良妻賢狐、キュアBBスロットをつけています。Qは人理の紋章をつけてるので気配遮断と合わせて40.4%スター発生率上昇です！

★パールヴァティ(星4/槍)

これが私の、天まで届く恋の波動！藤乃さんを除いた時、唯一の三騎士。S2『カーマの灰』はスキルマで・攻撃力アップ50%/1T・防御力アップ50%/1T・スター発生率アップ100%/1T・弱体耐性アップ100%/1Tになります。メルトウィルスと合わせて宝具を受けることにも使えます。礼装はコスト調整役なので都度変えます。

★キングプロテア(星5/分)

こんにちは、小さなあなた。でかい。リップと一緒に盾役してます。S1『ヒューズスケール』で10ターンの間HPが3000ずつ増えるので、鋼の鍛錬と合わせて宝具を受けられます。すごい！



★押し(キヲ乃)

間桐桜

★桜パ

昔は間桐桜+ライダーさん+藤乃さんとしていましたが、桜の増加に伴い現在は桜+藤乃さんとしています。EXクラスに偏ったPTです。

★クエスト想定

高難易度から周回まで。どこでも。シンとユガはクリア。リンボ+ジュナオ戦の2waveジュナオのみ令呪2画。

★最大の敵は編成コスト

桜パはかなりコストが高いため過去の素晴らしい記事にもある通り、『誰をアタッカーにするのか』『何ターン生存or誰が誰を倒すのか』この把握は本当に大切です！コストの低い礼装の把握も必要ですね…。

★桜パの強み

- ①四騎士クラスに対してかなり優位⇒複数サーヴァントが並ぶ戦闘から、雑魚が並ぶ戦闘まで、わりと便利です。
- ②縛りの割に回復、NP供給の札が多い⇒残す相手を絞れば意外と耐えます。
- ③行動阻害系の動きを取れる⇒BBのスタン、水着BBのチャージ減少パール、カーマの魅了で4枚あります。BBが弱体耐性、カーマが魅了耐性を下げられるのも重要です。
- ④弱体耐性持ちが多い⇒女神の神核や対魔力を持つのでデバフはガンガン弾きます。BBが弱体解除もできるので、開始即デバフの面倒なパターンもお任せです。
- ⑤とにかくみんなかわいい！！！！！！⇒かわいいは最高のバフ！！！！！！！！

★桜パの弱み

- ①三騎士クラスに対しては運ゲー。⇒対弓はパール、対剣は浅上藤乃さん、ですが、対槍に桜判定できそうな子が実装されていないため、等倍+不利で戦うこととなります。
- ②クリティカルDOWNがない。⇒ダメージを等倍受けすることが多い桜パにとってクリダウンがないことは致命的な弱みではないでしょうか……。もちろんリップタゲ取り大回転も出来なくはないんですけど、スキルなのでいつか限界がきます。幸い回避やガッツ、防御アップに加えてプロテアがHPを盛って盾になれるのであっさり死ぬようなことはほぼないです。
- ③宝具対策が難しい。⇒上記②、また直接的な宝具対策がメルトのメルトウィルスのみになるため、単体ならまだしも全体宝具を何度も受け続けるのは等倍受けが多いこともあり正直かなり苦しいです。生存キャラを絞ればワンチャンあります。
- ④神性、女性特攻が致命的⇒女性特攻は言わずもがな、配布BB以外全員に神性特攻が通ります。神性特攻持ちが水着マルタやノッブ、カルナ、槍スカサハ等相性的にも厄介な相手が多くあまり相手にしたくないですね…。
- ⑤相互に掛け合えるバフがない⇒仲悪いのかな????????????自己バフはあるのに他人へのバフがカーマのOC引き上げと水着BBのカード固定くらいしかないんですね。バフとは？ちなみに敵へのデバフはいっぱいある。そういうところだぞ桜。



相変わらずおしゃれなツルだなあ…

古のギルゲ風にキャラを描いたらど！誰の絵柄がわかるかな？



■ ツイッターとか

・この記事の作者のツイッターQR
主にメルブラでボコボコにされる
ために存在する。



・動画

主に佐々木小次郎による攻略
動画をアップしているが、佐々木小
次郎で敵を倒せさえすればあらゆる
手段を講じるので、孔明もスカディ
も起用するし、聖杯にすら縋る。
先日、聖杯の泥に触れて一市
街が火の海になった。

ニコニコ動画マイリスト



YOUTUBE



◆ 推しキャラ(雪葉帝督)

・全員

◆ クエスト想定

・二部フリクエ〜ブチ高難度クエスト

◆ コンセプト

・Q&NP獲得量アップ系絆礼装持ちを
集めた新感覚Qパーティ。

◆ 絆礼装バの概要

「絆礼装って……弱いよねー！！」
そう思っていた時期が私にもありました。
でも、水着マリーを絆マックスにした日
気付いたんです。

「これって、相棒に装備させたら、永続バフを
佐々木を負けられるってことで……？」
「もし、三人全員絆礼装でパーティ組んだら、
もはやバフファーすらいらさないのでは……？」

その頃ばくらは、
それが世界の真実だと信じていた……。

◆ 超高性能かつ格安礼装に変貌

私がよく使う佐々木、刑部、ヴァティを例に
説明する。

全員が絆礼装である場合……。

- ① 佐々木(Q性能15%)
 - ② 刑部姫(NP獲得量15%)
 - ③ ヴァティ(Q&NP獲得量10%)
- がそれぞれ上昇する。

合計値は、Q&NP獲得量25%UP
となる。言ってしまうと、全員が上記効果の
概念礼装を装備することになるわけだ。

◆ Q&NP獲得量25%UP礼装

……そんな高性能な概念礼装、存在する
のだろうか。Q性能とNP獲得量を25%アップ
させるなど、星5礼装でも存在しない。しかも、
絆礼装のコストは星5礼装より安いのだ。

その素晴らしさは言わずもがな、上昇した
Q性能のおかげで《2030年の欠片》がなくても
星に困ることは少なく、ヴァティなど最初から
Q性能が高かったサーヴァントは、一枚の
Qで80近いNPを回収することすらある。
Q性能が低いことで有名な佐々木ですら
Qで改っていけるようになる。

◆ メインアタッカーを決める必要がない

当初は佐々木用パーティとして考案された
このパーティだが、現在では佐々木軸としての
運用はなされていない。佐々木軸パーティと
異なり、佐々木が撃破されたとしても、後続の
メンバーが絆礼装を装備していれば、コンセプ
トは崩壊しない。これは、佐々木にこだわらず
戦っていけることを意味する。

パーティが最後の3人になるまでは誰が倒れ
てもかまわないのだ。



雪葉帝督に応援の詫び石を送ろう！！

コマンドコード付けてる？(A特化)

臆せず、試す



◆実装から1年。

使うの怖い。
なくても勝てる。
フルに使ってキアラや魔性菩薩単騎。
リムーバーを湯水のように消費。

格差が大きいまま、1年が過ぎます。
使ってる人、使ってみたい人のこーな一。

◆この記事について

基本解説は小黑唯です。
しかしコマンドコードはマスター毎の
プレイスタイルや好みで使い方が変わることも多く、希少なコードを誰に貢ぐかで運用が
まると変わることもあります。

ということは基本解説を行っても、
最終結論は『好み』です。ならば推しパ本の
既存参加者等にお声がけして実際に使ってる
例を大量に掲載した方がよいと判断。
マスターごとの考え方の矛盾や、
使いたい子が例外的な動きの鯖で応用が
できないetc. その点は辺りはどうしようも
ないのでご了承下さい。

またボリュームがめっちゃや凄いなになって
しまいました。

全てを読むのは大変です。
各カード構成+特殊な動きが出来る子で
分けたので、必要な分だけ読むのがよさげ。
コマンドコード使用者が増えれば幸いです。

◆強いコードあるの？

周回に使えるものや便利なもの。通常の
簡単なクエストを更に簡単にするものは
ほぼなく、絶対必要なものではありません。

ですが、元々持っていない高難易度向きの
スキルを付けたり、高難易度の行動が安定に
繋がったり、ちょいダメージを追加したり、
元々のサーヴァントの動きがガラッと変わる
ヤバげなものがあります。

◆入手数1個で怖い

高性能なコマンドコードは入手数が
限られています。使用頻度が高い鯖や
思い入れがある鯖を選んで、集中的に
使った方が効果を実感できます。

怖ければ同系統の効果を★2で試して
上書きしていくとよいです。★2は箱ガチャ
周回してフレが開封すれば売れるほど来ます。

◆無意味な付け方とは

基本は付けるだけ得ですが、4つほど。
(1)スター集中度アップをSWが元々低い、
「狂言術月」またはスター集中持ちに装備。
(2)スター集中度アップを3つ以上装備。
(3)★1~2の特攻やクリ威力。
(4)スター発生率アップをQ2ヒット以下、
同効果を自身未所持の3ヒット以下B、
ヒット数問わずArts。

(1)(3)(4)は限定的なのに誤差の範囲。
(2)は「特定札への集中」という意味が
なくなりNG。(※集中度コードとスキルは加算関係)

◆だれに何を付ける？

火力系以外のコマンドコードは
自身の運用や長所を伸ばす形で付けるのが
分かりやすく、最も効率的だと思います。

自身の短所をひっくり返すほどの性能は
コマンドカードには基本的にはありません。
例外的に、強烈なデメリットやスター供給を
味方にサポートしてもらうことが前提の運用
を自身だけで完結させられる事もあります。

◆なぜカード構成別？

自身の運用や長所はカード構成や
ステータスに依存することが多いです。
特にカード構成はクラスごとに似やすく、
例外はあれど数パターンまで絞れます。
またコード全判について知るのではなく
「〇〇に付けるコード例」需要の検索性です。

◆どこに何を付ける？

コマンドコードはカードを選ばないと
効果を発揮できません。なので、パーティ
全体のカード使用率を考えるとよいです。

ArtsパーティのArtsは使いたい
⇒無理せず使いきれませんが、BQは使わない
⇒主要コードはAに、BQは弱体解除など
使わない事があるものを付けて保険

例えばこんな感じですね。
五分割して場合分けしてみます。

- ①：無理しても使う
- ②：理想は余さず使いたい
- ③：気になる点はあるが使う
- ④：使用頻度が低いが、プレイブでは使う
- ⑤：使いたくない

◆どんなコードがある？

例外もありますが八分割します。
だいたいこんな感じで、上記の黒丸と白丸
を使用して、以降の解説をします。

- ①：ダメージチャレンジ向きの特攻&火力系
- ②：弱体解除、〇〇耐性など
- ③：スター獲得系
- ④：スター集中度変更系
- ⑤：超高難易度向きの強化解除系
- ⑥：HP回復量や宝具威力など1回強化系
- ⑦：弱体付与
- ⑧：付けるだけ得な★2コード

◆入稿タイミングが周年前

コマンドコード実装は3周年でした。
入稿タイミングは4周年前です。

テコ入れでガラッと変わってしまったら
またコードの付け方も進化していくと
思いますが、この同人誌は紙なので
いろいろとご了承下さい。



私の推しをスクショ映えさせるための本。

◆Arts特化型の考え方

※BAAQ、BBAAQ、BAAQQのA宝具

：札傾向：推奨コード

B：③④⑤：①②⑧

A：①②：②③⑤

Q：④⑤：②⑧

○Artsを最優先

ArtsパーティのArtsは使うカードなのでコマンドコードを付けるだけ得です。特に玉藻孔明マーリンアンデルセンマッシュなど使用頻度の高いArtsに何もつけないのはとても損です。何か付けましょう。

○高難易度サポーターの場合

超高難易度を想定した場合、最優先はArtsへの強化解除系です。クリティカルや攻撃力など被ダメージに繋がるものとArtsを選ぶだけで外せるのはヤバイ効果です。

○強化解除の付け方

玉藻孔明マーリンなどに絞ってArts3枚に強化解除3枚並べるのがおすすめです。

ArtsパーティのArtsは1ターン1人1枚が理想なので、サポーター2人に分割した方が本当は良いのですが『どんなサポーター2人が最適か』と考えるとWマーリンW玉藻WSスカディなどフレンド頼りです。

それなら推しサポーター1人に絞った方が似たようなヤバイフレンドと組める確率が上がります。2枚なら、残り1枚は弱体解除。

○スター獲得について

Artsの弱点はスターが出ないこと。

Artsからスターが出ればクリティカルが狙えるようになります。スター獲得系のコードが余ってれば付けるのも有です

ですがスター系は現状少なく、コードだけで十分な数の確保は難しいです。それならばもっとスターと相性のいいカード構成持ちに渡した方がよいでしょう。

○BusterとQuickは微妙

ArtsパーティはArts以外を選ぶ状況は稀です。Artsに弱体解除系を付けなかったのであればBQ両方に★2「キュア」を付けて置く保険になります。

◆Arts特化型の使用例

○葛飾北斎@小黑唯

A1：勝利の兵装(★4)

A2：フォーカス(★2)

B1：愛の狩人(★3)

B2+Q1：キュア(★2)

A2枚はスター集中度アップ効果。

①の無理しても使いたい超高性能Arts2枚なのでクリティカル安定を優先です。ライダー・アーチャー・フォーリナー以外は効果を実感しづらいので注意です。

Arts型ですが、全体宝具なので単体へ火力を出したい場合にBusterも使う子です。孔明やマーリンアンデルセンと組ませる機会が多く、威力アップは十分と感じていたため、高難易度を想定して片方を必中。片方を固定ダメ解除にしました。

実装直後に作ったままで安定。いまなら「ファイナル本能寺」追加のArtsへのスター集中、無敵貫通など類似効果を並べて完全体にするのもよいと思います。

○舌切雀の紅閻魔@九条水音

B1：キュア (★3白き器の令印)

B2：なし (★5ダ・ヴィンチちゃん)

A1：フォーカス (★3末青き幻想の令印)

A2：フォーカス (★3勝利の兵装)

Q1：グリッター (★3人理の紋章)

紅閻魔のように素の性能が高い場合、その素の性能を高めてやった方が現状は強いかと思えます。

紅閻魔はアーツ主体の編成で使用される為Aにスター集中を搭載してAをきちんとクリティカルさせていく作戦です。

Qにスター発生率アップを付与するのは、紅閻魔は高ランクの気配遮断を所持しておりQのヒット数が多いためです。スター発生量が元々多いのなら発生率アップの恩恵も大きいので付与しました。

Bは基本的に使わないんですが、少しでもダメージを獲得するためにB宝具AEXの流れはありうるのでダヴィンチちゃんはありかなと。

残りの一枚にはバスター解除という王道で。欲を言えばNP獲得量アップのコマンドコードが欲しい……。

○殺生院キアラ@といたい

B1：細身造りの名刀(★4)

B2：愛の狩人(★3)

A1：BBスロット(★4)

A2：慈眼温容の尼僧(★5)

Q1：コード：グリッター(★2)

①：キアラは宝具よりクリ殴りで戦いたい

②：宝具に無敵貫通がついているが、宝具始動すると初手Bボーナスなし

以上の理由から誕生した無敵回避許さないウーマンです。B2枚に貫通/必中を付けているのでB宝具~EXで確実にダメージを取れます。

特に回避の多いアサシン相手に出張ることが多いです。

A1のBBスロットは2/3がキアラに有難い効果だったのと原作繋がりで。本人は星出しが苦手なと、防御面は基本等倍になるため、弱体耐性以外のどちらを引いても助かります。

Q1のグリッターも星出し補助で入れてますが、キュアと入れ替えを検討中。

A2の慈眼温容の尼僧は完全にイラストで付けました。何も考えていません(正座)

○殺生院キアラ@とーふや

B1：白き器の令印(★3)

B2：八葉の鏡(★4)

A1：末青き幻想の令印(★3)

A2：勝利の兵装(★4)

Q1：聖夜の極光(★5)

火力の向上よりも取り回しの良さを優先しています。

八葉の鏡はスタンなどの行動系のデバフの予防で、スターが乗っている、ゲージを割るなどのタイミングを確実に逃さない為に採用しています。実際使っていて、「このターンに動けたら！」ということは多々あったことからの採用です。

白き器の令印は、最近の強力なデバフや状態異常に対して刺さることが多く、行動阻害無効の八葉の鏡と合わせり確実に発動することが出来ます。

Aの2枚は両方共集中度100%アップです。自分で使う場合は、玉藻や術ギル、蘭陵王といったAバフを乗せることが多く、必然的にAクリティカルを狙うことになります。

よって、Aに集中させることで、少ないスターでもクリティカルに繋げやすくなり、実質的な火力の安定にも繋がっています。

ちなみにこれまでは末青き幻想の令印の代わりにコード：フォーカスを使っており少し安定感に欠けていました。A集中100はまさに欲しかったコードでした。ありがとうマスターアトルリア。

Qの聖夜の晩餐は、振らざるを得ない時に少しでもメリットを増やす…といったものです。次のターンのクリティカルに繋げるための導線です。BBスロットなどでも楽しそうではありませんね。あと妻賢狐を付けて宝具の回復量をさらに伸ばす、というのもありではないかなと思います。

直接の火力の向上や特攻付与ではなく「使用感覚、運用は変わらず性能を上げる」といった目的でのコード付与になりました。自分で使う場合のAクリを連打するPTに、より適合するよう形です。

強化解除に関しては突然自分から持ってこられたので、コードで付与しなくてもいいのがとてもありがたいですね。主役のイベントもらったり、突然さらにアンデルセン共々強化されたり今年の前半は激動でしたね…。ありがとう大興イベ…。



コマンドコード付けてる？(BA型B宝具)

◆BA型B宝具の考え方

※BAAAQ、BBAAQのB宝具

：札傾向：推奨コード

B：③④：①②③

A：②③：②③⑤

Q：④⑤：②③

○シンプルなアタッカーパターン

このカード構成は剣弓騎降EXが中心の、アタッカーがよく選ばれる。

ArtsでNPを稼ぎ、スキルや宝具でスターを稼いでBuster宝具始動のBクリティカルが基本運用なのでArtsからスターが出て、Busterに火力系を付けるとシンプル。

○高難易度想定のアタッカーパターン

Buster1枚に必中・無敵貫通系。
Buster1枚と、Arts1枚に弱体解除。
Arts1枚にスター獲得を付ける。

○おすすめしないコード

Quickは基本死に札なので、保険扱い。
比較的スターを集めやすいクラスなのでスター集中コードも有効だが、BAどっちも使うので偏らせるのはおすすめしない。

○例外的な高性能Quick持ち

例外的にドレイクやギルガメッシュ、オジマンなど破格のQuick性能の場合はスター発生率アップ系を使う。
本当はスター獲得がいいが、数が少ない。高倍率なスター発生率アップの使いどころなので、ここで使った方がいい。

○BAAAQのB宝具について

Artsチェーン主体がより強くなるため、どちらかというとサポーターのArtsへのコードが重要。
そのためBを選びたくないのですが、それでも切る場面が存在するのでBusterに火力系を付けて、少しでも価値を上げます。
宝具威力(1T)の「ダヴィンチちゃん」でB宝具Aの価値を高めるのもおすすめです。

◆BA型B宝具の使用例

○ニコラ・テスラ@kito

B1：星断ちの邪聖剣(★4)

B2：BBスロット(★4)

A1：神縫いの鎖(★4)

A2：天の楔(★5)

Q1：聖夜の極光(★5)

BAに関しては現在調整中。

はっきり良いな、と感じたのはQ。
積極的にQを選ぶわけではないですが、スター4個を確定で出せると自身のスキル「星の開拓者」やブレイブとあわせて結構稼ぎます。NP獲得量アップ入りのAクリで一気にNPが稼げますし、スターが集まるアーチャーなので星が多いと便利。

○アーサー属性(剣)@小黑唯

A1：聖夜の極光(★5)

A2：BBスロット(★4)

B1：赤き宝石嬢の令印(★3)/必中

B2：ダヴィンチちゃん(★5)/無敵貫通

Q1：キュアー(★2)/弱体解除

アーサー属性はだいたいコレ。B1の遠坂は「心緋き臣下の令印」でもOK。ギルガメの顔が付いている鯖特攻の方が高難易度向きだがギルガメッシュのドヤ顔がアルトリアのカードに常時つくのが嫌な人向け。

クリ威力や宝具威力を持っていない場合、B1とB2で火力上昇大。B2宝1が最大火力。あればBクリチャンス逃さぬ必中無敵貫通。

Arts性能は別に良い訳ではないですし、クリティカルはBAどちらも狙いたいのでスター獲得。Artsチェーン主体であってもスター獲得スキルでクリティカルを狙う手段があるので役立ちます。

Quickは使いたくない札なので、保険枠。相性のいいマリーンは弱体解除を持っていない。強化解除が必要ならば天草くんを使うのでキュアー(or白き器)にしました。

○アルトリア(セイバー)@ごすごす

B1：薄紅き虚像の令印(★3)

B2：ビジョンレポート(★3)

A1：白薔薇の花嫁(★5)

A2：聖夜の極光(★5)

Q1：愛と行動と知恵の槍(★4)

サポート特化型。青王・リリィ・弓王の並びで弓王をサポートする場合を想定。主にスター獲得によってNP貯めの補助をする。
弓王をサポートする場合、青王の役割はスキルと紳士装のほかにAチェーンのためのA供給くらいであるため、BとQはあまり重要でない。

Bに付けるのは、相手がやけど付与をしてくるならコード：キュアー、攻撃アップ。クリ威力アップとかしてくるなら上の例に挙げた強化解除コード。特にそのような事情がなければカリスマの再利用の可能性を上げるためにHP回復。

「薄紅き〜」はHP回復も兼ねるためリムーバーの節約になる。

青王のQはブレイブかQチェーンできるときしか選ばないため、「愛と〜」でこれらの行動で得られる星を増やすのがサポート役という面からは最善と思われる。

Aに付けるコードはコードの中でサポート系として強い順に2つ。Aチェーンの時に聖夜の極光で4つだけ出て意味あるのか？という問題がある。

しかし直感や輝ける路と合わせれば20個弱になるため、役に立つときはある。

白薔薇の花嫁は青王パでは非常に貴重な全体回復であるためできるだけ選びたいが、弓王の良妻賢狐を消さないように注意。

○ギルガメッシュ(弓)@キヲ乃

B1：細身造りの名刀(★4)

B2：星断ちの邪聖剣(★4)

A1：コード：キュアー(★2)

A2：聖夜の極光(★5)

Q1：コード：グリッター(★2)

ギルガメッシュは搦め手に弱いのので、B1に無敵貫通、A1に毒呪い火傷解除を。B2はクリアアップ系がいいと思います。心緋き臣下の令印や赤き宝石嬢の令印とか。私はセイバー絶対殺すマンにしました。あとA2に極光をつけて、スターの補助も。まだ全然悩んでいる途中なので、ギルガメッシュのおすすめコマンドコードぜひぜひ教えてほしいです！！

○例外Quick枠@小黑唯

B1A1：キュアー(★2)

B2A2：フォーカス(★2)

Q1：人理の紋章(★3)

オジマンディアスの予定コード。
Artsオープナーが足りないので凍結中。単騎時にQuickは3枚目に何回も選ぶ機会があり、騎乗持ちなのでスター発生率アップを付与すると期待値10個から12個になる。
またArtsもBusterもクリティカルしたいと思えるカードで、BAQや宝具BBなどを選ぶ機会が多いので偏らせたい。

○水着BB@小黑唯

A1：聖夜の極光(★5)

A2：白き器の令印(★3)

Q1：キュアー(★2)

B1：BBスロット(★4)

B2：愛の狩人(★3)

カード固定で自身カードを選ぶ機会を増やせるので、汎用性の高いコードの使用先として買いました。

スター獲得を選んだ理由はスター集中で自身が殴りに行くことも、素のスターの集まらなさに味方にスターを渡す上でもどちらでも役に立ち、既にもっている長所を伸ばせるため。

キュアーは火傷無効だが、毒や呪いの保険として付けている。マシユ孔明と組んでギル祭ジャガーくらいは無くても倒せたのでそこまで強くする必要はないんですが、自己満足として。

○アーラシュ@マリノ

A1：フォーカス(★2)

A2：フォーカス(★2)

RTAのステラチャレンジ時、Aにスターが集まることが前提なので、スター集中コードを付ける。

集中度の高いコードならなおよし。

コード付けてる？(B3BQ宝具・Q3BA宝具)

◆B3枚BQ宝具の考え方

※BBBAQのQ宝具、BBQQAのB宝具

：札傾向：推奨コード

B：③④：①②③⑤⑥

A：①②③：②③④

Q：②③④：②③⑧

○BQ型ってどんなの？

BBAAQのカード構成は、協調性が無いか死ぬことが前提の前のめりなアタッカーに多く配分。傾向として1枚Aが高性能。

一部のセイバー、ランサーやアサシンやアルターエゴが該当する。1stBusterやArtsで自身のQuickに味付けをしてクリティカルによるNP2倍+ダメージ2倍のボーナスを活用していくのが基本運用になる。

○使わなくてもよい

BQ型B3枚はサポーターと組むのが難しいので混成高難易度に採用するメリットがあまりない。そのためコマンドコードを使う優先度がどうしても下がる。

○使いづらいからコードを使うんだ！

弱点を補う、という点でBQ型の乏しい高難易度適正を「強化解除系」を使用頻度の高いQに付けて「高難易度で使う」という覚悟を決めるのも良い。

この場合、Bの使用頻度はやや下がる。

Aは切札であり、スターが出ない数少ない札になるのでここにスター獲得やスター集中を貢ぐのがおすすめ。

○スター発生率アップの使いどころ

高レアのBQ型のQは高性能なので使う事が多い。Quickにスター獲得…が理想だが所持数の関係からスター発生率アップをとりあえず付けるのがおすすめ。

騎乗やQuick性能アップ、元々のヒット数が多いほどお得。2枚目Qが3枚目Qの星出しに近づく和使用感が変わる。

Busterが多段ならばBusterにスター発生率アップを付ける価値もスター1~2個の差とはいえ存在する。

礼装やサポートスキル、クラススキルなどでスター発生率を持っているならばBusterを気軽に使えるようになるメリットは大きい。

○宝具がQuickの場合

B1：ダヴィンチちゃん(★5)

1stQuickボーナスは意味がないのでQ宝具は1stボーナス用にBAを置く。しかし自身Aは貴重なので、宝具後に置いてNP回収をしていきたい。

なのでBusterに宝具威力アップ(1T)効果のダヴィンチを置く効果を活かしやすい。

1ターン効果なので、宝具後に使いたいArtsやQuickに付けるのはNG。

◆B3枚BQ宝具の使用例

○エレシュキガル@小黑唯

A1：フォーカス(★2)

エレシュキガルはQuickでNPを稼ぎづらい分、1枚のArtsが全サーヴァントでも有数にNPを稼げる調節。

Quickや多段ヒット宝具でスターを稼ぎArtsクリティカルで宝具連発を狙う運用をArtsへのスター集中で安定させる。

Quickも4ヒットでスター発生率向きなので上記の沖田オルタ同様にグリッターを付けるべきだが、オープナーの問題で放置中。

フォーカスの効果は後述。単騎では誤差。

術と組むならかなり強い。

術2名+エレ(SW90)で、術札3・エレ札2の想定時、Artsスター70%を目指すための22~33個。必要なスターはおおよそ4個分以上お得になる。向いてない槍でもコレ。

スター集中度100%コード時はスター16~23個で70%を維持できる。

単騎では100%ないと気休め。

Quickはスター発生率アップが選択肢。

エレシュキガルが敵3体へ宝具QQを行った場合のスター獲得の期待値は約21個。自身のArtsクリティカルを安定させたい場合、

Qにスター獲得系を貢ぐのはかなりあり。防御力アップ、HP増加、無敵と高難易度に向けた性能をしているだけでなく単騎で札を選び続ける状況も多いので、強化解除やスター獲得やら強力コードを貢ぐ先としても非常に有数。

○沖田オルタ@小黑唯

Q1+2：グリッター(★2)

高性能Qにスター発生率アップの定番的な組み合わせ。5ヒット+Quick性能30%(3T)で2枚目Qで約8~9個から約10個確定へ。

クリティカルや1stQ、スター発生率やQの追加バフで10個以上になる。

また3枚目Qは約12個から13個。

こちらクリティカルだけで14個。運次第で上限値のスター15個が湧き出る。

周回の3waveを全体宝具+クリティカルでやる役を任せているので、2waveにQuickが来るたびにお得な気分になる。精神衛生上、とても有益。

BusterとArtsにスター獲得や弱体解除を付けていく。Quickの性能がよすぎるので、BAを触ったときのギャップを埋めるのも有。

○玉藻ちゃんサマー@カネ8

B1：コード：プレス(★2)

B2：コード：プレス(★2)

A1：コード：プレス(★2)

Q1：白き器の令呪(★3)

Q2：八葉の鏡(★4)

玉藻ちゃんサマーの無敵に付いているスタンデメリットは「ターン終了時に発動する弱体効果」なので弱体解除が可能です。またターン終了時なので、デメリットが発動する前に「行動不能耐性」を得ればデメリット発動時のスタンを防げます。これは水着イシュタルも同様です。

デメリットによる取り回しの悪さを

コマンドコードで踏み倒す構成です。上記のデメリットを打ち消せるコマンドコードは現時点で2種なのでQに付けてます。

Qを選ぶターンはデメリットを打ち消せるターン、と覚えやすくするためです。

その上、無敵スキルのスター発生率アップとNP獲得量アップの恩恵も十分に受けられます。

騎乗Aのおかげで3枚目のQが1hit2個のスター発生確定なことも、Qに付けた要因の一つです。

残りはスター獲得で染めたかったのですが全部沖田さんに付けてしまっている代わり耐性を補えそうなコード：プレスを付けています。

コード付けてる？(Q3以上Q宝具・B特化)

◆Q3枚以上Q宝具の使用例

○ディルムッド(セイバー)@剣ディル

- B1: ダ・ヴィンチちゃん
- B2: 聖夜の極光(★5)
- A1: コード: フォーカス(★2)
- Q1: 天の楔(★5)
- Q2: 赤き宝石嬢の令印(★3)

Quickに必要なのはとにかく火力なので、汎用性を重視した火力の出るもの。もちろん、敵が何かしらの属性を持っていて、火力が足りないならそれに応じた特攻持ちを付けていきたいです。アーチャーが持つ星断ちの邪聖剣が羨ましいです。

また、宝具QQと2030年の欠片でスターは飽和するが、BQQだと怪しい所があるのでBusterには星出し補助のための聖夜の極光。

3ターン討伐を狙っていく場合、3ターン目はB宝具Qが一番火力が出る時が多く、その場合、Bカードは1stボーナス目的でB自体の火力に期待はしていないのでダ・ヴィンチちゃんを採用しています。

コード: フォーカスはまだこれといったものが実装されていないので仮置き段階。Aクリティカルが出るとかなり安定して宝具を打つことができるので、気休め程度に星を吸うようにしています。

勝利の兵装だと少し星を吸い過ぎて火力源のQクリが安定しなくなりそうなのと、今後入れ替えるのが目に見えており、コードリムーバーがもったいないです。

今後、単純にNP獲得量が増えるようなコードがきたらいいですね。

○メルトリス@めぐらぶ

- B1: コード: フォーカス(★2)
- B2: 聖夜の極光(★5)
- A1: 白き器の令印(★3)
- Q1: 人理の紋章(★3)
- Q2: 勝利の兵装(★4)

目的は、弱点のフォローと、長所の強化。A1で、欠点であるスキル2での防御デバフを消去。

他はクリ殴りの為に設定しています。まず、B1とQ2に確率の異なる星集中。どちらかに星が集まるし、両方のカードが出ても集中度に差があるので、Qの方に星が集まります。

B1とQ1で星の発生を強化しているのは、一見して解ると思います。それだけでなく、Q2でクリティカルが出れば星が増えるので星集中コードも、星発生に役立ちます。勝利の兵装をB1ではなく、Q2に付けている理由の一つです。スカディを併用する場合、ダメージも大きくなりますし。

○メルトリス@2.5次元

- B1: 聖夜の極光(★5)
- B2: 心緋き臣下の令印(★4)
- A1: 未青き幻想の令印(★3)
- Q1: 勝利の兵装(★4)
- Q2: 八葉の鏡(★4)

前提として、高難易度のTAのことしか考えていません。

その上でメルト用のコードの優先度としては、バフ系は低いです。コードのバフ種類・量とも微妙という点もありますが、そもそも火力が、ましてカードのそれがギリギリで困るというケースが稀なため。

なのでつけるのは星まわりが多めです。TAも難易度が上がると鯖・礼装をバフ・ギミック対策によって欠片・金鯉を詰む余裕がなくなっていくので腐りにくいです。

配置に関しては、Qを切れるときは星はほぼ飽和に近づくので集中(勝利の兵装など)を、他は星出し(聖夜の極光など)によせる傾向があります。

もともと複数の鯖のカードを切る機会のあるTA。前半にダメージが通らない魔性菩薩などであれば、サポーターに分散させ、アタッカーは集中によせることもあります。

また、Qは最優先で切るので、主要なギミック対策として機能するコードがあればそれをつける枠にもなります。

現在は魔性菩薩・愛欲の魔王あたりでつけた「八葉の鏡」がそのまま残ってます。きつい相手がくればコロコロ変わります。

バフ系もダメージがギリギリの状況では使用します。スイーツユニヴァースや対不利クラスの縛りTAの時などが該当。

他にもRTAではコードや絆礼装のバフによってスキルの発動回数を減らせる余地があり、タイム向上に役立ちます。

あとは乱数の調整の可否も少し意識しています。TAでは乱数上振れ必須となるケースもありますので。

たとえば同じBNQでも、Bに追加効果のあるコードがついているかどうかでダメージの乱数は変化します。具体的なコードとしては星出し・回復等が該当し、火力バフ系は該当しません。

なので、Bには追加効果がある/ないコードをそれぞれつけています。もともと乱数を維持したい場面もあるので補助的な考えです。

重要度の高いQはコードの効果を優先します。Qは対ラッシュでもない限り宝具後に切るのでBより宝具ダメージなどの乱数調整に使いにくいということもあります。

正直普通の戦闘だと地味なコマンドコードですが、TAではきつい場合は試行・計算を重ねる上、目標のターン数が決まっています。

「ダメージ等がギリギリであること、それを下回ることが致命的ないし成功率を下げることを確認し、必要性を確認してコードをつけられます。

それゆえ普通の戦闘に比べればまだ恩恵に預かりやすいですね。その分付け替えの機会も多くリムーバー・レアプリ難民になりやすいわけですが・・・。

TAだけで、縛りやRTAを控えればそれほどでもないはずですが。

○メルトリス@110

- B1: 聖夜の極光(★5)
- B2: ダ・ヴィンチちゃん(★5)
- Q1: 尾張のうつけ
- (敵に合わせて別の特攻系に変更)
- Q2: 天の楔
- (敵に合わせて別の特攻系に変更)
- A1: BBスロット(★4)

高難易度最短ターン攻略。

聖夜の極光&BBスロットは、メルトのBやAを使うと次のターンのスターが足りない場面が発生しやすいです。それを緩和させるために採用しています。

ダ・ヴィンチちゃん採用理由。

メルトのBを使った場合、B宝具A又は、B宝具Qになることが多いのですが、この時Bの火力を上げるより宝具の火力を上げた方が総合的なダメージが伸びやすいからです。

尾張のうつけ&天の楔採用理由。

WSカディメルト時、Quickが一番火力が出る場所であり、生命線です。

火力を伸ばすことによりコマンドカードの自由度を上げたり、乱数に左右されにくいようにしています。

○沖田総司@カネ8

- B1: 愛と行動と知恵の槍(★4)
- B2: BBスロット(★4)
- A1: 聖夜の極光(★5)
- Q1: コード: グリッター(★2)
- Q2: コード: グリッター(★2)

何で攻撃しても☆を獲得できるようにした構成です。

宝具を数回撃つ短期決戦から中期決戦をイメージしているので、☆獲得の多い聖夜の極光はAに付けています。☆の獲得とNPの獲得のどちらを優先してカードを選ぶかで困りたくなかったともいいます。

コード: グリッターは3枚目のQで1hit2個の☆発生を確定させるために付けています。今後☆2個発生のコマンドコードが余ってくればこも付け替えたいところです。期待値的には☆の獲得量が増えますし、Qを2枚目にしたときの☆獲得量の安定にも繋がります。まずは☆獲得が不安定なBBスロットとの入れ替えが先なんですけどね。

コマンドコード付けてる？(B特化)

○茨木童子(狂)@真柴

B1：ファーストサーヴァント(★5)

一度だけ被ダメを300カットするという字面だけ見れば微妙なコードだが思っている以上にダメージを抑えてくれる。

茨木童子が主力鯖なのであれば変化の被ダメ減少の助けとなるので優先的に使用していきたい。

筆者は茨木童子は単騎での運用が多く、最も選択頻度の高いバスターに使用した。但しPT運用時はNPや星生産目的でAとQの選択頻度が高くなる為腐りやすい。

高性能なQにはスター発生率アップを優先してつけれたい事もあり、Aに使用するのが無難と思われる。

B2：良妻賢狐(★5)

仕切り直しの回復量アップの為に採用。他の鯖やマスターのスキル回復にも適用される為非常に有効だが、単騎運用時は非常に腐りやすい。

回復量も全カードプレス(100回復)時と比べると瞬間的には勝るが、5ターン経過で逆転するため注意。リムーバーが揃い次第回復系コードに置換予定。

B3：白き器の令印(★3) or 八葉の鏡(★4)

弱体状態を解除してくれる優秀なコード。狂鯖は基本的に弱体耐性を持たない為、デバフに対処できるコードは一つでも多くつけてあげた方が動きを阻害され辛い。

弱体解除を持つ茨木童子の場合は唯一のHP回復手段である仕切り直しを温存できる為戦略を上げられる。

また敵次第で付け替えているのだが敵のスタンや魅了が厄介な時は八葉の鏡を刻印している。

先述した通り狂鯖は弱体耐性がないのでスタンや魅了を使われれば、単騎なら殆どの状況で敗北確定である。

そういった状況に陥らない為にも推しに弱体耐性のない鯖が居れば持たせてあげると安心できるかもしれない。

A1：ビジョンレポート(★3)

or 薄紅き虚像の令印(★3)

or 黒き信徒の令印(★3)

クリティカル発生率を上昇させたり、攻撃バフや防御バフを重ねてきたりする高難易度の仮想敵の為に可能な限り付け替えている。

特に攻撃バフに対しては茨木童子は非常に相性が悪く、防御バフの上からでもHPを大きく持っていられる事もある。

宝具で強化解除する事もできるが、運悪くNPが不足している状況もあり得る。薄紅き虚像の令印はそういった窮地から逃れる為にも、余裕があれば刻印したい。

Q1：聖夜の極光(★5)

or 人理の紋章(★3)

茨木童子の三枚目選択時の無バフQのクリティカルオーバーキル無しのスター最大生産数は8である。

スター発生率アップコードをつければ★2のコードでも確定で8個出せるようになり、運次第だが最大で12個の星を生産できるようになる。

高性能なQの動きを容易により良くできるので是非刻印して頂きたい。

○タマモキヤット@中

B1：良妻賢狐(★5)

B2：八葉の鏡(★4)

B3：神縫いの鎖(★4)

A1：白き器の令印(★3)

Q1：ビジョンレポート(★3)

CCCイベントで魔性菩薩(疑似)単騎攻略した際の構成です。以来、特に不便も無いので、パーティでもずっとこの構成で使い続けています。

『良妻賢狐』はキヤット単騎の強い味方。毎ターン回復量を1.5倍にできるので、魔性菩薩のようにバーサーカーに対して等倍になるエネミーを相手取れば、回復>被ダメージで黒字にできたりします。最高にキヤット。

パーティで使う場合は、マールン宝具やアスクレピオス宝具など、キヤットのお屋敷と同じタイミングの回復手段を採用すると、まとめて回復量を増加出来るので相性良好。一方で、コードに描かれている当のオリジナル宝具との相性は若干悪くなります。やはり仲良くはできないのだな。

『八葉の鏡』は言わずもがな使い勝手の良いコード。宝具を含めたブレイブチェーンが可能になるので、始動に使いたいBに刻印。

防御と回復を兼ねる『変化(ランチ)』を、宝具とのタイミングの兼ね合いを気にせず使っていけるようになるのも便利です。

魔性菩薩はスタンと魅了という二種類の行動不能スキルを使ってきたので、純粋な防御手段としても活躍しました。

神性特攻『神縫いの鎖』は、仇敵オリジナルや信敵アビーへの対抗意識の表れとして刻印。キヤットはアルターエゴだからフォーリナーに強い。みんな知ってるキヤット真実。

『白き器の令印』はキヤットにスキル強化が来る前から使っていたコード。対魔力を持たないキヤットでも、独力で弱体に対応できます。耐久力を削いでくるスリッパダメージなどは、手早く剥がしてしましましょう。

キヤットのAは積極的に選びたい札なので優秀な効果のコードを入れておきたいです。ちなみに魔性菩薩戦では特に役に立ちませんでした。

対して、Qはあまり進んで選ばない札なので、適用条件付きの『ビジョンレポート』でクリティカル対策。10%と侮るなかれ、一発のクリティカルが命取りのキヤットにとっては非常に難しい防御手段です。

魔性菩薩戦以前は『コード：キュアー』をつけて埋めていました。

最近の二度にわたる強化クエスト、そして実質毎ターン使えるコマンドコードの充実によって、今まで夢物語と思っていたキヤット単騎プレイが現実的になりました。

強い。愛しい。不眠が心配。

もし、万が一単騎を前提にしないなら、他のパーティメンバーに『ビジョンレポート』を任せるなどした方が手札を有効に使えるかと思えます。

パーティ運用だと『良妻賢狐』が無くても回復が間に合う場合も多いので、『聖夜の極光』『BBスロット』などでスター獲得を狙ったり、火力サポート系をつけるのも有効だと思います。リムーバーが難点。

○アステリオス@眼鏡バズーカ

B1：天の楔(★5)

B2：失落の棺(★4)

B3：慈眼温容の尼僧(★5)

A1：薄紅き虚像の令印(★3)

Q1：ファーストサーヴァント(★5)

Bには基本的に広い範囲で高倍率の特攻が取れるコードを選択。アステリオスがスキルで持つ攻撃バフ、Bバフと合わせて三種のバフが揃い、サポート無しでも火力が飛躍的に伸びる。

特に失墜の棺は必須級コード。弱体無効を一枚剥がせるので、迷宮が通りやすい。

Aのコードは攻撃バフを一枚剥がせる。防御バフと相殺されるので、防御耐久においては保険にもなる。アステリオスのAは必ず選択するのでジワジワ効く。

アステリオスのQは本当に使わないのでなんでもいいのだが、これ以上に俺のファーストサーヴァントと呼ぶのにふさわしい奴は居ないという理由。

ダメージカット300だが侮ることなかれ、防御力90%(迷宮+聖骸布など)の状態においては3000ダメージまで無効にできるということである！