



推しと戦うマスター達を紹介する本。

もくじ&しょうかい(小黑唯)

『キリシュタリア戦を4Tで4ブレイク(1画)』：小黑唯.....	P04-05
キャストリア実装前、2部5章のオリュンポス前半。 本来は負けイベントとして設定されてるキリ様を限界までブレイクしたもの。 勝利時には専用ボイスが設定される予定だった模様。(竹箒日記で公開)	
『驚異の軍師：陳宮とTAのポイント』：もこな.....	P06-07
Wキャストリア陳宮ってどれくらい凄いの？の言語化です。やべえ。	
『サポーターのインフレと高難易度TAの変遷』：もこな.....	P08-09
2019～2020年は新サポーター実装や、強化の年でした。	
『スーパー卑弥呼様、参上！ 2人なら壁を超える』：アロハ.....	P10-11
様々なサポーターが強くなったなら、様々なサーヴァントが恩恵を受ける。 推しのために卑弥呼宝具10。まさに推しで勝つためのパーティ。	
『Wサロメ高難易度10Tクリア』：剣兎.....	P12-13
7ターン後に全体NP100%、但し低レアバーサーカーが毎ターン自身の防御状態を解除する…。 専用パーティを組めればね…を実際に組んで、デメリットを踏み倒し、勝ち続ける記事です。	
『Wサロメでイブシロン攻略』：剣兎.....	P14-16
サロメが呪い&石割りで超耐性を抜くのは曲芸。 それをノーコンでやるのがサロメのマスター。	
『私のバルバトスとんないで下さいよ！』：小黑唯.....	P17
目の前で素材が奪われる、FGO唯一のPVP。 レイド戦の初心者向けの組み方講座。夏アビー便利！	
『たくさん箱を開ける為に』：ぞんっちえ.....	P18-19
この本はコロナにより1年～1年半ほど、こっそり延期しました。 2019年の箱ガチャ振り返り講座、入門編です。	
『2020年箱イベ振り返りと環境変化』：ぞんっちえ.....	P20-21
こっそり延期している間に、ぞんっちえさんは累計箱数18000に！！！！ 2020年の箱ガチャ追加要素+上級者編です。	
『あの素材、どこが効率いいですか？』：赤僕.....	P22-23
みなさんご存知、効率劇場管理人さまによる効率劇場の歴史解説。 本人？本人です。マジで??????	
『FGOはリソース管理ゲー』：小黑唯.....	P24-25
無理して毎日FGOしなくていいよ、というお話。FGOやらない日を作るために箱ガチャ走るんだ。	
『周回というエンドコンテンツを乗り越えるために』：mikusubasu.....	P26-27
コロナ延期記事。ゲーム実装の全鯖最終再臨+スキルマ達成は今こそ多数いらっしゃると思いますが、 2019年はまだまだレアでした。どうやって周回のモチベを保っていたのか？記事。	
『高難易度RTA 編成考察』：Masatea.....	P28-29
FGOのTAはタイムアタックではなくターンアタック。 それとは別に、特定クエストで小数点を縮める戦い・RTAもあります。	
『人理修復RTA』：シュガー@ヘラクレス使い(自称).....	P30-31
こちらはゲームクリアまでの時間を競う、一般的なRTAです。 一般的????????ソシャゲボリュームだよ??????	
『攻撃しないのにエース？Xオルタの変則周回』：NAO.....	P32-33
クリティカル周回パーティ解説。いわゆるクリバ・クリ殴り。 箱ガチャや+90クエストでは実質RTAのような賑わいになっています。	
『嫁王TAから見るキャストリア・インフレーションとバランス』：津村千尋.....	P34-35
キャストリアの実装ってどれくらいインフレしたの？ BAQの格差ってどうなってるの？ 魔性菩薩は復刻時からキャストリア実装で1万倍変わったようです。 対魔忍の3倍以上だと。	
『キャストリアとアーツ1ヒット勢』：津村千尋.....	P36-37
キャストリアはスカディより平等。それはどういうことなのか。 隠しステータス：NAは平等だよ、というお話。	

キリシュタリア戦を4Tで4ブレイク(1画)



■令呪○画

FGOの令呪は24時に1画復活です。
また、戦闘中でも復活します。

3画持ってスタート
⇒コンテで3画使用
⇒あと1画、宝具1発で勝てそう
⇒24時を待って令呪1画復活
⇒令呪4画目を使用

こういうプレイができます。
1つのクエストに入り続けられる
限界期間は14日。
最大で17画使えます。
これを超えると負け扱いです。

ちなみに寝てる間もログインすれば
ログイン状態は継続されますし、
イベント終了しても同じクエストに
挑戦していることになります。

ただしアップデートやアプリ更新など
なんらかの状況で追い出されることは
多々あります。

理論上、くらの認識でたまに
令呪4画のことを考えていれば
いいのではないかと思います。

■挑戦開始時期

12月25日の朝10時指定投稿です。
入稿が終わった23日は寝てたので
24日の仕事の休み時間あたりから
だらだら遊んでました。

調査中に令呪は全て使ってしまった、
令呪前提にすべき難易度と気づいて
「やっちゃったか…?」と、
正直思ってしまった。

■デスチェンジ

高難易度TA勢の造語。
意図的に戦闘不能を発生させて、
次のサーヴァントを登場させること。

- ・ステラやカババルト陳宮で確定死亡
- ・タグ集中や敵宝具で安定死亡
- ・タグ運をお祈りして粘り続ける

主にこの3種類を指します。

◆なにやってるの(小黑唯)

2部5章アトランティス。
某節の負けイベントです。
できそうなので挑みました。



◆どれくらい負けイベントか

キリシュタリア(術):CT5
ゲージ(1):約64万
ゲージ(2):約80万
ゲージ(3):約114万
ゲージ(4):約114万
ゲージ(5):約137万

ギミック：開幕控え含む全体強化無効(5回)

終了条件：敵の全体宝具使用

スキル：弱体解除+チャージMAX
行動不能やスキル封印でも使用

使用条件：5ターン目orゲージ(5)突入

特殊：コンティニュー不可
敵宝具になら全滅してもクリア

5ゲージあって、5本目に入ったら

強制的に戦闘終了。

つまり、勝てない調節です。

◆負けイベントって楽しいよね

1部終局のゲーティア初戦。

覚えているでしょうか。

ゲの字に宝具を撃たれると戦闘終了。

マッシュがシナリオ上で死にました。

あのゲーティアはHP100万
ありましたが全力で殴って
倒すと『HP全快ガッツ』で
復活しました。

(ガッツアイコンなし)

楽しかったので、今回も試しました。



◆ある程度の苦戦を覚悟

2部5章は同人誌作成が遅れており、更に
救急車ー！という事態になる体調不良で
ほぼプレイできていない状態でした。

普段ならストーリーを早めに低レアで
クリアして動画をあげていますがそれも
かなり出遅れて攻略情報的に価値が無く、
特別急ぐ必要はありません。

なのでこの負けイベントに対して、
ある程度の時間を使う余裕がありました。

◆自分の中の勝利条件を設定

1月1日を警戒しました。

期間限定イベント『オリュンポス開幕』
になって参加できないと後悔します。

どれだけ時間をかけることがあっても
12月30日までと決めました。

負けイベントなので令呪に関しては
『お祭り』『おもしろ動画』なので
特に気にせず、令呪7画(左欄外)まで想定。

◆挑むサーヴァント選抜

- ・クラス有利2倍の単体宝具
- ・できれば地属性
- ・とにかく火力を出して連発できる

メイヴ宝具5の達成者はいましたが、
手持ちは宝具1。
案そうなメイドオルタも手持ち宝具1。

手持ち最大火力の牛若丸。
Aが引ければ強い配布宝具5坂本龍馬。

少し考えて、OC上昇で火力を伸ばせる
騎金時を採用。なるべく宝具だけで
確定ブレイクに近い状況に持っていければ
最悪日数をかければいからです。

驚異の軍師：陳宮とTAのポイント



■驚異の軍師：陳宮

陳宮が最も恐ろしい点は『サポーター・アタッカー運用共に有用』という点です。LV1、25、45、65、聖杯とここまで広く有用なサーヴァントは本当に希少です。キャストリア以前はアタッカーなら聖杯が欲しいところでしたが、以後は「復刻」なら容易にTAできるレベルの強さに。

私自身、実装当時は『聖杯マ組の活躍を上げるために&キャラが気に入ったので』聖杯を投入しましたが、今では一線級のTAアタッカーと化したと思います。本文解説はアタッカーメインでしたが左欄外でサポーター版も記載しています。

■クエスト情報

愛の奴隷 (アルテミス:弓)
HP:203,742⇒206,099⇒236,155
具現化せし欲望A(狂)HP:79,783
具現化せし欲望B(狂)HP:84,754

※以降、追加エネミー
具現化せし欲望C(狂)HP:86,359
具現化せし欲望D(狂)HP:91,170
具現化せし欲望E(狂)HP:94,377
具現化せし欲望F(狂)HP:97,585
具現化せし欲望G(狂)HP:100,953
具現化せし欲望H(狂)HP:107,368

●各種ギミック

・開幕時の仕様
開幕〜1BREAKするまで完全魅了無効
女性に対する高倍率耐性UP

・ブレイク1時の行動
開放されしオリオン (巨大メカ魔猪)
&自身の弱体解除
&攻撃時に攻撃力UP&通常攻撃全体化
&対神性の無敵付与 (5回&5T)
&他の敵のチャージを3増加

・ブレイク2時の行動
敵全体の最大HPを10万UP&無敵貫通状態を付与&ダメージプラスUP(控え込)

●ターン毎のランダム行動
・全体に魅了状態デバフ (1T.非確定)
・敵全体のHP回復量、スター発生率NP獲得量ダウン (1T)
・自身に對男性の回避付与 (5回&3T)

◆この記事について(もこな)

今回は低レアアタッカーとして、驚異的な強さを誇る陳宮によるTA系の紹介です。またTAのポイント等についても、実地した例と共にご紹介したいと思います。

◆TA入門向きアタッカー

通常のTAでは、アタッカーへのバフやギミック対処に必要なサポーターをより多く採用する為に被弾デスチェンジを行います。そのためにはレベル止めを含む、持ち物検査が発生することも…。

ただし陳宮は宝具を撃つと左先頭が射出されるのでデスチェンジが簡単。理論値4T以下である必要がありますが、ギミック対策も火力を伸ばすのも、似た構成で対処できるのでシンプルです。

◆陳宮TAのポイント

※ギミックやクラス等で変動します

①宝具を撃つとデスチェンジ

キャストリアと恐ろしく噛み合っており、宝具の攻撃力UPとOC目当てに對肅正防御を張っても被弾不要で射出できます。

②OCで劇的に火力が伸びる

アーラシュ同様に『基礎倍率が単体宝具と同じ(宝具5:1500)』かつ『OCで純粋に火力が伸びる(OC2以降は225刻み)』素敵仕様です。積極的に狙います。

ちなみにOC分のダメージはOC1時の火力で倒しきれない場合のみ、追加攻撃としてヒット数1で加算。(ガッツ/ブレイク加算)火力が高すぎると逆に宝具後のダメージ表示やNP回収が減る事も…。

③wave数と敵の数に注目

攻略で悩んだら玉藻+WキャストリアでNNN⇒蘭陵王でNNA⇒孔明orライネスでNNAorNNNが理想と覚えておけばOKです。これで、概ね4T目までは対応可能です。それ以上は特殊なアプローチがいります。

④ギミック対処したい時の対応

黒聖杯以外でも等倍20万くらいまでは伸びます。(※耐性、防バフが無い場合)Wキャストリアバフを使えば無敵ギミック等は礼装で対応してもほぼ問題ないです。それ以上の場合、火力が伸びる黒聖杯、凸特攻礼装が良いと思います。

⑤合わせたいサポーター、礼装

●鉄板(主に開幕の始動役)

・Wキャストリア：説明不要(NP50礼装)
・玉藻：開幕のバフ役のお供(絆礼装)
・孔明orライネス：汎用NP付与(カレスコ)

●用途別(主に2T目以降の射出用)

・蘭陵王：NP足しつつバフ(凸カレ)
・術ギル：ジェーン合わせて☆出し(凸カレ)
・ジェーン：術ギルと合わせて運用(☆20)
・ホームズ：無敵貫通防御無視役(凸カレ)
・アスクレピオス：弱体対策用(カレスコ)
・弓婦長：各種対策&バッファ(凸慈悲)
・嫁ネロ：火力とNP付与の両立(凸慈悲)

⑥火力調節について

・キャストリア宝具：OC用に温存もあり
・理論値3T：フルバフでOK
・理論値4T：B強化付与したステラに任せる
片方のAバフや宝具温存などで対策する
開幕と最後、どちらのwaveに火力が必要か意識するとよいです。あえてミリ残して追撃NP回収なども検討しましょう。

サポーターのインフレと高難易度TAの変遷



■Lv1ホームズ余談

長らく『ガチTA勢でもLv1止めかつ重ねている方がかなり希少』だった為、日の目を見たのはギル祭あたり。

超高難易度の難所でも、ギミック突破と火力両立をしつつある程度落ちる存在なので強力。

ライネスと同時期の強化&PUにてTA勢でLv1入手された方も多少増え、採用も増えてインタールド版のwhipのみでの活躍が増えた印象。

とはいえ、敷居は依然高め。

■whip、菩薩TAの変遷

●ヘブンズホール (whipのみ3T)

- ・実装：成功率、要件共に超絶難関
国内でのwhip達成者はなし
- ・復刻：スカディの恩恵が大だった頃Qの適正補なら比較的視野AとBはかなり敷居高め
Lv1宝具5ホームズが超希少
- ・常設：各種強化&右組のPUで緩和。復刻時よりかなり改善した。
- ・キャストリアin：サードインパクトLv100凸黒聖杯なら容易にキャストリア無双で前衛のみも
- ・卑弥呼in：BがBするルートに開眼
- ・カッツin：ノッブ族が魔王に進化
- ・ゴッホin：水着BBが邪神に進化
- ・リンin：混沌悪がレッツゴー

●魔性菩薩 (7T)

- ・実装：成功率、要件共に超絶難関
国内での達成者はなし
- ・復刻：WSスカディ込メルトが有力Qのストロング組が成功
Aは嫁王シトナイ (偉業)
Bは国内では達成者なし
適正補でも屈指の超難易度
- ・常設：ライネス強化、医神の追加。
成功率大幅UP。特にQが有力
BAは敷居、成功率共にシビア
- ・キャストリアin：サードインパクト実装翌日で成功例が多数
ABQ問わず成功率UP
- ・卑弥呼in：クリメインルートの登場。
- ・ゴッホin：Wでも単独でも大活躍

◆TAを変えたサポーター達もこな)

2019年以後、TAにおいて特に影響が大きいサーヴァントをPUして紹介します。一般的な高難易度+実質常設の魔性菩薩、ヘブンズホール (whipのみ) での有用性等も軽く解説しています。

◆ジェーン (LV60)

- ・役割：無敵貫通&星集中&NP付与
- ・礼装：絆礼装 (星20) アウトレイジ
- ・戦績：クリスマス2019、CBC2020など

2019年の秋に、Sイシュタルと共に来襲した星4アーチャー。条件込とはいえ、『無敵貫通をスキルor宝具で付与出来る者は未だにホームズとジェーン』のみ。

無敵貫通対策をアタッカー礼装やマスター礼装でしなくて済むのが非常に強力です。

加えて10刻みの星条件ですが星集中、クリバフ、回避付与も有用です。大量スターを用意する特性上、狂との相性も良好。

基本的にはクリティカルを活かしやすいBQアタッカーのサポート向きですが、Aの多段hit系宝具での採用も。(陳宮など)

◆オデュッセウス (LV1)

- ・役割：特殊デスチェン用
- ・礼装：慈悲無きもの、星20など
- ・戦績：CBC2020、ぐだぐだファイナル

CBC2020で実装された星5ライダー。デスチェンの方式を変えた存在。QA強化3Tに加えてタゲ集中も3T付与でき、『1T目でLv1の本人、2T目でタゲ集中要員を運要素に頼らず落とす』戦術を可能に。

Q宝具で大量にスターを稼げるカエサル等と相性がよく、上記のジェーン (星20) と組ませても相性が良いです。

◆ライネス (LV70)

- ・役割：汎用NP付与サポ、宝具での起点
- ・礼装：凸カレ、絆礼装など
- ・戦績：強化後の多くのクエ、魔性菩薩

2020年6月末強化で単体に合計NP50付与 (全体10、単体に20+20) が可能になり、大きく活躍の場を伸ばした師匠。

特にアタッカーの宝具火力に寄せるなら孔明を上回る&宝具でのチャージ減がないので相互互換的な強力なポジションに。

また弱体耐性UP30%が特に優秀で、毎ターン各種デバフ、封印を強いてくる菩薩やwhipにおいてはかなり有用。

弱体対策の鬼である医神、後述のキャストリアと合わせてBAQの宝具型における菩薩TAのあり方を変えた存在です。

特性上、戦闘不能から遠ざかる防御力UPのS1はLv1止めたいものの、魔性菩薩だと10にしたくなるのが悩ましい。

◆ホームズ (LV1,宝具5欲しい)

- ・役割：汎用NP付与サポ、宝具での起点
- ・礼装：凸カレ、凸魔性菩薩
- ・戦績：whipのみ、バレンタイン2021、フレイムゲート、永遠の都など

TAの場合『Lv1止め宝具で確定防デバフ&無敵貫通防御無視&クリバフを付与し、ナチュラルデスチェンで落ちてもらう』特殊ポジション。

インタールド実装前のwhipのみでも活躍しており『Wマーリンからの凸菩薩ホームズでNBBで突破後に、敵の全体攻撃で落ちてもらうムーブ』が強力だった。

『敵がBREAKでの防バフ持ちか無敵持ち』なら今でも採用されるので強力。

スーパー卑弥呼様、参上！2人なら壁を超える

■「魔性菩薩」の詳細と略歴

CCCコラボのラスボス。大菩薩キアラ。ビースト案件の敵ということもあって、初登場時は「超高難易度」の名を冠するに相応しい、攻略すら困難な強敵であった。具体的に攻略上の壁となったギミックは、

- ①1~3T目はダメージや弱体は一切通らず
加えて毎ターン前衛のNPが-20される
- ②4T目開始時点で、菩薩本体に無敵、
防御up、無敵貫通などのバフを持つ
- ③4T目に強制チャージMAX、チャージ
攻撃は全体強化解除後に全体大ダメージ
- ④ゲージブレイク毎に各色50%ダウン、
宝具/スキル封印を付与
- ⑤50万/85万/100万/45万の4ゲージ

魔性菩薩を最短で攻略するならば、これらのギミック全てに対応が要求される。しかし歴戦のマスター達の奮闘によって、1年越しの復讐、更にその後の常設と時を経る度に少しずつ攻略の糸口が見え始める。

復讐時点で、
○スカディの実装：これによって宝具連射、火力面で一部の適性Q鯖が問題⑤を解決。更にnp50配布で①、初動問題が解決。
○紫式部、紅蘭魔の実装：「任意の味方に強化解除耐性を付与」スキル持ち、これによって③を解決。
更に、②を強化解除(例：刑部姫)によって対処、④を弱体無効/解除(例：BB) + 弱体耐性によって対処することで、2019年、遂に菩薩TAの達成者が出る。

次いで、2020年常設当初、
○弓ナチンの実装：3種バフを付与(⑤)、任意単体に強化解除耐性&ガッツ付与(④)強化解除(②)、一騎で3つの問題に対処
○ライネスの実装+強化：これによってQ鯖以外も①初動問題を解決しながら弱体耐性up付与(30%)により④を解決
○アスクレピオス実装：弱体解除と弱体耐性up(50%)、弱体無効付与により④を解決。
NP付与と獲得量up付与で⑤に貢献などにより、適正Q鯖以外でも黒聖杯を持ち宝具連射が現実的となり、達成鯖も続々追加。

そして5周年。
○キャストリア実装：規格外のNP配布力、バフ撒き性能で①と⑤問題を解決。
⇒A鯖の菩薩適性は大きく跳ね上がった。

そして現在。(※2021年4月)
○卑弥呼、ゴッホ実装：規格外のクリバフ性能で⑤を解決、Wアタッカー編成により実質的に③と④を対処。
⇒B鯖や全体宝具も菩薩を斬れるように。

■現状唯一の常設大ボス

魔性菩薩ことキアラさんは、現状唯一プレイヤーが何度でも挑める高難易度であり、自分の推しで菩薩を斬ることを目標にしているTA勢も少なくありません。
新鯖が登場すればまずそこに居るキアラに挑む、そんな腕試しの場にも。もし周回、育成とは別に目標を見つけたと思ったなら、推しで菩薩を斬ることを目指してみるのも良いかもしれません。



◆推しキャラ(アロハ)

- ・土方歳三&アルトリア(裁)
- (以下パニ上)

◆器用万能(?)な2人組

- ～火事場の狂戦士、土方歳三～
- ・HP残量が少ない程宝具とクリティカル
の威力が上昇
- ・数少ない3ターンの星集中を持つ狂
- ・自前ガッツも獲得、単体相手なら敵無し
- ・A1枚構成の為、宝具連射には補助必須

～イカサマ上等、攻撃型裁定者パニ上～

- ・特定の二人のカードを選び出すスキル版
カードシャッフル
- ・全てのスキル&宝具が自バフに関与する
攻撃的構成のルーラー
- ・全体的に高いカード性能とNPチャージ
スキル&宝具で、宝具回転率が高い
- ・ただし素のATKは低い

そのクラスと攻撃的な特徴から、どんな高難易度クエストにでも殴り込みができるオールレンジさが売りの2人組です。

◆「足りない」問題

高難易度TAをする上で必ず直面する「足りない」問題。ダメージ、NP、星…。最短ターンでクリアする、という縛りである以上、この「足りない」要素が多い程現実的で無いプランになってしまいます。

うちの場合、推しの性質上クエストの「最適解」になることはほぼ無い為、毎回全力でサポーターによりこれを補います。なので万能を謳いながら土方で複数敵、パニ上で単体ボスを相手にする、などのプランはかなり非現実的でした。

…そう、2020年10月のあの日までは。

◆卑弥呼様、降臨

2020年10月9日。ぐだぐだ邪馬台国イベントで実装されたルーラー、卑弥呼。彼女の登場は私のカルデアに革命を巻き起こしました。今まで頭を悩ませていた数々の「足りない」問題を彼女は一人で悠然と解決して見せたのです。

- ・3ターンの星確保(一人頭8個)
- ・宝具でバスター50%、OC2段階上昇、
クリティカル50%↑を全体に3ターン
- ・NP50%持ちで宝具2発目が撃てる
(宝具レベル依存のバフ重ね掛け)
- ・B宝具始動による火力保障(BBBも可)
- ・自身が高火力クリ殴りができる

卑弥呼一人でほぼ3ターン分の火力と星の保障ができてしまうのです。「超Bサポーターとしての可能性」に加え自身も殴れる＝札引き緩和や推しの札や宝具の温存といった攻略パターンの増加。つまり「ダブルアタッカーの可能性」を提示したのです。

◆卑弥呼宝具10の誕生

その魅力に心を打ち抜かれた私は、卑弥呼の宝具5にし、聖杯を入れてレベル100にしていますが、実はそれとは別にもう一人、Lv1宝具5の卑弥呼がいます。いわゆる分裂鯖、というやつです。

S1が全体攻撃力UP+星獲得状態なのでNP50%は使えませんが、凸カルLv1卑弥呼は1ターン退場できる破格の性能を持ちます。

◆パニ上、菩薩斬り

単体ボスの最高峰の一つ、魔性菩薩。(詳細、左欄外)
4ゲージ、計270万のHP、鬼畜ギミック。強力な単体宝具持ちが漸く届くラインを、パニ上は卑弥呼とコンビを組むことで挑戦権を獲得、踏破するに至りました。



Wサロメ高難易度10Tクリア

■よく使う礼装

○救済を願ひし者、魔性菩薩

呪い攻略なら基本このどちらか。
OCで呪厄倍率を上げられるため宝具チェーンと合わせると呪いダメージを大きく伸ばすことができます。
救済を願ひし者の方がOCアップ回数が3回なのでおすすめですNP貯めが安定しないなら魔性菩薩に切り替えましょう。

救済を願ひし者はメイン垢の方が実装されたアトランティスガチャ。無課金のサブ垢がそのあとの正月PUにたまたま引きました。

○黒聖杯、NP50礼装、絆礼装

高難易度攻略なら黒聖杯が安定です。デメリットのダメージもターン回復でカバーできるため気にならないです。黒聖杯の方もNP貯めが安定しないならNP50礼装に切り替えましょう。
フォンダン・オ・ショコラ
スイート・クリスタル
を使うことが多いです。

○月霊髓液、ビター・スイート

礼装効果の防御強化はサロメの防御強化解除で解除されないので回数無敵や回数回避礼装であれば全体宝具の対策が簡単になります。

ゲオルギウスの絆礼装のような後付け防御強化は解除対象なので注意が必要。

■現在付けているコード

○Buster：開闢の理、黒き信徒の令印
攻撃時に防御アップを1つ解除。
Wサロメではサロメが前衛に長時間いるため相手の強化を解除できるコードを付けておくとう便利。

この2つ以外だと攻撃力アップ、クリティカル発生率アップを解除するコードを付けておくとう盾役の事故死を防ぐのに役立ちます。

○Quick：聖夜の極光

攻撃時にスターを4個獲得。
少しでもクリティカル率を上げてNP貯めを安定させるために付けています。
サロメのQuickも4ヒットあるので合わせると意外と星が出ます。

○Arts：花の魔術師

攻撃時にNP10%獲得。(再使用3T)
7T目までのNP貯めノルマの安定感アップのために付けています。

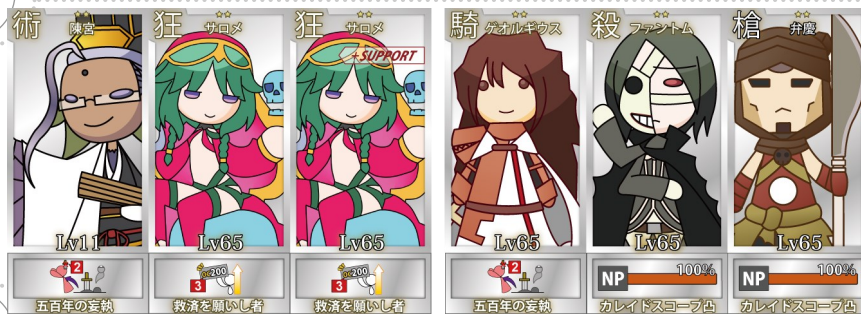
○Arts：森域の魔獣

攻撃時に呪い3T付与。
宝具使用後の呪いダメージ底上げのために付けています。

■コマンドコード自由化後

・Artsは基本的にそのまま他を星出しコードにすることが多くなった
弱体解除をしてくる相手の場合はArtsの呪いコードも変える

・宝具チェーンまでに一定ダメージ与えておきたい+盾役のスキルや礼装で星出しができるという場合はクリティカル威力アップのコードを使用



◆推しキャラ（剣兎）

※コミケ中止に伴い、
※公開が1年遅れになった原稿となります
・サロメ、巴御前、イスカンダル

◆想定クエスト

・敵1体
・呪いが有効な高耐久系
・呪えそうならとりあえず呪ってみる



◆サロメの特徴

・単体Arts宝具の星2バーサーカー
・秩序かつ善に対する特攻スキル持ち
・7ターン後に味方全体NP100%チャージ
ただし自身が一番最後にかけられた
防御バフを毎ターン1つ解除=死にやすい
・宝具の呪厄倍率が高い(OCで更にアップ)
※呪いダメージを増やす効果

◆Wサロメでデメリット踏み倒し

バーサーカーが自身の防御バフを解除するので専用編成で守る必要があります。

どうせ守るならまとめて守ります。
まとめて守れば1ターンは2倍以上です。
盾役で繋ぐことである程度相手の行動をコントロールしていきます。

Wサロメ編成では先発Wサロメが1~2ターン目に連続使用、7~8ターン終了時に味方全体のNP100%チャージを連発。
自力で貯めた7ターン目の宝具と合わせて3ターン連続宝具チェーンで倒します。

OCも自然に行えるので呪いダメージで大ダメージを与えられます。

※基礎1000ダメージx2回x3T
OC2~3で合計550%x3T+基礎100%
=1T目、呪いで1万3千ダメージ
=2T目、呪いで4万8千ダメージ
=3T目、呪いで10万5千ダメージ

◆Wサロメのデメリット

・専用編成が必要になるためクエストによっては編成難易度が高くなる
・全体攻撃、全体宝具、強化解除に弱い
・フレンドにサロメがいない

◆フレンドにサロメがいない

Wサロメをする上で1番の問題がサロメを置いているフレンドの確保です。
確保できないとWサロメはできないので頑張って探しましょう。意外といます。

フレンドサロメを見つけたのであればまず自分のサポートにサロメを置きます。
相手もフレンドサロメを探していることが多いので目印になって申請が来やすいです。

サブ垢は全と狂にサロメを置いていますがサロメ使いの方から申請が結構来ます。
現在のフレンドの1/4はサロメ使いです。

どうしても見つからない場合はサブ垢を作ってサロメを育てましょう。

◆編成紹介

○陳宮：サロメのための必要な犠牲1
ゲステラなんて鬼畜運用はしません

○ゲオルギウス：必要な犠牲2
サロメを3T守ってくれる聖人の鑑
たまに生き残るのはやめて欲しい

○ファントム：呪いを通す弱体耐性ダウン6T
実質サポート宝具、宝具ダメージはおまけ

○弁慶：スタン+呪いの宝具チェーン役
宝具のテンポが好きなのでよく使います

○カルデア戦闘服
Wサロメなら基本このマスター礼装
オダチェンやガンドは7T稼ぐのに便利
全体強化は宝具チェーンと高相性

Wサロメでイブシロン攻略

■キャストリア実装の変化

OWサロメ的には大きな変化はなし
オデュッセウスの3Tタゲ集中付与
スキルと組み合わせる宝具チェーンで
全体攻撃バフを重ねられていいかなと
思いつつ今のところ使う機会なし。
また宝具チェーン役として使う場合
全体攻撃バフが宝具レベル依存なことも
あり蘭陵王でいいかなという印象。

対蕭正防御もサロメの防御強化解除の
効果で剥がれてしまうのもマイナス点
(オデュと組ませたいのはこのため)
レベル1運用の場合、アウトレイジを
付けて全体NP30と攻撃バフを撒いて
退場でき便利ですが賢い使い方になる
の他でも代用が効くので余っていたら
残しておくといいレベルです。

OTAならArts鯖なので高相性
Artsバフ、NP付与、NP獲得量アップ
とArts鯖に欲しいものを持っているので
相性が良いです。
(Arts鯖以外でもTAで使われるくらい
なので相性が悪いわけないのですが…)

■サロメ以外Lv1でWサロメ

半分ネタですが実用的な使い方も
いくつかあります。

○3Tタゲ集中+1T無敵礼装
ゲオル、オデュッセウスはスキル1=
Lv1で3Tタゲ集中を使える2輪です。
1T無敵のアズ・ユウ・ウィッシュを
装備すると安定して2ターン稼げます。
回数回避や回数無敵礼装で代用できな
くはないですが相手の攻撃回数を左右
されるため安定しません。

○オデュッセウスで3T耐える
1T回避や無敵を持つ鯖とオデュの
組み合わせで安定して2ターン稼げます。
更に礼装無敵も重ねると礼装⇒スキル
⇒戦闘不能で3ターン安定します。

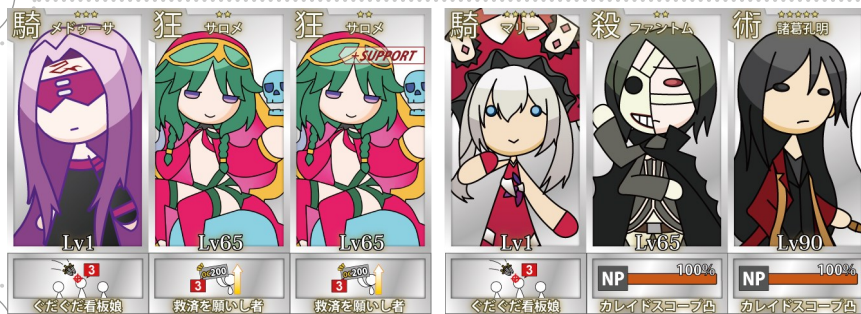
特におすすめはシトナイで自身の無敵
の他に全体ダメージカットがあるため
サロメの防御強化解除をカバーでき
相手の全体宝具を対処できます。
なので少し賢いですがシトナイLv1を
1輪残しておくくと便利です。

○スタンや無敵付与持ちで安定3連打
サロメ以外Lv1攻略の宝具チェーンには
スタン系やタゲ集中持ちが使えます。

スタン系宝具だとスカサハ、エルキ、
キルケーがオススメ。エルキドゥは
神性限定ですが確定スタンがあり30%の
防御ダウンも行えます。キルケーはスキ
ル1でNPを100以上貯められるため
凸カレがあれば3T宝具チェーン+1Tの
計4T行動を封じられます。

始皇帝やオデュッセウスでタゲ集中を
付与したガネーシャであれば自身に無敵
を付与しタゲ集中が行えるので単体攻撃
なら対処可能です。

ちなみにLv1エルキドゥは引けたら
使いたいと思っているだけなので
持っていません。



◆適役なしギミック突破(剣鬼)

(※うる覚え：虚数イベント)

- ・特殊耐性によって
攻撃はほとんど効かない
- ・全体攻撃でHP吸収+HP回復量アップ
攻撃は全体攻撃でHP吸収があるため
回避や無敵を使用してもHPを削られます
- ・弱体解除を使用
唯一まともにダメージを与えられる
スリップダメージも相手の行動を許すと
解除されてしまいます。



上記のギミックを考慮した結果
「相手の行動を封じつつ呪いを重ねて倒す」
ことができる攻略方法を考えました。

◆編成紹介

○サロメ (救済を願ひし者)
攻略の要。やることはいつも通り。
呪いダメージで倒すのでOC2段階上昇の
救済を願ひし者で呪厄の倍率を上げます。

○メドゥーサ、マリー (看板娘)
レベル1でスタン系スキルを使える2騎。
タゲ集中鯖が倒されると相手の行動が
終了するのを利用して1ターン行動不能、
次のターンに退場&行動終了を狙います。
極力HPは減らしたいので礼装Lv1推奨。

○ファントム (凸カレスコ)
宝具の6T弱体耐性ダウン付与で後続
孔明の宝具スタンで安定。魅了スキルで
行動不能にして1ターン稼ぐことも可能。
正直ファントムの宝具は弱体耐性ダウンに
ダメージが付いているサポート宝具の認識。

○孔明 (カレスコ)
いつもの宝具チェーン役。
宝具で呪い+スタンしてスキルでNP貯めを
カバーできるのでWサロメでは高相性です。
当時は孔明を使いましたが今だったら
宝具強化で呪いが強化された弁慶も有効。

◆各ターンの流れ

	行動
1T目	メドゥーサの魔眼でスタン サロメAが踊る
2T目	メドゥーサが3Tタゲ集中で戦闘不能 サロメABが防御バフ サロメBが踊る
3T目	マリーが魅了スタン(確率80%)
4T目	マリーが3Tタゲ集中で戦闘不能
5T目	ファントムが魅了スタン+宝具
6T目	オダチェンでファントム⇒孔明 Aチェイン狙い+ガンドを使用
7T目	サロメABが攻撃バフ 孔明⇒サロメAB宝具チェーン 終了時サロメAがPT全体NP100に
8T目	宝具チェーン+サロメB踊り発動
9T目	宝具チェーン

◆攻略のポイント

先述した通り、ダメージが通らない敵。
敵行動を許すと弱体解除で固定ダメージも
解除。そのため全てのターンでスタンや
タゲ集中による敵行動不能を狙っています。

敵HPは353,635
ごく僅かに不足するものの、神性削りや
コマンドコード、宝具ダメージで足りる。

7T目：呪い (1000+1000+1000)
× 呪厄 (100%+350%+400%)
= 25500ダメージ

8T目：呪い (3000+3000)
× 呪厄 (850%+750%)
= 96000+25500=121500ダメージ

9T目：呪い (6000+3000)
× 呪厄 (1600%+750%)
= 333000ダメージ (不足20635)



推しと戦うマスター達を紹介する本。

私のバルバトスとんないで下さいよ！



◆レイド戦は早いもの勝ち

小黑唯です。

レイド戦は時間効率がよく大勢のユーザーが参戦するため、狙ったボスが即座に品切れすることもあります。

16年・年末の終局特異点では当時希少な頁や心臓、歯車を落としたバルバトスは周回しづらい殺にも関わらず、マスターから集中攻撃を受けてイベント開始から翌日の朝には死んでいました。

ちょっと足された様ですが、知りません。

『魔神柱を狩るクリスマスOFF会』の予定があったので、私は遅刻しないように早めに寝て起きたら死んでいました。

他参加者＋主催は、ほぼ深夜～朝方までバルバトスを狩っていた模様です。

「私のバルバトスとんないで下さいよ！」
by 経験値さんのコハエス同人誌

◆秒速パ

これは極端な例ですが、イベントフリクエは時間効率に優れており、全て期間限定。特にレイド戦はその傾向が強いため、秒速を意識したパーティを活かすチャンスです。

上記編成画像はぐだぐだ邪馬台国の神性ハニワノップを全クラス2～3ボチで倒せる素敵なパーティです。

イベント特攻！宝具強化済、宝具特攻。イベ特攻礼装NP50と恵まれた水着ノップ。夏アビーは1ボチで強化解除＋防御力50減スキルでギミック対策＆火力バフ持ち。神。デバフなので「強化無効」も弱体解除の1ボチが不要で時間節約できます。若干足りない時はBデバフ30も追加可能。

◆基本の組み方

○宝具レベルの高いアタッカーを調べる

星5宝具1の場合は星4配布～星3宝具強化やイベ特攻＋宝具特攻優先します。星5宝具1でもNP増持ち＋天地人有利なら検討しても良いでしょう。有利1.1倍とサボ自由度は重大です。

○色バフと攻撃力を意識する

黒聖杯やヘブンズフィール、イベ特攻礼装で特攻系ダメージは十分に加算されます。そのためBAQ強化や攻撃力UPを意識してバフれるパーティを意識します。

○弱体解除／強化無効を意識する

レイドでは敵登場時に防御系バフ。こちらに火力デバフギミックが多めです。ほぼ対策必須ですので強化解除や弱体解除などの対策持ちのアタッカーやサポーターを優先しましょう。

○NP100%にする

つまり術サポ。色バフも兼ねるとおなじみAキャストリア、Qスカディ。Bに関してはアタッカーがNP増持ちの比率が高く、ボチ数を減らすためにスカディの1スキルでNP50%増がべんりです。NP付与やNP増持ちを攻略サイトなどのNPチャージ一覧などで検索して手持ち確認し、組み合わせを考えましょう。

○ダメージ計算

@wikiで倍率、FGOダメージ計算機でほぼ確定で倒せないか考えます。1体の宝具で倒せない場合、サポート宝具（アステリオス・孔明・ライネスetc）や登場時Bバフ／絆礼装でバフって足りるか確認して札を問わずに殺せるように調節するとよいでしょう。

■人のパーティを見よう

ヨードツツ!!「組むのに0から試行錯誤」は惜しいので、複数イベントに使い回せるPTをいくつか知っておくと選択肢が浮かびやすくなると思います。復刻ならAppmediaのPT掲示板とか。

レイド戦がありそうときはシナリオでなんとなく分かりますので、そういう空気があったら手持ちパーティを確認して準備しましょう。

レイド戦は生放送や編成ガイド動画を出すのでチャンネル登録よろしくね！

■火力が足りません！

アタッカーをBAにしてキャストリアやマーリンのNP20～30%の余波を貰い通常のNP50%～未凸カレスコなどを装備させたアタッカーをもう1人採用すると火力を伸ばしやすいです。

アタッカーがOC上昇の特攻の場合、宝具演出が短く防御力ダウン60%のアステリオスくん孔明もおすすです。キャストリア宝具はちょっと長い。(牛：4.3秒、孔：7.8秒、ア：9.8秒)

■特攻礼装がNP0%なら？

・NP50 狂金時使え (こたえ)
・NP100 キルケー使え (体解除持ち)
・NP80 三蔵使え (宝具2↑)

狂金時ガチャはFGOでレイド戦がイベントで行われる限り、神です。

ウルトラ持ち物検査なので、最近はNP50%特攻礼装とか配布鯖はレイド戦だけ登場時にNP50%とか接待が入るようになりました。

よきかなよきかな。
狂金時ガチャ毎回爆死するんですよ。

■お気に入り弱体解除サポ

水着頼光：B強化50%＋攻20%
(B強化後に弱体解除なので強化無効わり)
サンタ婦長：強化&弱体解除1個/攻20＋宝30
ブラダマンテ：NP20%
狂ナイチン：B強化50%

たくさん箱を開ける為に



■今までの箱数

2018年ギル祭2000箱
2018年クリスマス1500箱
2019年ギル祭2760箱
2019年クリスマス2882箱
2020年スカサハ祭3501箱
2020年クリスマス4057箱

■5枚凸までかかった時間

イベント開始から25時間で全て凸礼装で6積み周回が可能になりました(2019年ギル祭)

■PTの動かし方

1wave目バニヤン、2waveアストルフォ
3wave目アストルフォとスカディのNPチャージでもう一度宝具を撃つ

5積みでもある程度速いPTがあったので5積みで回っていた時もありました。半々くらいだったと思います。5積みやった時はバニヤンをXオルタやドレイクに変えてボーナス礼装を装備。星出しスキルでスターを稼ぎ1wave目をクリ殴ります。2wave目以降は4積み編成と同じ動きです。

■礼装レベリングもしておこう

宝具威力に影響が出るのは勿論ですが素殴りをする際にその差が顕著に現れます。現在優秀なコマンドコードが増えており素殴りPTの幅が大きく広がりました。しかしコマンドコードによって本来足りない火力を補強している分、より確殺ラインがシビアなものになっています。なので礼装のレベリングをしていないと抜けないという場合が多々あります。

■効率のいい礼装レベリング

箱イベを回ります。箱の報酬にあるフレンドPを沢山貯めてフレンドガチャを回して出てきた礼装を混ぜていきましょう。箱イベの礼装をレベリングするための箱イベを回る為の礼装をレベリングする為の箱イベを……

◆箱ガチャ1000箱↑(ぞんっちゃん)

※コミケ中止に伴い、
※公開が1年遅れになった原稿となります

如何に速く効率よく周回するか。その為に意識している事やその方法、周回編成等について自分なりの考えを話していこうかと思います。

と言ってもたくさん有りすぎて、一気に色々書いても冒もたれがすると思いますので、今回は序盤の立ち回りについて書かせていただきます。

◆序盤の6積みは遅くなる

箱イベでまず重要な事は礼装ドロップ。その為に重要なのが試行回数。

礼装6積みで回る場合、1周あたりのドロップ量は多くなりますが、どうしても必要なスキルが増えて遅くなります。

結果、回転数が減って礼装5凸完成も遅くなります。

◆無凸であれば差は生まれない

礼装が無凸の状態では枚数を増やしてもボーナスは+1しか乗りません。

4積みや5積みとの周回速度の差によって6積みのアドバンテージは埋められてしまい時速はそれほど変わらない事が多いです。逆転する事すらあります。

なので序盤は礼装を積むよりも回転数を重視して礼装ドロップを狙います。そして自前の凸礼装3~4枚+バラ分が揃った段階で6積みへ移行しましょう。

◆時速を意思する

実際にギル祭2019で使用していたのが上のPTです。こちらのPTの特徴は宝具演出の速さにあります。

PTを構築する上でスキル使用数も重要ですが、それと同じくらい宝具演出速度も重要になります。スキルを1ポチ2ポチ減らした宝具演出が長くなり、結果的に1周辺りの時間が長くなるという事はよくあります。逆もまた然り。

◆回るクエストを見極める

こちらは主にクリスマスのボックス周回についての話です。

イベントのフリクエは時限開放式なので順次新しいクエストが更新されます。ただ、この際必ずしも最新のクエストが効率が良いとは限りません。6積みでの話と似たように、編成するPTの周回速度の差によっては時速で負けてしまうからです。

実際に2019年のクリスマスでは最初に敵が殺編成のクエストが更新されましたが、自分は2周ほどした時点でPT編成を考える事すらやめました笑。

TL上でも凄腕マスターの方たちは早々に見切りをつけていましたね。特に前回は序盤という事もあり、時速に加えて最初に述べた回転数を増やして礼装を落とすということにも繋がってきます。

ちなみに、2018年のクリスマスでは狂のクエストが更新されてからは、最大効率のクエストが登場するまでずっと狂が最高効率でした…。

2020年箱イベ振り返りと環境変化

■今年の礼装弱すぎ…

2020年9月のスカサハ祭ボーナス礼装があまりにも周回に向いてなくて第1期の時点ではどうなるんだという雰囲気がありました。

しかし、第2期第3期では敵のHPが非常に低く周回しやすい構成でした。これにより礼装を問わず2スキップ1宝具で回れる編成が誕生しました。

■イベント中の編成の変化

スカサハ祭第3期が更新された時に使われていた編成はキャストリア+W剣トリア(アニプロ)の2w目でスターを50個貯めてから抜く編成でした。

しかし運用していくにつれ2wave目はクリティカル1回でも発動すれば十分な火力だと分かってきました。

そして最終的にArtsなしでも青王の宝具が確定するNP20%教会礼装へと変わりスター50個なくてもどれかクリティカル発動すればいいだろうという編成へと変わりました。

アニプロの時とは違い道中で剣トリアのAを選ぶ必要がなくなり脳死度が上がった事とスキル数も減るパターンが増えました。この様にイベント中にも改良を重ねトレンドが少しずつ変わっていく事があります。

■クリスマス最高効率の編成

クリスマスでの最高効率の編成は90をボイジャー+Wモードレッドの宝具編成になります。

礼装にNP50%チャージがあったことや敵のHP的にもわざわざ0から星を出して殴るよりもNPチャージを利用してスキル数を抑えた方が速かったです。

クリスマスではアルトリアではなく宝具演出が速いモードレッドに軍配が上がりました。

90+に関しては敵のHPが高めで周回しづらい編成だった為、周回速度が出せず結果として90の方が時速が速くなりました。

■90と90+は速い方を選ぶ

90+が実装された2020年の箱イベのクジ効率はどちらも90と90+では差は無い・もしくは誤差程度でした。

であればより速く周回できるクエストです。実際にスカサハ祭の1~2期とクリスマスでは90が周回でした。

これはクリスマスで狂が最高効率まで最速になると同じ理屈です。今後も同じであれば、より周回しやすい方が多く箱を開けられます。

■乱数追撃

PTを組んでと後1つバフを盛らないと確定で倒されず、乱数で追撃が発生するパターンが度々できます。

そういう時は1追撃以内に収まる乱数の場合、バフなしの方がいいです。追撃もスキル演出も差程変わらないため確率でスキル使用を減らせる乱数の方がトータルで速くなります。



◆変化が多かった年(ぞんっえ)

2020年はレクイエムコラボよりフリクエに90+難易度が追加され、敵3体3waveという従来の周回から変則的な周回が登場。

また新たに実装されたサーヴァントやスキル強化なども行われ、箱イベではどのようなサーヴァントやPTが最速編成として使われていたか紹介させて頂こうかと思います。

◆2020年スカサハ祭

○キャストリア+Wアルトリア(協会制服)スカサハ祭第3期90+にて使われていた編成です。

色々なPTの変化はあったものの、3000箱後半以上開けられていた方は皆この編成に落ち着いていたかと思います。

第3期90+の特徴として1wave, 2waveが狂単体でありながら非常にHPが低かったことがあげられます。これにより1wave目素殴り⇒2wave目クリ殴り⇒宝具の編成が登場しました。

この編成が選ばれていた理由として高い時速を維持しつつ、素殴り編成でありながらほぼ脳死で周回出来た点にあります。

長時間周回するので他の編成とほぼ時速が変わらないなら脳死度がとても高いこちらが疲れない為、日速を維持できます。

剣トリアの炉心というスキルが強すぎてこのスキルのおかげで実質B11枚となりほぼ確実にB始動が可能になりました。

とにかくB始動で殴る！赤いカードが見えなかったら炉心で殴る！とW剣トリアのカードを中心に選んでおけばいいので長時間周回し続ける上でとても楽でした。第2期の最速PTにおいても炉心の強さを遺憾無く発揮しその強さを印象付けました。

◆2020年クリスマス

○卑弥呼+水着BB+オリオン

圧倒的なクリ殴り性能を誇るオリオンをアタッカーに据えた編成です。

最高効率でのPTではなく、最高効率が出るまでに最速だったPTになります。

卑弥呼は自身がなかなかのクリティカル性能を持っているのですが、最大の強みは毎ターンスター計24個+横バフのS1にあります。

こちらでオリオンのクリティカルをサポートしながら、1wave目、2wave目のカード配布次第でBBちゃんによるカード固定を使いながら周回します。

この水着BBちゃんに関してはクリスマスのボーナス礼装がNP50%チャージ礼装だった為固定だのバフだのでもどうにもできないパターンを引いてしまったwaveを50チャージスキルによりスキップする事ができ、いざという時の保険としても役立ちました。

こちらと同じ編成が後の復刻SW2にて追加された90+でも使われており、狂相手にはHP次第で今後色々なクエストで流用できるPTだと思います。0宝具周回ということもあり本当に笑えるくらい速い編成になってます。

◆今年も狂が最速

1つ前の記事のとおり、例年クリスマスは最高効率が登場するまで狂が時速最速という風潮があります。

今回もその例に漏れず、2018年~2020年と3年連続で狂が時速最速になりました。

編成の組みやすさや自由度が段違いな点が大きく影響していると思います。

あくまでこの3年間の話ですが、今後狂が更新された時は少し深くPTを煮詰めても良さそうですね。

あの素材、どこが効率いいっすか？



■効率劇場年表

ざっくり出来事を羅列してみる

- 16年4月：効率劇場公開
- 16年9月：修練場リニューアル
それまでの修練場データが塵あくと化す。涙。
Best3表示からBest5に拡大したり。
- 17年初頭：それまで完全手打ちでやってたデータ入力をコピペでできるツールをフォロワーさん提供でget。相当案になる。
- 17年3月：副産物比較シート作成。
個別比較のランキングでは埋もれがちなクエを掘り起こしたくて。
- 17年12月：周回数一桁報告除外ver.「運良く落ちた時だけの報告が多くて、実際より良い数字になってるだろ？」という疑問の検証のために創設。
実際はほぼ影響なしな上に、面倒になって更新やめちゃった。
- 18年1月：周回カウンタリニューアル
合わせて周回カウンタのタグを変更。
#FateGO周回カウンタ
⇒#FGO周回カウンタ
- 18年3月：イベント集計人あらわる
しよっぽさん(@shoppo_fgo)登場。
手が回らなくなって辞める宣言してたイベント集計を担当してくれるという。
アカリさんに次ぐネ申その2。
マジ助かってます。
- 18年12月：クエの敵構成画像搭載
各クエスト名から、そのクエの敵構成が分かる画像に飛べるように。
- 19年5月：データ数100万突破
この1月～春先くらいから、報告データ数が爆発的に上がる。
キッカケ不明。なにがあった。
- 19年6月：集計半自動化ツール爆誕
ファイさん(@fgophi)開発、提供。
それまでのコピペデータ入力が、半自動化されたツール誕生。
なんだか分からないけど爆発的に増えてきた報告データへの対処にあっぴあぶな時に現れたネ申その3。
正直これかなければバシクしてたと思う。
強烈な「働き方改革」に万歳(/・ω・)/

◆FGOアイテム効率劇場(赤僕)

「FGOアイテム効率劇場」というサイトを運営しています。

再臨やスキルレベル上げなど、サーヴァントの育成に必要な各種素材。これらの素材はとにかく集めにくく、新鯖を引いた後に一気にレベルマ、スキルマにしようと思えばフリクエの鬼周回が必須となります。

そんな時、どのクエを周回すれば効率よく素材の収集ができるか…

という疑問に答えるために、具体的な数字をデータとして提示し、考えるための資料を提供する。

そんな目的のためのサイトです。
おかげさまで、2021年4月現在、フリクエ合計約500万周分のデータを格納し、多くの方に喜んでもらえるまでに成長しました。

そんな効率劇場のお話です。

◆黎明期 (2015夏～)

2015年夏のサービス開始直後のFGOはゲームそのものも、運営のゴタゴタも、今となっては伝説的な話もあります。

素材集め視点でもまさに黎明期。
蹄鉄や歯車、貢など、再臨に必要なくせに、配布以外に入手手段が無い素材があるという。なんだそりや。
笑えるけど笑えない。

攻略サイトもこの頃は質量ともに充実しておらず、何百周もして検証するみたいな企画も当然無い。

そんな混沌とした2015年の10月ごろ、「FateGO周回カウンタ」が誕生します。

◆周回カウンタ爆誕(2015年10月～)

周回場所を選択するとドロップリストが出てきて、周回数とドロップを+で管理。

それを簡単にTwitter投稿できるツール。
下記のような報告をTwitterで見たことが一度はあるのではないのでしょうか。

【冬木 未確認座標X-G】1000周
骨620
剣輝54-弓輝26-槍輝249
#FGO周回カウンタ

作者のアカリさん(@akari_fgo)いわく、「冗談のつもりで作った」このツール。

再臨に必要なモニユが出やしない

↓

ひたすらクエストぐるぐるとか、何かの宗教かwww

↓

よーし周回数カウンタ作っちゃうぞー。

みたいなノリだったそうで。

アカリさんご本人はもちろん、これに目を付けた有志がちよこちょことTwitter上に周回データを上げ始めます。

最初は3周とか5周とか、一桁周。個人で累計して行って投稿された同一クエの50周や100周データは僕の目には輝いて見えました。

そりやそうだ。

だってそんなキッチリカウントされた生データなんて、当時は攻略サイトにもどこにも無かったんですから。

この時点ではあくまでもTwitterへ個人個人が投稿する為のものでした。

FGOはリソース管理ゲー



■FGOがない生活

仕事しながら同人誌を作る場合、精神的なリソースを余らせることが私にとっては重要です。APを余らせたりそもそもログインすらしない日を作りたい方です。

■素材と手持ちについて

執筆時(※2月末)のものです。2019年9月のギル祭はインフル。クリスマスは同人誌で無理でした。

たまたま元気があった復刻オニランドのレイド、事件簿コラボは各300本くらい折ったと思います。

■スキルマは箱開封で

ボックスガチャの開封時、QPはカンストで虚空に消えがちです。このタイミングでいつ上げてもいい、でもいつかは上げたい、と思っているスキル上げをします。

■箱ガチャ前の虚無期間

イベント発表+素材発表
～イベント開始までの期間
この期間は大事な期間です。狙ったスキルマや再臨に必要な素材をここで調査し、埋めておきます。

事前に準備しておけば、箱開封時に作業が止まって不快な思いをすることがありません。

■毎月の素材交換券について

7月～12月分は温存推奨です。次の箱ガチャの素材が発表されてから箱から出てこない+最高効率クエストでドロップしないものを選びます。5月レイドは満足するまで周回不可能なこともあり、そこまで意識せず。

■種火備蓄について

箱開封時は金種火3枚以上をプレボに保存しておく。星5種火は倉庫に置く。これだけでも楽になります。

◆ソシャゲからの解放(小黒唯)

※コミケ中止に伴い、
※公開が1年遅れになった原稿となります
小黒唯は周回動画を上げておりますが同じ作業が続く周回は超苦手です。

3ターン周回を組むのは好きですが組んだ時点で満足しており、プレイの情熱はあんまり続きません。でも箱ガチャなど美味しいタイミングは論吉課金も前提にした周回をします。

ここで頑張れば後が楽になる!!! ならお得な時にやって、FGOをプレイしない日を作ると気が楽です。全力は疲れます。そもそもガチャも低レア揃えば十分、スキルマ、最終再臨も3ターン周回も不要。自ら縛って難しくしなけりや気楽です。

◆継続は力なり

- ・未所持鯖の23名以外は全鯖最終再臨
- ・ほぼ伝承難民(レアブリ交換は微含)
- ・同一サーヴァント分殖育成勢

現時点の凶骨はストック800本です。エウリュアレとメドゥーサ、牛若丸を何十人も育てていなければ塵と英雄の証、蛇の宝玉も同程度あったはず。

昨年箱ガチャ2回に不参加だったので(※合計170箱程度)QP不足ですが、新キャラを引いても再臨とスキル上げの不安はないよう、各素材は100前後。減ったら30～50個くらいまで戻します。

毎イベント完走+美味しいだけと、比較的ゆるめでも困らなくなってきたのは事前登録段階から長い間プレイしていた積み重ねだと思っています。

◆全鯖育成は趣味

わたしは1キャラ1デッキやりこみより、好きなことは全てを知りたいのでFGOをより楽しむ為にやっています。

知らないカルデアのことを知ったり、この同人誌で色々なマスターにお声がけを行なっている理由でもあります。

普通はやる必要がないと思いますが、手持ち全鯖の幕間を読みたくて何となく始めて、今なお継続しています。

現在ではある程度やり切ったので、イベントは早めに周回を終えて休む。虚無期間はFGOをプレイしない。そのために頑張るタイミングに絞って周回を行っています。

◆頑張るタイミングとは

- ・箱ガチャ：時間のある限り
- ・レイド戦：最低QPカンストまで
- ・始めた頃：種火が不要と感じるまで

箱ガチャは説明不要。レイド戦に関しては9月+12月の箱から間近の10月、コラボ5月が多いです。10月は箱前後なので、そこそこ。(2020年はないでしょうが…)

5月はご無沙汰なタイミング。最低でもQPカンストまで戻しておかないと8月の水着新キャラで死です。

なのでQPカンストは最低限。不足素材があれば、カンスト後も周回。これでFGOはぐっと楽になりました。



Fate/Grand Order

周回というエンドコンテンツを乗り越えるために

■二重思考(ダブル・シンク)

ジョージ・オーウェルの小説「1984年」に登場する特殊な思考法。相反しあふ事柄を同時に信じながらもその2つが矛盾する事も理解し、必要であればその矛盾も忘れる事。簡単に言えば「矛盾は確かに存在した。しかし矛盾は無かった。いいね？」とか「不正は無かった。いいね？」みたいな感じ。

■やっぱ凸カレよ

黎明期だからこそ許された、今までも、そしてこれからもPUは絶対に来ないだろうと言える。ポチ数が多すぎてめんどくさくなると凸カレ4枚編成で全体宝具3体+単体宝具1体とかいう頭が馬鹿になりそうな編成に行きつく場合も。

■凸カレ後の鯖性能

NPチャージスキルを使用するが必要が無くなると、スキルをポチポチする行為そのものが効能に。

更に拗らせて宝具時間、スキルモーションの長さなど細かすぎる点など「そこ気にしないでろ!?!」みたいなとこまで気になってしまい、新規鯖の実装時もチェックするように... ※これに関しては村正やSイシユタルに対して宝具時間が...などという視点で語られるようになったり、1年半で時代が追いついてきました。

■素材解脱後の世界

正直に言うと睡眠時間の確保が出来るので嬉しい...。朝起きてレイドボス全滅したら...みたいな心配事とかしなくていい。

■数体ぐらいたらすぐやろ

この感覚の変化が一番大きかった。新鯖追加は多くてもせいぜい4体程なので長くても10日掛かるかどうかで素材集め終了です。昔は星5鯖1体に必要な素材見ただけで目が回ってましたが今は逆に「お、今回はこの素材か!」と意気込めるくらいに。でも流石に4周年のフレが鯖大量追加は驚いた。あんなに来るとか聞いてないよ。

■ガチャの心構えの変化

無理に周回をする必要が無くなりガチャに回せる石が増えました。未所持で欲しかったサーヴァントの復刻が来ても、いままでは「素材分の周回石は残るだろうか?」という不安がありました。今は「素材もう集め終わってるからガチャまわそ!」と、頭真っ白状態。今まではガチャを引く理由も性能や周回の利便性を第一に考えていましたが今は純粹にかっこいい、お迎えしたいな、と思ったら素直にガチャを回せるようになりました。精神衛生上も楽だと思います。



◆間違いなく茨の道(mikusbasu)

※コミケ中止に伴い、※公開が1年遅れになった原稿となります

周回は、はっきり言って苦行です。同じ作業の繰り返し、代わり映えしないゲーム画面、襲い来る眠気と疲労。

私自身作業ゲーは好きですがそれでキツイと感じることは何度かあります。

しかし、サーヴァントの真の価値はスキルマにしてこそ分かるもの。「実装済の全サーヴァントの素材回収」をしておけば解決です。

また備蓄があれば新鯖も即スキルマ。(※メインストーリー≡新素材を除く)

このゴール≡解脱を目指して、「落とすまで殺る周回」のスタートです。

◆ルート構築とモチベ維持

全鯖スキルマとなると、イベント交換だけでは不足。また箱ガチャだけでも1000箱でも足りず、素材も偏ります。

- ・通常フリークエスト：AP効率◎
- ・イベントのフリークエスト：時間効率◎

上記の二択になります。

どうせ聖晶石(虹リング)周回なのでAP効率は無視。

であればイバクエは通常フリークエストにはない組み合わせのエネミー・AP40ならではの高確率なドロップ率など旨味があり、通常であればこちらがおすすめです。

ですがこれに慣れると通常フリークエストに意識レベルで拒否反応が出てしまう。

そう考え、通常フリークエストへ。茨の道でしたが、頑張りました。

◆金か銀か銅か

金：タイミング次第で一気に減る
余るものは余る

- ・フリクエは100周12~13個⇒地獄
- ・イバクエAP40のドロップ率が健全
- ・どうせ回るレイドや箱ガチャ最高効率、ハンティングクエストで来ると神

銀：最初は辛い一度余るとずっと余る

- ・フリクエは100周30~50個⇒まあまあ
- ・箱ガチャで稼ぎ切るのがベスト
- ・金や銅の副産物狙いで調節が健全

銅：一瞬で備蓄が消える
永遠に終わらない気もする

- ・フリクエは1000周62~67個⇒落ちる
- ・でも必要数がヤバく箱ガチャの動機

効率だけ考えると、必要数が多い銅を通常フリークエストで進めてドロ率が辛い銀と金をイバクエで進める。これがベストです。

◆全然落ちない

私は金素材を先に通常フリークエストで集めて辛いところから終えようと判断しました。

先にキツイ素材で後々を楽にしていける、簡単なモチベーションの維持法です。

通常フリークエストは金自体、中々落ちないのですが特に泣きを見たのが逆鱗。100周0個もよくある話。

実装分集め終わった後の事件簿コラボでレイドボスのバルバトスが落としまくると悲しくなりました。皆さん周回は計画的に...。

高難易度RTA 編成考察

■高難易度RTAのルール

- ・クエスト開始からクリアまでの時間を競うタイムアタック (FATAL BATTLE~BATTLE FINISHまで)
- ・令呪の使用は禁止
- ・その他の制限は基本的に無し、パーティや礼装全て自由
- ・参加者は証拠としての動画を撮る

■RTA成功確率について

以下の確率を考慮する

- ・カードが揃う確率
- ・相手のランダム行動
- ・味方デバフの成功確率
- ・敵デバフの失敗確率
- ・クリティカル率
- ・ダメージの振幅による成功確率

2030年の欠片を持たせるB3枚持ちのアタッカーを起用する等で上記の成功確率を上げることが可能。但しそれらを採用することでタイムが落ちることもあるため兼ね合いが重要。

■RTA用のおすすめ鯖&礼装

【アタッカー】

剣：アーサー(地)、伊吹童子(天)
弓：アーラシュ(地)、超人オリオ(地)
槍：クリリヌス(天)
狂：神ジュナ(天)
分：メルト(地)
月：水着BB(地)
響：邪ノス(人)
騎、術、殺、その他EX：なし

礼装：看板娘、ヴァース、月の勝利者
アトラスの嬰兒、スターリーナイト
パニーレイク
例外：イベ特攻礼装

【サポート】

バフパー：マーリン、術ネロ、婦長狂
芦屋道満
デバフパー：騎カーミラ、水着アビー
魅了：槍玉藻、ステンノ、酒吞、剣メイヴ
Lv1：ジナコ、騎カーミラ、エイリーク
卑弥呼
他：キアラ、マルタ、陳宮、茨木(狂)
水着BB等
礼装：絆礼装、2030年の欠片、星20礼装
牛魔王、アウトレイジ、看板娘
例外：イベ特攻礼装

■礼装について

アタッカーの礼装については基本的にLv100であることが望ましい。特攻礼装が最適のケースも多いため、いつでもLv100に出来るように経験値礼装を用意しておくことをお勧めする。

■聖杯、金フォウについて

アタッカーはLv100、金フォウ込みであることが望ましいが、最適解となる鯖にどちらも入れているケースはそう多くない。そのため完全体のアタッカーをフレに借りるという引き出しを持っておくことでタイムが短縮できるケースが増える。



◆高難易度RTA(Masatea)

どれだけ短時間で高難易度クエストをクリア出来るのか。それだけを考えてパーティを編成しクリアタイムを競う。他人と技量を競う遊び方の一つであり、競争が好きな方には是非お勧めしたい。

◆RTAで考えるべきこと

RTAにて一番重要なのは編成であり次点でタップ技術やモーション速度の把握が重要となってくる。今回は編成に重点を置き説明していく。

①宝具の使用回数を抑える

宝具は演出時間が長いいため複数相手且つゲージ持ちでない限り基本的には使用しないことが望ましい。敵2体が並ぶ場合、ゲージを削ったあとはアタッカーが敵A撃破⇒誰か⇒敵B撃破でクリティカルでの同時撃破を狙う。

アタッカーはBクリティカルが重要。基本は左欄外おすすめ鯖にてクラス有利をとれる鯖がメイン候補となる。複数クラスが相手の場合はアタッカー2名編成も検討したい。

サポートもBクリティカル寄りのスキル持ちが有用となることが多いバフパー、デバフパーの他に魅了役やタゲ集中礼装持ちのLv1鯖、カード固定、強化弱体解除、ガッツ付与等ギミックに応じてサポーターを変える。

②敵味方の行動回数を抑える

敵が行動しなければタイムを削れる。
・スタン、魅了で敵行動を減らす
・タゲ集中鯖を落として敵行動を終了させる
・味方スキルの使用を抑える

・最終ターンで攻撃1〜2枚目で敵を落とすなどの方法が時間短縮となる。スキル使用時間よりも敵行動がない事が時短になるので魅了持ちのサポーターは通常攻略よりも重要。

③後衛との交代を抑える

交代にはスキル1.5〜2回分程度の時間がかかるためオダチェン、デスチェンは出来る限り回数を減らす。通常の高難易度TAの縛りのように使えるサーヴァント数は限られていく。

④成功確率を考慮する

Bクリティカルのスターの稼ぎづらさやクリアタイム短縮のための諸要素により成功率は通常の高難易度TAよりも低い。

タップミス等の自分起因のミスを除き、成功確率は0.2%以上の編成が望ましい。

◆編成の詰め方

- ①敵の編成から攻略の全体像をイメージ
- ②必要なバフ、デバフを計算
- ③敵行動を抑えるスキル(魅了、スタン)込みで必要なサポーターを検討
- ④いくつかの案がある場合、スキル数、宝具演出の早さ、モーションの早さ等を計算して最速の編成を判断する

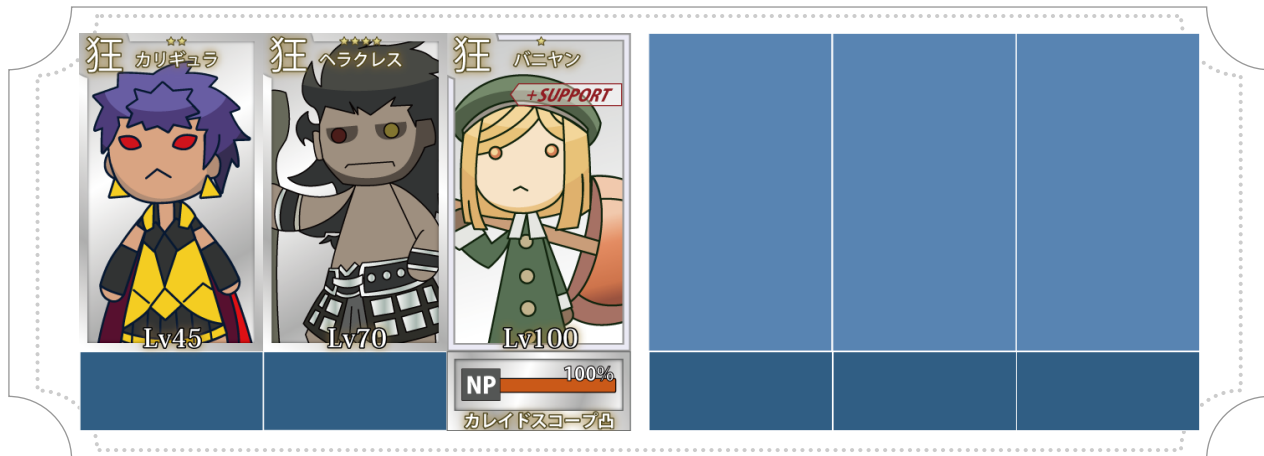
◆高難易度RTAの実戦例

閻魔享盛記 復刻ライト版
呐喊バトル！人理で一番強い猿！

敵の編成は以下の通り
・猿(殺)(剣)(槍) HP15万前後
・紅閻魔(剣) HP45万⇒60万

上記の高難易度クエストの編成を2020年1月の開催時点でのように考えて決定したか紹介する。

人理修復RTA



■最速時のタイム

特異点F	0:40:13
第1特異点	0:58:44
第2特異点	0:52:03
第3特異点	1:08:58
第4特異点	1:06:52
第5特異点	1:32:35
第6特異点	3:05:27
第7特異点	3:15:39
終局特異点	0:41:13
合計タイム	13:21:55

■レギュレーション

- ・計測区間
タイトル画面の利用規約に「同意する」を押した瞬間タイマースタート
人理修復が表示された瞬間タイマーストップ
- ・禁止事項
課金禁止
期間限定の星晶石召喚ガチャ禁止
期間限定のログボの使用禁止
期間限定クエストも禁止
- ・その他
コンテに制限は設けない
令呪は回復すれば3画以上使用可能
RTA中のフレンドサポート変更は可能

■使用回数ランキング

(※カウント時期と掲載が1年ズレた為
本文で書かれたVer.と異なります。
今と比べて茨木童子の採用が多く、
神ジュナは少なめとなっております)

1位	パニヤン	206回
2位	茨木童子	118回
3位	神ジュナ	30回
4位	エウリュアレ	12回
5位	エルキドゥ	10回

以下は使用回数1桁
ちなみにRTAで使えそうなニトクリスは
2回しか使いません

■アップデートによる変化

- 追加鯖も含めて2時間23分55秒短縮
- ・Wave演出省略
- ・コマンド選択後の演出省略

◆人理修復RTA

(シュガー@ヘラクレス使い(自称))

※コミケ中止に伴い、公開が1年遅れになった原稿を追加修正したモノです

1部クリア=人理修復までを行う
リアルタイムアタックの事です。
全ての戦闘を最短タイムで攻略します

◆RTAに必要なもの

- ・サブ端末
メイン垢で鯖の切り替えを行いながら
RTAをするので、RTA用の端末が必要です
- ・体力&気力
現在のRTA世界記録でも13時間ほどかかるため、それに耐えられる体力と気力が必要です。自分は配信しながらRTAをすることでなんとか気力を保ってます。
- ・ちょっとした食事
こちらも時間がかかるため、必要です。
お腹いっぱいになると眠たくなるので、あまり食べ過ぎないようにしましょう。

◆使用PTは3種類

基本的にはメイン垢のサーヴァントを
フレンド欄として利用し、新規アカウント
でフレボ召喚や星晶石でゲットした鯖を
使ってパーティを作ります。

①バーサーカーPT

HPの低い敵との戦闘用に通常攻撃で倒す
パーティ。その為にB枚数が多く、全クラス
に対応できるバサカを採用。

初回10連：星4ヘラクレスが理想
フレボ：星2カリギュラが理想

②タゲ集中パ

フレンド鯖の単騎攻略で用いる。
ターゲット集中持ちを2人編成すれば
スムーズに戦闘不能になれる。

マシュ(4勝序盤でタゲ集中を獲得)
+タゲ集中を使えるフレボ鯖
3ターンタゲ集中を使えるゲオルが理想

③バフバ

フレンド鯖の全体宝具など1ターンで
倒せる戦闘で用いる。Lv1からバフを使用
できるサポーターを編成する。

カリスマを使える鯖(子ギルが理想)
バーソロミュー(黒ひげで妥協可)
シェイクスピア(B)、アマデウス(A)

◆使用するフレンド(上位3騎)

自分のチャートでは39騎採用
鯖の所持状況や宝具レベルで変わります。
・パニヤン：演出の短い全体宝具バサカ
・神ジュナ：6章以降のほとんどの戦闘
(Lv100+フォウマ)
・茨木童子：単体バサカ枠、趣味で採用

◆RTA中に意識すること

- ・チャートの確認を確実にし、
フレンド鯖やパーティを間違わない
- ・同色チェインや同鯖チェインなしで
倒せる場合、チェイン演出の時間が
勿体無いので、無駄チェインは組まない
- ・コンテは惜しまない
- ・次ターンの手札がわかる場合は
あらかじめ組むチェインを考えておく
(単騎、手札の周期の3ターン目)

攻撃しないのにエース？Xオルタの変則周回

■クリスマス2019のクリパ

星3テル(30個)とマスター礼装
アニバーサリー(20個)で1w突破。
2~3waveはNP50礼装からWイシュタル
宝具2連打編成。1waveは同一鯖の
カード5枚以外は突破可能。

■X[オルタ]との出会い

2017年の年始、人理を救った自分は
燃え尽きていました。

感動的な終章を終えFGOもひと段落、
2016年末にあったマーリンガチャで
火傷したし、もうガチャは懲り懲りだ
と思っていた。

宮本武蔵ガチャも山の翁ガチャも
スルーしました。

そんな自分をFGOガチャの沼に引き戻
したのが謎のヒロインX[オルタ]こと
えっちゃんでした。

まず見た目の可愛さで惹かれ、次に
その評判の悪さで逆に惹かれました。

「火力がない」「クリティカルが出
せない」「思ったよりスターを稼がない」
「すぐ死ぬ」「特攻範囲が狭い」
等々酷い評判ばかりでした。

ですが、そんな弱いキャラを実装す
るとは考えられず、何かしら秘めた要素
があるのでは…と思っていたがチャしてし
まいました。

それがこんなに長い付き合いになる
とは予想だにしていませんでした。

■悪戦苦闘

えっちゃんを使い始めた私の感想は
概ね先にあげた評判と同じでした。
ですが放り出すにはガチャで失った
石がもったいないですし、ここで放り
出すと運営側に負けた気がしたので
精一杯活用方を考えました。

まず「すぐ死ぬ」という事態を回避
するため、盾サーヴァントの育成に
手をつけました。

えっちゃんに防御手段がないので
あれば別のサーヴァントから借りれば
いいと思いつきました。

次は礼装で防衛する知識を着けよう
と思いました。えっちゃんを守るための
礼装を攻略サイトを血眼になって探し
ました。その時見つけた礼装は今でも
よく使います。

■転機

ストーリーをえっちゃんを使って
進めていたところ1.5部3章「英霊剣豪
七番勝負」の柳生宗矩戦をえっちゃん
メインで勝利しました。

盾サーヴァントが瓦解し、残るは
えっちゃん1人という絶対絶命の場面で
クリティカルを連発し、宝具で締める
会心の勝利。

この時FGOをプレイする目的が
「世界を救う」から「えっちゃんに勝利」
に再定義されました。

■オススメのマスター礼装

一押しのマスター礼装はキャプテン
・カルデアとカルデア・パスファイン
ダーです。

クリティカルのターンと宝具ターン
に分けてバフを撒けるのは大きな強みです。



◆推しキャラ(NAO)

・謎のヒロインX[オルタ]



◆やりたいこと

・謎のヒロインX[オルタ]で変則周回

◆クリティカル周回について

クリティカル周回とは特定のターンを
宝具ではなくクリティカルで敵を殲滅す
ると定義します。(全ターンクリティカル
で殲滅する訳ではありません)

これが広く使われたのは2019年のクリ
スマスイベだっと記憶しております。

私が考案したものではなく本題ではな
いのですが、1Wave目にスターを50個獲得
して敵を殲滅する素晴らしい編成でした。

◆フリクエとイベントの違い

フリクエでは100%が求められます。
クリティカル周回ではカード運が求め
られるため、フリクエでの採用は趣味と
なります。

100%は宝具だけです。

ですがイベントクエスト、特にBOXイ
ベントでは100%より時間効率が求められる
ためかクリティカル周回が日の目を見る
ようになりました。

◆スターが50個あるということ

カード運次第でロスが発生するクリテ
ィカル編成でさらにクリティカル率でも
運を使うとなると、二重で運が必要になり
ます。

私の感覚的に70%-90%のクリティカルに
賭けるのはあつてはならない状況です。

だからこそクリティカルのターンには
スターが50個ある状況を計算して作る
必要があります。

◆スター獲得手段(おさらい)

その方法は以下となります。

- ・直感系スキル
- ・毎ターンスター獲得スキル
- ・登場時スター獲得礼装
- ・毎ターンスター獲得礼装
- ・宝具によるスター獲得
(ドレイクやイシュタルの宝具)
- ・Quick宝具によるスター獲得

なお、カード運が必要なQuickカードに
よるスター獲得は考慮対象外になります。

◆2020年クリスマスイベ攻略

このイベントの最高効率クエストに
ついて振り返ります。

- ・敵編成はアーチャー
- ・1Waveは2体の中HPの肅清騎士
- ・2Waveは1体の高HPのデーモン
- ・3Waveはギルガメッシュ+エネミー
- ・6積みするボーナス礼装の効果はQバフ
&宝具バフ&初手NP50獲得

Twitterで初期に見かけた6積編成は
エレシュキガル+坂田金時+ヴリトラで、
終盤に流行ったのはマーリン+Wアルジュナ
[オルタ]のクリティカル編成でした。

◆私の編成

坂田金時とヴリトラ、アルジュナ
[オルタ]を用意できなかった私が
目をつけたのはカルナです。

彼の神性特攻宝具がギルガメッシュに
刺さる上、カルナにはイベント特攻
ボーナスがあり、3Waveに宝具を撃てば
それで終わると分かりました。

2Waveのデーモン(HP:112,785)をクリ
ティカルで突破できれば宝具演出時間を
カットできるため時間効率が上がると
考えました。

嫁王TAから見るキャストリア・インフレーションとバランス

■誇張と嘘松でない事実

アーツ宝具ヒット数が10ヒットのアルトリア(弓)は宝具効果のNP20%込でNP100%をセイバー相手に行えます。

他にも9ヒットのガラテア、7ヒットの斎藤一などはvs術やパラPや玉藻の追加バフ込みでの宝物庫などで宝具中に敵をオーバーキル/オーバーゲージ(NP獲得効率が1.5倍になる)に持ち込めれば、NPを100%稼げる衝撃映像が撮れます。ぶっ壊れと揶揄される所以。

■魔性菩薩試し切り

この魔性菩薩戦はFGOのゲームとしてのインフレ度合いを考えるうえで、非常に重要な指標になります。何故なら、マリン環境以降、全ての環境において挑戦できた大型ボスなのです。

更に魔性菩薩がTA可能になった時代から成功を納め、且つアーツ宝具持ちである鯖を通して分析すると更にいい筈。当初はTAできるかという点から議論され、復刻時のスカディ環境+強化解除対策鯖によりTA可能になりました。

ジャックが頭一つ抜けた最適鯖(スクショ映え本を参照)で、かなり成功率が下がって有利鯖のメルトリリスが続きました。

(※小黒唯・注釈
初回実装時は100ターン越えても令呪使ってもノーコンだけで衝撃的な扱いを受けました。実際やった。)

■キャストリア前夜の嫁王

キャストリア抜きでも嫁王のTA戦歴はなかなかのものです。TAの観点上、最高難易度に数えられるクエストを幾つか突破しています。魔性菩薩、要求火力1000万の「スイーツユニヴァース」、7ターン長期TAの祖「虚の扉・七罪きたりて」。尚、これらは複数のTAプレイヤーによって成し遂げられたもので、嫁王を愛好していたTAプレイヤーも数多くいました。

■菩薩斬りの主なポイント

- ①: 1~3ターン目
魔性菩薩にダメージを与えられず、毎ターン終了時にNP20%減される。
『初動』が遅れてしまう対策が必要。
- ②: 4ターン目
チャージMAXの全体宝具のダメージ前に強化解除。いかに宝具に耐えるか、バフ維持するか全滅するか対策が必要。
- ③: 4~7ターン目
ゲージブレイクするとカードデバフ・宝具封印・スキル封印、弱体耐性デバフが掛けられる。これらデバフを弾くか解除する方策が欠かせない
- ④: 4~7ターン目の火力維持
敵HPは非常に高い。
6ターン目はHP100万、バフの切れ目である7ターン目もHP45万あり、バフの掛け方・継続の仕方に工夫がいる



◆アーツ環境について(津村千尋)

通称キャストリアがFGOのいわゆる環境を作りあげていることは周知の事実です。アーツ鯖が抜群に強くなり、ゲームバランスさえ危ういと疑念を呈するプレイヤーもいるほどです。所謂インフレです。

アーツ宝具を打つだけでNP100%回収や殴るだけでNP100%は流石に誇張も含まれていますが、一部の鯖や追加サポート込みで上記を可能にしているのも事実です。

実際どれくらいインフレしたのでしょうか。

- ・インフレ率1万倍のケースあり
- ・局地的にインフレなし(バランス成立筆者の答えはこの二つで、更に言えば「宝具で解決するならインフレしない場面ならインフレなし」です。

◆魔性菩薩突破率0.00x%

キャストリア前のアーツサポーターは玉藻ですが、NP付与スキル未所持のためNP0%礼装黒聖杯などで火力を上げるとW孔明や、自身NP30スキルと併用した蘭陵王+孔明で初動とする必要がありました。

この構成はA強化が貧弱になる問題が有り、玉藻が犠牲になっていたのです。

アーツはスターを出せず、クリティカルバフはなく大ダメージソースは実質宝具だけ。NP回収を行うために何とかスターを大量確保してアーツクリティカルで一気にNP回収する…。アーツ鯖の悩みと工夫のしどころでした。

幸い、嫁王は外付けマスター礼装とも呼ばれるスター発生率とNP獲得量UPスキルである程度はなんとかやってこれ、クイック鯖に辛うじて張り合い、手前味噌ながら魔性菩薩も等倍でアーツ鯖で唯一の7クリア達成できました。

筆者が取り上げた1万倍とは、キャストリア実装における嫁王での魔性菩薩TAクリアの成功率の上昇度合いです。

◆Wキャストリア以降のA

NP50%付与x2名での初動解決。加えてNP獲得量UPまで持っていたため「クリティカルいる？」と異次元の解決。

Aバフも100%付与できるようになり、玉藻不在による火力不足から倍増です。QやBと違って火力を犠牲にして連射性を高める必要もあまりなく、これはインフレと言われても仕方ありません。

◆魔性菩薩インフレ1万倍

構成は編成画面イラストにある通りです。驚くことに礼装がアタッカー用の黒聖杯、キャストリア用に凸龍脈と凸カレ。使用コストは84。これ以上必要がないのです。以前の2パターンはコストを使い切っており、対照的。(右欄外)



4ターン目にアタッカーにNP100%配布できますので、1~3ターンのNP20%減への対応は不要。火力もキャストリア自身の宝具を使えば、宝具火力だけで魔性菩薩各ゲージを確実に突破可能。

NPのリチャージも、嫁王ならここは文字通り「アーツカードで殴るだけで宝具をリチャージできる」状態になっているので非常に容易です。

嫁王の宝具はたった2ヒット、NP20前後を回収するのがやっとなのですが、スキル2【天に星を】のおかげで3枚目に置いたアーツをオーバーキルするだけ、クリティカル不要でNPを約100%獲得できます。

スキルによってアーツ多段宝具持ちと同じようなリチャージを可能としている訳です。カード引きも5~6ターン目にアーツ1枚ずつだけ。成功率はなんと10%台です。

間に医神・軍師実装での100倍を経由していますが、初期から比べて1万倍。あくまで指標の一つですが、とてつもない数値です。

キャストリアとアーツ1ヒット勢



■ヒット数とNP

釈迦に説法ではありますが、1ヒット当たりで獲得できるNPは、基本的にアーツカードのヒット数に準拠します。端的に言えば、アーツのヒット数が少ない程、NAという隠しステータスの数値が高く設定されます。またアーツカード数が少ないほどNAは増加。このNAが基準となり、1ヒット毎にNPが計算されます。

NAが極端に小さいと多段宝具ヒットでも思った程NPが稼げません。このNAとヒット数の関係は初期鯖も最新鯖も大きな違いがないのがFGOのゲームシステムデザインです。つまりアーツ殴りは…変わらない！

■小黑唯注釈

アーツ1枚勢のTAプレイヤーなどは1枚のアーツをクリティカル&オーバーキルをして無理やりNP回収して宝具を狙っている方もいらっしゃると思います。そのためバスターでもクイックでもキャストリア実装が「推して勝つ為の」福音となったマスターも多いようです。

■代表例

沖田総司(剣)とジャック(殺)は1枚のアーツ2ヒットと母数が少なく、NAが高めに設定。それに関わらずクイック5ヒットなのでクイックで今でも圧倒的な数値を稼げます。アーツに比べてクイックが2.5倍。アーツ2ヒット・クイック3ヒットと比べると1.5倍です。

逆に葛飾北斎(降)は宝具が5ヒット=15ヒットと優秀ながら、2枚のアーツが6ヒット=12ヒットします。そのため1ヒット辺りのNAは低め。宝具後のアーツクリティカルで回収する設計のため、全体宝具でのNP回収はいまいち振るわない形に…。

◆A多段全体宝具はヤバイ(津村千尋)

前段で嫁王を尺度にキャストリアの影響を評価し『宝具だけで解決するならインフレ』と書きましたが、全体宝具ではこの傾向が顕著になります。

エネミー数の数が多い際に利用するので前準備は要するものの、NP回収量は宝具だけで100%以上にできる事も多く、アーツ多段全体宝具はシステム化に秀でています。

また以前も主張しました通り、アーツの宝具連射はバスターやクイックと異なり、連射と火力を両立できます。

アーツ環境を代表するSイシュタル、千子村正、低レア鯖であるはずの陳宮だったりします。もはや紹介する余地はない活躍でしょう。特にキャストリア持ちなら陳宮に聖杯を使えば、もう何もいらない！といった声もあったくらいです。

◆格差でも希望はあるアーツ

近年の鯖はヒット数が多くて当たり前。最新のアーツ全体宝具鯖である千子村正の宝具は1エネミー当たり3ヒットするので、最大9ヒット。この数字はSイシュタルとも同じです。

比較として最古のアーツ全体宝具鯖の一人であるネロ・クラウディウス、通称赤王の全体宝具は1ヒット、最大3ヒットです。単純にNPを回収する機会が3倍。

クラススキルや宝具前効果で千子村正は更にNP回収を増やせるので3倍以上NP回収が異なってくるそうです。

しかしながら、キャストリアによる恩恵の「アーツで殴るだけで宝具をリチャージ」が初期勢の救いとなっています。希望のカードが出揃うまでリトライを続けるTAにおいては確実に、それこそ最新の鯖とほぼ変わらないレベルで加護を受けています。

システム化による周回能力や宝具連射性能の確実さでは、確かに格差ですが！

◆最古と最新の比較

執筆当時最新と最古のアーツ全体宝具鯖。千子村正と赤王で比較していきます。レアリティは違えど同クラスでアーツ2枚。

千子村正は前述の通り各種スキルや効果を盛りに盛った性能をしています。が、今回は素殴りの比較。影響を及ぼすのはセイバーなのに有する「陣地作成」のみです。赤王にはそういったクラススキルはなし。

極めて簡単な確認方法で調査。
・フリークエスト「葦の原」
・エネミーは「ムシュフシュ」、クラスは槍
・バフは何も掛けない
・クリティカル/オーバーキルなし
・1枚目アーツカードで数値を見る

村正：3ヒット：7%：1ヒット辺り約2.3%
赤王：2ヒット：7%：1ヒット辺り約3.5%

1ヒット当たりでは赤王ですが、カード単位ではほぼ互角。小数点の部分では千子村正が上ですが、ほぼ等しいのです。

盛った鯖の千子村正でも、ゲームデザインの根本は脱獄しきれない。インフレさせようにもできないこの一点。そこに初期勢でも張り合える局面があるのです。

◆アーツ1ヒット勢の誕生

キャストリアの登場とゲームデザインの盲点により、これまで高難易度クエストのTAに登場しなかった鯖を扱うマスター登場。著者は『アーツ1ヒット勢』と呼んでいます。

たとえば酒吞は活躍するマスターが多く、酒吞童子三人衆と呼ばれて結構目立ちます。その中のお一人はファントムでもTAしてのけています。からきよ勢にしてTAを高頻度で成功させるマスターもいます。

アーツカード3枚組として天才キャスター(ダ・ヴィンチとエジソン)担当と他称されるTAプレイヤー。平家出身のジェロニモTA部の方も現れています。

あとがき

■委託先について

- ・メロンブックス
 - ・とらのあな
 - ・DL.site(電子のみ)
- 主に上記3店舗で委託中です。
既刊はBoothから！



・BOOTH

実本+PDF。
委託は終了するもの。



■既刊について

- ・3ターン周回の話をしよう。
多少多様な3ターン周回の
パターンを解説。コレと生賛本
があれば大体網羅できます。
- ・フレンド以外レベル1で人理修復
ストーリー1部6章～終局解説。
Youtubeで投稿していた動画を
手順の詳細解説+代替鯖紹介。
今見ると文章に難。
- ・2部1～3章をフレンド以外低レア
同じく。QR動画付き。
低レア解説が最も手厚いです。
- ・私の推しで勝つための本。
通称『推しバ本。』第1弾。
多数マスターに寄稿して頂いた
偏ったPT紹介本です。
2021年時点では情報やや古め。

シリーズ共通ですがプレイ方針
は人によって異なります。
好きな鯖がいる本を買って、
後は流し見で、2～3個くらい
役立てばいい、と思ってます。
- ・私の推しで殴り倒すための本。
推しバ本の第2弾。
パワーワードやバラエティは
一番です。表紙も好き。
- ・私の推しを連れ回すための本。
推しバ本の第3弾。
「スタンダードな解説がない」
と気づき、一気に投与。
アボ/帝都/インド兄弟など
男性鯖が多めになってます。
- ・私の推しをスクショ映え～
第4弾、スカディ襲来。
特集としてコマンドコードの
使用例を大量掲載しています。
- ・私の推しの為に生賛を捧げる
第5弾、ジュナオ陳宮実装。
バスター時代の再到来です。
またキャストリア前ながら
アーツ6枚積みで現実的になり、
新パターンの周回も紹介

●この本、面白いですね

FGOは変な攻略方法がいっぱいあり、
高難易度TAやRTA、こだわりPT攻略など
様々な楽しみ方があります。

特に最近は高難易度に一手間必要なもの
が増えたり、サーヴァントもインフレが
進み、Twitterで流れてくる動画だけでは
理解できないものが更に増えました。

箱ガチャや周回も、ただ礼装〇枚積み
にするだけでなく秒速や箱時速など新たな
概念が評価軸に加わってきました。

ちょっとずつ変わってるFGOを、
いまFGOを楽しんでいる方に解説して
頂いてるんでそりゃ面白いんですね。
特等席で編集して、楽しかったです。

●準備号の理由

たくさんの人に関わって頂く都合上、
大規模な同人誌イベントがないと
この同人誌シリーズは赤字になります。
とはいえ進化するゲームで書いて頂いた
攻略を出さないのはあまりに勿体ないし、
さすがに2021年5月のC98コミケは
縮小開催はされるとは思ったのですが…！

という訳で、準備号扱いに。
2021年12月コミケ等で再録予定。
面白い記事なのに読んで頂ける機会に
恵まれないのは勿体ないので…！

●Gamewith退社

2020年1月に退職（バイト扱い）。
実はFGO班でした。

その後はコロナで手術が遅れたり、
2020年はよく倒れてて記憶が薄い。
2021年も4月倒れてて
シンエヴァの話以外、記憶が薄い。

●Vtuberのガワを得た

退職して時間ができたので…。
あとタイミングよく持続化給付金と、
文化庁の助成金があったので…。
パーツを購入し、自分で組みました。
スパチャありがとうございます。

●シンエヴァ

シンエヴァで得られた情報で今までの
エヴァが変わってきて、かつ2ヶ月、
毎日誰かがTLで語りっぱなし。終わらぬ。
（常時吐き気の4月は喋れなかったため
エヴァトークが娯楽で助かりました）

◆編集・発行

小黑唯

◆執筆

赤僕・アロハ・小黑唯
シュガー@ヘラクレス使い（自称）
剣兎・ぞんっちえ・NAO・津村千尋
Masatea・mikusubasu

◆DTP協力

聖まよ

◆表紙

石楠

◆本文イラスト

Kito・石楠

◆奥付

推しと戦うマスター達を紹介する本
〔準備号〕

◆印刷

ハイビジョン印刷 ドットコム

ハイビジョン印刷

検索

◆注意とお願いと感謝

本文無断転載や転売、複製禁止。
FGOが荒れてた時期に
スクショ晒しや叩きがあった為。
あくまで個人誌なので寄稿者以外は
ご容赦下さいませ。

表紙や購入報告・感想は歓迎。感謝。
#FGO推しバ本感想

◆発売日

2021年5月2日

◆連絡先

yui801yui@gmail.com

◆使用素材

Marina (pixiv:3090998)
株式会社シーアンドジエーP明朝体U

◆Fate/GrandOrderは
TYPE-MOONの著作物です
TYPE-MOONの
二次創作ガイドラインに準拠。