



やり込みに年月や課金額は無関係と  
思い知らされる変なマスター達の本

## もくじ&しょうかい(小黑唯)

### 『近年のFGO新人の成長過程について』：はなだ.....P06-07

TLで眺めていた新人FGOプレイヤーの「気づき」による編成変更の軌跡が面白く、編成の上達でガチャ選びも強くなっていく過程が面白かったので記事依頼しました。初心者・無課金・微課金プレイヤーの参考になるとと思います。

### 『無課金が引くべき鯖』：あやの.....P08-09

90++は6枚積み、戦闘はストーリーはもちろん超高難易度もクリアという福袋課金勢（微課金）。〇〇さえ宝具1でも持っていればいけますよー（誰でもできるわけではない）という猛者ですが、実際マジでクリアしているのでマジでやり込みたい方は参考になるとと思います。

### 『FGOは無課金・微課金でも楽しく遊べる？』：すずや.....P10-13

現在、真似しやすい編成での90++を紹介しているYoutuberさん。動画では汎用的な編成を紹介していますが、ガチ微課金勢として真似しづらい6枚積みで90++も回っています。微課金で効率を求めると、AP節約がガチになりすぎて3ターン周回をしなくなる…！汎用的な3ターン周回例と、効率を極めた例を2ページずつ紹介していただいています。

### 『年間70万弱の課金を辞めた話』：小黑唯.....P14-15

モルガン、ジュナオ、金時を宝具6にしてLv120にしたら性能理由でガチャ引くのが2022年以降、ほぼ消えた…という話です。ほぼキャラも刺さらなくなったら回すタイミングがない…！

### 『「1-1-1」がいきなり金時で終わる』：小黑唯.....P16

初の90++のお話です。1-1-1の単体しか出ないクエストが出てきたと思ったらいきなり「それ金時でよくね？」と全クラス（除く降）終わらせてしまった話です。

### 『特攻冤罪拳と100万vsオベロン編』：小黑唯.....P17

90++のお話です。1-1-1は死んだ、もう来ない。前は「100万か〜。NP50%特攻礼装があるから妥当かな？」と言ってたら特攻礼装がない状態でも100万のHPと立ち向かわされました。これには前回オベロンを使わなかった周回勢もオベロンを解禁。オベロンはレイドだけでなく、90++でも酷使されて絆15コースを歩み始めます。

### 『マスターの慣れで多様化していく編成』：小黑唯.....P18

90++のお話です。前回の2wave構成は有情だった。今回は特攻礼装なし3waveで行く。明らかに厳しくなってるハズなんですけど、回ろうと努力する方は慣れてきたのか様々な編成がX(Twitter)やAppmedia掲示板などで紹介されるようになりました。まあ持っている人はオベロンやモルガンや金時が速くて安定するので使うんですけどね。

### 『箱ガチャで訪れる90+の逆襲』：小黑唯.....P19

90++と90+のお話です。ガチャくじ増加も特攻礼装もNP0%礼装！つまりキャストリアシステムで時間がかかる！おまけに90++も容赦なく100万でオベロン必須で90秒台！90+6枚積みより90++5枚積みがお得とはいえ、90+なら2周できるのでは！？あ、廃周回勢はほんとに40〜50秒台で回ってる！90+の方が時間効率良い！怖い！適性鯖も変わった！という箱ガチャならではのお話。NP0%で回りづらくなり、時間効率を優先するなら過去の90+環境が蘇る。廃周回勢ならではの。

### 『復活の金時』：小黑唯.....P20

箱ガチャで一切出番がなく、PUもされた為に逆に出番が今後消えるのではと心配されていた金時が再び最適解に復活。以降も活躍し続けるので90++の顔になってしまった…。



もくじ&しょうかい(小黑唯)

『90++に即死の導入』：小黑唯.....P21

3waveでもないのに超高HP。  
実は即死が効く…それならどんな編成になるの？というクエスト。  
即死鯖がいなかったら結構厳しいクエストだったと思います…。

『特攻礼装イベントは絆上げチャンス』：小黑唯.....P22

特攻礼装イベントは火力が余るので、オダチェンしなくていいのでは？  
いつものオペロンを使わなくてもいいのでは？  
最速編成以外にも意味が生まれやすいイベントなのでは…？という話。

『箱ガチャで訪れる90+の逆襲2023』：小黑唯.....P23

箱ガチャではAP効率を考えない場合、早く回れる90+を周回した方がチケットを稼げます。  
更に今回は90++5枚積みよりも90+6枚積みが高効率。  
90++行く必要ないじゃないですかー！というわけで90+にしか行きませんでした。  
周回廃人は箱数よりもドロップ素材をみて90++に行くケースも多かったようです。

『アルクモルモル黒聖杯』：小黑唯.....P24

アルク特集本の再録なので、以降アルクについて書かれた記事が多発します。  
X(Twitter)や動画で騒がれた6枚積みです。  
語感がスカスカシステムぐらい良い。  
個人的には「黒聖杯モルガンフレンドにいるの？」という疑問があり、  
実際には「モルガンorNP50%有利鯖が目当てのイベント礼装つけてたら助かる」ぐらいに  
落ち着いて運用されるのではないかと思います。

『アルクWコヤンシステム』：小黑唯.....P25

アルクエイドにぶっこんだ人へのご褒美と思われるシステム編成。  
宝具5+Lv100で万全という完璧にコントロールされた性能にビックリしてしまいます。  
90+も何でもいける、どこでもアルクエイドを連れ回せるシステムであり、  
人属性or混沌なら宝具2でもいけるシステムであるのも良いところだと思います。  
90++ではNP50%礼装や特攻礼装が多く、宝具5にした方はオペロン絡めて随分と接待されたと思います。

『待望の周年鯖！アルクの周回性能を解説』：しーえふ.....P26-27

実装直後にアルクでフリクエのタイム更新をなされていたしーえふさんです。  
アルクエイドはエウリュアレのように宝具Lvで混沌特攻の倍率が上がりつつ、  
宝具倍率も普通に上がっていくというよくわからないボーナスを得ている接待鯖なので  
今後の3wave混沌鯖登場という混沌接待にも期待されております。  
混沌特攻があると何ができるのか？現周回鯖の何を埋めたのか？が分かります。

『新しいBパとW禁止クエ時の考察』：もこな.....P28-29

オペロン・光コヤン・水着スカディと今一番充実しているBusterTAバの紹介です。  
そう、水着スカディはQuickだけではなくBusterバのパーツとしても優秀なのです。  
BusterはArtsシステムのように宝具を撃てばNPが回収できるわけではなく、  
色々考えることが多いです。その難しさと楽しさ、強さの理解の一助になれば幸いです。

『新たなArtsサポーターLA登場！』：sva4号機.....P30-31

レディアヴァロンはW禁止環境のスバリコや超高難易度で初動として使われています。  
レディアヴァロンの動かかし方を理解できればストーリーでのNPC固定戦闘などもグッと楽になります。  
TA勢ならではのLv50でデスチェンジ（被弾で戦闘不能にして後続と交代）は  
普通に育ててしまったマスターには真似しづらいですが、頭に入れておくと  
次回PUや他の鯖実装の際にこいつはLv止めした方がいいかも？と新たな思考が宿るきっかけになるかも…。



やり込みに年月や課金額は無関係と  
思い知らされる変なマスター達の本

## もくじ&しょうかい(小黑唯)

### 『新たな世界、マイティチェーン時代の覇者』：アロハ.....P32-33

小黑唯「水着スカディでBQ変わったと思うのでよろしく願います」  
アロハ「BQにサポーターのArts宝具が加わるとマイティチェーンになるんですよ」  
確かに…いや、それは…水着+7周年でBBAQQの大幅強化じゃねえ…？  
バゼットやばくない？あ、やばかった…という記事です。  
その発想は本当になかった。

### 『お見せしましょう。これが真祖の本気パワー！』：アロハ.....P34-35

実装直後に上がったTA動画！アロハさんの愛欲の魔王を始めとするアルクによるビースト3連戦です。  
3連戦！？（愛欲の魔王記事を想定して依頼していた）  
アルクエイドが既存の常設高難易度（ビースト）と相性がどれだけ良いのか  
おわかり頂ければ幸いです。  
また欄外にて「全体宝具共通の壁（バゼットに負ける/火力不足）」も語られております。  
とはいえ最適解ではないにせよ、全体宝具として様々な場所でTAが見られそうな性能です。  
ぜひQRコードの動画を見ながらお読み下さい。

### 『真祖の姫君で一夜の脱獄』：もこな.....P36-37

アルク実装翌日に上がったTA動画！もこなさんの監獄島TAです。  
既存の常設高難易度とは軒並み相性がよく、監獄塔も混沌鯖が多いため大活躍されてます。  
いまでこそ新鯖が出る度に魔性菩薩や監獄島はチャレンジされる方が多いですが  
普通に難しいクエストですよ…？それなのに単体相手の魔性菩薩なども達成報告が上がってる辺り  
本当に相性がいい相手にはとことん暴れられる鯖なのだと感じました。

### 『マイティのスゝメ』：Fay.....P38-39

突然実装されたQのテコ入れと、マイティチェーンの解説です。  
新しい基本のカード選びはもちろん、Qバフ100%入ってたらArtsと逆転したりする！？など、  
そういった例外的な状況にもお答えしてくれるすごい解説です。  
っていうか…計算できたんだそれ…。

### 『なぜなにアーキタイプ：アース』：銀月マダオ.....P40-41

アーキタイプ：アース…なんか型月っぽい単語だぞ…どういう意味だろう…。  
なんか第三再臨の剣が「魔剣・真世界（リアル・オブ・ザ・ワールド）」らしいぞ。  
魔剣・真世界の詳細については型月古参もほとんど知らないらしいけど…。  
とにかくわからないことが多い型月世界。  
解説員として超ベテランで型月非公式資料本も過去に出されていた銀月マダオさんをお招き致しました。

### 『型月稿本から読み解く型月伝奇世界の謎』：銀月マダオ.....P42-45

型月稿本とは、C100で奈須きのこさん達のサークル竹箒から頒布された  
設定資料や草案、イラストやコメントなどが収録された同人誌です。  
コミケ会場での頒布後、型月古参勢には衝撃の情報が多いらしく  
「通販が届くまではネタバレ自粛しておかないと悪い…」と自重されてる方が見受けられました。  
私はサークル入場で購入し、幸運にも早めに読めたのですが…  
「なにが初出情報で、何が致命的なネタバレなのか…さっぱりわからん…」となりました。

型月でわからないことがあったら、銀月マダオさんに聞くのが一番です。  
「型月稿本で何がわかるようになって、どんな疑問が増えたのか教えてください」とオーダーしました。  
同じマテリアル読んだはずなのに受け取ってる情報量が違う！と驚愕しました。

### 『TYPE-MOON世界最強の存在+ビーストVIIvs冠位英霊』：銀月マダオ.....P46-49

2部7章は型月総決算な内容でもあり、ガチ古参勢の解説ではなく  
「感想」が聞きたいなと思って「感想」を依頼しました。  
そのため2ページ以上も「ORTって強いんだよ」と語って頂いたり、  
既プレイ者には楽しい原稿になっていると思います。



## 近年のFGO新人の成長過程について



### ■自己紹介

マスター名：はなだ  
2021年の8月にFGOを始める。自鯖クリアを信条とする頑固なマスター。カーマちゃんが最推して、目下の目標は通常・水着いずれも宝具5し、レベル120にすること。  
奏章1では無事死亡した。

### ■FGOのチュート不親切すぎ問題

多くの(と思い込んでいる)マスターが宝具主軸ではなく、アタッカーを並べて直殴りするスタイルからマスターライフを開始するのは、チュートリアルに問題があると思っている。

コマンドカードを選んで宝具を撃つ、最初のチュートリアルこそ攻撃宝具なものゲームを進めて慣れていってからストーリーで最初に使う宝具はマッシュなので戦況が大きく覆るような印象を宝具に抱きにくい。(最初のチュートリアルなんて忘れてる…)

これは展開上仕方ないことではあるもの、ここ敵を一掃する全体宝具などあれば、もう少し宝具にこだわった編成が最初から組めていたように思える。

もちろん、マッシュも有力な鯖であり、宝具も優秀ではあるが、それは熟練したマスターにとって、初心者向けではないのだ。

他にも天地人のような隠しステータスや、ブリュンヒルデの「襲する者」のように定義が曖昧な特攻対象など、ゲーム慣れしていない初心者にとって、FGOの設け方は全体的に不親切となっている。

### ■Artsパとクリティカル

キャストリア登場以降の新参マスターにとって、クリ殴りは比較的馴染みにくいものだったのでないかと思っている。

Artsは最も星が出にくい色であり、クリが成功する経験を積みにくいからだ。

### ■【補足】カード色特性

- ▼NP回復：A>Q>B
- ▼ダメージ倍率：B>A>Q
- ▼星生成数：Q>B>A
- ▼宝具ダメージ倍率：Q>A>B

### ◆孤独な初心者にFGOは難しい(はなだ)

自分がFGOを始めたのは、おそらくこの同人誌が世に出る頃から数えて約2年前。8年というFGOの歴史から見れば新参者の方である。

そんな自分も今はプレイに慣れてきたのだが、古参の方々と比べれば、かなり整った環境の中で成長してきたと思っている。今回はこの「新参初心者の成長の仕方」について書かせていただく。

結論から申し上げますと、「FGOというゲームは、孤独な初心者には厳しすぎる」と私は思っている。

### ◆新参初心者・成長の5段階

前提として、これは私、はなだの場合の成長の仕方である。

人に教えるをあまり請わず、攻略サイトもほぼ見ない自分の場合、大きく次の5段階を経て成長をしてきた。

- ①バーサーカー儂い期
- ②宝具連射最強期
- ③単独アタッカーえらい期
- ④クリ殴りえぐい期
- ⑤アタッカー並列期

今回はこの5段階を、順を追って解説していこうと思う。

#### ①バーサーカー儂い期

最初期は素殴りで全員倒していく戦闘スタイルだった。1部4章くらいまではこれで問題なく、「宝具を撃つ」という発想もないまま、1戦闘に5~6ターンほどかけていた。

結果何が起きるかというとうと、狂が死ぬのである。もう簡単に死ぬのである。

当時の自分にとって、「誰にでも攻撃有利」という狂のメリットは「でも誰にでも防御不利」というデメリットにかき消されていた。

そのためフレは有利を取れる鯖を借り、それを後衛の保険として、自前の星3・4を前衛にするという感じで、原則自鯖クリアを目指していた。

モルガンやアルジュナを借りるという発想はなかった。狂は朝露のように儂いと思っていた。

リア友の勧めで孔明を無料交換してから宝具を撃てるようになった。とはいえ、まあ一発が限界なわけで、環境は少しだけ改善したに留まった。

それでも、ガウエインにエウリュアレで勝ったり、魔神柱を牛若丸で屠ったり、自鯖クリアライフをそれなりに楽しんでいった。大きく環境が変わったのは、初めての夏イベを迎えたときだった。

#### ②宝具連射最強期

水着カーマちゃんを手に入れた。最高に魅力たっぷりの彼女に私が落ちるまでそうかからなかった。初めてのガチャ産星5ということもあり、相性とか関係ねえとばかりに連れ回した。そして気付く。「カーマちゃん、めっちゃNP溜まらない？」システムを体感したのである。

孔明交換を勧めてくれたのと同じ知人が「水着カーマゲットしたの？じゃあキャストリア借りたら周回余裕じゃん！」と教えてくれたのを、意味もわからず愚直に守ってたお陰の発見だ。

無課金が引くべき鯖



**■自己紹介**

・2020年6月30日夜スタート  
～2023年7月頭現在（歴3年）

・福袋は5回引きました。  
福袋以外無課金です。

・既刊『推しと戦うマスター達を紹介する本（決定版）』に「無課金（微課金）で遊ぶFGO」という記事で参加

・既刊『理論値と向き合う人達の本』に「Rt7スバリコを真似っこTAでサクッとクリア」という記事で参加

**■フレンド厳選について**

- ・周回勢でないのでフレンド様にフレボをたいて送れない
- ・私のサボ欄が人様にお貸しするほどのものでない
- ⇒フレンド様の貴重な枠を圧迫するのは失礼
- ⇒「フレンドの人数は少ない方がいい」という結論にいたり、実利以外全枠お返し
- ⇒その後、フレンド1人だと野良を踏むことに気づき数名募集
- ⇒TAを始めたことでTAサボ依頼からフレンドが増えいく
- ⇒現在のフレンド数は25

小黒唯注釈：発想か遠慮=狂気から始まるんですが、少数の強い人を厳選して表示させるにはフレンドが少ない方がいいので、結果的に超正しいマンチ行動ですね…

**■90++の札引きについて**

6枚積みの場合は札引きが条件になることもあります。なるべく追撃が要らないように組みますが、追撃が必要になる場合は必要な札のハードルが下がるように組みます。（アタッカー以外の札でもOK等）

どうしても札要求がシビアになる場合は「1ターン目でOO」など決めておき、札が引けなかった場合は待ち。3～5ターン程での周回になります。（自然回復メインでの周回なので、それくらいのタイムロスは許容範囲）

**◆Tier1は " 推し " (あやの)**

新規マスター&ログインメインのライト勢マスターへ  
「このガチャは回した方がいいですか？」  
間かなくていいです！  
FGOで最も引くべき鯖は " 推し " です。  
大切なのは誰かのNo.1より、あなたのOnly1。

周回はOOでいい、高難易度はOOでいい、そんなゲーム、楽しいですか？  
きっと、あなたの推しは聖杯や金フォウなどのリソースをたくさん注ぎ込まれているはず（だって推しだもの）。そうやって育成した推しと一緒に周回できたり、高難易度をクリアできることは、あなただけの楽しみです。  
推しはあなたのFGOライフを輝かせてくれます。圧倒的Tier1！

**◆それでもオススメしたい5強**

無課金が引くべき鯖は推しです。これが大前提になりますが、その上で、無課金勢が引くべき鯖としてオススメした5強が Tier1 キャストリア  
Tier2 マーリン、モルガン  
Tier3 オベロン、光コヤン  
※全員宝具1可  
です。この5人を引いておけば90++周回も超高難易度も全部クリアできます。

**○キャストリア**

90++周回でも超高難易度でも大活躍。5強のピックアップが同時に来たら、優先度1位になるのはこの子です。宝具1でいい！キャストリアだけは引いておけ！

**○マーリン**

キャストリアと合わせたマーリンキャストリア編成で、だいたいの高難易度をクリアできます。90++周回でも活躍。キャストリアの優先度が1位で、キャストリアが自前でいればマーリンを借りれば済むので、キャストリアからは一つ落ちるTier2。  
それでもフレンド枠がNPC固定になってマーリンが借りられないクエストもあるので引いておくのがオススメです。  
宝具1でOK。

**○モルガン**

マーリンキャストリア編成の間に挟むサーヴァントとしてTier1。こちらもマーリンキャストリアが自前でいれば借りれば済むのですが、ケルヌノス戦がNPC固定だったので自前オススメ。高難易度運用なら宝具1で大丈夫です。90++周回でも活躍実績あり。

**○オベロン**

90++の登場でオススメ入り。90++人権と言っても過言ではないレベルの活躍っぷりです。宝具を撃つことは少ないので宝具1で大丈夫。  
高難易度の速攻クリアでも活躍します。

**○光コヤン**

こちらも90++の登場でオススメ入り。高難易度の速攻クリアでも活躍します。こちらも宝具を撃つことは少ないので宝具1で大丈夫です。



# FGOは無課金・微課金でも楽しく遊べる？（前）

## ■動画収益だけだと赤字！

ガチャは悪い文明。ソシャゲの課金は高いので、動画の収益だけだと赤字になってしまいます。新しいサーヴァントは必ず引きにいっわけではなく、強サーヴァント・人気サーヴァント・個人的に好きなサーヴァントの3つに絞ってガチャを回しています。動画の方針として、できるだけ多くの方の参考になるように星五・星四サーヴァントの宝具レベルは1で止めています。私の動画で周回可能であれば、宝具が上がっているリスナーの方々はもっと快適な周回ができると思うのでこのようにしています。なので2枚目に引いたサーヴァントなどは保管箱です。ただ本音を言うとFGOは宝具2からがスタートラインだと思うことは多々あります笑。

## ■総課金額や育成状況

所持精霊250騎、スキルマ150騎で、新鯖をすぐ運用できるようにできるだけ素材を節約して備蓄しています。再現性の高い動画を作るためにあえてスキル上げのハードルを低くする。スキルマにしないこともあるので、視察材は所持している分はオールスキルマ(表)にできるかもしれません。

## ■玉藻孔明は今でも使える？

孔明はNP50%付与が強い。それが即交換で手に入る即戦力サポーターなためランク入りです。ランク内の鯖や、借しくもランク外のNP50%付与持ちのライネスやクルルカンはいつもガチャをやっているわけではありません。入手性の差を考えると孔明の名前は触れざるを得ないな...。横NP20%やクリバフ、チャージ減や防衛力アップも高難易度によっては役立ちます。

玉藻ですが、ブーリンをお持ちであれば優先度は少し下がりますが、やはり陣宮3連射するときに欲しくなることがあります。宝具威力UPが優秀でオペロンでブーストでき、高難易度においてはCT短縮を用いてかなり再現性が高く簡単な高難易度攻略が可能です。アーツアタッカー+玉藻+キャストリアもシンプルに強いですし、ビーストIV戦の玉藻単騎攻略やイリヤ祭高難易度のチャージ減のように玉藻が刺さる高難易度がたまにあるので持っておいたほうが安心です。ただやはりNP20%付与のほうが無難に強くて便利なので比較するならばブーリンの方を優先して引くべきだと思います。

## ■スカディは両方？

基本的には水着スカディだけ持っていれば大丈夫ですが、スカディも所持するのをおすすめします。先述したとおり90+の適正鯖かつ鯖の場合(千利休や高杉晋作など)、フレンドからアタッカーを借りてWスカディで運用できるからです。またアーツやバスターのサポーターは充実していますが、クイックのサポーターは少ないのでW水着スカディ後のオダチェン先はスカディになることがあるので、無理して引く必要はないですができるだけ持っておいたほうがいいサポーターだと思います。特に微課金・無課金は配布鯖や強いフレンドのお世話になることが多いので。



## ◆自己紹介(すずや)

皆さんはじめまして、すずやと申します。YouTubeで無課金・微課金向けの周回や高難易度攻略の動画を投稿している者です。

FGOは2018年4月(メインストーリーの2部1章アナスタシアあたり)から始めました。もともとFateシリーズが好きで、ちょうど友人からも勧められたのもきっかけでした。始めてから4年ぐらいは福袋以外無課金で遊んでいましたが、動画を収益化してからは、課金しているいろいろなサーヴァントを引いて、実際に使いながら運用を考えたりしています。

現在(執筆時2023年6月)の総課金額は福袋込みで10万ぐらいいと思います。恒常星五礼装はそこそこ凸れているんですが、運悪くカレスコ・黒聖杯はまだ未凸です。凸黒がないために没になった動画が星の数ほどあります。

## ◆無課金・微課金でも楽しく遊べる？

無課金でも全てのコンテンツをクリアできるゲームなので楽しく遊べます。

ただ周回に関しては快適に遊びたいなら人権のキャストリアとオペロンを最優先で引いて下さい。FGOは宝具レベルゲーだとよく言われていますが、それは課金者のお話で、無課金・微課金はサポーターゲーです。

下記のサポーターを全て揃えれば、アタッカーは低レアと配布でなんとかなります。引くべきサポーターをランク付けすると以下のようになります。

- Sランク キャストリア ≧ オペロン
- ※絶対に持っておきたい
- Aランク 光のコヤンスカヤ
- Bランク 水着スカディ
- Cランク ブーリン > マーリン > スカディ > 玉藻
- EXランク 孔明 (左欄外で詳しく...)

## ◆サポーターを優先するゲーム

配布、低レア、または高レアアタッカーを入手したとき、それに合ったサポーターを所持していれば宝具1でも即運用が可能です。逆に言うとアタッカーを引いてもそのアタッカーに合ったサポーターを持っていないと、性能を十分に引き出せません。

キャストリアはFGOで一番3T周回しやすいアーツ全体宝具3連射が可能です。それだけでなく対粛清防御による高難易度攻略も強力です。持っているだけでゲーム難易度が下がります。オペロンは破格の70%NP付与と宝具威力を2倍にする強みがあり、90++の実装によりとにかく火力が足りない現状を打破でき無課金・微課金にとって100万の火力に届かせる一番コスパのいいサーヴァントと言えます。

FGOの現環境はアーツとバスターが主流で、光のコヤンスカヤはそのバスター鯖で3T周回するために必ず必要になります。

他にも優秀なサポーターはいませんが、これさえ持っておけば間違いありません。スカディに関してはクイックサーヴァントをあまり使わないという意見もありますが、あくまでFGOもソシャゲなのでいつクイックの時代が来るかわかりませんし、推しや配布にクイックサーヴァントが来た場合必ず必要になるので、3色サポーターは全て揃えておいて損はないと思います。

私はYouTubeを始める前は福袋以外無課金で遊んでいましたが(福袋は無課金勢かと言われたら諸説ありますが)、クリアできないコンテンツはありませんでした。私は当時パズドラやグラブルなどもやっていましたが、それらと比べると周回にしろ高難易度にしろFGOは本当に遊びやすいゲームだと思っています。FGOがよく考えられている点は手に入れた配布サーヴァントや低レアが必ず後でどこかのクエストの最適解になることだと思います。



# FGOは無課金・微課金でも楽しく遊べる？（後）

## ■90++編成例①

水着イベ2022 (1-1-1)  
1w: 酷吏(槍):162,705  
2w: マハーナーガ(槍):250,422  
3w: エルキドゥ(槍):1,002,150

編成: 水着北斎+レディアヴァロン+TTキャストリア  
1w: 4~6TかけてNP回収しつつ殴り  
2w: 火力系スキルを付与して宝具  
3w: 足りないNPを付与して宝具、追撃でNP回収、さらに次ターンも宝具

大体7~9T周回です。このように1waveが1体湧きのときは1waveに時間をかけて2~3waveで一気に削る場合が多いです。

2waveからスキルを使い始めるので3waveにもバフが2T分残っており2連刺できれば100万を削りきれます。ACコラボ(1-3-1)の場合は水着北斎をロクスタに変えて、1Tからスキルを使って単体アーツ宝具連射で倒します。7T目にはサポーターのスキルが戻ってくるので7~8Tで周回していました。

## ■90++編成例②

バレンタイン2023 (2-2)  
1w: スエ(狂):261,604  
肅清騎士(狂):84,900  
2w: 肅清騎士(狂):206,769 ジナコ(月):105万

編成: Xオルタ+W水着スカディ  
1w: Xオルタのカードが多ければスキル使って動き出す。宝具だけで倒さず、クリ殴りでNP回収しつつ突破  
2w: 宝具+クリ殴り、次のターンも同様

Q鯖は安定した星出し→クリ殴りができるので、2wave程度なら適当に宝具を回してクリ殴りするだけでクリアできます。今回のXオルタのようにイベント特攻+善特攻が合わさるとサポーターを温存しててもいい火力を出してくれます。くたくた茶の湯バトル(1-2)でも同じ編成でゆっくり周回していました。

## ■90++編成例③

オーディーコール 常夏の楽園(3-3-2)  
1w: 10万前後の狂剣狂  
2w: 11~12万前後の剣狂剣  
3w: 水着茨木(槍):42万 チキン(狂):12万

編成: 水着伊吹+エジソン+術王アトラス院  
1w: 伊吹アベンド+エジソンS2+素殴りで1~2Tかけて合計NP50%回収  
伊吹のスキルを全て使って100%、エジソンとアトラス院でCT-3、宝具で突破  
2w: NPギリギリ50%回収、術王S1~2、でNP100%、宝具で突破  
3w: NP50%回収、伊吹スキルが全復活NP50%増後、術王宝具⇒伊吹宝具+追撃

水着茨木が13万ほど残り、伊吹AかBでクリ殴り追撃しても少し残るので、クリ威力UPや属性特攻コードを刻印するときに倒せます。大体4~6T周回。このようにアーツシステム周回でNPがちよっと足りない場合は、あらかじめ足りない分のNPを1~3Tかけて素殴りで回収することで、2~3waveを温存したNP系スキルでリチャージできます。



## ◆ぶっちゃけ！

### 私のプレイスタイル！

私個人のプレイスタイルはおそらく無課金・微課金の中でもかなり異質なほうで全く参考にならないのですが、周回にターン数やスピードや快適さを意識していません。

何ターンかかっても面倒でもいいから最高効率の6積みで周回しています。

積む礼装はフレンドTT、ランチタイム>ディナータイム>雪花>フォムズ>グランカヴァッロの絆優先で旅の始まりなしです。

使うサーヴァントは絆上げや推しだったり、イベントで絆ボーナスがかかっているサーヴァントです。

時間効率を気にしないことに関しては、まず無課金・微課金なので、石は100%ガチャに使いたいので石割り周回ができません。

貯めたりんごのほとんどは箱イベやレイドで使うので100~200箱が限界です。それ以上走ってしまうと次の箱イベやおいしいイベントが来たときに走れなくなります。

なので実生活が忙しくなれば、FGOのイベントは自然回復と少量のりんごで完走しています。あと私が割と時間に余裕のある職場にいること、FGO以外のゲームをやっていないこと(やっていたとしても少しだけ)も要因の1つだと思います。

イベントの素材交換やポイントはイベント終了日にちょうど達成するように調整して、もらえる絆量に無駄がないようにしています。

### ※小黑唯注釈

この辺りの石&APの使い方はC99「推しと戦うマスター達を紹介する本。【決定版】」の、あやのさんの微課金生活記事でも同様でした。効率化するとそうなるのでしょうか。

## ◆実際の周回光景

普段のイベントでは90++が出るまでは5T周回です。

イベント礼装6積みで1waveを素殴りしながらNPを貯めるのに3T程使って突破。2~3waveを宝具で突破です。

最高効率のクエストが解放されてからは絆ボーナス礼装6積みでほしい4~6T周回がほとんどです。

ただこれはあくまで私の狂気じみたAP効率重視のプレイスタイルなので一般人には手間が少なく快適な周回を選んだほうがいいと思います。

そのイベントの特攻サーヴァントや、そのクエストで特攻が刺さるサーヴァントを使い、そのアタッカーと噛み合ったサポーターを使っています。

また夢礼装のため、絆マのサポーター(キャストリアや光コヤン)を使いたくないので、ちょうど今だったらまだ絆が上がりきっていない水着スカディやレディアヴァロンを使ったりします。

なので「基本の周回編成の組み方」のようなルールが厳密には存在しません。クエスト毎に微妙に変ってきます。

ですが大まかな区分けは存在しており、主に3種類の編成で回っています。1-N-1は1waveでNPを稼いでから2~3waveを宝具3連発3ターン突破=HP100万を宝具2回の2ターン突破。

2wave形式はQ鯖の宝具+追撃でNP回収できる札を待って1waveを突破し、稼いだスターで宝具+クリ殴りを続けてやはりここもHP100万を宝具2連発で撃破。

3-3-Nのシステム接待はシステムを採用。

上記のような方法でクリアしています。詳しくは左欄外を参照ください。



## 年間70万弱の課金を辞めた話

課金は家賃までは  
普通は無理案件



### ◆年間70万の行方

2021年はジュナオモルガン金時宝具6化。それ以前は全鯖コンプで宝具1で入手をしたり、強鯖を宝具2にしていた時期がある。ずっとではない。カレスコは凸2だが！？

### ◆宝具6

モルガン狂金時はL120にして金フォウを入れて実質Lを40ほど上げた時の恩恵が特にデカく、サーヴァントコイン入手のため宝具6まで回しました。

アベンド2は前提だからそうなる。絆Lを上げれば別に宝具5でもいいですが、絆Lを上げてる最中もフルスペックで使いたいと考えると、この2鯖+Sバニヤンは宝具6が前提と言えるでしょう。(Sバニヤン+S3のバサカ特攻目当てです)

### ◆フレンド金時120

周回勢はすでに金時120が半15になっている方も多く、絆節約のためにサポート欄に置いてくれる方が結構いますし、置いておくとフレボが入ってきます。

自前はまだ宝具2なんだよな...という方は周回勢とフレンドになって借りてみると最適解編成を体験できます。X(Twitter)やFGO周回配信などでフレンド募集をして周回勢のフレンドを捕まえます。宝具2でも過剰火力なので結構使えますが、

### ◆この記事の最適解とは

90++をWキヤストリア+オペロンで回ると、だいたい1分40秒以上かかります。スキルを使う回数(ボチ数)も多く、個人的にはダルいです。

Buster編成で宝具演出短い組で組むと、だいたい1分1分未満で回れます。

この中で最も早く回れる編成を最適解と厳密には呼びます。

持ち物検査が激しすぎる場合もあるので1分切れているぐらいの編成であればまあいいんじゃないのぐらいの気持ちで今回はそれぐらいも最適解と呼んでいます。

聖杯120アキラシュと聖杯120バニヤンの両方を聖杯120モルガン&狂金時と並べて持っている人は流石に少数派だと思うんだ。徐々に増えていっていると思うけど。

### ◆課金しなくなった(小黒唯)

小黒唯はしばらく年間70万課金でしたが2022年から微課金に変わりました。

モルガン・狂金時を宝具6にしたため、性能で新鯖をガチャで回す理由が消えたのが大きいです。

Sバニヤンをスルーしたなど、最適解ではありませんが90++を1周1分程度の編成で周回できています。しばらく新鯖なしでも困らない。性癖鯖が来なければ。

### ◆してしまった課金2022

2022年は性能で間コヤンとコンスタンティノス。念のためにアルクを宝具2に。

この時点で備蓄が800石以上にも関わらず性癖のプーリン1枚で備蓄0に。

続くPU2はArtsシステムの答え&性癖の水着伊吹宝具2とプーリン2枚目、PU3のBクリサポの水着スカディ1枚で合計3万円。

水着の引きがよく、70万⇒3万課金でFin。

### ◆してしまった課金2023

水着以降は何もなく、石を貯め続けて2023年は正月ガチャの言峰を1枚だけバレンタイン目当てで引いて備蓄500石。

「必中付与+カリスマ」のトラロックがジェーンのようにTAで使われそうと思い、星4を1枚狙いで2枚来て大満足。

ここからNP0%から宝具2で狂に100万を目標せるティアマト実装で宝具2に。更に山の翁が唯一無二の即死鯖へと超強化で念のため宝具1にして石0に。

石0は不味いと1万円課金で168石に戻し執筆時(23/7/31)で627石キープで周年を迎え、溜まった呼符ほぼ全溶かしてトネリコ宝具1入手、水着待ちとなりました。

### ◆引いた鯖の活躍状況

90++・箱ガチャ90+環境で活躍したのは間コヤンと水着スカディ、アルクでした。

一応、水着伊吹は箱ガチャでシステム+クリ殴りで周回できたので私は使っていましたが最適解とはいえず、Sバニヤンを宝具5にした方が最適解に近づいていました。

コンス1・プーリン2・水着伊吹2で丁度Sバニヤン宝具5! やっちゃった!(プーリン水着伊吹は性癖だからよし)

アルクはBuster宝具ということもあり、オペロン環境と接待も相まって使う場面は思った以上にありました。

箱ガチャは90+が時間効率良い都合上水着スカディはそちらで出番があり、性能で使わなかったのはコンスタンだけでした。

90+が終わったからしょうがないね...

### ◆心が楽になるモルガン金時

モルガン狂金時は90++の環境ではどこでも使える鯖です。

NP50%+アベンド20%+オペロン20%で残り10%という状況でNP20%を配れて自分はNP30%を持っていて、強烈な横バフを使いつつ2waveを薙ぎ払うモルガン様。

宝具演出時間5秒というスピードで、宝具強化済でNP50%も持っているB宝具の狂金時。オペロンバフと雑なマスターバフで100万を余裕で超えます。

モルガンは宝具演出10秒という欠点があり、バニヤン120が使える場面だと出番を譲ることも多いのが現状ですが、狂金時は90++の100万ダメージ突破役として現状は最適解が続いています。

汎用的で早いってズルいどころ。





# 「1-1-1」がいきなり金時で終わる



### ■編成考案者

しーえふさん。  
掲載許可ありがとうございます。  
投稿主の速度は1周37秒。(佈)  
投稿された編成では水着BBが入っていたのですが、固定しなくても話が  
発生しないので途中から省いた模様。  
自分も話がないなら絆上げて  
プロトマーリン入れたらなーと思い  
水着BBは抜きました。

金時がLv100以上あれば3waveを  
宝具で抜けたため、水着BBなしの方が  
速度も勝っていた模様です。  
(逆に水着BBがいれば追撃で宝具火力  
が不足していても安定周回できた)

礼装も元編成ではW2030年の欠片と  
なっていますが小黒唯はコスト節約の  
ため片面だけで試して箱ガチャが星獲得  
状態系の礼装だった時に備えて練習を  
していましたが星に関するミスは無しで  
無事に回れました。

### ■実際に流行っていた編成

Wキャストリア+アペロンが基本で  
斎藤一や水着北斎パが主流に。  
Arts多段単体宝具で宝具でのNP回収  
が見込めたため、長くやっていた人や  
人気騎斎藤一を確保した方は問題なく  
周回できていたと思います。

一部のクリ殴り愛好家がジュノオや  
金時に水着スカディを早速混ぜて  
クリ殴りを始めていました。

### ■水着清少納言パ

なぎこも多段QuickでNP回収でき、  
オダチェンでNP20%くらい引張って  
くれば宝具2回を狙えました。  
B3枚でNP増持ちなので狂アタランテ  
やXオルタよりも安定しやすく、  
できると聞き小黒唯も生配信で試した  
ところ、1~2時間の練習で戸惑わずに  
回れるようになりました。  
なぎこさんすげーうさい。楽しい。  
金時の方が早かったので追いつき  
金時に戻って周回しました。

### ◆90++の襲来(小黒唯)

- ・水着イベント2022  
潜入！アークティックタワーの謎  
1wave:酷吏(槍):162,705  
2wave:マハーナーガ(槍):250,422  
3wave:エルキドゥ(槍):1,002,150

### ◆具体的な手順

- 1wave: 光コヤンが金時にBバフ  
水着スカディがS1+S2を金時へ  
金時のBusterが1枚でもあれば  
サポ2人が星を出してクリティカル  
無ければ金時が宝具で突破  
2wave: 前回クリ殴りをしていれば宝具、  
クリ殴りをしていない場合、  
1wave同様にクリティカルを狙う  
ここでもBが0枚なら宝具で突破  
3wave: 1Tバフを盛って宝具で突破  
ここまで2回宝具を使った場合、  
BBBが揃っているはずなので  
BBBクリティカルで100万殺れる

### ◆即「1-1-1」が終わった

バーサーカーで回ってしまったので、  
今後運営が[1-1-1]の編成をお出しても  
全部狂金時で回れるようになりました。  
1回クリ殴って、後は宝具2回。  
NP50%礼装+自前50%+バフ役NP100%  
⇒宝具2回の確定は鬼札すぎる。  
水着スカディのBクリ威力100%(3T)と  
NP50%付与・スター準備で全部壊した…。  
これは水着スカディはQuickシステム役  
として実装されたんじゃなくてクリ殴り用  
のパーツとして実装されたのでは？  
宝具1でもいいからガチで抑えないと  
駄目な鯖では？と一部で盛り上がり…。  
後述する箱ガチャで実証されました。



### ◆金時のLvをいくつにするか

3waveの要求値は宝具5+Lv100で  
金時としては今まで通りの数値でしたが  
クリティカルを安定させるには120金時が  
欲しいという気持ちは湧きました。  
とはいえ聖杯も種火も急には用意が  
できないので私は120金時に関しては  
フレンドから借りることを選びました。

金時120宝具5を借りれるフレンド欄の  
ハードルは-----高いと思いますが、  
普段から「イベントごとの礼装配置案」に  
従って鯖や礼装を配置している周回勢と  
フレンドになっていれば2~3人くらいは  
ガチ勢でなくても出てきました。

自分も周回勢になって募集したり、  
募集に応募したり、周回生配信や周回動画  
のコメントでIDを貼ってみると意外と  
そういうヤバイ方と繋がれたりします。  
金時宝具5~6は時価20万円くらいですが  
(期待値70%で1枚4万円程度だった記憶)  
フレンド欄は作るもの。

### ◆当然のW水着スカディ編成

水着スカディのS3にはスター獲得15個  
と獲得状態10個(3T)の効果がNP50%とは  
別に存在しています。過積載。  
Wスカディで撃った場合、NPは100%に  
なりますし星30個となりマスター礼装の  
アニバーサリー・プロンドの星20個で  
50個=確定クリティカルに乗ります。  
これが強く、箱ガチャ90+で大活躍。  
1waveからいきなりクリティカルを狙え  
2wave以降も星20個+礼装12個で星供給が  
安定するのも強さでした。  
しかも混沌なのでリンボバフを半分貰え  
る…これは箱ガチャクリ殴り向きすぎる。



# マスターの慣れで多様化していく編成



■編成考案者  
かくや\*さん  
掲載許可ありがとうございます。  
投稿主1周56秒。  
パニヤンが120だったらバフデバフの数を減らせるな...という状態がちらほらと見え隠れしてきました。  
周回勢の聖杯はカツカツよ。

■実際に流行っていた編成  
単体/全体/色バフ/オベロン。  
上記のような組み合わせが流行。  
横にNPも撒ける配布九紋竜エリザに2waveを任せて、セイバー特攻のあるXオルタや水着スカディ・オベロンを採用したパーティが多く見られました。  
また2waveのサーヴァント達は全員「人」なのでモルガン採用も。(また横バフ+NP撒ける鯖だ...)  
この「NPを横に撒ける」は強く、NPチャージを持たない鯖でも単体Bなら周回編成に採用できる程でした。  
(AS20+オベロン20+横最低10で100オベロン50+光コヤンで2発目100)  
そのため特攻も宝具強化も無いのに「巴御前が使えるぞー！」と喜ぶマスターの姿も見受けられました。

vsセイバーでは水着アルトリアがArts多段単体宝具で大量NP回収でき、宝具Lvが上がってれば大活躍できたと思われるも、古参はみんな持っている配布クロエ (NP50%で黒聖杯) が大暴れました。  
またテクニカルなPTとしては毒特攻ロビンが話題に。対魔力のある双子に毒を安定して通すため、毒付とのコマンドコードをキャストリアとオベロンにフレンド込みで装備。複数コードで毒付を意地でも通していました。  
なおロビンガチ勢からの報告によるとオベロン込みで成功率90%。ロビンLv116+相撲で毒付と手段全部失敗しても追撃込みならそこそこ倒せた模様。(失敗時の平均ダメージ548,397)

感覚が麻痺しているかもだけど...今回くらいの難易度であれば色々なマスターが楽しめるのかも...。

◆90++の襲来その3  
・ハロウィン2022  
太極の双子との模擬戦闘！  
1wave:ケルベロス(剣):293,441  
2wave:名無し鯖(槍弓剣):11~13万弱  
3wave:ディオスクロイ(剣):704,140



◆オダチェンにしても早い  
2waveに高火力を求められることから通常パニヤンは採用されないものの、聖杯Lv100まで上げている&闇コヤンのケモノバフで底上げすれば突破できると分かり、宝具演出の短さから採用へ。  
ポチ数が多くて忙しいのが難点でした。

◆具体的な手順  
1wave: 闇コヤンがS1+S2を使用後オベロンとオーダーチェンジ  
オベロンがS1使用 (NP120%に)  
パニヤンがS1、マスターバフ使用  
金時の単体宝具で突破  
2wave: パニヤンがS3使用後、全体宝具 (120ならS3/闇コヤンS2不要らしい)  
3wave: オベロンがバフって金時宝具

◆もっと楽だったPT  
ちなみにオベ・モル120・金時120であればオダチェンなしで回れました。  
こちらの方がポチ数も少なく、楽で秒数の差もあまり出なかったのが金時120の安定供給や自前用意が可能なマスターはぐるぐる回って稼いでいた模様。  
編成難易度は全然楽じゃないですが、金時120需要・安定供給がそろそろマジに深刻になってきました。

◆NP20%余ってるけど...  
NP30%の未凸の状態では回れません。非常にギリギリな火力で倒しているのでLv100のATKや礼装バフが不足します。

◆梁山泊で金時120育成開始  
梁山泊は2021年水着の宝箱や、2022年ぐだぐだのお茶や箱ガチャほどの育成素材の美味しさはありませんでしたが星5種火が大量入手可能なイベントでした。

◆3wave体制で攻略変化  
3wave体制に戻り、3waveボスコそ  
10万から70万に減ったものの、1wave中ボスがHP30万弱と高HP。  
2waveも無バフではモルガン宝具5Lv120ですらキツイ、高HPの調節。

ここで入手した種火と前回の箱ガチャでプレゼントボックスに溜め込んでいた種火を全解放して金時を110まで伸ばせました。  
なにせ次に発表されたイベは箱ガチャ。90++で皆勤賞の金時は今回もきつとどこかで活躍するはずです。  
箱ガチャ開封しながら周回して、何とか120まで育てて周回で楽しみたい所...

1ターンバフを全て3waveにつき込むのではなく、1~2waveでどう使うのか。  
3ターン持続バフをどれだけ持ち込めるのか  
が問われるクエストとなりました。  
難易度が高く、持ち物検査がひどいけどクエスト自体はめっちゃ考えられてる！  
ラセングルはひどいことするなあ！

え！? 今回の箱ガチャでは3waveに高HP敵3体が並ぶんですか!? 金時の出番は! ?



# 特攻礼装イベントは絆上げチャンス



### ■編成考案者

同編成46秒。  
しーえふさん考案。  
タップスピードに  
圧倒的な差がある。  
掲載許可ありがとうございます。



### ■特攻礼装2凸勢

90+前に！？  
無茶言うな、である。  
というわけでうちのパニヤンは  
特攻礼装ではなくクランクイン凸を  
装備させました。  
90+になる前から2凸にしてる人選  
ほんとうすごいよね…。  
常にイベントを走り続けている…。

### ■ドラコーも早かった

WドラコーのB6枚で1~2waveを  
クリ殴りして突破していく編成も  
1分前後と早い周回が可能だった。  
宝具未使用Waveがあると早い…。

### ◆90++の襲来その7

・ACコラボ  
未完の馬再建計画  
1wave:ヒュドラ(騎):576,797  
2wave:巨人(騎):約HP12万が3体  
3wave:ロリンチちゃん(騎):1,065,456



### ◆特攻礼装 = オペロン不要！

NP50%の特攻礼装を付けた金時が  
B強化もらって宝具撃って、光コヤンと  
自前NP50%でもう1回宝具を撃てば  
HP100万が溶けていく…。  
それが特攻礼装イベントの魅力…！

ということで、絆10超えのオペロンと  
光コヤンにはお休み頂き、光コヤンをフレ  
から借りて周回していました。  
ときそらさん、オペロン休ませようの  
アドバイスありがとうございます。

パニヤンって闇コヤンからバフを貰うと  
12万も出るんですね。聖杯パニヤン手放せん。  
星1パニヤンがいるから後列に絆上げ用の  
星4~5を…置ける…！終わらない絆上げ…！

### ◆絆上げの枠増やしが流行？

クエスト自体が簡単ということもあり、  
1周の速度を求めすぎるよりも特攻礼装2枚  
の自前2鯖体制で回って後列での絆上げを  
選ぶ方も出てきた模様。

90++も長くなってきたので絆15卒業も  
チラホラ出てきている影響と思われます。  
TTやフレボ50を借りている = 特攻礼装を  
2凸しているのも凄いです、周回勢の  
周回力にはいつも驚かされます…。

今回はティアマトとセタンタが同時実装  
されて星4星5を同時編成しなきゃだしね。

### ◆目指せ、絆上げ3枠

今回は小黒唯の闇コヤンが絆9でドラコー  
を引かなかったこともあり、この編成で  
周回していた。  
ただ、もし闇コヤンが卒業していたり、  
ドラコーを引いていたら絆上げ3枠編成を  
考えていたと思われる。

### ◆編成はNPから考える

闇コヤンを抜く前提で考えてみる。  
1waveの初動の金時のNP30%を補いつつ  
NP増のないパニヤンに代わるアタッカーを  
2wave用に考える必要がある。

簡単なのはマスター礼装をアトラス院に  
して光コヤンと重ねてCT4減して狂金時の  
NP50%を2回使えばNP問題解決である。

2waveは該当鯖を所持欄から考える。  
例えばティアマト宝具2のNP50%と  
アペンド20%+未凸特攻礼装で周回可能。  
イベントボーナスあるし有力候補。

強化解除耐性が定期的に必要な高難易度  
が無いから出番のない(あつたまるか)  
殺セミラミス様のNP50%も候補に上がるが  
宝具1なので恐らくNG。

モルガン様は火力余裕だが過労死枠。  
総合的に考えてティアマトを採用して  
絆を上げたい鯖を追加する(と思う)。

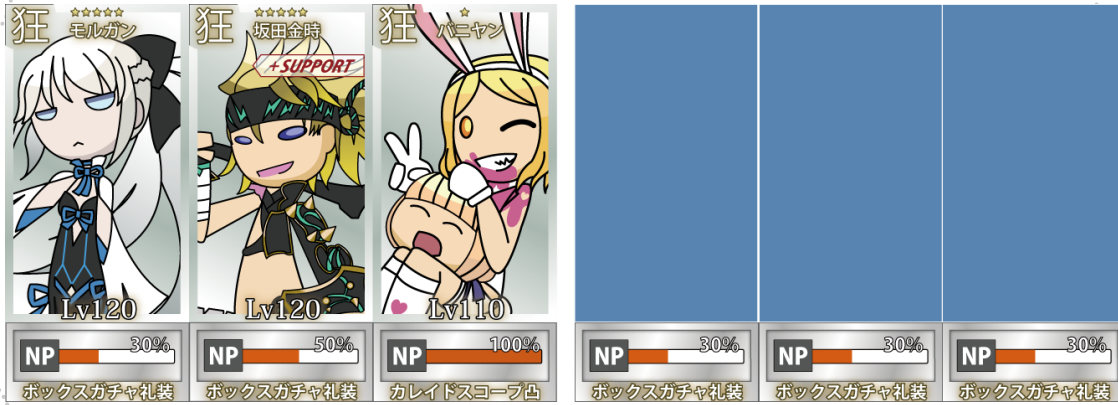
### ◆90++に余裕がでてきた

90++はガチ編成に4名使うのが前提で、  
だからこそ後列に高レアを絆上げ要員で  
並べられる前列パニヤンが仕事をすると  
なんとなく思っていた。しかし特攻礼装の  
イベントならそうではないと分かり、  
新しい編成の楽しみが出た90++だった。



やり込みに年月や課金額は無関係と  
思い知らされる変なマスター達の本

## 箱ガチャで訪れる90+の逆襲2023



### ◆90+の逆襲その2

90++を6枚>90+を6枚  
>90++を5枚>90+を5枚  
※90+の方が早く回れるとする

前回の箱ガチャと状況が変わりました。  
特攻礼装積んでの90++5枚積みがAP効率  
でも悪くなってしまいました。

90++6枚積みは持ち物検査激しすぎ、  
また時間効率でも大半のマスターは90+の  
方が箱ガチャ効率がよくなりました。

実際には箱の景品がベテランのマスター  
にとっては美味しくないということもあり、  
実際はドロップ品で90+か90++を選ぶ…。  
90++がドロップ品は良い傾向だったので  
箱数に拘らない珍しい箱ガチャでした。

### ◆私はフレポ目当てで箱数優先

ということで、90+を選びました。

・第一関門 序の関所・陽の道  
1wave:剣4万~4万8千が3体  
2wave:剣11万が1体  
3wave:水着巴(剣):13万 柳生(剣):18万

素早く凸ったフレンドの金時を借りて、  
自身は交換した4枚+カレスコで回る。  
モルガンは人特攻が入り、パフのポチ数も  
少なめでぐるぐる回ってドロップ礼装を  
稼げるクエストでした。NP30%礼装から  
100%に届くモルガン様は偉大。

パニヤンはNP50%+アペンド20%で  
宝具演出が短いテスラに代えても良かったの  
ですが速度と低コストが便利…。  
箱ガチャで絆上げができるの便利…。  
狙い通りに礼装10枚ほど稼げました。



### ◆え？3waveにフォーリナー？

・第二関門 破の関所・騎士の道  
1wave:剣5万6千・5万8千が2体  
2wave:剣10万キメラが1体  
3wave:弓5万8千 水着謎ヒロXオルタ(降):10万  
水着青王(弓):18万

バーサーカーやフォーリナーで3waveを  
吹き飛ばせない…？

槍で20万出して等倍の降も倒せという  
クエストでした。

1waveパニヤン、2waveクリティカル、  
3wave全体宝具で様々な編成が出ました。  
パニヤンに聖杯が当たり前になってる…。

個人的には等倍でもクリ火力が出せて、  
2waveの札引きが豊富になる闇コヤンが  
大半の編成に入っており大注目でした。

### ◆難易度の急変

・第三関門 急の関所・勇者の道  
1wave:殺12万巨大鬼が1体  
2wave:殺3万4千アマゾネスが2体  
3wave:10万x2、16万水着ワルキューレ(殺)

6枚積みするだけなら星3術ニキで楽勝。  
クリティカルでスピードを求めていくと  
札引きごとのスキル使用や宝具Lvが大変と  
手軽さと歯ごたえのあるクエストでした。

私はメイヴちゃんと術ニキを同時に並べて  
絆を上げる欲望に勝てず時間をかけて周回  
していました。

フレポと種火以外はそれほど欲しくない  
箱ガチャだったので…！表スキルマが終わり  
一段落し、新鯖をあまり引いていないため、  
とても穏やかな箱ガチャでした。

### ■第三関門90+

W水着スカディ+  
パニヤンで40秒。  
まうんとすたーさん考案。



40秒！？  
水着スカディがスターを供給できて  
本人もクラス補正1.1倍でB2枚と高火力。  
さらにBクリ火力アップ持ちで10万級の  
火力はパニヤンでも出せるため、  
札がくれば気持ちよく回れる編成です。

来なければ水着スカディのBをバフって  
殴ったり、BがなければNP50%礼装を  
活かして水着スカディが宝具を撃つ。

合計7枚のBuster体制でのクリティカルは  
90+をクリ殴りで周回されていた方は  
「思ったより安定する」と体感されていると  
思います。サボ2体にアタッカーで成立する  
とは水着スカディ驚きです…。  
(詳しくはQRコードのツリー参照)

### ■編成紹介サイト

ここまでの編成紹介は  
FGOイベクエ周回編成2022  
~2023を参考にさせて頂き  
ました。坂さんありがとう  
ございました。



X(Twitter)のプロフからリンクあり。

今回、私がまったく触れていなかったの  
で紹介・解説できなかった90++も驚くような  
編成で5~6枚積みが達成されております。

第二関門の90++はクリ殴りを取り入れた  
周回が多く、手順の想像がつかないのですが  
「それ成立するんだ」と驚かされます。

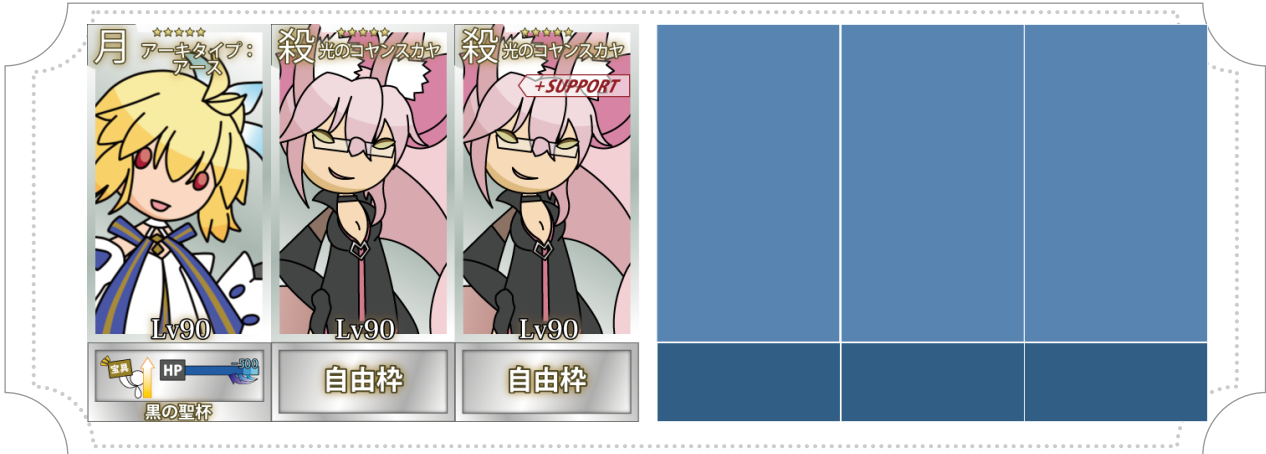
本文でも闇コヤンのクリティカルに触れ  
ましたが、光コヤンや水着スカディのスター  
供給能力も活かされており、やっぱり  
Busterは周回スピードを求めると強い。

第三関門の90++はアルク接待6枚積み。  
もしくはWアーラッシュ高速周回。  
アルク、周年で宝具6のLv120が正解だった  
のではないかと悩んでいます。  
やっぱりアルクすごい…！



やり込みに年月や課金額は無関係と  
思い知らされる変なマスター達の本

# アルクWコヤンシステム



## ◆Wコヤンシステム

- ・光のコヤンスカヤ&フレンド光コヤン
- ・礼装フリー（凸黒聖杯推奨）
- ・マスター礼装：アトラス院

## ◆具体的な手順

- 1wave：B強化100%と必要であれば  
人属性特攻100%を付与  
アルクNP100%増後、全体宝具
- 2wave：WコヤンがNP100%付与  
アトラス院礼装でCT2減  
アルク全体宝具
- 3wave：リチャージされたNP100%増後、  
S1で火力を足してアルク全体宝具

## ◆黒聖杯を積めるように

W光コヤンシステムをアルクエイドでやる最大のメリットはNP50%ではなく100%増なのでカレスコが不要になり、黒聖杯を装備させて火力を伸ばせる点にある。  
周回でクラス有利になる機会がほぼ絶無のEXTRAクラスには非常にありがたく、黒聖杯がほぼ生命線と言える。

## ◆モルガンよりも早い

6枚積みには結局ならないのであればアルクエイドは必要ないのではないかと、モルガン+カレスコをそのまま使い続けていれば良いのではないかと、という最もな疑問もあるであろう。  
しかしアルクエイド第二再臨の宝具速度は10.62秒とモルガンの10.92秒よりも短く、※計測：ノイル (noil fgo0) さんアルクエイドを選ぶ価値が発生している。  
おそるべきはFGO運営の調節である。

## ◆宝具2がトレンド入り

EXTRAクラスは宝具Lvが必要なのが既に知識として浸透しているのか、実装後はどこまで宝具Lvを求めたら良いのか謎のまま「宝具2」がトレンド入りする事になった。

（貰った石的に宝具2が限界というユーザーが多かった気もする。宝具2にしたかったと怨嗟の声をあげてるユーザーもいた）

結論から言うと宝具2では人属性と混沌の特攻対象以外へのダメージは不足しており、できれば宝具5が欲しい結果となっている。（どちらかの特攻対象へのダメージは十分な火力を出せるため、計算は差し控える）

- 宝具2：128,555~156,980
- 宝具5：160,694~196,225
- ※Lv90・星3フオウ・黒聖杯Lv100

宝具5で最低値でも追撃入れたら死ぬ。聖杯入れたらHP18万潰せるではないか。おそるべきはFGO運営の調節である。

## ◆気になる聖杯を入れた数値

宝具5でHP18万の壁に近づくのであれば聖杯を入れたらどうなるのであろうか？

- Lv100宝具2：137,965~168,470
- Lv100宝具5：172,456~210,588
- Lv100宝具2金フオウ：146,535~178,935
- Lv100宝具5金フオウ：183,168~223,669
- Lv120宝具5：196,098~239,457
- Lv120宝具5金フオウ：206,810~252,538

聖杯120までは求めない宝具5で18万超。聖杯120は聖杯数はもちろん正直コインも含めて険しすぎる道だからね、優しい。おそるべきはFGO運営の調節である。

## ■気合を入れて引いた人向け

光コヤンシステムの魅力は敵人数に左右されず、初見クエストや変則クエストに気軽にぶつけられることである。  
どこにでも連れ回せるということなので、宝具Lvや聖杯を買いだめであれば十分に活躍させられる良い編成と思われる。

## ■宝具1だと厳しい

宝具1の場合、混沌or人属性の特攻対象であっても最低ダメージが144,625なので正直厳しい数値と言える。  
宝具2あれば、混沌か人属性であれば最低ダメージが192,833なので採用できる。

## ■決戦礼装のレベル上げに

アルクエイドのS2がLv10の場合、マスター礼装アトラス院のスキルCT2減は本来は過剰で、スキルCT1減でも足りる。  
そのためスキルCT1減持ちの水着メイドオルタ/出雲阿国/エジソン/水着伊吹をオダチエン登場させるのも良い。  
（全員期間限定orスト限じゃないか）

水着伊吹以外は火力に関わるスキルを未所持だが決戦礼装のパフを足して火力アップできるので火力面では最高値。

## ■天地人って無かった？

無い。  
アルクエイドは星属性なので、周回にでる敵でダメージが0.9~1.1倍にプレることがない素早い属性である。

## ■なんだこれは？

後に90++という環境変化があったものの、初期からプレイして黒聖杯凸にできてる古参型月オタクが気が狂って宝具5にして聖杯100（聖杯カツカツ）にしてほぼ完成する辺り、散財してしまったことへのアフターフォローが完璧なのが正直怖い。

ずっとアルクエイドと過ごせる。90++も大半のクエストで使える。おそるべきはFGO運営の調節である。

## 待望の周年鯖！アルクの周回性能を解説



■**特攻200%=クラス有利**  
ムーンキャンサーのクラス故に火力不足が懸念されますが、特攻200% (宝具5時)は宝具火力が2倍になるので、有利クラスへのダメージと同じです。狂や豊相手であれば特攻が入らなくても2倍、特攻が入れば4倍の火力が出せることとなります。

■**黒聖杯ではなく白聖杯**  
黒聖杯は高倍率ですがターン終了時にスリップダメージ演出があり、周回ではタイムロスの原因になります。火力が足りる場合は黒聖杯である必要はないので、なるべく白聖杯を使うようにしています。

■**イベント時の火力比較**  
イベントの場合は白聖杯/黒聖杯を使わないこともあります。その場合はどうなるでしょうか。

特攻礼装の場合はバフが乗算されるおかげで問題なく火力が出せますが、ドロップ増加礼装の場合はバフ量が少なく恩恵を受けづらいため、ダメージは控えめになります。

箱イベや6積み周回をする場合は横バフ持ちを組み合わせることで火力を伸ばしていく必要があります。

■**Lv120金フォウマ比較**  
※最低乱数ダメージ  
※礼装なし (ATK2000もなし)  
天地人は有利・特攻あり

	神	モルガン	アルク
バフ	123,249	96,775	106,456
デバフ込	123,249	120,969	122,833

※礼装あり (神モルは凸クランクインアルクは白聖杯)

	神	モルガン	アルク
バフ	160,715	133,068	168,654
デバフ込	160,715	166,335	194,600

◆**自己紹介(しーえふ)**  
はじめまして、しーえふと申します。6周年から復帰した出戻り系マスターで、2022年7月末時点で所持鯖208騎の表スキルとアペンド上げまで素材回収済です。

普段は「如何に速く周回できるか」をモットーに1週のクリアタイムを意識した周回編成考察をしたり、1時間のうちに同じクエストを何周回することができるかのチャレンジもしています。

・箱イベ実績  
2020年秋 1035箱  
2021年冬 1111箱  
2022年春 2005箱

・1時間マラソン記録  
冬木屋敷跡 156周  
バビロニア 北の高台 74周  
オリュンポス星間都市西部 81周 など

今回は7周年で実装されたアルクがどのように周回で活躍するののかについて、高速周回目線でお伝えできればと思います。

◆**アルクは引くべき？**  
アルクの唯一無二な強みは、対混沌属性においてモルガン神よりも優先して採用できること。これまでのNP30%付与鯖と異なり、自身がNP0%状態からでも全体宝具が撃てることの2点です。

前者であれば宝具5が必要ですが、後者については宝具2もあれば充分です。また、これらの役割が必要でないと感じるなら無理に引く必要はないでしょう。

◆**本職は対混沌最終兵器**  
この運用方法こそアルクにしかない強みであり、宝具を重ねるか否かを定める判断材料になります。

アルクは宝具を重ねることで宝具倍率だけでなく特攻倍率も増加します。そのため対混沌において宝具Lv上げが非常に重要です。また、NP100%増による礼装の自由度と自身の合計80%バフのおかげで、特攻が刺されれば等倍相性でも有利クラス並かそれ以上の火力を出すことが可能です。

例：Lv90宝具5アルク凸白聖杯自バフ使用  
クラス相性等倍混沌  
130,250~159,050ダメージ

実は、凸クランクイン持ちの90神や100モルガンの特攻火力を上回るダメージを出しています。(左欄外参照)

◆**参考宝具スピード**

アルク第二再臨 10.62秒  
モルガン 10.92秒  
神 11.13秒  
※計測：ノイル(noil\_fg0)さん  
※バトル描画設定 標準時

2臨の宝具時間がモルガン神よりも短いですが、3wave最強格のモルガン神よりも火力が出せて宝具も速いなら当然アルクを使います。「相手に混沌属性がある」という条件付きですが、混沌持ちの鯖はメインの7クラスだけでも111騎存在するため特攻範囲はなかなか広いです。クラスと天地人の相性関係なく火力を出せる点と、宝具時間の短さから3wave候補として新たに加わった選択肢といえるでしょう。

## 新しいBパとW禁止クエ時の考察



### ■アフロディーテ戦詳細

(※スバニコ仕様)  
 1ゲージ(殺):1,325,688  
 2ゲージ(殺):1,657,110  
 3ゲージ(殺):2,065,014

●特性：天属性、神性・超巨大

#### ●スキル内訳

・美の権能  
 敵単体に魅了付与  
 &攻撃デバフを付与(3T)  
 &防御デバフを付与(3T)  
 &クリ威力ダウンを付与(3T)  
 &被ダメージアップ(3T)  
 &即死耐性ダウン(3T)  
 &NPを減少(100%)  
 ※上記以外にもスキルはあり  
 TA時は使わないので無視可能  
 封印時はブレイクスキルのみ使用

#### ●ブレイク時行動

・1ブレイク時  
 敵全体にスキル封印を付与&宝具封印を付与

・2ブレイク時  
 自身の攻撃力をアップ  
 &クリ発生アップ  
 &防御デバフ

#### ●ペアー号の援護 (2T毎)

・ATKアップ  
 ・NP10%付与  
 ・HP回復 (1,000)  
 ・弱体解除(1つ)  
 ※ランダムで付与

#### ●2ブレイク時確定バフ

・ATKアップ  
 &NP20%付与  
 &HP2,000回復

### ■裏情報

・魅了対策をすると『美の権能』が無効化  
 ※魅了を弾くとNP減少含めて全て無効  
 ライネスの弱体耐性UP、  
 コマコの八葉の鏡など

・ブレイク時『美の権能』を確定で使用  
 ※スキル封印時はブレイクスキル⇒3回攻撃

### ◆Bパの救世主たち(もこな)

去年からW禁止クエストが増えた関係でパーティの考え方も大きく変わりました。今回は、優秀な星5Bサポについて語ります。

### ◆光コヤン (2021/8/1~)

BパはTAの場合、成功率外視であれば無茶できる範囲は元々広い傾向でした。ただし、見過ごせない部分もあり

- ・専用色サポでのNP100%アクセス手段
- ・星関連の確保は気合いになりがちである

上記2点については以前からの課題でした。そこに現れたのが光コヤンという存在です。スキル内訳は下記の通りでいずれも強力。

- ①スキルリキャスト-2T & NP50%付与
- ②対人属性特攻50%&B攻撃時NP獲得10%(3T) & 星20個獲得
- ③Bバフ50%&Bスター集中&Bクリ50%(3T)

### ◆光コヤンスキル考察

- ①：スキルリキャスト=前提として強力。特に相性が良いのは下記の場合です。
  - ・自前NP30以上のチャージ持ち
  - ・自前ATKバフ持ち、CTが5T~6T
- ②：TA&W構成時は一番凶悪なスキルです。礼装無しで星を産めることに加えて対人属性時は文句なしで採用級です。B3枚族かつNBBEXでNP50回収も視野。

- ③：①、②の相乗効果もあり優秀。特に、B狂クラスが数段階凶悪に。対人属性相手においては最強です。ただし、人属性以外だと相手を選び、リキャスト利点が活きるケース除くと候補から外れることもあります。

### ◆オベロン (2021/8/11~)

2部6章前半シナリオにてオベロン実装。光のコヤン実装から10日前後の出来事で、この短期間でBが大幅に強化されました。スキル内訳は下記のとおりです。

- ①全体NP20%付与 & 宝具バフ30%(3T)
- ②単体NP50%付与 & 星20個獲得  
終了時NP-20%のデメリット
- ③Bバフ50% & 宝具バフを2倍化  
終了時強化解除 & タゲ集中(解除不可)

### ◆オベロンスキル考察

- ①：全体NP20+宝具バフ30%はかなり優秀。何気に宝具バフ付与できるのは貴重。
- ②：NP50と星20両立が◎です。デメリット込ですがフィニッシャー用。故に、運用上殆ど欠点にならない部分。
- ③：明確にぶつ壊れスキルだと思います。実質1T限りの打ち切りの制限があるが、宝具バフを最後に2倍にブースト=宇宙。凸黒聖杯との相性は宇宙と化します。クエストの理論値最終ターンに関しては、色問わずオベロンブースト=大正義です。

### ◆余談

オベロン実装後は、最終ターンの最大火力が大幅にUPした関係か、これ以降の単体系高難易度が以前より敵のHPがUPした面も。具体的には、2021年夏イベ以降からで、現在でもその傾向が続いている状態です。特に、スーパーコレクションクエストでも最終要員として実質前提化している形です。



## 新たなArtsサポーターLA登場！

### ■アナスタシアとTA

最初に書きますと彼女はTAでのデメリットが多いキャラです。等倍1T目HP60万以上が来ると基本OUTなので今回は戦術等を記載します。

### ■基本戦術

アナスタシアは宝具で防御デバフを貯めてスキル封印を使い相手のスキルを使えない様にし、タグ集中礼装を使えばデスチェンジしやすい展開を作れる強みもありますが火力が低い為、各補助が必要です。

### ■スキルデメリット

- ・S1のAバフ、無敵貫通が1Tしかない為次ターンのバフ補填や無敵貫通フォローが必要です
  - ・S2が攻撃バフですが同時に攻デバフ付きなのでデスチェンジしづらくなります
  - ・S3のNP+スタンにより単体エネミーのTAで使えないことがあります
- ※被ダメNP回収、デスチェンジ不可

### ■パッシブの弱体無効が苦手

アナスタシアは恒常キャラながら宝具強化前なので宝具火力が低く、防御デバフに依存しがちです。そのため弱体無効のパッシブ持ちの相手が苦手です。

### ■LAとの相性はO

- ・バフ+クリでの火力補助&防御デバフOCUPと相性が良い
- ・LAのNP配布と自前のASとS3のNP増で残り10%ゲアだけすれば宝具発動まで持つていける。ただし自前のNPチャージを切るに敵にスタンする可能性がありTAしづらい状況になる為注意が必要
- ・星をちゃんと出さないとSRが2倍のLAに吸われるので多めの準備が必要

### ■スター確保が課題になりがち

確保は礼装又はスキル持ちが必要なため星獲得スキル又は発生UPがついてるキャラを使うことが多いです。

### ■その他よく編成するキャラ

- 玉藻、キャストリア、LA以外。
- ・術ギル (バフ+星発生UP)
- ・ミスクレーン (バフ+星発生UP)
- ・アニング (バフ+星獲得)
- ・アマデウス (バフ+星獲得) etc.

### ■コマンドコード

アナスタシアで挑戦する場合、Bにダヴィンチコマコ、A、Q星獲得をベースにします。一押し足りない時に宝具UPやクリUPに換装することもあります。

### ■新要素の恩恵はいまいち

BAAAQでサポーターも同構成が多くQuickをあえて切る機会もないので流行りのマイティチェーンが組みづらいです。

### ■少ない使い手

- ・X(Twitter)上だと片手で数える程度
  - ・YouTubeだとスポットがチラホラ程度
- 競技人口は少なめ。TAデメリットが多いのでマゾい人向けではありません。



### ◆はじめに

sva4号機と申します。今回8月に実装された星5プリテンダー、レディ・アヴァロン (以後LA) の特徴や主にTAでの運用等を書かせて頂きます。



### ◆LAのスペックと特徴

LAには2つの役割があります。1つ目は短期型のバッファーとしての役割。2つ目は今回の記事では省略させて頂く、S3の全体無敵や宝具での最大HP増&NP回復などの継戦サポーターの役割です。

火力サポートとして玉藻、キャストリアに次ぐ3騎目のA50バフ付与やマーリンや茨木童子と同様の1Tクリティカル100%倍率を持ちます。

玉藻との差別化点としてNP20%全体付与が大きく、初動で違う動きができます。また必要スキルがS1~2にまとまっており、レベル止めがしやすい=デスチェンジが楽なのも玉藻と異なる点です。

- ※LAレベル01 HP2,027
- ※LAレベル50 HP8,679

### ◆自分でLAを採用したTA

- ・アークティックサマーメモリーズ アナスタシア、ホームズ
- ・LB4 スパリオ 神たるアルジュナ戦 両儀式 (殺)
- ・LB5 スパリオ アフロディーテ戦 アナスタシア

同一サーヴァントが禁止となるスパリオでの活躍がやはり目立ちます。特にアルジュナ戦とアフロディーテ戦はLAがいなかった場合の撃破率はほぼ不可に近い程の活躍でした。

### ◆ArtsTAで楽になったか？

- ・編成制限のスパリオ/〇〇祭では楽
- ・デスチェンジは等倍ながらLv50は楽
- ・玉藻の宝具威力UP30%は強力な対抗馬だが、S2のOCUPも攻撃系バフ、防デバフ、耐性ダウンなどで火力に貢献できる
- ・S1のクリ100%UPで宝具~追撃突破が楽に
- ・全体NP20%でサポーターにもNPが配れるのでNP系礼装のコストを下げられる
- ・Wキャストリア環境の採用は場合による

### ◆クリ威力100%とデスチェン

敵が高HPのスパリオで多かったパターンは1T目or2T目にS1S2のバフを使い火力補助し敵のゲージを宝具+追撃で割り、クリ&オーバーキルでNP回収後、反撃でデスチェンジし後続のサポーターを呼び出す戦法です。

### ◆LAを使った高難易度実戦編

Rto7 Lostbelt No.5 オリュンボス『アフロディーテ戦』3T

1ゲージ(殺):1,325,688  
 2ゲージ(殺):1,657,110  
 3ゲージ(殺):2,065,014  
 アタッカー:アナスタシア (術:全体宝具)

### ◆ポイントと課題

- ・デスチェンでバフが積み重なってない1T目の火力確保
- ・デスチェンしたのでアナスタシアのS3(スタン効果)が今回使用できない
- ・アフロのスキル美の権能(被ダメUP)がアナスタシア宝具のスキル封印で使えず
- ・術サポは不利クラスのデスチェンが必要

### ◆コンセプト

- ・オペロンの宝具ブーストをかける必要がなく他の編成でダメージを出す編成
- ・アナスタシアのデメリットのケア





## 新たな世界、マイティチェーン時代の覇者

### ■前々から始まっていた(?)

#### 「多色化路線」

7周年で実装されたマイティチェーン。実はこの新システム、1年以上前から実装の予兆はありました。というのも、去年の同時期辺りから、「多色バフ持ち」(自前で2色以上のバフを持ち、多色で戦うコンセプトで作られたサーヴァント)の実装が増えていたのです。例を挙げると、

- ・ガラテア
- ・微笑妹
- ・坂本龍馬(槍)
- ・出雲阿国
- ・モリアーティ(裁)
- ・アルクエイド
- ・ヘファイステイオン
- ・水着清少納言
- ・クリームヒルト

など

更に「多色バフ付与型」サポーターの登場もありました。

- ・水着タヴィンチ
- ・曲亭馬琴
- ・張角

など

実装当初はその性能に違和感のあったサーヴァントも、マイティチェーンを想定されて作られたと考えれば腑に落ちます。FGOの世界は戦術の多色化に向けてずっと前から動き出していたんですね。

### ■使いやすい2色、使いにくい2色

多色化が進んだFGO界において、2色の組み合わせで考えた時、実戦的な2色とそうでない(多色化の意味がありません)ものの組み合わせがあります。

まず水着スカディがいて、A宝具サボを起用しやすいQ宝具のBQ型が突出しており、続く形で水着伊吹のいるBA型、そしてイマイチ物足りないQA型。

現状だとこんな感じの印象です。サポーター次第でどうなるかは不明ですが、現状だと積極的にBQ型を使いこなす必要がありますね。

### ■あなたのサーヴァントは、何色？

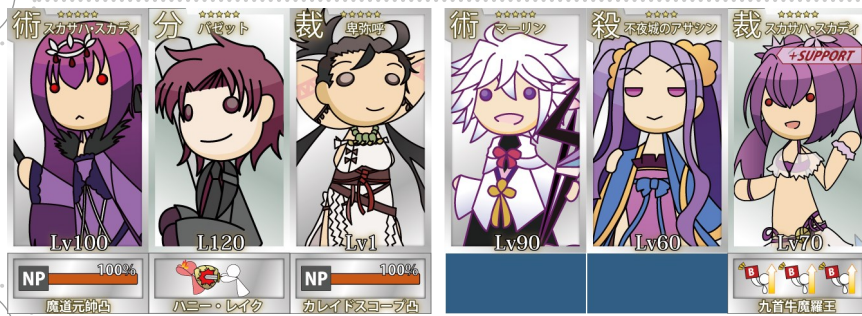
現FGO環境において、自分の推し鯖が宝具色以外のどちらの色が強いのか、どの2色タイプに属するのか、これを把握しておくことが推し鯖を輝かせる上で非常に重要です。

自バフはもちろん、意外と知らなかったクラススキルによるバフ、5枚のカード構成、ヒット数やNP回収量。その辺りに着目すると、意外と自分の認識と違う2色性に適性があったりします。

来る決戦の時に備えて、今一度自分の推しと向き合い多色化を想定した戦術を練っておくことをお勧めします。

### ■バゼットの相棒問題

環境によるバゼット自身の強化。そして水着スカディの登場。全体宝具勢の特攻化。これによって、一層多くのクエストに対しバゼットが刺さるようになりました。特に敵の数が多いクエストは、理論値を出す為にバゼット+αの相方が必要です。この相方、7周年以前は純粋に火力のある全体宝具「陳宮」や「アルジュナオルタ」「モルガン」が有力候補でしたが、今の環境においてはもっと多くの択から選ぶ必要が出てきました。



### ◆7周年と夏イベを経て

インフレの速度が非常に遅いことで有名なFGO。このゲームが7周年のシステム改修、及び夏イベの新鯖実装で今までとは違う、一段上の戦闘スタイルが求められる世界に変わりました。

- ・「マイティチェーンの実装」
- ・「水着スカディの実装」

これによってサーヴァント達は、従来の強さに加えある特定の動きに適性があるかどうかで新たに評価されるようになりました。

今回はTA(ターンアタック)界の視点でこの変化を見て行きたいと思います。

### ◆戦闘の多色化

FGOの戦闘で速攻を仕掛ける場合、特定の1色(アタッカーの宝具の色)を中心に戦闘を組み立てることが基本です。それが今回マイティチェーンの登場によって「メインの色以外のカードを使った方が良いパターン」が明確に増えました。軸とする色以外のカードを切ることが多くなった結果、2色以上のバフの所持が明確な強みになったのです。

### ◆2色+1色という構想

夏イベの新サポーター、そして多くのサーヴァントが持つ「2色バフ」。実際に戦闘をすると「積極的に切りたいカードの色」は2色であることが多く、サポーターで盛れるバフとしても2色が現実的な所でもあります。

2色をメインとし、サポーターの宝具で残り1色を埋める形でマイティチェーンを組む。今のTAでの理想はそのようなパーティ、ルートを構築することです。



### ◆メインサボは「アーツ宝具」

今も昔も、恐らくはこれからも、優秀なバッファーの宝具は「A宝具」であることが多いです。ゴッホ、クレーン、スカディ、キャストリア、ライネス、ホームズ……。これらのバッファーと組み合わせで最も自然にマイティチェーンを組むことができるのは「BQ型」のサーヴァントです。

### ◆今最も熱いBQ型

サポーター宝具⇒攻撃宝具⇒そして殴り。BQ型は最もこの型に嵌った動きができます。更にここに現環境最強格のバッファーである水着スカディが加わります。水着スカディはQ宝具に対し配れるバフ量が他色のバッファよりも多く、通常スカディと合わせても現在Q宝具が最も宝具に干渉する継続バフを多く受け取れます。更にBにかかるクリバフもゴッホ、スカディと組み合わせることで更に頭一つ抜けた状態になります。

お判りでしょうか。これによってBQ型、特にQ宝具は今までとは全く違う、他と比較して圧倒的な火力を叩き出すことが可能になっているのです。

余談ではありますが、夏イベ以降に実装された新規星5サーヴァントは全てQ宝具のBQ型だったりします。

### ◆時代最先端を行く最強、それがバゼット

さて長い前振りとなりましたが、今回の主題です。ではそんなBQ型が熱い中、最もその恩恵を受けるサーヴァントと言えば、

それがバゼット・フラガ・マクレミッツ。

TA界の問題児。理論値の破壊者。時代の先を行く怪物。もともとそう呼ばれていた彼女が、更に遠い世界へ旅立ったお話です。



# お見せしましょう。これが真祖の本気パワー！

## ■アルケイドの性能おさらい

実際アルクってどういう性能なの？  
宝具とスキルを(TA視点で)見ていきます。  
○宝具：混沌特攻200%+千年城状態付与  
&今を生きる人類にNP20(OC↑)  
⇒混沌特攻が入れば単体宝具並みの火力。  
大ボス以外のエネミーに混沌はいないが、  
サーヴァントで混沌属性は多く、特に有利  
クラスである狂と賢に多く高評価。  
またTAでは基本宝具を撃ち続けるので、  
千年城状態を維持=3色バフ30が下地となる  
この継続性能はあまりにも優秀。千年城状態  
は敵の妨害対象にならないのも良ポイント。  
NP配布はライネス、孔明あたりとの組み  
合わせで役に立つことがあるかも…位。

○スキル1：敵全体にスキル封印(1T)&  
防御down20(3T)&自身の攻撃up30(3T)  
⇒計50%(3T)となる攻撃バフ。防御デバフ  
ではあるが継続攻バフとしては非常に  
優秀。スキル封印は一長一短。

○スキル2：NP100&宝具威力up20(3T)  
⇒破格のNPチャージスキル。このおかげで  
初動や所持礼装、編成に大きく幅を持たせ  
られる。ギミック対応にも秀でたスキル  
だが唯一CT7なのが残念。

○スキル3：味方全体に無敵付与(1回/3T)  
&味方全体(善)に強化解除耐性100UP(1T)  
&千年城の時自分以外の味方にNP30付与  
⇒強化解除耐性は優秀だが味方全体に配っ  
てしまうと無敵1回3Tがあまりにもネック。  
NP30付与はPTのコスト削減にはなるか。  
ギミック対応に優秀なスキルではあるが  
TAだとデメリットが目立ち扱いが難しい。

## ■わかりやすく強い。

### どこでも遊べるタイプ

全体B宝具、NPチャージ、安定した継続  
火力持ちということもあってTA鯖としては  
非常に扱いやすく優秀です。  
自前ギミック対応力も高くNPに困らない  
お陰で色んなサガ鯖を無理なく使えます。  
混沌特攻が刺さる場所であれば頭一つ抜けた  
状態で戦えるので、愛欲のようなクエスト  
が来れば適性鯖にも成り得るでしょう。  
まさに万能の姫。これから多くの高難易度  
で彼女の活躍を見られそうです。

## ■アルクのライブ

通常高難易度で大暴れする(予定)の姫君。  
B全体宝具勢とは間違いなく喧嘩すること  
になるでしょう。特に水着BB・魔王信長・  
パニ上の御三家を始めとするEX組。  
歴戦の猛者たちと姫の力比べ、  
今から楽しみでなりません。

## ■常設クエはアルク有利

常設の獣は混沌2人、属性有利とあまりに  
もアルク有利。本当の闘いはこれからです。



## ◆月の姫、TA界に颯爽登場！ (アロハ)

FGO7周年。待ちに待たれた型月界最強  
のメインヒロイン、あーばー吸血鬼こと  
アルケイド・プリユンスタッド遂に実装。  
月姫から型月に入ったわたくし、感動と  
衝撃のあまり実装後数日で完全体(足跡込  
レベル120)にしました。溜めていた  
リソースは全て消えましたが悔い無し。

では本題、この姫様"TA(ターンアタック)"  
においてはどれ程の力を発揮するのか。  
実装されてから数日で明らかになった  
真祖パワーの一部をご紹介します。

## ◆とりあえずその獣共。覚悟なさい

新鯖のTA腕試しと言えば、やはり常設  
クエストのビーストIII、IV。  
この獣相手に果たしてどこまでやれるのか。  
特に最近追加実装された「愛欲の魔王」は  
まだまだ未開拓、踏破できていない鯖の  
多い超高難易度クエストです。  
アルクはバスター宝具とはいえ全体宝具。  
"タイプ・アース"としてビースト相手に  
後れをとって欲しくはない…ですが、  
単体大ボス相手では流石に厳しい…？

## ◆対ビースト、リザルト

では結果から言いましょう。  
アルク実装から間も無くのリザルトです。

- ・魔性菩薩…"前衛のみ"撃破。
- ・愛玩の獣…NPC太公望&ブラックバレル、  
タスクスキルを封印して撃破。
- ・愛欲の魔王…実装から数時間で4T撃破。  
その後4枠縛りで4T撃破。

……真祖の姫、一体何をした。

## ◆対ビーストIII/IV「愛欲の魔王」

2022年7月メインインター  
ロード入りしたビーストIII/IV。  
「愛欲の魔王」となるのは徳川  
ゲージMAXの時のみで、  
他は「カーマ/マラー」表記。  
特攻礼装が無くなりHP調整されたものの、  
厄介極まるギミックに阻まれ多くの鯖達  
がTA困難となっている。ゲージは4本、  
バゼット以外の理論値は4Tのクエスト。



## ◆愛欲ギミックVS真祖パワー

- ～愛欲の魔王メインギミック～
- ①1~3Tの間、ターン開始時に味方前衛  
全員のNPを300減少させる。
  - ②宝具以外のカードで殴る度、全色10%  
&防御デバフ、強化無効1回を付与される。
  - ③1ゲージ目ブレイク時、味方前衛の  
攻撃強化解除。
- ※相性有利はフォーリナー&アルターエゴ  
のみ(1.2倍)。他は全て相性等倍。

他にもギミックはありますが、4T攻略の  
上で対処すべき問題は①~③に絞られます。

- では、これをアルケイドで攻略すると、
- ①⇒自前NP100×(スキル短縮で)2回、  
外部NP供給200で宝具4連射可能。
  - ②⇒愛欲の魔王は「混沌」属性であるので  
アルクの宝具の特攻対象。すなわち、  
ほぼ宝具ダメージで割れるようになり  
通常カードを切る回数を減らせる。
  - ③⇒アルクのS3に「強化解除耐性」あり。

## ◆愛欲4ターン"最適解"

以上を踏まえた上で、上のような編成を  
組み必要条件を書き出すと、  
「1, 2ターン目にアルクのバスター1枚を  
引き、レベル1コヤンを落としてもらう」  
のみとなる(緩すぎ)。間違いなく現状の  
愛欲4Tの最適鯖と言っていいでしょう。



# 真祖の姫君で一夜の脱獄



### ■監獄塔における 有力サブアタッカー

●アラーシュ (LV60~)  
2wave目の露払い役として優秀です。聖杯の数、礼装、バフ量などに応じて、相手のHPを調整とカードシャッフルの両方を兼ねられるので役割として有用と言えます。どの色でも採用しうるサブアタッカーという意味でも◎です。  
主な礼装：凸菩薩、凸お呪い、凸金鯉等

●陳宮 (LV45~)  
アラーシュと違い、1wave目担当多め。このクエストでは自爆が優秀。陳宮採用の場合、凸カレ術ギルなどが犠牲になります。こちらはダメ調整がアラーシュよりややシビアな傾向で銀フォウ、礼装レベル単位の調整やLV調整をする場合もあります。クレーン実装以降はやや動きとしては減りましたが、依然優秀な枠です。  
主な礼装：凸カレ、凸菩薩など

●水着BB (LV90~)  
『カードを引き直すのでなく固定してしまえばいいじゃない』理論において有用な邪神ちゃん。固定だけでなく星の供給においても優秀です。  
今回はLV120&金フォウの過剰火力の関係上断念しましたが他のアタッカーでの実施ならば候補になります。  
主な礼装：絆礼装、凸金鯉等

●アルクエイド (LV120~)  
Wアタッカー候補になる枠。というよりも、Wアルク構成でも脱獄が視野だったりします。裁組フェルグス以外は特攻直撃なので、有力候補です。  
主な礼装：凸黒聖杯など

●ハベトロット (LV80~)  
スキル自爆できるので偉いです。女性アタッカーでのTA時は、スター発生UPも光る傾向。宝具より退場からのNP補助的な運用の方が向いている傾向です。  
主な礼装：凸慈悲無き者、凸カムラン等

### ◆周年実装:真祖の姫君(もこな)

新規水着イベントの先行情報の発表後レディ・アヴァロンの参戦確定に湧く中、突如周年で実装された真祖の姫君。翌朝にはLV120の宝具6になっていました。きっと妖精さんの仕業です。

### ◆実装と同時にTA考察

新規アタッカーが実装された際、TA勢がやることは『魔性菩薩』『愛欲の獣』『監獄塔』等の常設高難易度の攻略です。今回は、監獄塔でのTAが中心の内容となっています。ただし、自身の監獄塔に関しては消滅して久しいので、フレンド様に構成とルートをお渡しし、代わりに実地して頂きました。なお、一晩での達成報告には驚きました。

### ◆アルクのスペック考察

- ・S1:敵全体スキル封印(1T)  
&防デバフ20%  
&自身のATKバフ30%
- ・S2:宝具バフ20%(3T)  
&NP100チャージ
- ・S3:味方全体に無敵を付与(1回/3T)  
&味方全体〔善〕の解除耐性UP(1T)  
&千年城の時、自身以外の全体のNP30付与
- ・宝具:フィールドを千年城状態(3T)  
&敵全体に強力な混沌特攻(200%)  
&自身を除く味方全体の〔今を生きる人類〕のNPチャージ(20~40%)
- ・備考:S2と宝具が破格。

### ◆脱獄のポイント

アルク脱獄の際に考察したポイントは下記となります。



- ①混沌属性が多いクエストである
- ②特攻時の火力が高すぎる為、特定waveはカードによる回収が基本不可
- ③特攻外のところでミリ残しから回収。  
それ以外のwaveはチャージスキルで補充

①と②についてですが、監獄塔に登場する7体の内、5体が混沌特攻対象です。混沌特攻200%がどれだけ強力かということ、アルクがS2のみを切った場合でも、LV120&金フォウマ&凸黒聖杯LV100だと17万前後は吹き飛びます。特攻宝具火力が余りにも高すぎて、カードでの回収余力があるターンは原則は特攻範囲外の時と置き換えもできます。(1,2,4,6wave目)

※あえてLV120&金フォウを入れず、ミリ残し狙いで回収waveを増やすという手も一応ありますが、今回は後述の構成の為、割愛します。

③については前述のwaveでいかに回収するかというアプローチとなります。こちらについては、回収とNP補助の両方を兼ねるキャストリアが最適と言えます。仮に4~5枠まで縛る場合、監獄塔ではWコヤンより優先度は上となる傾向だと思えます。

上記3つの項目を押さえておけば、アルク脱獄における構成の自由度は高いです



# マイティのススメ



### ■新要素のかんたん解説

わかる方は読み飛ばしてください  
 ①マイティチェーン  
 BAQ3色のコマンドを1枚ずつ全て選択した際に発生するチェーンボーナスのこと。  
 ・1stB (ダメージアップ)  
 ・1stA (NP獲得量アップ)  
 ・1stQ (星獲得量アップ)  
 上記3つの恩恵が宝具を除く全てのコマンドに反映されるというものです。

②最弱とされていた1stQのテコ入れ  
 今まで宝具を除くすべてのコマンドにスター発生率20%(3枚目B相当)とかなり強い内容でしたが、今回の改修から初手Qを選んだ際5枚全てのコマンドにクリティカル発生率20%(星2個ずつ)が加えられるようになり少ないクリティカルスターからでもクリティカルを狙えるようになりました。

③Qチェーンにも修正  
 星10個だったのが20個に倍増。

### ■新要素の恩恵を感じない例

- ・単騎視点  
Aチェーンを永遠に切り続けるのが強い子(ジャンヌなど)
- ・TA視点  
デスチェンなどで同じ色のコマンドを常に選択する場面を用意できる場合はあまり恩恵を感じません
- ・周回視点  
チェーンずらしがマイティチェーンになりチェーン演出時間が若干のロスになる場合が出てきました

※1 偽のオーバーキル  
 詳しく説明するには余白が足りないので解説動画のリンクを載せておきます



### ◆概要(fay@計算中)

こんばんは。半年ぶりかの座学の時間です。さて今回は7周年で新たに改修・実装された戦闘システムであるQ始動とQチェーン、マイティチェーンについて僕の見解をここに記そうと思います。

### ◆かつての動きとその根拠

BAQ3色のコマンドを選ぶ時、今までは目的に合うコマンドを1枚目に置いて1stナスを後続のコマンドに与えることで解決していました。

基本的にはその動きになるのですが、6通りある選択の中で最善(迷ったらとりえずこれが定石)とされてきたコマンド選択はB⇒Q⇒Aでした。

理由は大きく2つあって1つは単純に1stBボーナスによるダメージ上昇の恩恵が(カードバフ枠の外側に固定で50%加算)強力でその最大火力を取れる配置がBQAだったからというのがあります。

こちらは皆さんが意識してやってきたものだと思います。そしてもう1つは初手に比較的ダメージの高いコマンドを置くことで偽のオーバーキル※1の恩恵を得やすく、1stAボーナスのある選択(A⇒B⇒Q)でNPを得るよりも3枚目にAコマンドを置いてオーバーキルボーナスを狙った方がNPを獲得できる期待値が高い場合があったからというのが挙げられます。

勿論BAQそれぞれのhit数やバフ量でやや左右されるところがありますが、基本的に火力があってNPもそれなりに獲得できる選択がB⇒Q⇒Aだったわけです。

### ◆どうマイティを組めば良いのか

マイティチェーンによってBAQ3色を選ばなくてはならない場面において1枚目に最も補正值の高いコマンドを置くという非効率極まりない選択をする必要が無くなり3枚目に最も補正值の高いコマンドを置けるようになりました。それ即ち今まで定石とされていたコマンド選択が一新。以下にこれからの最善手を目的別に示します。

### ◆①ダメージマイティ

マイティチェーンにおいて最もダメージが出る選択順は基本的にQ⇒A⇒Bです。マイティチェーンによってこの並びでも1stBボーナスが得られるようになりましたが、かつての最善手(B⇒Q⇒A)とどれだけダメージ量が変わったのかを乱数のブレやバフ等を度外視して計算してみると計536%から計560%と約1.04倍増えています。

### ◆ダメージマイティの逆転条件

Q鯖がQバフを盛った状態で、或いはA鯖がAバフをたっぷり盛った状態においても必ずダメージを出す時の最善手はQ⇒A⇒Bのままなのかと疑問が出てくるかと思いますが、答えは当然NOです。

僕は最善手が変わるバフ条件をマイティ実装前から「逆転条件」と勝手に呼んでいたのですが、その逆転条件は単純な式変形で簡単に求められます。

- A⇒Q⇒Bが最善手になる場合  
Qバフ > 25% + 1.25 × Aバフ
- A⇒B⇒Qが最善手になる場合  
Qバフ > 87.5% + 1.875 × Bバフ
- Q⇒B⇒Aが最善手になる場合  
Aバフ > 50% + 1.5 × Bバフ

## なぜなにアーキタイプ：アース



### 吸血鬼講座 例外編

#### ■朱い月

月の頭脳体。原初の一。真祖の原形となったとある生命体の別称。朱い月のプリュンスタッドとも呼ばれる。

地球を利用して自身の後継機にして地球の王たる『真祖』を生み出し、地球の支配を目論む。だが多くの世界において、西暦300年の「夜の森の都、千年城の戦い」での魔道元帥ゼルレッチとの戦いに敗れ、滅び去った。「Fate」の世界では完全に滅びた朱い月であるが、「月姫」の世界では未だ現役であると言われている……

#### ■プリュンスタッド

真祖の王族としての証、称号。朱い月が消滅した後は、彼と同規模の力を持ち、千年城プリュンスタッドを具現化できる真祖の個体にのみこの称号が与えられている。

#### ■精霊・妖精

惑星、自然現象が自らの触覚として独立させたモノ。

その種類は多岐に渡るが、その多くが人型ではなく、真祖のような人型の精霊・妖精は珍しい分類らしい。

「FGO」でのブリテン異聞帯(妖精園ブリテン)での楽園の妖精、「魔法使いの夜」の金狼(原初の人狼)などは真祖と親戚みたいな関係なのだとか。

#### ■ムーンセル

「EXTRA」の世界でのみ存在が確認されている異星文明が残したコンピューター。月の内部の大部分を占める。

月がムーンセルである世界(EXTRA)とそうでない世界(月姫・Fate)では世界観が異なることされている。朱い月とムーンセルは無関係だが、「EXTRA」の世界にも朱い月に該当する「星の頭脳体」はどこかで存命中だとか。

また後にムーンセルはこう呼ばれることとなる。「この星の全てを読み上げた、持ち主のいないタイプ・ムーン」と。

#### ◆アーキタイプ：アースとは

星の頭脳体。つまりはこの惑星、地球の王。覚醒したアルケイドはその資格を持つモノの一人として扱われる。

#### ◆そもそも頭脳体って？

頭脳体は文字通り高次存在がその「頭脳」としての機能を切り分けたモノ。

神やそれに類する高次存在は、一定以上の容量に達するとその一部を分離し、自身の最適化をはかる。

存在の規格が大きくなると末端への伝達速度が低下するためだ。そうやって切り離されたパーツは専門職のアバターとして機能する。星の頭脳体とは、惑星が自身を効率的に運行するために作り上げた専門職だと推測される。

#### ◆真祖の起源の話をしよう

星の頭脳体、地球の王を作り上げる。その目的で生み出されたのが真祖という精霊種である。

太古の過去からこの惑星は多くの生命(子供)を生み出し、育んできた。だが、いつの間にかおかしな子供(人間)が生まれていることに地球は気付く。人間の誕生に初めて地球は自身の行末を案じることとなる。

天体の悩みを理解できるのも同じ天体のみ。地球の声を聞きつけた月の王(朱い月)は、地球にある提案を行う。「動くことができないアナタの代わりに、私がアナタを守りましょう」。その提案を受け入れた地球は、月の王を自分の子供の一人として迎え入れる。こうして地上には本来地球の子供ではない月の人(真祖)が発生することとなった。

#### ◆真祖の役割

真祖は人間を律することを役割に生み出された精霊の一種である。

人間に対して直接的な自衛手段を持たない星が生み出した、自然の触覚とも言える存在。人間を律するならばヒトを雛形にしよう、と真祖の精神と肉体構造は人間を真似て生み出された。人型でないモノが多い精霊の中でも真祖の姿かたちが人間に近いのはこういった理由からだ。

#### ◆真祖の原形と欠陥、その最期

星は人間を真似て真祖を生み出した。だが、それ以前。真祖という星の触覚は、月の王を参考にして作り出された。

星は真祖を通して、人を律し、人と自然との関係の調停を目指した。そのために星は月の王を参考にして、地上の王を作り上げようとした。

だが、いくら試行錯誤を重ねても地上の王は生まれない。それどころか真祖たちは律する対象である人間の血液を欲してしまう「吸血衝動」という欠陥を抱えてた……。おそらく参考にしたオリジナル(月の王)がそも欠陥を含んでいたからだと推測される。

全ての真祖は人間の血を吸いたいという欲求を持ち、その抑制に精神力を消費している。思うだけで世界の有様を作り変えてしまう彼らは、その「思う」という行為、精神力の大部分を自らの抑制に使用するはめになったのだ。

だが、それにも限界がある。吸血衝動は抑制はできても消えることはない。長い年月で蓄積した吸血衝動はいつしか真祖の精神力でも抑制できなくなる。その段階になった時、彼らは自ら永劫の眠りにつく。これが寿命を持たない彼らの寿命とも言えるのかもしれない。中には吸血衝動に屈し、人の血を吸うようになった墮ちた真祖も存在する。



## 型月稿本から読み解く型月伝奇世界の謎①

### オーバーカウント 星の寿命



#### ■Character material

2006年のC70でTYPE-MOONから発売された読本。「鋼の大地」関連の設定も載る希少な資料である。

#### ■十二家

時計塔の支配者たる君主(ロード)を輩出する十二の魔術名家。西暦1000年頃に君主制度の基盤が作られ、西暦1200年頃に完成を迎え、以後はこの十二の君主によって時計塔は運営されることとなる。

十二家にも序列が存在し、頂点はバルトメロイ家。エルメロイ家はかつて第四位であったが、先代のロードの急死によって没落し、十二位まで転落している。

#### ■三大貴族

貴族階級、君主階級の成立に大きな貢献を果たしたバルトメロイ、トランベリオ、パリュエレータの三家を指す。この縁者を時計塔では慣習的に「貴族」と呼ぶ。

#### ■エルダー

時計塔での幻の階級。時計塔の院長、魔道元帥を呼び習わすための階級であったようだが、現在の一般生徒にとっては伝説にしか残されていない類の話となっている。

#### ■エルダータイトル

神代連盟。詳細不明。同人版「月姫」の世界観では齢四千歳を超える死徒二十七祖の一匹がこの神代連盟に名を連ねていたという設定。

リメイク版「月姫」の世界では古参の五四の二十七祖からなる神代同盟なるモノが存在するが、神代連盟と同一なのかどうかは不明。

#### ■伝承科

プリサン。時計塔の十二科の一つ。学長直属の学科。時計塔設立時から最も生徒が少ない科目。

学科の創設者である魔術師プリサンは、師であるソロモン王からとある「伝承」を預かったとされる。

#### ◆前置き(銀月マダオ)

C100に発売された型月稿本。その内容はまさに「令和のCharacter material」と呼んで過言ではない内容であり、広大かつ深淵なTYPE-MOON伝奇世界のこれまでの謎とこれからの謎を紐解く上でとても興味深いものであった。今回はこの場を借り、その謎の一端について紐解いていきたいと思う。以下の内容は筆者の独自解釈を交えたモノであることを留意して楽しんでいただければ幸いである。

#### ◆時計塔の院長が判明

時計塔の院長は、創設以来二千年以上に渡って同一人物が務めている。その正体については諸説あったが、院長の兄弟弟子とも言える魔術師の存在が明らかになったことで、その正体もほぼ確定した。

今でこそ時計塔は十二の魔術名家による君主制度によって支配・運営されているが創立時期からそうだったわけではない。また君主制度という支配体制が構築された以後においても十二人のロードたちの上には便宜上「院長」(学園長)が存在し続けて来た。

この院長こそ、人間の魔術の確立させた魔術王ソロモンの弟子の一人にして、西暦が開始する前後に協会の基盤を構築した協会創始者である。

同じくソロモン王の弟子として伝承科の開祖であるプリサンの名が挙げられていた。このプリサンと院長が同一人物なのかどうかはしばらく不明であった。

しかし、第二魔法の使い手と知られるゼルレッチ(鉱石科の開祖)も同じくソロモン王の弟子であること、そして協会を立ち上げる学友プリサン(プリサンの誤り?)に手を貸したことが明らかになった。

このことから伝承科の開祖プリサンこそ時計塔の院長だと判断できる。

一方で学院長と伝承科の君主との関係性については議論の余地が残っている。

学院長との兼任なのか、子孫や弟子の家系が君主を任されているのか。奇しくも、「FGO」第二部での次の攻略対象である第七異聞帯(南米異聞帯)を担当するクリプター、デイビット・ゼム・ヴォイドはかつて伝承科に所属しながらも、追放されたという経歴を持つ異色な人物である。

彼の登場によって、伝承科のひいてはその管理者たる院長についても何か情報が開示されることを期待したい。

#### ◆魔法使いの適性が判明

魔法使いゼルレッチにまつわる噂(設定)として、彼の弟子となった魔術師は必ず廃人となる、というものがある。厳密に言うなら「魔術師の弟子」程度の扱いならば問題ないのだが「魔法使いの弟子」となった魔術師は廃人と化してしまうのだとか。

今回、ゼルレッチとその弟子の家系である遠坂家の関係性が明示されたことで、その理由は至極単純なものであること。そして「魔法使いの夜」で描かれた蒼崎の後継者争いにおいて、どうして魔術師として優れる姉・橙子ではなく妹・青子の方が魔法使いの後継者として優れるのかそれがそれとなくうかがい知れる。

魔法使いの弟子は、最初にまず宇宙をうっかり滅ぼすことから始めさせられる。「魔法使いの夜」で語られた通り、魔法とは人にも星にも含まれない御業であり、魔法の行使は星そのものを敵に回すことを意味する。つまり魔法使い(の弟子)には人の身でそのような暴挙、不遜さに耐えるほどの精神性が求められる。



## 型月稿本から読み解く型月伝奇世界の謎②

### 並行世界の 分岐事情



#### ■星に夢を

カルデアの召喚英霊第二号ことレオナルド・ダ・ヴィンチが鑄造した人工英霊「グラン・カヴァッロ」が持つスキル、オリジナルのダ・ヴィンチが持つ『星の開拓者』は失われたが、少女のダ・ヴィンチの魂には知性体が生まれた理由と、短命のモノが目指すべき真理が『芸術』として宿っている。

#### ■この惑星の情熱だ

人類に憐憫した第一の獣・ゲーティアの言葉。人類史を現在から過去に遡る形式で薪として燃やし、抽出した熱量から形成される『光帯』を指してゲーティアは「この惑星の情熱」と表現している。

ゲーティアが人間の一生を「憎悪と絶望の物語」と断じ、あらゆるものが消滅する結末を嫌悪したように、かつて星も人類史という「自滅で終わる物語」に絶望し、自滅で終わる前に世界を閉ざそうとしたのだろうか？

#### ■星の内海

地球という惑星が持つ魂の置き場所。数多の神話で語られる理想郷。この星が見る夢、固有結界の類。星と人類を幸福な結末に向かわせるため、あらゆる可能性を織り織る工房。

#### ■霊墓アルビオン

時計塔の地下に広がる広大な迷宮。星の内海に物理的に通じる通路。

#### ■第一魔法

はじめのひとつは全てを変えた。魔術協会から認定されている現代の五大魔法のひとつ。その一番目に位置する魔法である。一番目の魔法だが、術式としての歴史は「魂の物質化」こと第三魔法の方が古い。第一魔法の具現者は、魔術協会の植物科の創設者であるユミナ。ユミナは西暦が開始する直前に誕生したとされる。彼女を含め、魔術協会での「魔女」とは女性の魔術師のことではなく、第一魔法の成立に関わった超自然的な存在を指す言葉として使われる。

あるいは地球の分身である真祖が「無駄なことをしない」(厳密にはできない)ように、地球自身も終焉が確定した世界を無理に存続させようとはしないのかもしれない。どちらにしろ、神代の終わりが決定的となった時点で、神を成立させる要素たるマナ(真エーテル)は減少し、西暦の開始と共に完全に消失した。

しかし、この仮説が正しいならば、霊長が神から次代(人間)に移り変わり、星が新たな霊長の夢を糧とし始めた段階で大気の魔力も減少から増加に傾く筈である。

神代、妖精の時代に次いでようやく始まった人間の時代であったが、致命的な欠陥が存在した。それは人類を滅ぼす要因だ。

星の抑止力は自然、外的要因による滅びを抑止するが、霊長の抑止力が抑止する対象は内的要因による滅び……端的にいえば「人類の自滅」である。

とある必要悪は嗤う。「この世全ての悪などと笑わせる。それは人間の総称だ」と。

仮に過去から現在にいたる地球の全生命体に「人類を許容するか否か」の採決取れば、人類の大部分が「否定」に票を投じるだろう。人類を「悪」として扱い、害するのは他ならない人類そのものであった。

人間という種が織りなす物語の末路は「自滅」である。その結論に地球は大きく落胆し、夢を失った。どうあっても「自滅」する種の為に割く無駄なエネルギーがある筈もない。結果、マナの減少に歯止めはかからず、西暦の開始とともにマナは枯渇した。確かに一部の島国を除いて、マナ(真エーテル)は失われた。だが、事実として魔術は西暦の始まりという衰退期すら乗り越え、二千年以上も存続し続けている。それは真エーテルと入れ替わるように、新たな魔力が大気に満ちたからだ。

紀元前から活動していた魔術師たちは、西暦の始まりと共に大気から魔力が失われ、魔術が終わりを迎えると考えていた。

しかし、西暦20年頃に真エーテルに替わる、エーテルの存在が証明されたことで魔術、神秘は形を変えて続けられることとなった。

どうしてエーテルという新たな地球の生命力が大気に満ちたのか。それは夢を失いつつあった地球に希望を与える出来事があったからだ。

それはおそらく「並行世界の証明と運用」を可能とする第二魔法がゼルレッチによって証明されたことと推測される。

ゼルレッチは並行世界の移動を可能とした。これによって、人類史にはまだ異なる展開・結末を迎える余地がある、とゼルレッチは証明してみせたのだ。合わせ鏡のように無数に展開する世界。あり得たかもしれない「もしも」を許容することで未来は変動し得る。その可能性に夢を失いつつあった地球は希望を見出し、この星の寿命は延びることとなった。

以上のことから、オーバーカウント1999とは本来西暦の開始を以て終わる筈であった人類史の延長時間を指す言葉だと考えられる。

西暦20年にエーテルの証明によって始まった新世界も、1999年の時間経過によって終わりを迎える。人類史の終末を再び回避しようとする者がブリテン島で何らかの儀式を執り行ったが、それは星に魔力を満たすどころか、逆に星の魔力の完全なる枯渇を導いてしまったのではないだろうか。

だがやはり謎は残る。儀式の主導者は各並行世界で共通なのか。人類が衰退した後、魔術が残る世界と残らない世界の違い。文明の初期化機能(事象収納)と関係性はあるのか。やはり、謎もまた尽きることはない。



## TYPE-MOON世界最強の存在

### ORTの 規格外の強さと その使命



#### ■死徒二十七祖

死徒と区別される吸血鬼たちの頂点に位置するモノたち。

設定の変遷等で世界によっては存在しなかったり、メンバーが新旧で変更、追加されたりなどしたが、ORTはリメイク版の「月姫」の世界観でもその名を連ねている。

#### ■真性悪魔

偽物ではない本物の悪魔。聖堂教会では「受肉した魔」とも呼ばれる。TYPE-MOON伝奇世界での悪魔の種類は多岐に渡る。人間の願いによって生み出されるモノ、人間の想念を披り『个体名』となるモノなどが存在するがこれらは偽物として扱われる。

本物の悪魔とは主の御使いであり、人が名付ける前からそうであったモノを聖堂教会では本物の悪魔と定義している。

真性悪魔は生物である前に『魔』として創造されたモノであるため、人間の魔術師よりも高度な魔術を扱える。一部の上級術者や精霊等が扱う固有結界も元々は悪魔が持つ異界常識であった。

EXTRA世界の殺生院キアラはBBを利用してムーンセルを取り込み、真性悪魔への変生に成功した数少ない成功例である。

#### ■捕食遊星ヴェルバー

一万四千年周期で天の川銀河に現れる彗星。知的生命体が存在する惑星の付近を通過の際に、その文明を破壊、収集することから「収穫の星」とも呼ばれる。

地球には紀元前12000年頃の第二神代の黎明期に出現した記録が残されている。巨神アルテラとその実行体セファールによって当時の地上に栄えていた先史神話文明はほぼ壊滅し、これが神代の衰退の一因となっている。

「FGO」では直接は登場、関与はしないが第二部では二つの異聞帯の成立に関わっている。

一つは大西洋異聞帯。オリュポス十二機神らが合体し、ゼウスがその機能を完全に発揮したことでセファールの撃退に成功した異聞帯。

もう一つはブリテン異聞帯。六人の妖精が仕事をサボったことで聖剣が鍛造されず、ヴェルバーに地上の大部分が収穫されてしまった異聞帯である。

#### ◆前置き(銀月マダオ)

「Fate/Grand Order」(以下「FGO」)の第二部は異聞帯という「もしもの人類史」を巡る物語であった。ロシアに始まり、北欧、中国、インド、大西洋、ブリテン島という様々な地域の異聞帯とカルデアは対峙し、これを踏破してきた。

そして、その旅路の最後を飾る異聞帯こそがクリプター、デイビット・セム・ヴォイドが担当する南米異聞帯である。

南米異聞帯(正確には中南米異聞帯だが)で繰り広げられた物語は、まさに最後の異聞帯に相応しい過去最高のスケールと言っても過言ではない内容であった。

今回は第七異聞帯での出来事の中でも筆者が強く興味を覚えた内容を中心に感想を述べて行きたいと思う。

#### ◆型月世界最強存在『ORT』

ついに登場したTYPE-MOON世界最強の一角である「ORT」。南米異聞帯のORTは汎人類史のソレと前提条件は異なるが、その存在の異質さ、生命体としてのスケールはまさに「最強」の評価に恥じないものだった。

筆者の記憶が確かなら、TYPE-MOONの作品や設定資料において「ORT」という存在が初めて確認されたのは、同人版「月姫」の資料集、いわゆる「白本」(2000年)であった。

「白本」の用語辞典にて死徒二十七祖のメンバーの一角として紹介され、以降は様々な資料、作品で断片的に設定が開示されてきた。曰く、「攻性生物として次元違いの能力を誇る」。曰く「人間を殺害する競争では『犬』と並び、『この世全ての悪』すら上回る速度を誇る」。曰く、「アルクエイドでも勝てない」。

当時(2010年頃)の設定ではTYPE-MOON作品において上位の実力者として扱われていた死徒二十七祖やサーヴァント

と比較してもORTは『別格』の強さを持つ存在として扱われていた。

2013年の「Fate/EXTRA CCC」を皮切りに「Fate」シリーズの物語の規模は大きくなるに伴い、世界を滅ぼし得る上位存在も続々と登場することとなった。

ゲーティアをはじめとした人類悪ビースト。存在規模ではビーストの状態の自身を上回る真性悪魔として受肉した殺生院キアラ。

原初の神々ですら敵わず、先史神話文明をあと一歩まで追い詰めた遊星の尖兵セファール。そのセファール以上の恒星レベルのエネルギー量を有する金色白面九尾。

地球全土のテクスチャすら収納可能な規模の重力圏を持つ光体アルクエイド。

どれもこれも単独で世界を滅ぼし得る、まさしく『最強』の強者たちである。このような上位存在が様々な作品に登場するたび、筆者の中には一つの懸念があった。「はたしてORTは未だに最強なのだろうか?」と。

TYPE-MOON作品は二十年以上の歴史を持つ。その間に設定のアップデート等は大小なり繰り返されてきた。

大きな例でいえばいわゆる「月姫」と「Fate」の世界が別世界扱いとなり、英霊召喚と死徒二十七祖が両立しない関係性になったことだろう。

このような設定変更がORTにも及んでいないか。それによってORTが最強という設定も変更になっていないか。

筆者は気が気ではなかった。どんな存在が出てきてもORTは最強の座から転がり落ちて欲しくない。そんな子供じみた願望は筆者だけでなく、昔からのファンなら誰もが少なからず抱いていたかもしれない。

だがそのような懸念はまさに杞憂であった。そう断言出来るほどに南米異聞帯で描かれたORTの力は圧倒的なものだった。





## ビースト VII vs 冠位英霊

### U-オルガマリーの強さのカラクリ



#### ■直死の魔眼

TYPE-MOON作品にたびたび登場する魔眼。

「月姫」の遠野志貴、「空の境界」の両儀式などが代表的な使い手。特に両儀式はその肉体の特殊性と脳のスペックに優れるため、少なくとも旧作の遠野志貴よりも数段上の直死の魔眼の使い手だと設定されていた。南米異聞帯のテバウもこの直死の魔眼の保持者であった。

死を視覚化さえ出来れば、能力差や相手の不死性を無視して死を具現化出来る直視の魔眼。だが、古くからORTには死の概念が存在しないため、直死の魔眼でも殺害することはできない設定であった。今回、亜種とはいえORTの不死性の理屈が解明されたことで、どうして直死の魔眼でも滅ぼすことが出来ないのか、より分かりやすくなったことであろう。

#### ■一切をゼロにして死を癒やす

旧作「月姫」の世界観で描かれる「メルブラ」においてオシリスの砂が考案した人類救済プラン。

滅びの回避ではなく、滅びた後も永遠に残るモニュメントを残し、人類史を保存しようという理念。

そのモニュメントを永遠に稼働させるために錬金術の最奥である賢者の石が必要で、その賢者の石は全人類の血液が必要という本末転倒プラン。

過去にこれと同様のアプローチを試みた先達がいるようで、それが失敗に終わったことから関係各所から「千年遅い」「使い古しもいいところ」と散々な評価を受けている。

もしかしたら魔神柱ゼバルが語る、1万4千年前の失敗とは……

#### ■朱い月のプリュンスタッド

精霊の一種である真祖の原型となった生命体。タイプムーン。つまりは月の頭脳体。

真祖と死徒が地球に発生した元凶。西暦300年頃に魔術協会との戦争を引き起こすも、魔術世界を束ねた魔道元帥ゼルレッチに敗れ、霧散する。

このとき、ゼルレッチが死徒になったかどうかで世界は水面下で大きく分岐していく事となる。

デイビットとそのサーヴァントであるテスカトリポカは「ORTを目覚めさせ地球を破壊する」という共通の目的を持って行動していた。

ORTは星喰いの化物であるが、本来なら惑星を完全に破壊する規模の破壊活動は行わない。通常であれば適当に暴れた後にまた別の惑星に飛び立っていく。

カルデアス(異星)の破壊が狙いのデイビットにとってそれでは困る。そのためにデイビットとテスカトリポカは特別な贄を捧げ、ORTに取り込ませる事でその破壊衝動に「地球を破壊する」という方向性(オーダー)を与えようとした。

このことからORTの活動方針には取り込んだモノの影響が反映されることがわかる。

つまり水星の最強種を取り込んだ汎人類史のORTは、水星の最強種としての役割をオーダーとして刷り込まれてしまった。

故にORTは「水星の最強種」として「Notes.」に登場する各惑星の最強種たち同様に地球の願いを聞き届け、地球に飛来したのではなかろうか。

#### ◆だが、まだORTの謎は残る。

仮にここまでの仮説が正しい場合、どうして汎人類史のORTは5000年も早く地球にやってきたのか。その答えも類似例から紐解くことが出来るかもしれない。

TYPE-MOON伝奇世界で地球外の種が地球に訪訪するケースは決して少なくない。隕石に付着し南米の神性の元になった菌類、外宇宙から飛来してギリシャの神性の元になったオリュンポス十二機神たちがその代表例だろう。

これら外来の種は地球の生命と共存の道を歩み、最終的に地球に帰化したのが、そうではないケースも存在する。

遊星ヴェルパーとその尖兵は、人類史に記録されている中では地球に最も被害を与えた侵略者である。

遊星の存在と脅威は、それが地球に襲来する以前からオリュンポス十二機神であるゼウスは把握していたが、神々の王たるゼウスですら遊星の地球への襲来は予見出来なかった。

紀元前12000年にどうして遊星が地球に飛来したのか、それは遊星を招き入れたモノがいるからではなかろうか。

実際に「FGO」でも外宇宙の存在を招き入れ、その力を持って人類を救済しようと考えたモノがいる。1.5部「異端なるセイレム」において、「外なる神」たる神性の降臨を目指した魔神柱ラウムのことである。

外なる神の力で人類を終わらせるという考えに囚われたラウムに対して同胞であった魔神柱ゼバルはこう言い残している。「その妄想に滅びあれ。汝の解答は、一万四千年前に失敗した」と。

つまり、紀元前12000年頃にラウムと同様に外宇宙の存在を招き入れようとしたモノが存在し、その試みが地球への遊星襲来を誘発したことを意味しているのではなかろうか。これらと似たようなコトが紀元前2000年頃(「Notes.」の時期を西暦3000年頃と仮定した場合)に起きた可能性はないだろうか。

紀元前2000年頃に何があったのか。ここから先はさらに妄想に妄想を重ねる話になるがどうかご容赦して欲しい。

旧作の「月姫」では死徒二十七祖のメンバーの中には年齢4000年を超える祖がいるという設定であった。

リメイク版「月姫」の世界観で死徒二十七祖が成立したのは紀元前1000年頃だが、祖を祖足らしめる原理血戒を受け止めるには千年クラスの土台が求められることを考慮すると、死徒の発生はそこから更に1000年前の紀元前2000年頃になるのではなかろうか。



# Fate/Grand Order

## ■委託先について

- ・メロンブックス（新刊のみ）
  - ・とらのあな（既刊一部通販有）
  - ・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ターン周回の話しよう。  
多種多様な3ターン周回のパターンを解説。コレと生費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。
- ・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。  
2023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が一番です。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。  
アポ/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。  
刻印の使用例を大量掲載。
- ・私の推しの為に生費を捧げる第5弾、ジュナオ陳宮実装。  
バスター時代の再到来です。
- ・推しと戦うマスター達を紹介する本〔決定版〕  
2年ぶりなので分厚い。  
TAに加えて廃周回勢参戦です。
- ・理論値と向き合う人達の本。  
更に深まるFGO。TAはバゼットに破壊され、周回はパニヤンが最速を求める世紀末となった。

## あとかき

### ●コミケ会場以外での値上げ

紙の原材料高騰による印刷代値上げと、印刷所が早割の割引額が減らすという実質値上げを受けてのドミノ倒し値上げとなります。

ご了承くださいませ。

※インボイス対応前、困る※

薄い準備号も500円⇒600円と、委託は1000円近くいってました…。  
送料も考えると大変な負担となり、申し訳ないです。

### ●水着2022以降、動きがない

月1回の90++というお題を一部の宝具強化済バーサーカー達で何でも対応できちゃってる現実があります。  
汎用性があり、周回速度も早く、多様性が消えている。まぜい状態です。

それに対して実装鯖は複数クラスから出てくる都合上、宝具強化済バーサーカーじゃないならいいやと90++で競り負けることが続いています。

なので結果的に新鯖たちが「全体的に高性能で好きで使ったら強いけど最強ではないんだよな」みたいなファンデッキに見えてしまっている印象です。

そのため性能視点でみると水着2022が最後の戦力増強みたいな状態で、動きのない状態が続きました。

### ●つまり同人誌、書くことない

攻略同人誌の内容もどうしたものかなと困ってしまいました。

過去の同人誌であればファンデッキを使う方を紹介していましたが、新鯖が活躍できる高難易度がすぐに実装される訳でもなく、短い期間では〇〇を使い続けるマスターを発見するのも困難です。

となるとファンデッキ攻略よりもシナリオや設定解説の方が昔の攻略本らしい…？と判断して銀月マダオさんに依頼をかけた、看板らしい性能だったアルクを特集したり、色々試行錯誤が続きました。

今回の追加分では微課金マスターの攻略が面白いことになっており、それを紹介できたので良かったです。

TA勢は必然的に廃課金。私もYoutubeやGamewith勤務の収入で重課金していたし、一般的な視点が消えていたので…。

…あのAP使いのガチさ、一般的か！？

### ◆編集・発行

小黒唯

### ◆執筆

あやの・アロハ・小黒唯・銀月マダオ  
sva4号機・すずや・しーえふ・はなだ  
Fay・もこな

### ◆DTP協力

聖まよ

### ◆誤字チェック

有栖川スノン・きやなる。・夜香

### ◆表紙

劔城藍

### ◆本文・SDイラスト

Kito&石楠

### ◆有料フォント

株式会社シーアンドジイ AR明朝体U

### ◆奥付

やり込みに年月や課金額は無関係と  
思い知らされる変なマスター達の本

### ◆印刷

株式会社サングループ/SUNGROUP

### ◆注意

無断転載や転売、複製禁止。  
ネット転載NG。見かけたら連絡を。

### ◆発売日

2023年8月12日

### ◆連絡先

yui801yui@gmail.com  
X(Twitter) : @agro\_yui

### ◆使用素材

Marina (pixiv:3090998)

### ◆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。