

Fate/GrandOrder

非公式攻略本

2018. 12月号

3ターン周回の話をしてしよう。



周回特集34ページ！
種火超級からWスカディ！

スカディパは高レアだけでなく
微課金シングルスカディパも紹介





3ターン周回の話しよう。

もくじ+まえがき(小黑唯)

●小黑唯の書いたページ

P:04-05

『今から始める種火超絶3ターン周回』

すべての周回はこちらから始まり、孔明は過労死、スパPステラは絆10になる。

P:06-07

『上手なバフでPT最大火力を出そう』

よくある質問やコメントのアンサー記事。「足りないです」の原因と、足らせる方法。

P:08-09

『サポート兼アタッカーって何だ?』

宝具火力とNPチャージ以外の周回性能についての記事。宝具火力が縦伸ばし系ならサポート系はパーティ全体横伸ばし系。横から伸ばしてくれるなら、縦も伸びるし横伸ばしが集まりまくれば縦になるお話。雑にいうと槍エリちゃんや水着ジャンヌ、酒呑童子(殺)のW攻撃力アップは強い。

P:10-11

『安定クリティカルを周回に取り入れよう』

2wave大量スタードーン。
3wave宝具+クリティカルドーン。
「札運じゃん」「スター運じゃん」の運要素を極限まで減らせば周回安定するよ記事。

P:12-13

『NPチャージを組み合わせて宝具2回』

最も分かりやすい周回人気のNP50%勢。カレスコと組み合わせて宝具2回の手順。

P:14-15

『AQ宝具でNP回収して宝具2回』

除:スカディ。A/Q周回の原理説明。周回パーティ例とかはない。原理説明。

P:16-17

『スカディ周回 低ハードルVer.』

凸カレ&W編成じゃない版。

P:18-19

『術ニトクリスで即死周回の仕様解説』

原理説明。DR50までは実戦範囲。

P:20-21

『通常攻撃/増援系周回を攻略』

動画多め。NPチャージ礼装は損です。

P:22-23

『フレンド以外レベル1でイベント周回』

最近始めた人向け。
ストーリー同様に周回もフレンド頼りでなんとかなるので恐れるな、という話。
礼装5積み6ターンが魅力に感じるなら強いフレンドを借りた方が早いです。

P:24

『低レアで特攻礼装周回』

ネロ祭/ギル祭を中心に解説。
特攻レイド戦はちよろっとだけ。
実は低レア無双です。

P:25

『汎用ストーリー戦闘3ターンパーティ』

疲れたけどストーリー進めたい暴力パ。

●雪菜帝督さんの書いたページ

P26-27

『佐々木小次郎を使った周回』

私「推し鯖運用で有名な方は、どんな周回をしてるんだろう。早い者勝ちの魔神柱レイドや、アポでも小次郎だったし…」
たまたまTwitterで小次郎周回動画がアップされるし…まさか…
という疑問、興味から依頼。
勇気づけられて心が楽になる内容でした。
1ターンレイド戦周回で役立つことがまとまっています。ありがとうございます。

●周回報告マンさんの書いたページ

P28-33

『ステラ&オダチェンを使わない！
宝具のみ3ターン周回編成講座』

周回編成例やTAをTogetherでまとめていらっしやる方。高レア前提の編成記事についてお任せするために依頼。
できれば使いたくないものを使わないで済む編成例や手順紹介が盛りだくさんです。

P34-37

『スカディの周回運用講座』

半端ないクオリティのWスカディまとめを作成されていたので依頼。編成ハードルは高めですが、敵が2体時や、殺狂3騎時の対策もされており完成したらもうWスカディ以外やらない方が多いのも納得の仕上がります。助かりました。ありがとうございます。

【再録】

●ジキ猫さんの書いたページ
P38-39

『実用性皆無！
クリダメでミリオネア！』

P40-41

『実用性ちょっぴり。
フェスダメチャレで
ミリオネア！』

P42-42

『実用性ちょっぴり。
ダメージトライアルで
900万！』

●有之助さんの書いたページ
P43-44

『実用性皆無！
宝具ダメでミリオネア！』

依頼時期の違いにより、ダメージチャレンジ系が方々に散っていたので一括再録させて頂きました。

冬祭り2018-2019のお供に。
推しがすごいダメージを出しているのを見たい方はぜひ。
この為だけに武蔵ちゃんと翁欲しい。

●まえがき

『3ターン周回』を組むのはマネーイズパワーシステムで押し切らないとちょっとした楽しいパズルになっています。

苦手、ポチポチだけで終わらせたい方も多いと思いますが、自分で組むのに興味がある方は原理を知ったり周回向きサーヴァントを知るほど楽になります。

NPチャージと宝具火力、宝具Lv。Wスカディ適正しか話題にならないので周回だけに絞って書いておきたいな、と思って今まで私が書いた周回系をまとめてフルリライト。
足りない分野は網羅するつもりで大量追加しました。2015年からのFGO周回の歴史を縮ざらひ感。

FGOが嫌いになる前の一案。
FGOを楽しむ為の一助になれば幸いです。

私は周回パターン組んだあとの作業は苦手、苦手、苦手です。
推しの素材集めのために奔走するなど狂気に落ちないと頑張れないです。

沙条愛歌さまをスキルマにしたい。
沙条愛歌さまを絆15にしたい。
沙条愛歌さまに買いたいので、蒼銀ドラマCD発売記念とか、1700万DLやら何でもいので2部6章前先行実装をお待ちしています。

今から始める種火超級3ターン周回



■フォウって入手困難？

2018年12月現在★4フォウは年単位でゆっくりと配布されていくもので、実装当時のプレイでも合計2体の完成が限度。

しかし今回話題にしているのは★3フォウでこれはマナブリとイベント交換で毎月最低2~3人分入手可能。またフレンドガチャでも入手可能な為ボックスガチャでめっちゃくちゃフレボを稼いでいると「全鯖最終再臨と★3のフォウMAX」は可能。入手は限られるが無制限に手に入る為『取り返しのつかない要素』ではない。

■概念礼装の育成って？

フレンドガチャから出てくる★1~3の概念礼装をちまちま合成し続ける苦行。やる、やらないで1000以上のATKの差が生まれる。★3フォウ分はある大差。礼装は「やっちゃえば使い回せる」ので残念なことによる価値のある苦行。

私は★1~2の同礼装をグワーっと重ねバラバラの★3礼装とあわせて最大Lv50の★1礼装にぶち込む。これを繰り返すとLv25~30くらいの礼装が複数出現するので、本命の礼装にひょいっと放り込んでいる。

■どれを育成すれば

- ①: カレスコ⇒代替なし
 - ②: ゴールデン相撲(鬼ヶ島16) 攻撃力+NP50%は全員使う
 - ③: エアリアルドライブ(ハロウィン17) B強化+宝具威力は効率が良い
 - ④: 聖夜の晩餐(クリスマス16) 宝具威力はスキルで解決しづらく、比較的効率がよい
- 番外: 黒の聖杯⇒ヘヴンズフィール

あとは効果が似ているものでATKのみの補正。それがLv上げの効率よい礼装。

◆書いた人：小黑唯

・いつもありがとう
凸ランチ孔明マリン

◆クエストの想定

・種火超級&宝物庫PT

◆これはコレ⇒

・低レア+NP50礼装で完成する汎用3Tパーティ



◆必要な育成と鯖、礼装

- ①: ★1~3鯖4体の最終再臨
アーラシュ、スパPのNPチャージLv10
シェイクスピア、スパPのB強化を少々
いずれも幕間と強化クエストを全て
- ②: NP50%礼装(編成例でなくてOK)
- ③: 野良フレンド孔明
- ④: カルデア戦闘服の入手
- ⑤: 概念礼装レベル上げやATKフォウ
これさえ終われば快適カルデアライフ

◆必要なぽちぽち手順

	アーラシュ	スパルタクス	エイリーク
礼装	50%	50%	50%
自スキル	最大30%	最大30%	
孔明付与	固定20%	固定20%	未登場
合計	100%	100%	
宝具使用	戦闘不能		4人目登場
宝具使用		2wave撃破	
孔明付与			単体30%
マスター	孔明orスパPをシェイクスピアと交代		
シェ付与			単体20%
合計			100%
宝具使用			3wave撃破

◆彼らを育てる種火が無い場合



現状、全ての種火超級はLv80~90のルーラーなら通常攻撃だけで勝てる。フレンド野良、関係なくBAQやらBABを選び続けるだけでクリア可能。

種火周回する鯖が居ない場合はコレ。

◆ほんとに低レア役に立つの？

低レアの長所は宝具Lvの上げやすさ。宝具5★3の宝具ダメージは多くの場合宝具1~2★5の宝具ダメージを上回る。育成も低コストで、★5育てる手間が3~4人が即戦力になるし、手持ちは低レアだけで99%のクエストは勝てる。

何を育成するにしても、しばらく通う必要のある種火超級の快適化は利点

★5の宝具2以上がゴロゴロいるようなアカウントであっても宝具使用で戦闘不能になるアーラシュと、狂全体宝具でNP30%のスパPは高レアでも代替できない。

◆周回の基礎はバーサーカー

バーサーカーはほぼ全クラスに1.5倍の攻撃有利。攻撃有利2倍と比べると低い。しかし6クラス各3名の18名を育てるよりバーサーカー3名を育てる方が15名分、楽。サポートなしでも2~3万のダメージが出せ、孔明サポート1.3倍で4万は安定。とりあえずバーサーカーを育てから各クラス育成が楽です。

★1スパルタクス。★1アーラシュ。
★2エイリーク。★2シェイクスピア。
★3呂布(種火では不要)。
何はともあれ、上記5名育成がおすすめ。



上手なバフでPT最大火力を出そう

$$\begin{matrix} \text{攻撃力} \times \text{カード性能} \\ \times \text{特攻} \times \text{宝具特攻} \\ = \text{破壊力} \end{matrix}$$



■バフの効果と傾向

●攻撃力アップ/防御力ダウン
通常攻撃、EX攻撃、宝具など全てのダメージが上昇する範囲の広い強化。傾向として倍率は低め。礼装効果で得るのは非常にレア。

●カード性能アップ/耐性ダウン
BAQいづれかのカードを使用した際のみ効果を得られる。ダメージのみならずNP獲得とスター発生率も上昇する。傾向としてカード対象が絞られる分、倍率高め。宝具と色が一致している場合「宝具火力が出る」と言われやすい。

●特攻系
・宝具威力アップ
宝具時のみ、ダメージ上昇させる。初期サーヴァントは付与持ちが多く、傾向として低倍率。上昇させづらい種類の効果なので、持っていたり付与してもらえるとダメージが伸びやすく、宝具効果で宝具前に自身に付与する鯖の多くは「宝具火力が出る」と言われやすい。

・クリティカル威力アップ
クリティカル時のみ、ダメージ上昇。状況が限定される為、傾向として高倍率。サポート次第では宝具ダメージを更に上回るゲーム中最大火力。

・特攻状態付与
特攻対象への攻撃のみダメージ上昇。傾向として高倍率。宝具特攻とは別。特攻持ちが攻撃有利であれば「さすが特攻持ち」というダメージを出しやすく、攻撃等倍でもいける事も。

・イベント特攻
特定イベントの対象鯖や、特定概念礼装装備で付与される。イベントクエスト以外では対象外。高倍率な傾向にあり、上記特攻系に頼っていたサーヴァントは同系統の種類の強化のためダメージの伸びが悪い。特に「特攻状態付与」と「宝具特攻」の差が大きく出やすい。

◆書いた人：小黑唯

◆クエストの想定

・簡単なフリークエスト周回

◆解説パーティ

・前ページのを引き続きサンプル使用

◆宝具ダメージを伸ばそう

いっぱいスキルを使うとダメージは伸びます…が、仕様を把握した上でスキルを使った方が効率的です。
私の〇〇はこんなにダメージ出せない…という方は、出せるようにしましょう。

◆バフの基礎知識

- ①：攻撃力アップ+防御力ダウン付与
- ②：カード性能アップ
- ③：宝具威力アップ、特攻状態付与、クリティカル威力アップ、イベント特攻
- ④：〔宝具特攻〕(否特攻状態付与)

FGOダメージ計算に関わる強化は4種類。同じ枠であれば加算し、違う枠は乗算。数字の羅列を詠唱する一部のマスターが30%バフとか言うアレを簡単にいうと30%のバフなら1.3倍。100%バフなら2倍のダメージになります。

同じ50%を3回付与できる場合、どう振り分けるのが正しいのでしょうか。
1種類に集中した場合、元値100%+150%で250%⇒2.5倍。
3種類に振り分けた場合、150%×150%×150%⇒3.375倍。
種類に気を使うと大きな差になります。

◆ダメージを上げる基礎

アタッカーとサポーターのバフの種類を把握して、概念礼装とマスター礼装選びを気を使えると手持ちサーヴァントで行える最大ダメージを狙えます。

特にアタッカーがバランス良い強化を自身で持つことはレア。偏ります。自身がカード性能アップに偏るならば味方は攻撃力アップや宝具威力アップなどこちらで整えてあげます。バフを棒グラフなり、図でイメージして凹凸ではなく、平らを目標にしましょう。

◆上げづらいバフもある

③の中でも宝具威力は上げづらいです。平らが目標と言っても、まず無理。スキルや宝具効果では自身も付与も所持者が少なく、倍率も低め。(特攻は所持者が少なく、クラス一致や宝具Lvを上げた上で特攻対象が出るクエスト、と条件が縛られるから強い)

そのため通常周回のバフは攻撃力とカード性能がメイン。宝具威力アップは宝具効果やスキルで20%ほど上げられるだけでも高火力になる。

◆上げづらいバフの上げ方

宝具威力を上げる手っ取り早い手段は星5恒常概念礼装「黒の聖杯」「ヘブンズフィール」で40~80%の宝具威力アップ。もしくはマスター礼装「2004年の断片」の30~50%アップ。前者の場合、NP0%なのでNP50%持ちやW孔明オダチェンなどでNPを補う。NP0%特攻礼装系イベントも同様。



サポート兼アタッカーって何だ？(周回火力版)



■セイバー

●実は不毛の地
全体剣としてはガウエイン、セイバーオルタがカリスマ持ちですが、低倍率なのが致命的。

鈴鹿御前はスター稼ぎと追撃は十分と言える仕上がりですが宝具強化前の火力不足と、NP獲得状態の倍率が低くスターを稼ぎたい2wave開始時はNP10%しかもらえないため礼装枠は改善できず…。

アルテラは宝具威力とスター獲得の2つのサポートがあるのですが、スターには攻撃力アップが付いており温存より自身が殴れよという構成です。
また宝具威力アップ付与を温存するにはある程度の自身の火力も欲しくなるので攻撃力アップが使えないじゃん…。
スター集中クリティカルで解決を目指してもスター獲得は攻撃力についているからやっぱり変わらないジレンマ。

この辺りが原因でアルトリア青さんが実装当時から独走状態です。
単体であればカエサルやベディ、シングルや嫁ネロなどが優秀です。
特にスター発生率アップ付与系は直感などスター獲得持ちが多いセイバーでは3wave目の確定クリティカルの安定が行えます。

■アーチャー

●ナポレオンが器用すぎる
ナポレオンの攻撃力。味方宝具威力とスター発生率の二択だけでも十分なのにスター獲得状態+自身NP30%の器用さが光ります。

その他は実は少数…されど高倍率のカリスマ所持の弓ギル、子ギルです。本気でヤバイ連中が多いので、逆にあんまり話題になりづらいですが高難易度向きの決戦兵器が多いせいで火力面では少数です。
単体はモリアーティーの悪パフとダビデのカリスマが候補になります。

◆書いた人：小黑唯

◆クエストの想定

・高HPイベントクエスト周回



◆火力不足の補い方

周回で一般的に難しい困るクエストは敵HPに対する火力不足が原因です。

宝具火力が高い子がいれば万事解決…ですが、期間限定星5の宝具Lv上げ。既に宝具5！ など、すぐに解決するには難しいところがあります。

であれば、バフを足せばいいのです。アタッカーであり、サポート役でもあるそんなサーヴァントを採用してバフをちょい足していきましょう。

◆周回に必要なこと

周回で最低限必要な事はNPです。全員がNP100%貯める必要があり、NP付与役や礼装は重要でメンバーも行動もほぼ固定です。(P4~5)

アタッカーが味方火力を伸ばすスキルを持っていれば「どこで使うか」で火力調節や最大ダメージ上げに使えます。(P6~7)

前記事ではエイリークの防御力ダウンをどこで使うかで調節していましたが、よりサポートに優れるサーヴァントは各クラスに沢山います。

「一定火力に加えてサポートに優れる」は器用貧乏ではなくメリットです。FGOの違いが分かりづらい細かい性能差は特徴を掴むと細かく使い分けできます。

◆理想その①

・2wave向きサポート兼アタッカーの理想
1~2wave役として十分な火力があり、超高倍率な味方サポートを行える。
⇒これで3wave役を助けられます。

代表例は槍エリザベート宝具2以上や水着イシュタル宝具5(別記事)です。

槍エリは女性へ全体攻撃力3T40%+20%。騎シュタルはBQ強化に大量スター獲得。等倍3万以上のダメージを与えながらマスター礼装級の貢献をします。パネエ。

◆理想その②

・3wave向きのフィニッシャーの理想
3wave役として頼れる超火力。加えて3T効果で味方全体を強化できる。
⇒前者は前提条件。後者も重要です。

3wave役もサポートを行えると1~2wave役のサポート兼アタッカーと相互バフができます。自身だけでは不足しても、相互バフの結果倒せるようになるクエストも多いです。

3wave役であっても火力以外のサポートも強みとなるのです。

代表例はアルトリア(青)や弓ギル。3Tの全体攻撃力アップに加えて、本人が超高火力宝具を所持。

「乱数次第で倒せる」が確定し、「宝具1~2だとギリ足らん」を補えます。

個人的に評価が高い枠です。単体評価ではなく、組み合わせが増えるからこそ評価です。ダメージに限らず、スター獲得や発生率、NP獲得量アップ等そういうのも重要です。



安定クリティカルを周回に取り入れよう

 <p>弓 アーラシュ Lv60 NP 60(75)% 虚数魔術(凸)</p>	 <p>狂 ランスロット Lv80 NP 80% カレイドスコープ</p>	 <p>術 マーリン +SUPPORT Lv90 NP 80% カレイドスコープ</p>	 <p>狂 呂布奉先 Lv70 NP 80% カレイドスコープ</p>		
--	--	---	--	--	--

■セイバー

2wave役はカエサルと鈴鹿御前だけと思われがちですが、スター獲得持ちの比率が非常に高く、B強化など高倍率の自己強化持ちが多く安定します。
スター獲得持ちを2人ならべてスキル上げをすれば安定します。

シングルはクリ威力100%にATKがトップクラスでスター発生率アップ付があるのでちょっとマズいですね。
鈴鹿御前と組み合わせるのもいい感じ
他はATKや攻撃力アップのアーサー&アルトリアが候補になります。

■アーチャー

アーチャーは単独行動で若干のクリ威力サポートがあり、攻撃力アップがあるだけでも何とかなったりします。
特に弓ギルとテスラは宝具特攻もあり「クリ威力持っていないけど敵が死ぬ」。

目立つのはエミヤとナポレオンとジャンヌ(いるか)。
宝具レベル次第で2~3wave役。
エミヤはクリ威力100%なのでB1枚でもマーリン込みで何とかかなり、ナポレオンのスター発生率アップ付とは2wave役サポートとしても便利です。
よくみると巴御前がスター発生率付とふじのんがスター獲得を持っているのが便利...ですが、呂布がライバルなのでその辺りがしんどいところ。

■ランサー

クリ威力込みの追撃まで考えるとブリュンヒルデとスカサハと槍オルタとナタとカルナが3wave役です。
スカサハはQ宝具でスター集中にも確率絡みますが、宝具の火力がおかしいんで失敗しても何とか。
カルナさんはスター集中がないので2wave役のスター量が重要。

スター供給役はワルキューレと桜ですが2人とも自身追撃はできないのでどうせならスカディで使いたい所。

◆書いた人：小黑唯

◆クエストの想定

- ・高HPイベントクエスト周回
- ・宝具Lv低め
- ・礼装自由枠3~4+未凸カレスコ1~2枚
- ・単体ボスHP30万や20万+7万+7万程度であれば安定して3ターン周回が行えます。



◆クリティカルは高倍率

傾向として、条件を達成するのが難しい種類のバフほど高倍率です。
(上手なバフでPT最大火力を出そう左欄外)

クリティカル威力アップ付とは「スターを準備済み」「カードがある」「カードにスターがある」「確率に勝つ」という手順のためか、高倍率傾向。
クリティカル成功時は更に2倍ダメージになる仕様もあり超強力です。
スターもカード運も安定させる手段はいくらでもあります。火力が求められる周回でクリティカルを使わない手はありません。

◆宝具Lvに依存しない

周回はダメージを出すゲームで、宝具ダメージを伸ばすには宝具Lvを上げていく必要もあります。

ですがクリティカルは宝具1でも宝具5平等にダメージを出せます。
そしてクリティカルはATKが重要なので★1~3宝具5に劣る★4~5宝具1を活かせる運用方法です。
宝具2以上がゴロゴロいないカルデアではクリティカルは最適解です。

◆代表例はランスロット(乱)

ランスロの全体宝具大量スター獲得後、スター集中からクリティカルを狙う。
2015年のゲーム開始時からある伝統的で今なお強力な組み合わせです。

スター集中を使わなければバーサーカーはスターが集まりませんので、効率よく味方アタッカーにスターを献上できます。
また相棒も順を追って実装&強化。
スカディ以前から最高級の周回役です。

◆相棒の実装と強化の歴史

- ・2015年11月、孔明にNP付与が追加カレスコも入手しやすくパターン完成。
- ・2016年5月、呂布がスター集中実装スター集中からのクリティカル役が増え単体3waveのカード運が安定。
- ・2016年7月に頼光が実装。同上。全体3waveのカード運が安定。
- ・2016年8月、ランスロにクリ威力追加自身火力が更に上昇。
- ・2016年12月、マーリン実装全体NP20%とB50%、クリ威力100%で単体30万程度は楽勝。スター発生率アップで50個近いスターを入手できる様になりスター運まで安定。

◆3wave役の適性

マーリンと相性がいいと楽です。
3wave役はBuster3枚で、B宝具でATKが高いか宝具Lvが高ければ好ましいです。
鈴鹿御前やエミヤの様に自身でクリ威力を補えるならB1~2枚でもOK。



NPチャージを組み合わせて宝具2回



■今回はコレ→
の。最新版です。
マーリンはおシェイで
代用もできます。
宝具Lvが過剰だったり。
マーリン絆節約時にぜひ。



■NP50%持ちについて
宝具2回撃たせたい、と考えると
2~3ターン効果の自己強化持ちが
使い勝手がよいと言える。
揃っていないことが少ない。

●セイバー
・アルトリア:全体攻撃力3Tなので◎
・モードレッド:自己強化1Tのみ△

●アーチャー
・テスラ:自己強化3Tの及第点
・イシュタル:全体強化3Tなので◎
・水着ジャンヌ:全体強化3Tなので◎
(NP40%だがA宝具なので実質…勢)

●ランサー
・白槍トリア:全体攻撃力3Tなので◎
+宝具効果でNP20%リチャージ
合計NP70%勢。やべーぞ
・エレシュキガル:宝具効果で
全体攻撃力3Tを2回。◎。やべえ。

●ライダー
・ドレイク:全体強化1Tのみ○
・アストルフオ:自己強化1Tのみ△

●アサシン
・水着牛若丸:自己強化3Tのみ○
(NP40%だがQ宝具なので実質…勢)

●キャスター
・ダヴィンチ:自己強化1Tのみ△
・水着ネロ:自3T+単体3T付与なので◎
・アナスタシア:全体攻撃力3Tなので◎

●エクストラ
・殺生院キアラ:実質自己強化1Tのみ△
・水着BB:3Tカード固定で前提を破壊◎

◆書いた人：小黑唯

◆クエストの想定

- ・高HPイベントクエスト周回
- ・NP合計50%チャージ持ちの所持
- ・礼装自由枠4~5+未凸カレスコ1~2枚
- ・出来れば孔明/マーリン/アビゲイル所持

◆アタッカーを3⇒2人に減らす

アタッカー3人にそれぞれNPチャージ
礼装を装備させた場合、自由枠は3枠。
しかしアタッカーを2人に減らせれば
礼装自由枠は4枠まで増やせる。

方法は下記4パターン。

- ①どこかを素殴りorクリティカル
- ②NP100%以上のチャージ持ち採用
- ③イベ礼装が幸運にもNP50%系
- ④アタッカーが何らかの手段で宝具連発
今回は①④を中心に解説する。

◆NPの足し算でセットプレイ

- ①:カレスコ80%に孔明全体20%
- ②:カレスコ80%に孔明全体20%
- ③:NP50%チャージ+孔明単体30%
+オダチェンから20%付与
orマスター礼装「時計塔」で20%付与
or凸カレスコで最初のNP20%を抜く。
孔明は自身を除く味方2名に合計70%。
カレイドスコープx2でNP160%。
自身NP50%と、追加付与20%で70%。
70+160+50+20=300%となる。

NP50%持ちはB宝具に多く、マーリンや
シェイクスピアなどNP20%+B強化との
組み合わせで大ダメージ狙いが基本戦略。
AQ宝具によるNP回収は他記事。

◆カレスコ1枚の場合

カレスコを1枚減らすために
NP50~60%礼装をNP20~30%持ちに
装備させてもOK。
NP50%ではなく、NPリチャージ20%と
NP30%スキルを組み合わせてもいい。
孔明所持ならW孔明して補うのも良い。

Q:全部ないときは？

A.たぶん出来ない。1wave通常攻撃で
倒して礼装4枠がAP効率お得です。

◆マーリンを使っていこう

もう1人のアタッカーを見てみよう。
今回のオダチェンバッファーはおシェイ
ではなく豪勢にマーリンを使っている。

マーリンのNP付与は全体効果系なので、
孔明とマーリンの全体20%付与が2回ずつ。
合計40%付与⇒NP60%でも足りるため、
変則的な運用が可能になる。高レア強い。

●コスト節約編

- ・NP60%礼装といえば虚数魔術未凸
- ・NP30%+宝具威力アップの寺礼装でも
NP30%チャージ持ちであれば足りる

●火力上昇編

- ・最大開放NP60%になる豪華な★5礼装で
火力を伸ばしに行ける
- ・NP10%チャージ、NP10%付与、
NP獲得状態10%…
10%追加できると火力を伸ばしやすい
NP50%礼装が装備できる

『全体にNP付与』と『自身チャージ』が
余分にできると、変な事が出来る。
左ページで本筋が完結したので
右ページでは変わり玉を紹介していく。

AQ宝具でNP回収して宝具2回



■例外ぶっ壊れと、ナーフ！

「宝具のヒット数が多すぎるから通常攻撃のNP獲得を基準値より下げよう」など極端な強カードへの調節は結構ある。特に極端なのはアタランテや殺エミヤやフィンなどが該当。通常攻撃辛い勢。初期実装と4〜5章実装勢がおよそ不遇。…というもジャックと沖田がヤバすぎたので極端なナーフ調節をされた時期。詳しくはカネ8さんの同人誌を読むとじっくりたっぷりデータ付きで分かる。

■セイバー

●騎士とは円卓
円卓はマーリンの恩恵を受けし者…
Busterで頑張ろう。(2018年12月時)
きつと入稿後に実装。

サポート枠としては嫁王がヤバい。攻撃力とNP獲得量アップなので孔明同様「カードの色が関係ないから誰でもいい」という暴力を發揮している。等倍でも宝具をぶっぱなせば超高倍率防御ダウンができ「宝具連射アタッカーのダメージが少し不足するんだよね」を補える。

■アーチャー

●いるかにひれ伏すがよい
全体宝具とNP40%チャージで容易に2回撃てて全体攻撃力アップとスターのサポートまで行えてしまう。

いるかジャンヌの存在により、弓ギル 依藤太(魔性特攻=ヤドカリ特攻)や狂源頼光が恐ろしい火力に化ける。(混沌されど善って怖い)
特攻対象でも宝具未強化で苦しい弓ノブが「わし全体NP獲得量アップ持つとるんじゃよ〜」というかジャンヌをサポートしながらスター集中からクリって善でもないのにWin-Winな関係を築く。

他にも弓はArts以外にも層があつい。「俺がwaveを終わらせればいだから？」の夢女発生装置。私の見てないところで気づいたら死んでいそうな男ステラマンやようやくスカディ実装で簡単に暴れられるようになったQ3連射アタランテ…など。

◆書いた人：小黑唯

連れ回す本のジーク記事のリライト。

◆何が起きている？

サモさん周回。
パラPやジーク君や、いるかジャンヌ。
スカディ実装後のQ鯖(の一部)。

とくにスカディで一般的になりましたが「全然分からない」「雰囲気ややっている」という方も多いかと思えます。知らなくても問題はないです。知りたい方向けです。真実に向かおうとする意志がある方向け。

◆NP獲得の仕様:基本編

FGOの攻撃時のNP獲得は、1ヒット毎に行われる。通常攻撃や単体宝具の場合はヒット数そのまま。

しかし全体宝具の場合、敵数が増えると敵人数の分だけヒット数が増える。

◆NP獲得の仕様:N/Aって何

FGO解析サイトやら一部攻略サイトにサラッと載ってるN/Aという数値。これが大きければ大きいほど1ヒット辺りNPを稼げる。解析じゃないと分からない。

「NP獲得はヒット数。
Artsヒット数10の鯖は
Artsヒット数2の鯖の5倍NPを稼げる？」というシンプルなクソゲーにならないのはこのN/Aという謎数値調節のお陰。

鯖ごとに異なり、Arts枚数が少ないほど高めに設定されている。同Arts枚数なら [Artsヒット数] × [N/A] でだいたいみんな同じ数値に落ち着く。

◆N/Aって何の意味があるの？

N/AはArtsのヒット数とArts枚数で調節されているので、Arts枚数が一緒の鯖のArts性能は多少の差はあれど同じ。

「でもNP効率がいい/悪いの差がある」と思っている方は他のヒット数やスキルを確認してみるとよい。

Artsのヒット数が多い子のQuickとArtsのヒット数が少ない子のQuickはNP獲得が当然違うのだ。前者はNPが稼げないQuickで、後者はNPが稼げるQuickになる。前者がエルキドゥ/アビゲイル/北斎。後者がジャック/沖田/沖田オルタ。

全体Quick宝具のヒット数が一緒でArtsのヒット数が一緒でも、A枚数差があればNP回収値に差がでる。

陣地作成や騎乗でArtsやQuickが常時強化されていれば跳ね上がる。

細かい数値の違いで「何となくArts振ってると稼げる」「どのカードでも稼げる」「ArtsはいけるけどQuickやEXはだめ」「1枚のArtsで稼ぐキャラ」「3枚のArtsのArtsチェーンで稼ぐ」と、個性が付くようになっていく。

現状、Arts枚数が1枚傾向なのはアサシン/ランサー/バーサーカー。

アサシンはヒット数が多い傾向にあり、結果としてスカディ周回向きのQ鯖にランサーやバーサーカーが多めなのはこの仕様原因。



スカディ周回 低ハードルVer.

 <p>狂 アラッシュロウ Lv80</p> <p>NP 60(75)% 虚数魔術(凸)</p>	 <p>術 スカサハスカディ Lv90</p>	 <p>術 孔明孔明 Lv90</p>	 <p>槍 エリザベート Lv80</p> <p>NP 80% カレイドスコープ</p>		
---	--	--	---	--	--

■動画

初級版の宝具2連発版 課金バブル用3連発版



凸カレ+シングルで安定2連打パターン 水着BBを混ぜて安定Qクリ版



WSスカディを組まないで何とかなるなら組まないで何とかしたい派なので、変異型のスカディの投稿が多い。

■項羽が実装

推し本本を入稿すると新キャラで書いた情報がアップデートするいつもの良。今回は入稿が週刊ほど予定より遅れたので情報が間に合いました。ダメじゃん。

低ハードルスカディ運用にガチリとハマるQ全体宝具で高火力クリティカルマン項羽です

・手順

- 1wave: アラッシュNP50%礼装+孔明NP20%
- 2wave: 項羽カレスコ+孔明NP20%+スカQ
- 3wave: NP20%回収できれば孔明30%+スカ50

上記の手順で宝具2連発と高火力宝具、高火力クリティカル札4枚が実現する。1枚あれば十分なので、とてもお手軽

NP20%回収が足りない場合はマスタースキルのNP獲得量アップ、NP10%付与、オダチェンなどで対応します。

宝具威力を持っていないのでアビーにするアルテラサンタにするNP10~20%+宝具威力アップでダメージを伸ばせるのもいい感じですよ。



◆書いた人：小黑唯

◆プレイヤーの想定

- ・スカディ(育成途中)or孔明所持
「入手即スキルマとか無茶言うな」
- ・虚数凸1~2枚以上~カレスコ2枚以下
「凸カレあれば困らんわ！」
- ・高レアで優秀なQ宝具Lv1~2持ち

宝具3連発礼装自由枠5、ではなく宝具2連発礼装自由枠4で選択肢を広げる低ハードル編成です。

◆クエストの想定

- ・敵3体並ぶイベント周回
- ・出来れば3waveのHPが平たい型
5万/5万/20万よりも、
8万/8万/15万や
11万/6万/13万が得意だよ

◆シングルスカディ編成

スカディを利用した周回編成例はだいたいWSスカディ+凸カレスコなのでハードルがとて高い。

持ってる人はいけるが、そこまでの戦力が揃っていない人には意味がない。

じゃあ廃課金じゃないとスカディを使ったパーティが組めないのか、ということではない。

孔明を所持していれば自身のQ鯖と、フレンドに並ぶスカディを活かせる。3連発は難しいが、NP50%チャージ持ち以外が宝具2連発出来るようになり、Quick宝具勢を活かせるのであれば「最高級」ではないが「十分実用」な周回パーティが組めると言ってよいはず。

◆スタンダードな編成

2連発は簡単なので2連発狙い。
1waveを虚数凸アラッシュがステラ。
2waveに虚数凸狂スロが孔明30%付与を貰い、後列から登場したスカディからQ強化付与を貰って全体宝具。
NP獲得量アップ(1T)も惜しみなく使用。
NP30~50%回収で成功する。

狂スロとスカディがスキルLv4。更にオバキルなしでも33%。vs狂以外なら30%が保証されます。

残った孔明20%付与と、集中育成したスカディのNP付与50%を行えば100%。宝具再発射して3ターン周回完了です。

仮に3ターン目に狂スロのカードがなくてクリティカルが出来ず、敵を倒し損ねても次のターンにはいっぱいスターがあるので次のターンにクリれば4ターンです。

◆オダチェン解禁版

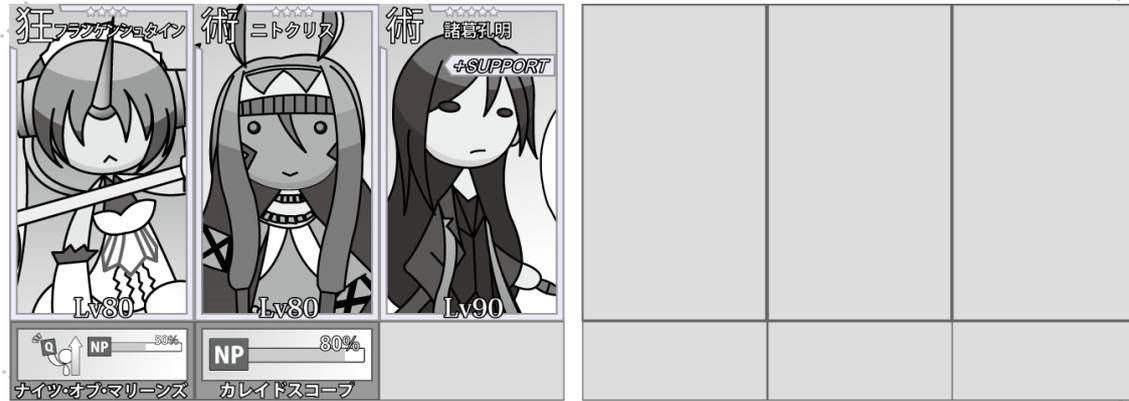
スカディ・狂スロ・孔明のスタメンから狂スロにNP30%付与して宝具。
次ターンにスカディがNP付与を行った後後列からNP50%礼装+30%スキル持ちか、カレスコ装備のアタッカーを登場させる。

前者はスパP等が候補。
アラッシュ解禁なら退場後に5人目としてバフ持ちを更に登場させられるので、スカディのスキル未育成でもシェイクスピアやアルテラサンタといったNP付与持ちを採用できる。

後者は騎シユタルやパール・ゴルゴーンといった全体NP獲得量やNP付与持ち。NP回収の目標値を下げられる。



術ニトクリスで即死周回の仕様解説



■即死耐性について

銅枠でも耐性がある敵もいるので、詳しく知りたい場合は解析サイトの「エネミー」の項目を見る。

シャドウサーヴァントは割と死ぬが即死耐性ダウンを持った上で、ニトのスキルLv10でOC2くらいにすると思ったよりポコポコ死ぬのでビビる。

右動画はフリクエ周回動画のハズが影鯖が即死を連発し続けてしまい、思わず途中から検証が始まった謎動画。



■DR一覧

- DR80⇒50⇒20%族 (例外有り)
ワイバーン系、ゴーレム系
アマゾネス系、ゴースト系
スペルブック系、ケンタウロス系
オートマタ系、自動防衛装置系
ヘルタースケルター系、海魔族
- DR100⇒80族
心を失った者・ちんぴら⇒咎者・やくざ
ちびノブシリーズ⇒でかノブシリーズ
グール・小鬼⇒グールグルトン・邪鬼
- DR80⇒50族？
傀儡兵⇒近衛兵
ヤガ⇒殺戮猟兵
ウェアウルフ⇒ジャガー+ゴブリン
- DR80⇒20族？
雀蜂、翅刃虫、チキン、ホムンクルス
- DR80⇒50⇒数%系
ヤドカリ系
- DR80族
毒針、ヤガ、女子高生ゴースト、竜牙兵
- DR50⇒20族？
ラミア系
- DR50族
魔猪、酷使、イスウルヴル
- DR20族 (例外有り)
ワルキューレ、肅正騎士、黒武者
スケルトンキング

◆書いた人：小黒唯

◆ニトクリスができること

- ①:ニトクリスはNP100%以上チャージを持ってるのでNPチャージ礼装+サポートから容易に宝具2連発可能
宝具強化済なのでパラPより高火力
- ②:全体即死宝具なので、即死しやすい敵が並べば相性や敵HPを問わずに殺せる
- ③:スキルLv10で耐性のない敵へ『確定』
- ④:専用パーティで高HPボスへ即死(※曲芸)
- ⑤:サポートなしでイベント礼装から宝具

◆クエストの想定&役割

- ・ストーリーや周回の雑魚に宝具2連発⇒即死が通れば、使えるクエストが激増
- ・同様の宝具連打勢と組んで増援系で活躍

◆あると便利になるもの

- ・カレスコ2枚or虚数凸+カレスコ1枚ずつ
- ・NPチャージスキルのLv8
- ・即死成功率アップスキルのLv10
- ・★5恒常概念礼装「魔性菩薩」

◆編成例の3ターン周回手順

- 1wave:フレンド孔明が全体NP20%付与ニトクリスの即死成功率アップを使い、全体宝具で突破
- 2wave:ニトクリスがNP100%チャージで再度宝具使用、突破
必要なら1〜2枚目Qでスター稼ぎ
- 3wave:孔明NP30%付与からアタッカーが全体宝具NP30%持ちならマーリン可能NP50%持ちなら礼装自由or更に火力UP

◆2連発のハードルの下げ方

スキルLvの理想形が10-8-1はキツイ。という訳で、スキルLv下げの想定。

- ・カレスコ2枚or1枚+虚数凸時
1wave:孔明が虚数凸ニトへNP30%付与
2wave:孔明が全体NP20%付与
ニトのNPチャージLv5でOK
鎖の12個と魔石のみで即戦力。
アタッカーがNP30%持ちならカレスコも不要になる。

◆即死のハードルの下げ方

- ・魔性菩薩に頼れ
NP50%+OC2上昇(1回)の礼装。
ニトのOCは即死率上昇なので好相性。
全スキルLv1でもOC1時スキルLv10以上の即死率となる。そのため即死耐性なしの敵へ確定する。
スキルLv10-8-1の完成形の様に高確率即死宝具2連発は不可能だが、とりあえずの即死入門としては十分。

そのためニトクリス+魔性菩薩所持時は若干の種火とキャスターピースだけで1wave分の仕事をする即戦力枠。

◆即死耐性の見分け方(雑編)

- 【前提】
サーヴァントは無理。極低確率。影鯖は若干マシだが、基本的には安定しないので避けた方がいい

- 【狙い目】
敵のクラスアイコンが『銅枠』の場合、ほぼ即死耐性がない。あっても低いので敵クラスを問わずに即死宝具を使える。



通常攻撃 / 増援系周回を攻略



- 適正持ち(除:狂)
- ・一定以上のATK (★4以上)
 - ・中途半端な倍率含めてNPチャージ持ち
 - ・スター獲得系
 - ・スター集中
 - ・高性能なArts+Quick性能
 - ・NP獲得量アップ
 - ・攻撃系の強化付与
 - ・3ターン効果の全体攻撃力アップ

この辺りが適正持ち。
なんとなく使っても強い系が強い。
個人的に宝具Lvの低い★4~5は
あまり周回で使う機会が多くないので、
こういうクエストで使って遊んでいます。

- バーサーカーの適正
- ★4以上+★2カリギユラであれば
1人いるだけでメリットです。
(B提供役+残り2名へのスター寄り)

中でも便利なのはNP獲得状態持ちで
宝具が撃ちやすくサポートも強力な
ベンテンレイアさん (CEO)。

全体攻撃力と自身Q強化でQも十分な
火力。スター獲得まであるXオルタ。

同じくカリスマ持ちの茨木童子。
彼女はQでスターを稼げます。
この3人が飛びぬけてます。

続いてNP20%チャージと宝具5の
水着ジャンヌオルタ。(メカエリが競合)
スター獲得持ちで宝具が高火力の
ペオウルフ。
全体宝具でスターとNP獲得状態持ちの
茶々さんです。
★4フォウや聖杯があれば清姫と
ダレイオスもなかなかヤバいです。

狂金時はNPチャージと通常攻撃がヤバイ
けどB強化付与が欲しいのでナイチンと
組ませるとよいです。
NPチャージはあるけどArtsチェインが
出来ない辛いのがヴラド三世。
こちらは孔明と組めるクエスト向き。

◆書いた人：小黑唯

- ◆クエストの想定
- ①：低級クエストを通常攻撃で3~4ターン
 - ②：増援系クエストを通常攻撃込みで
最短ターン+1~2ターン

- ◆メリットとデメリット
- 共通：礼装枠を最大限、誰でも積める
- ①：簡単なクエストだと時間最高率
 - ②：宝具周回に拘ると礼装枠が増えすぎ
- 共通：最短ターン周回は不安定
共通：ポチポチではなく考えるプレイ化

- ◆3ターン周回をしない話をしよう
- 私は宝具とスキルだけの3ターン周回を
組むのは好きでも、作業化すると苦手。
同じことが延々と続くからです。

通常攻撃の選び方を考えたり、
スキルをどこで使うか考えたり、
ダメージ調節したり、NPを稼いだり、
ランダム要素をアドリブでこなして遊ぶ、
そういうゲーム要素が好きです。

なので増援系はとても好きなんです、
あんまり人気が無いのかあまり出でこず、
とても残念です…
パターン化が組みづらいのが欠点ですが
ぐだぐだ帝都、AZO、空の境界、
ハロウィン2016~2017、CCCなどが該当
します。
ピンときづらいので動画がおすすめ。

- ◆NP礼装なしでいいの？
- 増援系周回の特徴は最短でも5~6Tと
どうやっても長めの周回になること。
プレイ時間がかかるのに、敵増加礼装に
加えてNPチャージ礼装まで積んでしまうと
ドロップ報酬増礼装も増やせず、損。

時間効率優先AP無視なら増加無しで3T。
AP効率優先ならドロップ増以外無しで
頑張るのがお得。

- ◆基本的な流れ
- 1~2waveを通常攻撃でNPを稼いで
目標最短ターン+1~2ターンで納める。
3waveボスは宝具で最短ターン撃破。
3wave直前にスター稼いでクリティカル。
この2つです。全部このVer. 違いです。
B枚数が多いと楽なのでバサカが楽です。

◆まずは動画をどうぞ



AZOの増援最短6ターン。
比較的簡単なパターン。

- ・5~6ターン周回は5~6ターンかかる
⇒コマンドカードが必ず1周する
⇒最低限3人全員のArtsが使用できる
⇒通常攻撃のNP獲得を計算に入れられる
 - ・6ターン周回はCT5スキルを2回使える
⇒孔明の観察眼を2回 (NP60%) 使える
⇒CT5ならNP20%チャージを2回使える
⇒カリスマ系全体攻撃力アップ3Tは初手に
使っても最終waveボスへの宝具に間に合う
⇒宝具2回使っている編成の幅も広い
- このため最短6ターンクエストは火力面や
NP獲得面でも実は計算しやすい。



フレンド以外レベル1でイベント周回



■対ランサー（セイバー）

- 全体宝具
 - ・アルトリア(青)
 - ・モードレッド(剣)
 - ・両儀式(剣)
 アルトリア族はNPリチャージが便利
 両儀式はHP回復でクリアしやすい

●単体宝具

- ・沖田総司
1枚目ArtsからのQでNPを稼げる
- ・宮本武蔵
ネロブライド/水着フラン/ランスロ以下3Tスキル系
2waveを突破できそうなターンから使用し始めるとよい

■対セイバー（アーチャー）

- 全体宝具
 - ・ニコラテスラ/イシュタル
NP50%は2wave後に使用するとよい
 - ・アルジュナ
基本はBAAでよい
余裕があればBAQやAAAを使用する
 - ・水着ジャンヌ
宝具ダメージは低く、連発で補う
 - ・ギルガメッシュ
打たれ弱いので回復や回避を忘れずに

●単体宝具

- ・水着アルトリア
一度NPが貯まったら宝具AAで連発
- ・クロエ
NP50%は2wave後に使用するとよい

■対アーチャー（ランサー）

- 全体宝具
 - ・エレシュキガル
 - ・アルトリア(白槍)
NP50%は2wave後に使用するとよい
 - ・カルナ
NP25%は2wave後に使用するとよい
- 単体宝具
 - ・エルキドゥ/水着玉藻/ブリュンヒルデ/水着精光/水着茨木童子
たいたいBOAでNP稼いで
宝具や宝具QQ、QQQでクリティカル準備

◆書いた人：小黑唯

◆プレイヤーの想定

- ・3ターン周回どころか
5ターン周回もキツイ人
- ・フレンドにイベント凸礼装持ちの
アタッカーがいる人

◆メリットとデメリット

- ・礼装枠を最大限、積める
- ・ゲーム開始後から出来る
(ゲーム開始直後から出来るが、
知識に関してはゲーム開始直後の人には
辛いのではと思ったら再現報告が来た)
- ・編成難易度がめちゃくちゃ低い
- ・時間は3ターン周回より当然かかる
割と簡単なのでどぴらず挑戦して欲しい

◆フレ以外レベル1は周回もいける

イベント周回クエストは1部ストーリーのラスボスよりも当然弱く作られているのでフレンド以外レベル1でもクリアできる。「同じクエストを何回も挑戦する」ことで戦い方も徐々に最適化も出来る。

上手いことフレンドを借りれるのか問題もガチャ産のイベントドロップ増化礼装を美味しいクエストの有利クラスに付けてフレンド欄に並べる…という自然な行為の恩恵をそのまま受けられる。

◆前衛を戦闘不能にしよう

簡単なクエストなので無理にフレンドをガチガチに守る必要はない。
前衛3~4名はLv1のイベント礼装持ちのバーサーカーを並べて早く倒れて貰おう。

◆15枚中5枚より5枚中5枚

フレンドアタッカーは後ろから5~6人目に配置しておく。自身1人の状態に早めになった方が都合だからだ。

3人で15枚中5枚がフレンドという状態は「1枚Artsを3回使えば宝具」という場合、最大9ターンかかる。

しかし1人で5枚中5枚なら毎ターン使えるので最短3ターンで宝具を貯め切れる。

その分、被ダメージも集中するが、周回クエストなので防御有利なら問題はない。

◆残り3名の配置案

前衛3人(Lv1)は、敵にどう攻撃されても戦闘不能になってくれる。

運が良ければ1ターン3回行動で倒れる。

しかし敵の攻撃はランダムで、残り2~3名の状態はフレンドも含まれる。運が悪いとなかなかフレンド1人の状態にならない。

そのためラスト3名中2名はタゲ集中持ちやアーラシュなど戦闘不能に積極的になれるサーヴァントにするとよい。

Lv1タゲ集中持ちは4~5人目に置くとタゲ集中の効果を発揮する前に敵から攻撃を受けてしまいスキルが無意味になってしまう場合がある。

そのためタゲ集中持ちの採用時は6人目に置くとよい。

アーラシュはフレンド以外レベル1というコンセプトからは外れ、NPチャージ礼装のぶんだけ概念礼装枠は減るが1~2waveを終わらせられるので1~3ターン縮まる。

選択肢として優秀。

低レアで特攻礼装周回



■レイド系の周回

NP30%持ちであれば、孔明+シェイクスピアやアルテラサンタのNP20%付与で100%になるのでそれで大体終わる。
スノ/P、ベディ、狂金時、ヴラド三世 2018水着エウリュアレ孔明、ビリー+スカディ等。

足らない場合は上記を2発入れれば終わる。



■上記編成例のスキル手順

- 1wave
アドリブ通常攻撃。突破できると確信したら孔明が全体NP20%付与
- 2wave
ゴー、アヴィケブロン
NP80+孔明20%からの全体宝具
- 3wave
スノ/Pの自身30%+孔明合計50%
必要ならオダチエンシェイクスピアでNP20%付与を行って100%
「愛！愛！愛！」すれば終わる

■その他のバリエーション

アマデウスで ONILANDの
クリティカル周回 カード指定特攻



■ガチャと高レアは効率が悪い

概念礼装4を、追加1~2ターンの妥協で買える。3Tより時間は少しだけかかるものの、宝具演出が1回減るのでそこまで致命的な差にはならない。
むしろFGOの総プレイ時間で考えると妥協した方が短くて済む。

概念礼装4~5の3ターン周回にこだわる場合、NP50~100%持ち。カレスコ孔明やスカディ所持などが求められる。これら入手コストや育成コストが発生するからだ。

ターン周回を行うという満足感を買うためにガチャを回し、周回簡略化のために育成を行う。楽しい虚無だが、時短のことだけを考えるのであれば道楽です。

◆書いたひと：小黒唯



◆プレイヤーの想定

- 完成形Wスカディバを持ってない人
- 種火パーティを完成させた人
- 低レア種火パーティを完成させる意義がいまいちピンと来ない方
- 低レアの半裸おじさんや髭のおじさんを本当に優先して育てなきゃいけないの？という真っ当な疑問をいただいている方

◆特攻イベントとは

NP0%のイベント礼装を装備で特攻100~200%となり2~3倍ダメージを与えられるタイプのイベントを指す。
(元々100%:1倍なので特攻100%は2倍
特攻200%は100+200%=300%で3倍)

◆特攻イベントの特徴

【メリット】

- 1~3枚装備で難易度が大幅に下がる

【デメリット】

- ドロップ増加礼装がその分装備できない
- ほぼNP0% (NP50%あると簡単)
⇒NPチャージ礼装も別に装備すると、またドロップ増加礼装の枠が減る

装備前提の難易度の場合、ボーナス礼装を大量に装備しての3ターン周回は困難。
NPチャージ50%持ちやWスカディ+孔明など高レアパーティ以外は難しくなる。

控え含む味方全体を強化する礼装は、全体効果の礼装を控え+フレンドにW凸礼装で楽な周回。凸1枚で若干難しめのイベント周回になる、という印象。

◆3ターンは避けた方がいい

「特攻礼装1~2枚+NP礼装x2~3」ではドロップ増加礼装は1~3枚程度しか装備させることが出来ず、AP効率が悪化する。

ギル祭/ネロ祭などのボックスガチャで「思考停止」して「試行回数が全て」のマラソンを続ける。礼装枠と確実性を割り切って回り続けるならば話は別だが、普通のイベント周回程度であればNP礼装を最低限まで削ってしまった方がよい。

ガチャ礼装をある程度持っているならば3ターン周回にこだわってボーナス礼装枠を減らすよりも合計プレイ時間は減る。

◆特攻2枚+自由枠4を推奨

イベント特攻礼装は通常攻撃も宝具もダメージが大幅に伸びるので、低ATKの攻撃有利1.5倍バーサーカーという通常はカードを選びたくない低ダメージ礼でも1waveならばカード運次第とはいえ1札1殺が目指せる。

特攻礼装を付けたNP80%全体宝具役なら等倍クエストにも連れ回してあげる。

2waveのお供撃破+中ボスへの致命傷を行える。追撃で等倍宝具ブレイブや、特攻礼装役バーサーカーの追撃が出来れば2wave1ターンクリアも狙える。

3waveはスパルタクス一択となる。
全体宝具のNPチャージ持ちバーサーカーは彼しかいない。全バーサーカーの中でも全体宝具ダメージは高め。ネロ祭やギル祭などの簡単な周回クエストであればこれで問題なく3~5ターンクリアできる。



3ターン周回の話しよう。

汎用ストーリー戦闘3ターンパーティ



◆書いたひと：小黒唯

◆プレイヤーの想定

- ・ストーリー雑魚戦で何も考えたくない
- ・低級クエストで何も考えたくない

◆人間はよく死ぬ

ストーリー戦闘に頻出する人間型やオートマタ、スケルトン、ゴースト系は高HPであっても即死耐性が低い傾向にある。2部2章以降に登場した巨人も低い。

即死耐性が低いのであれば、ニトクリスの3T即死成功率UPスキルをLv10まで上がると確定~80%ほどの確率で即死させられる。

そのため、とりあえずストーリーに挑むのであればニトクリスに宝具連打させたら3ターン周回感覚でガンガンストーリーを何も考えずに進めることができる。

◆ストーリーを3ターンクリア

凸カレイドスコープで1回目。
W孔明による合計NP100%付与で2回目。
自身NPチャージ100%で3回目。

即死が100%成功するのであればこれでストーリー戦闘を3ターンクリアできる。進んでみたらボス戦でしたという場面も多々あるが、ボス戦であれば、そっと撤退。クエストにあわせた編成を行うと良い。

毎回アイコンで予想して編成したり、攻略サイトで確認する手間をAPで買うのだ。周回で育てたサーヴァント達に暴力を振るわせる時が来たのだ。考えたくないなら私の動画を見て欲しい。

◆即死しない敵もいる

当然ながら。
80%を外すこともある。

上記画像の編成例。
そのためニトクリスの即死抽選回数を減らすために1waveをアーラシュに任せる。
更に即死しない敵、等倍クラスの敵をダメージで押し切るために黒の聖杯などNP0%のダメージ増加系を持たせる。

W孔明NP付与⇒自身NP100%で2連発。
これで即死しなくても簡単なクエストであれば何となく倒せる。
宝具2+凸黒の聖杯100+★3ATKフォウ時等倍6万2千ダメージを2連発できる。
Arts強化マスター礼装を加えると最大で等倍9万。攻撃有利2倍時は18万。

およそサクサク進められる。
アーラシュ、孔明、ニトクリス、カルデア戦闘服のいずれも「絆10」「Lv10」という可能性は高いが、これは「時間効率を買う」行為なので気になるなら辞めた方がよい。

◆まだちょっとダメージ足らん

1waveをアーラシュ。
2waveをカレスコニトクリス。
3waveは黒聖杯全体宝具バーサーカーとNP100%後2回目ニトクリス宝具を重ねる。
凸カレスコがあるならWスカディが楽。

2waveを1ターンで倒し切れないならニトクリスが再度宝具を使用すればよい。
それでも足りない場合、フレンドにもアーラシュを採用し、NP付与役は自身の孔明+スカディに任せると良い。

■CEOを信じろ

アーラシュを虚数凸。
孔明位置にペンテシレア(CEO)を置いておくとうっかり単体ボスが出てきても対応できるようになる。
その場合、オダチェン礼装を装備してNP50%礼装や黒の聖杯役を任せると自身NP20%獲得状態もあわせて2ゲージ程度であれば簡単に奪える。

■その他のストーリー攻略

増援系周回のようなバサカバ。BQが飽きずにプレイできる。

私の最近の水着BB凸カレスコ+タマモキャットカレスコ+フレ孔明で3連続宝具とクリティカル連打の3~5ターンクリアをしたりしてる。

水着BBちゃん汎用性たかい…。

ステラオダチェンを使わない宝具のみ3ターン周回編成講座1



◆書いた人：周回報告マン
基本的な考え方

「宝具のみ」の3ターン周回とは「いかにNPを300%貯るか」です。当たり前のことではありますが、実際にやってみると宝具・スキル・礼装の組み合わせで様々な方法が出てきます。この講座では初歩的な編成から難易度の高い編成まで段階を踏んで解説していきます。

◆ステラとオダチェン抜き理由

なぜ上記2つを外すかというと、プレイ時間短縮と絆10やLv10になりやすいアーラッシュやカルデア戦闘服を抜くことでエンドコンテンツである絆やマスター礼装上げをしやすくする為です。その分、構成難易度は上がりますが効率的です。

◆初級・基本
NP礼装+NPチャージ持ち鯖

	★1スパルタクス	★3メドゥーサ	フレンド頼光
礼装	50%	80%	100%
自スキル	最大30%	固定20%	特になし
マスター	20%付与		
合計	100%	100%	100%

試しに作ってみた方も多いであろう「種火・宝物庫等の3ターン周回PT」はわかりやすいかと思ひます。まずはフレンドに頼り、NPチャージ持ち鯖にカレスコやマスター礼装でNPを足していく形です。簡単ではありますが、これでは火力が低いので種火周回も追撃前提にしか使えません。応用して少しパワーアップしてみましょう。

◆初級・応用
NP礼装+全体バフ持ちNPチャージ鯖

	★4エレナ	★5イシュタル	★5ギルガメッシュ
礼装	80%	50%	50%
自スキル	↓	30~50%	最大30%
サポート	全体NP20%付与	20%追加	20%追加
マスター	自由枠		
合計	100%	100%	100%

いきなり鯖が星4星5になりましたが、NPチャージとNP付与で解決するシンプルな回答です。最もわかりやすい組み合わせかなと思ひます。更にこの編成例は3ターンのダメージアップスキル持ちが3名並べられます。エレナはBAQのカード性能、イシュタルとギルガメは全体攻撃力アップと種類の違う強化が行えます。最大で攻(20%+21%)×カード20%で1.41x1.2倍。1.69倍のダメージになります。これは宝具Lv1が宝具Lv5になった時以上の倍率です。

3wでは有利相性相手に10万近いダメージが出せますし、敵が特攻の入るサーヴァントであれば15万になります。

さて。「初級・応用でほぼすべて対応できるのではないか？」と思ひた方もいらっしやるかと思ひます。それは間違いではありません。しかし、イベントや育成では「ボーナス礼装」をいかに多く装備するかが重要になります。次の中級以降では、どうすればボーナス礼装を多く装備しつつステラオダチェン無しの編成を作ることができるかを考えていきます。

ステラオダチェンを使わない宝具のみ3ターン周回編成講座2

術 マーリン +SUPPORT



Lv90

降 アビゲイル



Lv90

NP 60(75)%

虚数魔術(凸)

騎 モードレッド



Lv80

NP 100%

カレイドスコープ凸

◆上級・応用1

中級・応用ではメイン2連打でしたので
複-単-複クエストの対応ができました。
ではサブ2連打の場合はどうなるかというと、
複-複-単クエストの対応になります。

	フレンドマーリン	★5三蔵	★3アヴィケブロン
礼装	自由枠	0%	100%
宝具使用			特になし
サポート	全体NP20%付与	20%追加	20%追加
自スキル		自身80%	自身80%
マスター	自由枠		
合計		100%	200%

こちらはアガルタの桃源郷等で使えるパーティーです。
単純に中級・基本のメインアタッカーを
NPチャージ持ちの単体宝具に変えるだけです。これも
いくつか編成例を上げますので手順を考えて下さい。

	フレンドマーリン	★4水着モードレッド	★5三蔵
礼装	自由枠	100%	0%
マスター	2004年の断片(NP獲得量アップ1T+Bスター集中1T+宝具威力アップ1T)		
	フレンド孔明	★4パール	★4CEO
礼装	自由枠	100%	0%
マスター	2004年の断片(NP獲得量アップ1T+Bスター集中1T+宝具威力アップ1T)		
	フレンドマーリン	★5槍アルトリア	★5アビゲイル
礼装	自由枠	100%	50%
マスター	トロピカルサマー(A強化1T+Aスター集中1T+単体NP10%付与)		
	フレンドマーリン	★5キアラ	★5オジマンディアス
礼装	自由枠	100%	50%
マスター	トロピカルサマー(A強化1T+Aスター集中1T+単体NP10%付与)		

◆上級・応用2：ボーナス礼装5枚積み メイン3連打+サポート鯖2体

いわゆる「サモさんシステム」「Wスカディシステム」と呼ばれるような編成になります。
強みはなんと言ってもボーナス礼装を5枚積める点です。
上記システムに関してはこの講座以外で詳しく解説がある
かと思しますので、編成例のみ掲載させていただきます。
(最近の鯖では弓ジャンヌでもステラオダチェン無し
宝具3連打が可能です)

	フレンドスカディ	★5スカディ	★4パール
礼装	自由枠	自由枠	100%
マスター	自由枠		
	自由枠	★3パラケルスス	★4水着モードレッド
礼装	自由枠	自由枠	0%
マスター	自由枠		
	★5玉藻の前	★3パラケルスス	★5水着ジャンヌ
礼装	自由枠	自由枠	50%
マスター	トロピカルサマー(A強化1T+Aスター集中1T+単体NP10%付与)		

【おまけ】

与ダメの面でもまず採用はしないが頭の体操的な意味での
3連打編成例。NP50%持ちもW孔明オダチェンなら同様。

	★5スカディ	★5孔明	★4ニトクリス
礼装	自由枠	自由枠	100%
マスター	自由枠		



スカディの周回運用講座1



◆書いた人：周回報告マン

スカディのここが面白い

実装後、周回革命とも言われたスカサハ=スカディ。
本稿ではその周回サポート性能について解説しています。

・1-1.スカディ実装によって変わった環境

まず、スカディ実装によって可能になった
(簡単に実現できるようになった) 点を挙げてみますと
1.案にボーナス礼装5枚積みができるようになった
(イベントが楽)

2.高威力の宝具3連打ができるようになった (周回が楽)

3.比較的マスター礼装の育成がしやすくなった
という3点が大きな特徴として挙げられます。

もちろん、条件は「自前スカディ・フレンドスカディ・
凸カレスコ・宝具レベル高めQ全体宝具鯖」という条件は
かなり厳しいものではありませんが、条件付きとはいえ
今までできなかったあるいは難しかったことが案に可能に
なったわけで、スカディ実装はとても革新的なことです。

・1-2.スカディを使用した周回の特徴

スカディはバフとNPの付与の倍率が高いため、
高威力の全体宝具を連打することができます。

ストーリーのフリクエであれば威力的にはほとんどの
エネミーを宝具のみで倒しきれれるほどです。

さらに、もともとスターが出やすいQ宝具にさらにQバフ
を重ねるため、スターがたくさん発生します。
(少なくとも30個前後、ヒット数が多い宝具なら50個
以上にもなります)。

イベントでの道中に中ボスがいるクエストや
3wの高HPボスもカード運さえよければクリティカルで
トドメをさすことが容易であり、アタッカーの宝具レベル
が低くてもクリティカルでカバーすることも可能です。

Wスカディを用いた宝具連打周回はとても楽でイベント
等で何か理由がない限りはWスカディ以外の周回は
考えられなくなるほど爽快です。

◆NP回収の基礎知識

Q宝具 (A宝具もですが) の連打は攻撃でのNP回収が
要になります。この章では攻撃時のNP回収の仕様について
簡単に説明します。

・2-1.敵クラスによるNP回収率の違い

敵を攻撃した時に得られるNPは敵クラスによって
異なります (※例外あり)。

三騎 (セイバー・アーチャー・ランサー) を基準として
下記のような倍率差があります。

1.2倍: キャスター・ムーンキャンサー

1.1倍: ライダー

1.0倍: ルーラー・アヴェ・アルターエゴ・フォーリナー

0.9倍: アサシン

0.8倍: バーサーカー

※一部例外のエネミー (クラスによらない)

1.2倍 スケルトン・ゾンビ系 (一部例外あり)

1.08倍 ゴースト系 (一部例外あり)

大雑把には「術騎相手だと連打しやすく、殺狂相手だと
連打しにくい (三騎は普通)」と覚えていただければ
大丈夫です。

・2-2.オーバーキルによるNP回収量の違い

OverKillをした場合、NP回収量が1.5倍になります。

正確には「敵のHPを半分以下にした際のヒット」から
1.5倍になりますが、そこまで計算するのは困難ですし、
敵のHPによるため実際の運用上は考慮してもしょうがない
部分があります。

実戦では「あとちょっとで必要なNPがたまるのに！」
という時にバフやデバフを足したり、先に殴ってHPを減ら
すと足りるようになる場合もある、程度に覚えておいて
いただければ良いかと思います。

もちろんアタッカーの宝具レベルを上げると
威力は増えますので、その分オーバーキルしやすく
(=NPが稼ぎやすく⇒連打しやすく) になります。



実用性皆無！ クリダメでミリオネア！

■耐久の小技

右上のLvをみて頂きたい。また「2016年の平穩」という概念礼装はご存じだろうか。攻撃力を「減らす」というデメリット効果がある。通常のプレイではデメリットとなるが今回の耐久では大きなメリットとなる。そう、ここでの耐久は「敵も含む」。オーダーチェンジの再使用までの耐久は敵も含めて考える必要があるのだ。

◎与ダメを減らす！

被ダメは減らしても与ダメを減らすなんて機会はないと思おう。しかしこれがとても大切！ なんて言っちゃって、敵のHPは有限だからね！ 「順調に進んできたのに敵を倒しきっちゃった～」なんてことになる前に、ここに書いてあることを見てほしい！

■具体的な手段

大ダメージの一撃の前に、敵を倒してクエストクリアしてしまったら本末転倒・編成段階で、アタッカー鯖以外レベルをなるべく下げよう！
例えば孔明マーリンはスキルさえ使用できればいい。Lv70が好ましい。ATKフォウもない方がいい。諸葛孔明は「最終再臨」の宝具強化で防御力ダウンの倍率が上がるため80に。Lv70のスキル魔王礼装のマーリンがフレンドにいと、頼もしい。

- ・盾鯖は相性不利を狙おう！
オーダーチェンジ再使用まで持たないなら等倍しよう。
- ・余裕があれば与ダメを下げる効果の礼装を装備しよう！
- ・耐久中は低Lv鯖のカードを選ぼう！
- ・Bは極力使わないようにしましょう！
- ・Qもスターが出てクリティカルが出やすくなるので気を付けよう！
- ・敵HPをミリ残して他の敵を狙おう！
こうすることで手札が火力のあるカードばかりになった時にミリ残していた敵を殴り、過剰ダメージを逃がすことができる。ダメージは出るが敵のHPは減らず、与ダメが大幅に減らせる。オーバークレNPもたまりやすい。

■バフ上限について

カード補正バフ：400%
特攻状態バフ：900%
クリティカルバフ：400%
防御デバフ：-99.9%
[カード補正] [攻撃バフ-防御デバフ]
[特攻状態バフ+クリティカルバフ]
という計算式。詳しくは@wiki。
攻撃力バフは上限なし。攻撃力アップや自前特攻や特攻バフが強い鯖や礼装があれば新たな伸びしろとなる。

■サポーターの礼装

バフ上限を踏まえると凸牛魔王になる。マーリンの絆礼装でクリティカルを足しても無意味だからです。また絆礼装ではバフ持続が永続します。これにより耐久の場面で与ダメを増やす危険性が上がってしまいます。凸牛魔王がもっとも確実です。



◆押しキャラ(ジキ猫) ???



◆何をしたいのか

- ・ひたすらクリティカルダメージを伸ばす(※右上はクリダメモメント)

◆何が楽しいのか

- ・普段見ない数百万のクリティカルダメージを見るのが楽しい

◆どのような手段なのか

- ・オーダーチェンジを利用して英雄作成EXを多重に重ねてクリティカル⇒大ダメージ。この手順の紹介記事となる

◆使用上の注意点

- ・自分のアタッカーによって適するクエストが異なるので自分で調べる必要がある(特攻、天地人、クラス相性etc)
- ・挑戦に時間がかかる(1回30~90分)
- ・確実ではなく、失敗することがある。
- ・時間経過でしか回復できない呪呪を使用する。⇒調節機会や回数に限られる
- ・マスクデータを知っておく必要がある。クリダメチャレでしか使用しないようなバフやデバフの上限も知る必要がある。

◆どのような原理なのか

「オーダーチェンジ」はスタメンと控えを入れ替える効果であるが控えに置いてる間バフデバフのターン数が進まないという仕様がある。これを活かして、何重にも何重にもバフをかけてトンデモ火力を出す。

◆サポーターを揃えて育成する

基本はマーリン、ナイチンゲール、孔明アンデルセンやアステリオスなどのBusterクリティカルのダメージを伸ばせるサーヴァントを揃える必要がある。スキル育成、絆礼装獲得や、礼装Lv上げでダメージは大きく伸ばすことが出来る。

◆バフ盛りの仕方にご注意

ダメージチャレンジ時のバフや礼装選びは通常のゲームプレイの効率とは異なる。バフには個別に上限値が設けられており、それ以上にバフがかからない。通常プレイでは発生しづらい状況となるからだ。詳しい内容は左欄外と@wikiを参照。

具体的な状況として、Wマーリン使用時はクリティカルが上限まで楽に達する。つまりクリティカル系のバフをマーリン以外でも重ねていくのは無意味となる。またクリティカルと特攻は加算の関係だが上限は異なっているので「特攻系」であればダメージを伸ばせる。

ちなみに攻撃力と特攻ダメージを効率よく伸ばせる本来は最適解となり得る概念礼装の「ぐだぐだ看板娘」「ヴァーサス」だが、ATK型の補正ではない。素のATKも非常に重要なため、最終的なダメージでは劣ってしまうので選外。そのため配布礼装でATKも2000まで上がる「フオンダン・オ・シヨクラ」を使用する。

◆～下準備～

1.アタッカー鯖を決める
クリダメチャレに限らず宝具ダメチャレでもそうだが、誰で火力を出すかによって行くクエストが異なってくる。よって初めにここを決める必要がある。

2.場所を決める
天：オケアノス「静かな入り江」
地：アガルタ「黄金郷」
人：ニコラ・テスラ強化クエスト2回目

共通項は神性持ちパーサーカー。
しかし人属性、神性持ちパーサーカーが金時しかないいう出るクエストも限られている。各自で有利を取れる鯖が出るところを検索して欲しい。神性特攻礼装がない、押し鯖が自前で特攻を持っているetcetc。各自で調査して変更してください。



実用性ちよっぴり。フェスダメチャレでミリオネア！



※今回の記事の前提※

小黑唯注釈。
オーダーチェンジして後列に回るとバフが保存されることを活かしてバフ盛り⇒後ろへ再登場⇒バフ盛り⇒また後ろへ…と積み重ねることでダメージを伸ばしています。
「殴り倒す本」のジキ猫さんがクリティカルダメージを出す基本編。(もしくはBoothのPLUS+BOOKS)
「連れ回す本」の有之助さんがArts宝具ダメージを出す応用編を書かれております。今回はフェス仕様。
とはいえ、一部の重要テクは欄外にて再掲載します。

どういふ事なのかんかんねーよ、
という場合はこちらの動画をどうぞ。
・5分制限版 ・無制限579万版



■フェス版耐久の小技

・祈る
割と真面目です。同じ鯖にクリ3連とか飛んで来たら今まで完璧でもあつという間に危機的状況or失敗です。最悪な乱数来ないように祈りましょう。

・敵の数が多いときは本気で殴れ
敵の数が多いとその分、攻撃が多く飛んできます。その分事故が発生しやすくなるので敵の数を減らしましょう。
また攻撃が減ると時間短縮になるメリットもあります。B始動や、プレイブチェーンを活用しましょう。

・殴る相手はCTが短い敵から
当然ですが敵のチャージ攻撃はダメージが高いです。なるべく受けないようにするため最優先で殴りましょう。

通常時の耐久の小技は右側に。

◆押しFGO(ジキ猫)

- ・ダメージチャレンジ(高低問わず)
・限られた時間で高ダメージを出す

◆どこで使えるのか

FGO『リアル』イベント会場限定のダメージチャレンジ系のイベント
今回のルールは「ファラオ祭り」

◆フェスのダメチャレルール

- ・1Tではなく1回の攻撃でのダメージ
・クエストは選べず、指定されたもの
・時間制限5分間
・フレンド鯖の使用禁止
・タスクスキル出来ない一回きりの戦い
・令呪使用禁止

◆何が重要になってくるか

令呪前提にはしない。
フレンド鯖の使用禁止はフレ鯖が場に出たら失格。こちらも編成時点で考慮。
5分間の制限は有志の計測により、5分を少し超えても続行。記録が出ることが分かったため、気にしすぎる必要はないが度が過ぎた超過は流石に失格になると思います。(複数が参加するお祭りです)
何よりもミスをしない動きが大切。

◆今回紹介するパーティ

ダメージ源をB全体宝具で設定しました。
理由はマーリンによって強化できるB。
敵が3体の場合、単体宝具よりも全体宝具の方が安定して『一発』の大ダメージが出るからです。天地人と宝具倍率からステラ。(※1T内での総火力の場合は次記事で)

◆通常のダメチャレと違う点

通常は時間をかけるだけかけてバフを盛るので「最終waveにたどり着く」ことを意識する必要はありません。

しかし今回は5分以内。かつオダチェンの2ターン前に最終waveにたどり着く必要があります。与ダメージを減らしつつも一定以上のダメージは必要になります。

2ターン前、というのは孔明宝具で3Tの防御力ダウンを2回かけるためです。
なおかつタスクスキルできないので誰も予定外に落ちてはいけません。
ここが通常のダメチャレとの違いです。

◆アタッカー鯖を決める

指定クエストはリアルイベント開始の数時間前に発表されるので、それに併せて火力が出せそうな鯖、押し鯖を選びます。
ステージは公平性を持たせるためにラストにバーサーカーが配置された所が選ばれることが多いです。しかし例外もあるので気を付けよう。

◆実際の流れ

アタッカー鯖が決まったら編成を決めて突入……の前に、今一度編成がこれでいいのか確認する。特にマスター装備の間違いはよくあるので「カルデア戦闘服」になっていることを確認しよう。

クエストに入ったらアタッカー鯖にバフを盛って盾鯖①とオダチェン。

マーリン1,3スキル、孔明1,3スキル、マスタースキル1を使用し1つ後ろに配置してある盾鯖①(Lv65ゲオル)と入替。この時点でアタッカー鯖のNPは60%。
次のバフで100にして宝具を使う。



実用性ちよっぴり。ダメージトライアルで900万！



■ガン札で安定オダチェン！

オダチェンBBB！を狙う上での最大の障壁は、登場騎のカードがどうなるか「若干」しか分からないことです。「若干」は分かります。オダチェンの時のカードの対応は鯖のステータス画面のコマンドカードの順番になっています。オダチェン前後でカード構成が一緒の場合はそのまま引き継ぎます。そうでない場合の見分け方を下の表を用いて説明します。

鯖A	Q	A①	A②	A③	B
	↓	↓	↓	↓	↓
鯖B	Q	A	B①	B②	B③

鯖A：BAAQ (ステ画面はAQQQB)
 鯖B：BBBAQ (ステ画面はQABBB)

鯖Aと鯖Bをオダチェンをした時、鯖AのBとQは、鯖BになってもBとQを引き継ぎます。しかしA①～③は鯖BのAなのかB①～②なのか見分けが付きません。

この状態で鯖Bが登場即BBBを狙うには鯖AのBとA①～③が揃った状態。もしくは鯖AのBと、Aが2枚ある状態で2枚のAがA②～③であることを折ってオダチェンを行う運用要素が入ります。

しかし新機能コマンドコードのおかげでこれを特定できるようになりました。

鯖A	Q	A	A+	A+	B
	↓	↓	↓	↓	↓
鯖B	Q	A	B①	B②	B③

コマンドコード(+表記)はステ画面の並び方に準拠しているため、右端のA2枚に刻印をつけることで、Arts3枚をオダチェン時にAになるAと、BになるAと事前に分かるようになりました。違う種類のコードを付けておくことでどのようなカード構成でも対応が可能な革命的アップデートです。

◆押しFGO(ジキ猫)

- ・ダメージチャレンジ (高低問わず)
- ・ルールで高ダメージを出す

◆何が目的か

- ・ダメージトライアルクエストの最適解
- BBBクリティカル3連発EXで大ダメージ

◆どこで使えるのか

FGO3周年記念のリアルイベント中に期間限定で配信されたダメージトライアル

◆フェスのダメチャレルール

- ・専用クエストが実装&挑戦
- ⇒リアルイベント会場以外は時間無制限
- ・フレンド枠なし6名自鯖でコストヤバめ
- ・1ターンで出した総ダメージが表示&記録
- ・1日目2日目とも2wave
- ・1waveは攻撃耐性付きHP1000狂が3体
- ・2waveは1日目が槍弓剣、2日目が術騎殺

◆なぜクリティカルなの

だってクリティカルが好きだから！！
 というのもありますがきちんと真面目な理由もあります。

全体宝具だと3体残す必要があり、クラスごとで違うチャージをそろえて無敵を張る必要があり大変。

また単体宝具だと宝具で攻撃が切れる為敵が2体必要。今回の条件ではクラスが全員異なるので全ての攻撃をクラス有利では叩けません。(狂分は攻撃有利1.5倍⇒選外)

以上の理由から相性有利鯖を一体だけ残しておけば済むうえにマーリンバフのおかげで下手に宝具を使うよりも強い、「クリティカルを3連打する」という結論にたどり着きました。

◆バフ盛り4回を行うには

今回はオダチェン4回使用して4回のバフ盛りを行います。それはCT回復の間、敵を攻撃し続けることを意味します。

攻略のコツはバフ盛りを完了させるまでにいかに与ダメを抑えるか。これに尽きます。特に最後の局面でアタッカー鯖のBカードを三枚引き当てる操作でターン数を消費するので序盤の与ダメ節約はホントに重要。

◆通常のダメチャレと違う点

今回はなんといっても「1ターンで与えた総ダメージ」で競うという点が違うところです。いつもなら「1発」の攻撃なので、B孔明宝具Bクリの最後に最大ダメージを出すのですが、今回は孔明宝具を途中で挟まずにBBB(全クリティカル)で総合計のダメージを狙います。

◆今回紹介するパーティ

このクエストはフレンドの枠が無く、6枠全て自鯖で編成しなければなりません。

アタッカーはBカード3枚持ちの山の翁。狂だとクラス相性で1.5倍有利なので意地でも2倍にしたいくて手持ちから選ばれました。

今回のキーはLv1玉藻の前と、HPフオウ振りLv2ゲオルギウスです。レベルを極限まで低くすることで与ダメを抑えました。

なぜ最後がアマテウスなのかというと星50出しと防御デバフ要員です。星50出しならいつも使えると思うかもしれませんがレオニダス宝具と違ってスキル獲得なので『敵宝具で全滅⇒残したスターを託してアタッカーが単騎になる(選び放題)』といった作戦はとれません。アマテウスがスキル使用でスターを残し、彼が後列の山の翁と交代する必要があります。



実用性皆無！宝具ダメでミリオネア！

■宝具別の特徴

・バスター宝具
最もダメージが伸びやすく最も実践難易度が低い。理由はやはりというかなんとというか某魔術師。ダメチャレ入門に適している。
大抵の場合、Wマーリン編成が最適解となるが例外もあり。
例外：イリヤスフィール
なんと自己バフのみで最大150%分のBバフを獲得できる。よってWマーリンではBバフが上限に達しやすく過剰。

・アーツ宝具
バスターの次に一般的。玉藻が回復持ちなため難易度もそこまで。ただしこの記事の編成のように開幕嫁入り×4をやるなら話は違ってくる。

・クイック宝具
未開拓地、未踏のジャングル。
マーリンや玉藻術ギルのように際立ったバフアパーがないため明確な最適解が存在しない。回復をこなせるバフアパーが存在しないのも挑戦者の少なさに拍車をかけている。
最適解かどうかは不明だが、W宝具5刑部姫が開幕嫁入りでOC3とOC4宝具バフを2回かける編成が自分の計算した中では最もダメージが高かった。
しかし編成難易度も実践難易度も規格外なので実証はできていない。

■特攻バフについて

混同しやすいが宝具特攻は2種類ある。ジャックや儀の特攻状態付与などはあく自身のカードにもバフが載るが、ダメージ計算上、宝具やクリバフと同一。合計した値で他のバフと乗算される。イベントでの特攻もこれに該当する。対してギル等の特攻宝具はいずれのバフにも該当しない4種類目の強化。ジクフリやギル等の宝具がやたらに高ダメージを出すのはこのため。

■バフの推移について

$(1+2.17+0.95) \times (1+3.7) \times (1+1.54) = 49.18456$ 倍の宝具ダメージとなる。

	行動	攻↑	防↓	色	特攻
マスター	スキル	30			
玉藻A	スキル			100	
玉藻B	スキル			100	
1回目計		30		200	
マスター	スキル	30			
玉藻B	スキル			50	
術ギル	スキル	21		30	
2回目計		81		280	
マスター	スキル	30			
術ギル	スキル	21		30	
ドレイク	スキル	17			17
3回目計		149		310	17
孔明:宝1	宝デバフ		30x2		
術ギル	宝:OC4		35		
マスター	スキル	30			
術ギル	礼装含	21		30	20
ドレイク	礼装含	17			37
ランスロ	宝具礼装			30	80
総合計		217	限100	370	154



◆推しキャラ(有之助)

・ランスロット (セイバー)

◆何を指すのか

・令呪使用もゲームに取り入れて、宝具でただひたすらにより高いダメージを求める

◆何がやりがいなのか

・地道にバフを積み重ね平時で考えられないダメージを出して得られるカタルシス

◆ダメチャレ全般の基本

・礼装は特別なルールでもない限り戦闘服一択。対象の鯖にバフを掛けてオーダーチェンジを繰り返す方法。
(ジキ猫氏の過去記事「実用性皆無！クリダメでミリオネア！」と被る内容なので簡略な説明に留める)

◆赤か青か緑か

一口に宝具チャレンジと言ってもその実情は様々であり、大まかにバスター、アーツ、クイック宝具の3種類に分類できる。(欄外参照)
筆者は三色とも宝具チャレンジの経験があるが紙幅の都合でアーツ一色に絞って紹介する。

◆バフは満遍なく盛ろう

FGOにおいて宝具ダメに関わるバフは主に攻撃バフ、カードバフ、宝具バフの三つであり(特攻バフは左欄外参照)この三つはそれぞれがかかっている場合に乗算となってダメージに反映される。
乗算ということで一種類のバフを多分に盛るより、バランスよく違う種類のバフを盛った方がダメージが出やすいのである。

◆編成紹介

2018年12月現在、恐らくA宝具部門においては一番最適解に近い編成。

・ランスロット (セイバー)
主役。宝具チャレ視点では自力でA30%のバフを獲得するのが特徴。礼装は言うまでもないが黒の聖杯。

・W玉藻
回復兼Aバフ盛り要員その1。本来なら敵を長く生きながらえさせるためにATKの高い礼装を付けるべきではないのだが礼装はカレスコ&虚数。理由は後述。

・術ギル
バフ盛り要員その2。与バフがAに偏らず、総量が高いためドレイクより先に場に出るように配置。宝具効果で3Tの防デバフなので最大3回可能だが、攻撃宝具なので1回が限度。
自身の生存時、味方の宝具バフ20%付与の絆礼装持ちなのでランスロの宝具使用時には生存してもらう必要がある。

・ドレイク
バフ盛り要員その3。ライダークラスなため星を過剰に吸うので敵を生かしながら耐久する上で好都合。
バフの性質上汎用性が高く、また宝具バフを付与できる貴重な鯖であるため、三色どの宝具チャレンジでも採用される万能バフアパーでもある。
絆礼装&役割は術ギルと同様。

・孔明
デバフ要員。防御デバフさえあればいいというのであればホームズでも代用可能だが、耐久する上では孔明の方が適切。
術ギル&ドレイクの絆礼装のために孔明は最終的には退場するので、3T効果のデバフを盛る機会は2回まで。宝具5時は自身だけで防御デバフ上限の100%に達するが、通常は術ギルにも手伝ってもらう。