

た 私
Fate/GrandOrder
め の
の 推
本 勝 し
。 で

非公式攻略本



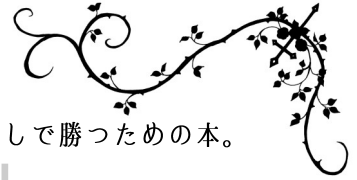
『フレンドの聖杯入りのあの子は
どんな活躍をしているのだろうか』

みんなで力を合わせるって
とっても——素敵なことなのね

小黑唯

よそのカルデアの
マスターの采配を
知りたい人向けの本





私の推しで勝つための本。

攻略本ですのでネタバレはご了承下さい

- **ゴットー@Seven_square**
: 05~06P: 『Artsパ』で宝具を打たせず蹴散らし隊
- **110@eresyukigaruere**
: 07~08P: 『刑部メルトマーリンで』Qパの限界を目指す
- **九条水音@makaisensen**
: 09~10P: 『ファラオパ』でステータスの暴力
: 11~12P: 『英雄作成パ』でバフの暴力
- **黒川@soratobuzabuton**
: 13~14P: 『ロムルス』で確率や失敗も含めて楽しむ
: 15~16P: 『ジャンヌオルタ』は汎用サブアタッカー
- **腐ってもエビ@kusattemoevill**
: 17~18P: 『アタランテ』の使い方に永遠に悩む
: 19~20P: 『エレナ(弓)』の包容力に溺れて死ぬ
: 21~22P: 『ネロ(術)』がうちの推し鯖をアイドルにする
: 23~24P: 『子ギル』を育成したらステの暴力になった
: 25~26P: 『剣ジル』お前が精鋭になるんだよ
- **バーサーカーおじさん@bsk_fgo_msh**
: 27~28P: 『鮮烈なるローマカラテ』(バーサーカーオンリーパ)
: 29~30P: 『ローマカラテは三度咲く』(バーサーカーオンリーパ)
- **キラ乃@kw_2600**
: 31~32P: 『ファントム』の弱体付与6ターンでバステパ
: 33~34P: 『刑部デルセン』の作家2人が最初期アサシンを救うPT
- **推しがめっちゃ好きな人**
: 35~36P: 『推しを6人並べてシナジーさせる』
- **元ゴリラP@isonozexal**
: 37~38P: フランス王妃誘拐事件 (新宿のアーチャー+悪パ)
- **ぱつつあん@JDPA009**
: 39~40P: 『フィン』の強みを活かしたい
- **ねぎこデラックス@trpg_negi**
: 41~42P: 君はぼっちであり、ぼっちではない (天草四郎)
- **小黑唯**
: 43~44P: 『エウリュアレ』で男は殺す
: 45~46P: 『オリオン/静謐のハサン』は理論上最強~机上⇒実戦~
: 47~48P: 『蒼銀のフラグメンツパ』で無理やり勝つ
: 49~50P: 『BQパは新選組だ』~コマンドカードの考え方~
: 51~52P: 『謎ヒロパ』で魅せプレイ時の詰将棋的な考え方
: 53~54P: 『不夜城のキャスター』は砲台&城塞
- **ラピッド@rapiddo13**
: 55~58P: この『嘘』は愛するあなた様の為に (死霊魔術清姫)

■※趣旨※

この同人誌は小黑唯の「人のカルデアの攻略法が見てみたい」「読んでみたい」の感情が発端です。プレイスタイルは音楽性の違いがありますし、全部が全部参考にならないと思います。ただ、大量のPTがあればどれかは好みに引っかかるだろう。2~3割当たればOKくらいの気持ちで読んでいただけると助かります。どれも各々の推しパなので…。

■※ネタバレ注意※

この同人誌は色々な方が自身の推しを紹介する本です。自身の推しをわざわざ真名隠しをする必要性はありませんし、仮想敵や仮想クエストとして期間限定のイベントはもちろんストーリーボスもサラッと出て来ます。

ご了承ください。
ご了承ください場合は1部クリアならフレンド以外レベル1の攻略本を私が出しますのでそちらをお願いします。(宣伝)
1.5部もフレンド以外★3鯖以下みたいなお動画をyoutubeで出していますので…。
…頑張ってください。

■※注意※

この本は2017年9~11月末ごろに書かれたものです。FGOは突然に強化クエストや幕間強化をぶち込み新キャラを実装するのでデータ面の更新が入り、お手に取った段階で情報が古い可能性があります。

現に12月初頭「セイレム」でエネミーに新クラスが登場しました。入稿後の年末に何が起こるかサッパリなんにも分かりません。

この辺りは原稿と印刷と頒布にタイムラグが生じてしまう物理媒体なのでご了承ください。(情報のアップデートも無理です。)

なるべく間違いがないように相互チェックを行っておりますがデータやマスクデータの扱いに誤りがある可能性や、誤植などが発生している可能性があります。こちら予めご了承ください。

■※誤植や誤り発見時※

巻末のメールアドレスまで連絡して頂けると助かります。また感想を頂けましたら、参加者までお届けします。





Fate/Grand Order

■スキル上げ

★頑張って全員のスキルを10にする★
 ・吸血や呪術などのチャージ減少は特に重要。敵の宝具遅延に直結する。
 ・ヴラドの戦闘続行と玉藻の変化だけは9以下でも構わない。

■聖杯持ちが居ない理由

実は最推しがマシュだから。
 最初は彼女に渡したいとの思いで、1つも使わず溜め続けた聖杯は今は20個以上。恐らく、天草辺りに見つかったら大変な事になる。
 今回マシュPTを紹介しなかったのは、Twitter界隈に本職の方が大勢いる為。彼らを差し置いて、自分如きがマシュの運用を語る訳には…。

■パーティーの軌跡

2016年の初回羅生門に於いて、与ダメージと耐久力を両立させたPTとして活躍。特効礼装抜きでも茨木童子に一切宝具を使わず、悠々と15ターン耐え切る粘り強さを見た。
 その後もイベントやシナリオパートで活躍。終章のとあるボス戦でも出撃したのだが、初見の情報不足によって前衛が1ターンで消しとばされてしまう。
 この時、後衛のマーリンやジャンヌが耐久力だけで勝利をもぎ取った事。更にPT全員が絆10に達した事で、マーリンやジャンヌを中心としたアタッカー不在の耐久バをメインで使う様になる。
 最近ではすっかり高難度専用PTだが、敵に天草がいる場合は真っ先に声が掛かる。ビッグクランチ死すべし、慈悲は無い。

■天草嫌い？

ゲームの敵キャラとしては目の敵にしているものの、むしろ「安易に否定出来ないラスボス」として好きなキャラ。
 アポクリファではヴラドと色々あったものの…少なくとも、被害を出す前に止めてくれた事には感謝すべきだろう。
 だが、敵で出て来たら真っ先に潰す。ただただ、宝具が厄介過ぎるのが悪い。

■追記:対セイレム最終戦

2017年11月29日、セイレム実装。ラスボス宝具は「強化解除⇒単体攻撃」と、実に天草めいた性能であった。

本来ならば、このPTの想定敵。だが敵は新クラス。「狂に一方的有利」という、異端の相性が壁となる。肩を落とす筆者。そんな時、とあるバーサーカー使いが呟いた。

「敵はHP100万。レジストされるという事は、普段の1/3しか火力が出ない

「つまり実質3倍の300万削れば良い」

最終戦、2wave突入から14T目。ボスの宝具ゲージ、3/5。宝具使用回数…諸葛孔明5回。玉藻の前6回。ヴラド三世、8回。LV5『血濡れ玉鬼』で貰ったダメージ、合計約80万。勝利の後に残ったのは、強敵が現れてくれた事への感謝。そしてアビーちゃんへの強いガチャ欲であった。

宝具を打たせず蹴散らし隊



◆推しキャラ(ゴットー)

・ヴラド三世(バーサーカー)

◆クエストの想定

・高難度のボス戦
 特に羅生門など超高HPの敵や、強化解除をダメージ前に使用してくるvs天草戦での活躍が期待出来る。

◆何をしたいのか

・汎用A型決戦領主であるヴラド三世をもっと活躍させたい
 ⇒AフェイスやすいBBAAQ構成とはいえず、素のNP効率がよろしくない。
 ⇒ならば玉藻と孔明でブーストしよう。
 ⇒上手いことチャージ減少持ちが揃ったから、厄介な敵宝具を打たせずに済むぞ。

◆何が強いのか

・宝具連発が可能
 誰が相手でも火力を出せる狂クラスの単体宝具に、バフ・デバフを盛った上で乱発出来る。
 ・3人ともチャージ減少持ち
 孔明は宝具で確定チャージ減。玉藻はスキルの他にも、宝具で味方全体のスキルCT1減とNP付与が可能。宝具が回り出せば敵のチャージ速度が1/3~1/4程度になる。
 ⇒上記2つにより、天草や剣式などの「打たせたら厄介」な宝具を抑えつつ、ゴリゴリとHPを削る事が出来る。
 ・孔明の防御性能
 孔明の宝具には確率スタン効果もある。被ダメージを抑えられるだけでなく、バフと回復が合わさり、元々狂クラスにしては高めなヴラドの生存力が飛躍的に上昇。

◆弱点と対策

- ①: 弱体解除持ちがいない
 デバフを頻繁に使われると厳しい。特に宝具・スキル封印や行動阻害系が致命的。
 ⇒マスター礼装をアトラス院にする。玉藻をBBに、孔明をジャンヌに変更する。
- ②: 強化解除をされる
 バフが無ければヴラドは脆いので辛い。
 ⇒「ロード 剣ダ-」で孔明のスタン成功率を上げ、スキルの発動を抑制する。
- ③: 無敵&回避の突破手段が無い
 ⇒ヴラドに無敵貫通礼装を装備させる。玉藻をBBに変更する。
- ④: 攻撃バフ持ちの敵が厄介
 バフを盛って通常攻撃で仕留めに来るような相手だと、防御バフに切れ目のある孔明が事故死する事も。
 ⇒「鋼の鍛錬」などで素の防御力を上げる。後衛に「理想の玉聖」を持たせる。代打用のフレ孔明を4人目に置く。
- ⑤: 宝具が回りだすまでの出足の遅さ
 NP付与とCT1減が可能な、玉藻の宝具を1度を打つまでPT全体のNPが貯まりづらい。
 ⇒初手で孔明の全スキルを使い、鑑識眼の対象を玉藻にする。拘りが無ければ令呪を使ってしまう。
- ⑥: 回復量が宝具Lv次第
 玉藻の宝具レベルが低いと、回復が間に合わなくなる恐れがある。
 ⇒防御バフのスキルレベルを優先して上げる。玉藻マイスターのフレンドに頼る。玉藻をマーリンに変更する。
- ⑦: スキルLv上げが重要
 吸血・呪術はレベルが低いと外れる。その他のスキルも高速で使い回す為、極力CTを縮める必要がある。
 ⇒頑張る。(左欄外参照)



Qの限界へ挑戦

 分 メルトリリス Lv90	 殺 刑部姫 Lv90	 術 マーリン +SUPPORT Lv90			
 トリック・オブ・トリートメント	 トリック・オブ・トリートメント	 2030年の欠片			

■敵宝具の対策

- まずは基本の説明。
- ★メルトリリス
 - 自身へ2回の回避付与を所持。
 - スキルで50%の敵宝具威力ダウン。
- ★刑部姫
 - 全体防御up宝具 & 自身への防御upで80%⇒メルト半減の結果、90%カット
 - 宝具が2回重なれば刑部姫は防御力100%なのでメルト半減なしでもノーダメ。普通に耐えられる。
- ★マーリン
 - 前者2名と違って少し厳しい。
 - 刑部姫の宝具2回で防御力upが40%。さらに宝具威力半減で6割ダメを半減。10000ダメージが3000で何とかなる。無理な場合はマスタースキルで守る。

今回のクエスト。
敵が全体攻撃UPと、宝具前に防御downを使用してくる⇒刑部姫の防御力upだけではダメージにできない。
しかしダメージにせざるも生き残り回復が間に合うのであれば問題ない。
メルトの宝具威力ダウンと最大HP増のスキルと宝具でおよそ耐えられた。
安定して刑部姫の宝具を維持できるようになるまではマスター無敵は早打ち。また敵の騎&狂の動きをみながら、HP回復が間に合わない場合などマーリンが危ないタイミングでも使用した。

■この礼装がすごい

- メルトおすすめ礼装
 - ・トリックオブトリートメント
 - ・絆礼装 (ただしメルトのみアタッカー運用)
 - ・イマジナリアラウンドでQ強化
- 刑部姫おすすめ礼装
 - ・トリックオブトリートメント
 - ・NP獲得量25~30%up系
 - ・絆礼装 (どう考えてもヤバい欲しい)
 - ・イマジナリアラウンドでQ強化
- マーリンおすすめ礼装
 - ・2030年の欠片

◆推しキャラ(110)

- ・レベルマキャラ全員

◆今回のクエストの想定

- ・増援+ボスを『全て』『素早く』殲滅
- ~2017「いつもの黒幕」を101体撃破~

◆更なる仮想敵

- ・同様の増援系&長期戦 (ボスが全体弓、分、狂めの狂以外)
- ・剣槍弓術分以外の高難易度クエ
- ・最強のヘヴンズホール (全員宝具2以上かつ刑部姫が姫路城×2メルトウィルスで耐えられる前提ver) (※小黒唯注釈: イベントアイテムで弱体化をさせるのが前提のボスが存在した。廃人は弱体化させずに遊んでいた。クエ終了後にNP減という、宝具1には厳しいクエスト)

◆何をしたいのか

- ・刑部姫を使いたい
- ・自己満足クエを短ターンで攻略したい
- ・メルトウィルスの宝具威力ダウンを有効に使いたい

◆何が強いのか

- ・宝具連発による安定した動き
- ・マーリン英雄作成のクリティカルと刑部姫のQupとメルト宝具のダメージ
- ・宝具とスキルによる2つの強化解除
- ・刑部姫の防御upをマーリンの回復で補強
- ・全体無敵以外の宝具対策を所持 (左欄外参照)
- ・凸欠片一つだけで十分なスター獲得 (基本30個。およそクリティカル前提になる)
- ・よく知らないクエストでも普通に回る

◆弱点と対策

- ・不規則なチャージ増加 ⇒タスクスキルで運命を変えろ(右本文参照)
- ・初速が遅い(宝具を撃つまで2T~4T) ⇒看板娘アマデウスでNPブースト
- ・CTが短い全体宝具(チャージ増付) ⇒「殺」ならメルトとマーリンで撃つ前に殺す & マーリンが耐え切れるのであまり問題ない
- ・無限耐久が不可能な敵もいる ⇒刑部姫の苦手クラスの術、防御無視宝具も1回~2回しか耐えられない 天草式の強化解除からのダメージ系

◆前提と基本的な動かし方

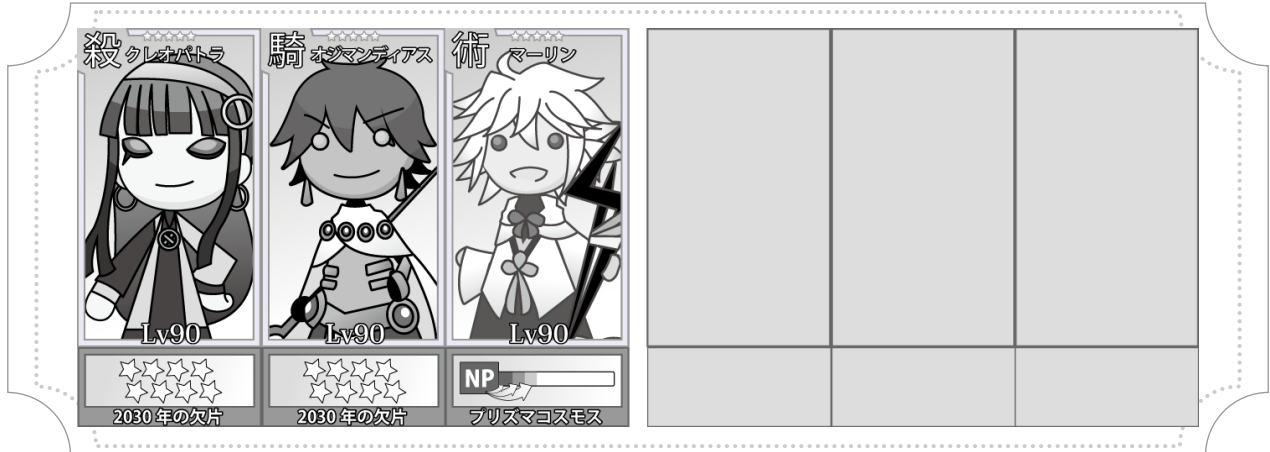
- ・全員スキルマにする
- CTが縮まれば敵の宝具を対策しやすくなるので攻略可能できる範囲が変わる
- ・フレンドはスキルマ & 宝具Lv高めを選ぶ
- 同様に倒し切れる範囲が増える
- ・倒す順番を考える
- 相手が複数体いる場合は、行動順番を考えたうえで倒す順番を考慮する
- オバキル発生タイミングの調節を行うので敵の宝具CTギリギリまで残す場合もある。

◆マスター礼装はコレ

- ・アトラス院
- スキルチャージを早めることで安定性を増したり無敵をマーリンに付けることにより無限耐久を楽にできやすくなります
- ・戦闘服
- オダチェンでアタッカー鯖を変えることにより多くのクラスを速く倒せるようにしたり、スタンで安定性をあげたり、マーリン無敵が間に合わなかった場合のオダチェン自鯖マーリンで安定性を上げます



ファラオパ



(注釈1) オジマンディアスの礼装編成案では「2030年の欠片」を装備していますが、この編成は基本性能の高さとスキルで完結しているため、好みていいと思います。
例：ゴールデン相撲～岩場所～

■推しキャラ(九条水音)

クレオパトラ (王に相応しい少女)
オジマンディアス (王に相応しい男)

■クエストの想定

初挑戦となるクエストの強行偵察。
対ライダー&キャスター。

■コンセプト

単独では安定した強化を得られないものの、攻撃力&防御力を強化するスキルとしては破格の倍率を誇る「皇帝特権」。この皇帝特権をオジマンディアスのユニークスキル「太陽神の加護」によって確定発動させ、「二人のファラオで死ぬまで殴る」。それがこのパーティーのコンセプトになります。

■何が楽しいのか

- ・クラス相性で有利を取っているわけでもないのに目に見えて被ダメージが下がる
- ・クラス相性で有利を取っているわけでもないのに与えるダメージが劇的に上がる
- ・「アサシンがスターを出して、ライダーが集めて殴る」という基本に忠実なので、細かい事は何も考えなくていい。
- ・結果オジマンディアスがメイン火力担当としてクリティカルを連発する。
- ・クレオパトラも皇帝特権の発動が安定するため、「バスターアップを内蔵した宝具」が火力を底上げするための第4のスキルと化す。
- ・またクレオパトラとオジマンディアスで完成されているため、三人目以降の自由度が非常に高い。控えを第二のパーティーとすることも可能。

ファラオのパピルスに不可能の文字はないのです。

■弱点

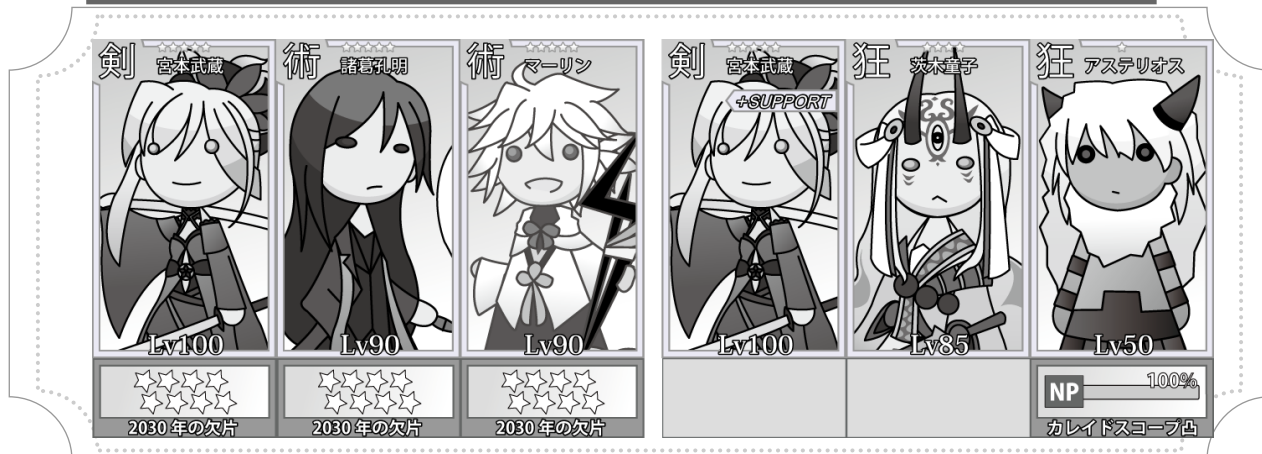
- ・オジマンディアスが要なので、オジマンディアスが落ちるとクレオパトラの攻撃力が下がってしまいます。
- ・また太陽神の加護の効果である「強化成功率アップ」はスキルレベル10で40%アップです。つまり9以下の時は低確率とはいえ失敗する可能性があります。
- ・相手の宝具を凌ぐための全体無敵や全体回避、ガッツ付与等の防御手段が乏しい。皇帝特権の防御アップは40%なので、これ単体では凌ぎきれない。
- ・加えて「スキルで強化して殴る」という性質上、強化解除にめっぽう弱い。最近は強化解除をスキルで持っているサーヴァントも増えてきているため、そういう相手の場合は素殴りで戦いになりがち。
- ・あまり気にする必要はないですが、ファラオは王であると共に神であるため神性持ち。バーサーカー織田信長やカルナの宝具のような神性特攻は尋常じゃなく刺さるので、気を付けたい。

ファラオに不可能はありませんが弱点はあるのです。

■弱点への対処方法

- ・簡単なものとしては「マーリン」。
- ・全体無敵だけでなく回復に攻撃力アップにバスター強化！オジマンディアスにもクレオパトラにも噛み合います。
- ・キングメイカーの名は伊達ではないのです。
- ・同じ方向性ではダビデも面白いですね。
- ・全体回避に攻撃力アップと二人の短所を埋めつつ、長所を伸ばしてくれます。
- ・他の3人目に関しては右欄外を参照。
- ・スキルレベルはイベントで。

英雄作成パ



■コンセプト

英雄作成。
それは稀代のキングメイカーであるマーリンのみに持つことが許された強力なスキル。そのスキルをひとつだけ受ければ、どんなものでも「英雄」と呼ぶに相応しい絶大な能力を発揮することが出来るという。
しかし人にはそれぞれ適性があるため、マーリンが望んだ性質の英雄を作り出せるとは限りません。英雄作成で英雄になれたとしても、英雄として活躍できるかどうかは別の話なのです。

私は常に「マーリンの英雄作成をどう使えば強いのか」を考えてきました。ああでもないこうでもないと思案実験を繰り返して、新たなサーヴァントが実装されるたびに英雄作成を活かし切れるかどうかを中心に据え、今日まで検討に検討を続けてきました。その結論として現段階における一つの回答として出たものが、この編成になります。

■メインアタッカー候補

バーサーカーでは土方歳三
アルターエゴではメカエリチャン
アサシンではクレオパトラ辺りも
オススメです。
アーチャーでは水着アンメア、
イシュタル、英雄王辺りが
良いかと思います。

■推しキャラ(九条水音)

- ・マーリン (稀代のキングメイカー)
- ・宝具を含めバスターを三枚持つ者

■クエストの想定

- ・長引くと不利になる戦い
- ・一撃の重さを求めたい時

■キャラクター紹介

・マーリン
本編成の主役。メインアタッカーにNPと強化スキルを付与しつつ、無敵と継続回復状態の付与でパーティー全体の耐久力を底上げする役割を担う。簡単に言えば「攻撃以外は全てマーリンの役目」ということですが、それが実現できてしまうのがマーリンの恐ろしさ。
特にバスターカード三枚のサーヴァント達はアーツカードの少なさからNPを獲得する機会が乏しいため、マーリンの「アーツ三枚」というカード編成と「NP獲得状態を付与する」という宝具、そして雑にスキル「夢幻のカリスマ」に搭載された「NPを20%付与する」はとてもありがたいところ。防御力アップがない事が唯一の欠点ですが「ダメージを喰らっても、喰らったダメージ分回復すれば問題ない」の精神で！

なお本稿は「英雄作成をフル活用する」がコンセプトであるため、メインに立たせるサーヴァントの礼装は「2030年の欠片」固定ですが、マーリンだけは最大解放したブリズマコスモスも選択肢に入ります。マーリンの宝具を重ね掛けできるのであればクリティカルスターの量は足りませんからね。前Pの右欄外も参照。

・メインアタッカー

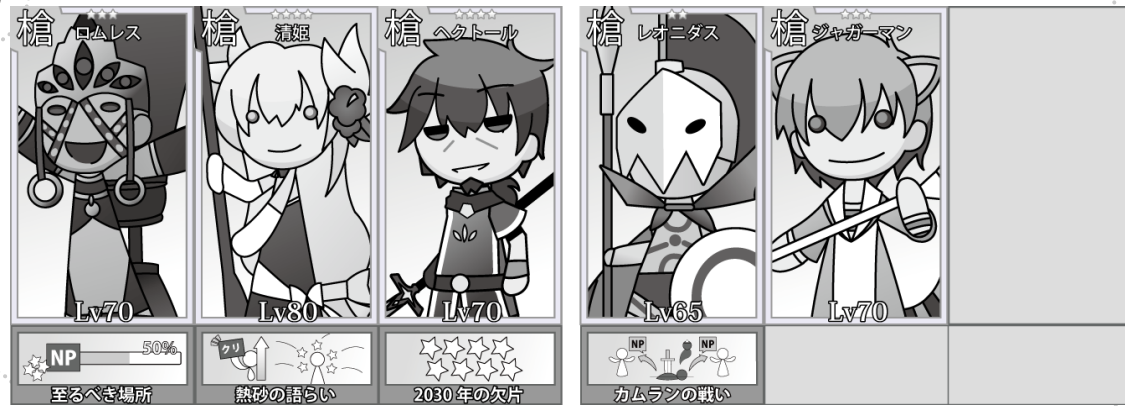
本編成における準主役。マーリンから英雄作成を始めとする数々の強化スキルを受け取って、バスタークリティカルを叩き込んで全てを蹂躞する役割を担当します。当然ですが2030年の欠片はメインアタッカーになるものには必須です。

パーティー全体の火力を一手に担う存在であるため求められる資格は主に二つ。一つは前述した通り「宝具を含めてバスターカードを三枚持つこと」で、もう一つは「スキルやクラス特性等でキャスターであるマーリンからスターを奪えるかどうか」この二つの条件を満たすものとしては「ケツアルコアトル」「ジャンヌ・ダルク・オルタ」「源頼光(槍も狂も)」「ラーマ」「天草四郎時貞」などが思い浮かびますが個人的なオススメとしてはテンプレートにも上げさせてもらった「宮本武蔵」でしょうか。(他候補は左欄外)

キャスターと比較するとスター集中の高いセイバーである事や宝具を合わせるとバスターカードが四枚もある事もそうなのですが、通常攻撃をヒット数2倍として扱う「第五勢」を駆使すれば、「スターを出しながらNPを稼ぐ」という事も出来ますし、運こそ絡むものの三枚目に置いたアーツがクリティカルすれば宝具の二発目も視野に入ってきますから。宮本武蔵の宝具には強化解除が積まれているので、敵が強力な強化スキルを使用してくることが多い高難易度においてある程度雑に宝具を切っているのは大きなアドバンテージになるかと思えます。



ローマの道はローマ



◆ローマの礼装、番外編

- ・メイドインハロウィン
すっごいHPが回復する。単騎で敵の宝具やチャージに耐えられるなら。
- ・カルデアライフセーバーズ
半ば単騎用。七つの丘を自分用のバフとして使うなら選択肢に入る。
- ・黒聖杯
NP供給さえ間に合えばメイン。基礎ATKの上昇や、宝具威力upの項目は攻撃力upの倍率が高く、B強化も持つ。ロムルスにはない項目となるのでかなり効率よくダメージを伸ばせる。
HP減少の【デメリット】も回復スキルと防御力upで戦闘不能になりづらいローマは補いやすい。
W7-7で最強のローマを作り出そう。

◆ローマと聖杯

皇帝特権で擬似星5になれるので、無くても十分。あったら強い。
聖杯無しでも死なない礼装ホルダーという立ち位置は確立しているので、頑張らなくても戦っていける。
それはさておき聖杯いれろぜ！
となった場合、素ステが伸びてバフの効果が相対的に上がり、コスト対効果がとんでもないことに。
それでも運次第で動きが変わる点は相変わらず。

◆押しキャラ(くろかわ)

- ・ロムルス
- ◆クエストの想定
・セイバーオンリー以外のクエスト。
・所要ターンは6~15ほどを想定
- ◆したいこと、やれること
・宝具とスキルによる多重バフ
・バフの成否で戦術を変えるライブ感

◆ローマの強み/楽しさ

- ・天性の肉体と皇帝特権による多重回復耐久力の高さで死なない暴力の体現
- ・皇帝特権の高倍率バフで疑似★5
皇帝特権の成功/失敗が戦略に関わり、単純作業ではなく「ゲーム」になる。
・どこへでも連れていける
クエストごとに編成を大きく変えずにすむ。育成コスト安。
すべての道はローマに通ず。

◆ローマの弱点

- ・皇帝特権の失敗はピンチにも繋がる
取り返しがつかない場合もある
- ・モーションと素ステは星3。微妙

◆ローマの弱点对策

- ・素ステの低さはフォウクんで補う
- ・概念礼装に礼装のレベル上げを行う
主にATK補正が欲しい
- ・スター獲得礼装をPT全体で装備
初期鯖のスター稼ぎにくさを礼装で補う
- ・スキルLVを上げてCTを縮める
皇帝特権を繰り返し使えば成功も増える

◆ローマとマスター礼装

- ・初期服
瞬間強化による火力補助に便利な回復
- ・アトラス院
CT 2 減によって皇帝特権を持続可。
CT 減少は支援鯖に使うのも便利。
状態異常の解除で万全の態勢を維持。
- ・アニバーサリーブロード
ガッツ、魔力放出は言わずもがな。
宝具で稼いだ星と確信を併用することでクリティカル率を大幅に上昇できる。
- ・2004年の断片
ロムルスに足りない宝具威力アップ、足りない星を補うBへの星集中がある。
貴重なAへのNP獲得アップも有用。

◆ローマの礼装

- 皇帝特権失敗時には普通の低レア。
そのためのフォローをしたい。
- ・2030年の欠片、至るべき場所など
(スター獲得系の礼装を使い分ける)
皇帝特権失敗時にロムルスが攻撃する理由はほとんど無い。棒立ちであっても存在意義を作れる礼装が良い。
自身対象の2つのHP回復持ちなので、しぶとく礼装からスターを出し続けられる。
クリ狙いなので、仲間もだいたいコレ。
- ・NP50%系
全体バフ付きの高火力全体攻撃宝具をカドをあまり選ばずとも撃ちやすくなる。
追加効果はお好み、状況次第で変更。
(※左欄外も参照)



ジャンヌオルタは汎用サブアタッカー



◆マスター礼装

- ・初期服
無駄のない構成。回避のおかげでうたかたの夢を攻撃目的のみ使える。
- ・アトラス院
CT2減によって自己改造と竜の魔女を6ターン継続できるようになる
更に便利な状態異常解除と無敵。
彼女の決戦兵器度を跳ね上げる礼装。
- ・アンバーサリー・ブロード
全てが噛み合うマスター礼装。
上二つよりも前のめり。
- ・2004年の断片
宝具威力アップで全バフが乗る、
宝具瞬間火力特化マスター礼装。
Bにだけ星を集められるのも◎
- ・カルデア戦闘服
バフの乗ったメインアタッカーを
下げて、他の面子で攻略しつつ最後に
バフの乗ったアタッカーを出す戦術を
取る。サブアタッカーとしても
彼女を使うのなら覚えておきたい。

◆聖杯ジャンヌオルタ

元々最大レベルが90なので効率は×ですが最高峰のATKが更に一段上がり「相性有利2倍のメインアタッカー」を「ジャンヌで殴ったほうが高効率」という逆転現象を起こせる場合も。

なので「一線級から退いた」は、あくまで聖杯を入れてない場合の話でまだまだ居座れています。
ちなみにジャンヌオルタ&アンリマユがうちのカルデアの聖杯100勢です。最強の脳死鯖の一角へと変貌……。

とはいえ、N/Aがそこまで高いわけではなく、最近の宝具連打鯖と比べると、メインアタッカーとして劣るのは変わらぬ事実です。

◆押しキャラ(くろかわ)

- ・ジャンヌ・ダルク〔オルタ〕
(自前のもLv100スキルマ)

◆クエストの想定

- ・3種以上のクラスが敵として出る高難度
- ・所要ターンが6を超えるもの。

◆何が強いのか

- ・メイン/サブアタッカーのスイッチ戦術
- ・クラス特性の活用
立っただけで役に立つ
- ・火力だけではなくサポートの強み

◆アヴェンジャーとは何か

- ・クラス相性有利&不利がほぼない
どのクラス相手でも同じように戦える。
- ・相性有利には負ける
ジャンヌオルタに関してはクリティカルとATKの高さで攻撃特化なのでどうにか
なってしまうことは多いが、相性有利は
2倍ダメージで同じことをやれるので、
実は最適解にはならない。
- ・アヴェンジャーの最適解
主役が苦手のクラスを対処する為の
サブアタッカーとして優秀。
- ・スター集中力は最低クラス
狂よりも固く、術よりもスターを自身に
集めない。長持ちできる。
- ・ワイルドカード
育ててしまえば連れ回せる。

◆明確な弱点

- ・有利不利がほぼない
相対的にもろく、クリらないと低火力
- ・【デメリット】のクラススキル
常時パーティ全体の弱体耐性ダウン

◆弱点の対策

- ・フォウを可能な限り食わせる
- ・概念礼装のレベル上げ
星5にしては脆いのでHP上げも有意義。
- ・ライダーには要注意
スターが集まりやすいライダーを入れると
自己改造10でも星を独占できないことも。
スターを飽和させて解決するのも良案。

◆実はロートルサーヴァント

実はもう主力として世代遅れです。
2017年10月末現在、ジャンヌオルタより
メインアタッカーとしてブレイクゲージを
削るのが得意な鯖は多数存在します。

ブレイク後の死体蹴りはムダではなく、
1.5倍のNP獲得が出来るので実はボーナス
タイムとなっており、そこでAクリで100%
近くNPを回収できるのが最新型環境鯖。

ジャンヌはWマーリンのサポートがなければ
できません。今、ジャンヌが最も輝ける
立ち位置は主役ではなくサブアタッカー。

スターを集めず、強力なサポートスキル
を有する彼女は今でも優秀。どんなパー
ティに入れても働くBBAAQの札構成もあっ
て、無用になる場面がほぼ無いのが最大の
強みです。

メインアタッカーとしては後輩に席を
譲りつつも、陰ながら存在感を発揮する、
現在はそんなサーヴァントといえます。

◆彼女と踊るための礼装

左右欄外を参照。



アタランテの使い方に永遠に悩むPT



■アタランテのズレマ

素のNP効率が悪アタランテはAチェインの恩恵が相対的に大きくなるが、3T中に必ず一度はAチェインしたい場合、Aが最低7枚いる。ただそうすると今度はBとQの枚数が合計8枚となり、始動用のBを最低4~5枚確保したいことを考えると、Qの枚数は自然と3~4枚になって、通常Qによるスター生成が安定しなくなる。

Aを少なくしすぎてNP回収が安定しなくなるのでクエスト毎に最適なバランスを探ることになります。

■スター20個ライン

3T-集中を活かすPTにおいて重要な、ターン毎におけるスター生産量の推奨ライン。
(概念自体は自分が勝手に作ったもの)

FGOはコマンドカード配布ルールの関係で、毎ターン配られるカード5枚の中で、特定鯖1体のカードは2枚になることが多く、それ以外のケースでも±1になることが殆ど。同じ鯖のカードが一気に4枚も5枚来ることは稀である。そのため特定の鯖にクリティカルさせたいなら、毎ターンのスターは30個あれば充分ということになる。ただ毎ターン30個出し続けるのは至難の業。
(「限凸2030年欠片礼装」を3枚並べてやっど。数ターン継続するスター獲得スキルも多くて10個ずつ、ほとんどはさらに少ない)

なので現実的なラインとして毎ターン20個(より正確には20個を少し超えるくらい)を用意できればいい……というのが自分の提唱する『20個ライン』理論。
ただし切れ間なく20個出し続ける必要はなく、必要な時だけ生産できていればいい。例えば直感系スキル持ちがPTにいて、すぐに+10個できるなら普通の供給量は10個で充分だし、アタランテの場合は追い込みの美学のCTに合わせて供給してやればいいので、スキル使用後からリチャージまでの間はスターの供給が途切れていても問題ない。
(極端に言うとも構わない)

◆押しキャラ(腐ってもエビ)

- ・アタランテ

◆クエストの想定

- ・5ターン~10ターン近くかかる
- ・ザコ敵多めの中期戦
- ・イメージはメインストーリー6章以降

◆何をしたいのか

- ・スター飽和を利用した
- ・スター集中度無視のクリティカル
- ・宝具、およびCTの短いスター集中スリによるNP溜めや、セイバー敵の撃破
- ・貴重なQバフサポート

◆何が強いのか

- ・Qバフ、スター飽和、全体火力要員をひとつの枠に纏められる
- ・恒常星4で比較的宝具を重ねやすく、Qバフと宝具強化も相まり火力はそこそこ
- ・上ブレ時のラッシュカ
- ・宝具でリチャージできるので二発目以降はある程度、楽
- ・早見沙織

◆何が弱点なのか

- ・本人のNP効率の悪さ
- ・NP獲得量upの「カリュドーン狩り」をスキルLv10に強化して標準レベル
- ・カード巡りに左右されやすい
- ・NP効率の悪さと合わせてやや不安定
- ・差別化の必要性
- ・アヴァ、Iマなどスター飽和役が増加
- ・星5バサカ確定クリティカルは源頼光の実装で実質的に役割移譲
- ・『アタランテのズレマ』(※左欄外参照)

◆弱点の対策

- ・礼装によるNP底上げ
- ・スター獲得スリや礼装によるフォロー
- ・特に『20個ライン』は重要(※左欄外参照)
- ・クエスト構成に合わせた
- ・的確なアタッカー、サポーターの選定

◆マスター礼装はコレ

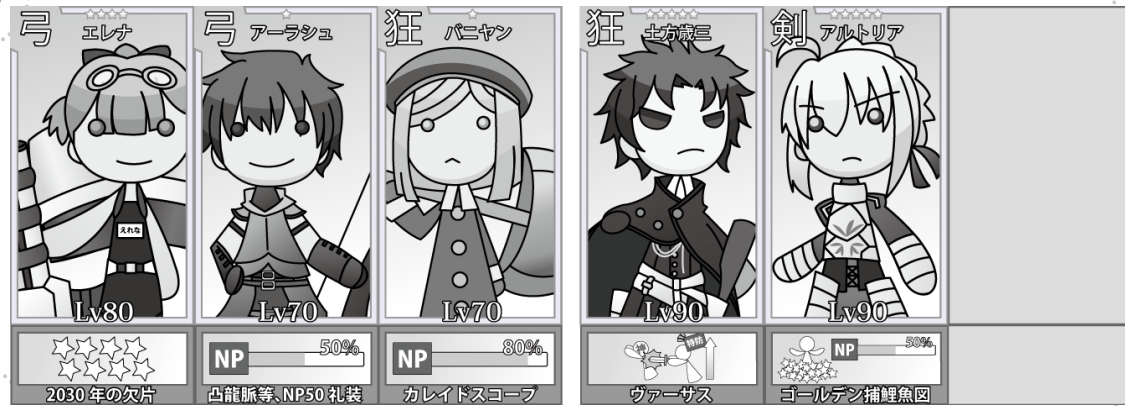
- ・初期服
- ・回復が必要な場合に
- ・アトラス院
- ・全スキルフルに使うので、CT短縮の恩恵がデカイ。弱体解除でラッシュも邪魔されにくい。
- ・カルデア戦闘服
- ・スター飽和時にカード3枚配られた鯖と後ろのアタッカーをオダチェン
- ⇒全弾クリティカルはロマン。
- ・2004年の断片
- ・貴重な高倍率宝具威力アップと、NP効率アップによるアタランテ宝具再射の短縮が噛み合う。B限定スター集中も便利。

◆この礼装がすごい

- 押しにつける礼装
 - ・至るべき場所
 - ・20個ラインのためのベース作り
- +初期NP50による下駄。(※右欄外も参照)
- 相棒につける礼装
 - ・クリティカル威力up系、スター生成系
 - ・言わずもがな
 - ・低倍率のスター集中度アップ系
- ※低倍率が重要※
(右本文で解説)



エレナママの包容力に溺れて死ぬPT



■普段使い

うちのカルデアでは孔明、アーラシュが既に絆10に達しているの、梓圧縮も兼ねて、火力や速度を求めない周回なら水着エレナの出番となることが多いです。一方でストーリー等の初見クエにとりあえず突っ込んでみることもしばしば。剣敵が少なくともニヤーフ10のおかげで殴れます。

■スキルLvの育成順

個人的な重要度では第一>第二≧第三だと思ってます。第三スキルは宝具レベルが上がると重要度が増す。逆に宝具1なら第二優先が安定かなと。

宝具レベルが高い状態で第三スキルLv10になると、単純な宝具用火カバフとしての機能は勿論、初手に水着エレナのAがあるときに黄金律の代わりにしても使えるので。

◆推しキャラ(腐ってもエビ)

- ・水着エレナ (アーチャー)

◆クエストの想定

- ・3T周回~10T近辺の中期戦まで

◆何をしたいのか

- ・味方のNP補助からザコ散らし
- ・チャージ減による妨害まで手広く

◆何が強いのか

- ・比較的幅広いコンセプトへの対応

- ・第一スキルの全体NP付与
いまでも稀有な効果。最大20x3=60。
単体NP50チャージより合計値で勝る。

- ・ニヤーフ!の固定ダメージ
+1000~2000の固定ダメージは強い。
単純換算だとATK約4347~8695分の
プラス。水着エレナLv80の1stAにかかる
攻バフとして考えると約1.5倍~2倍。
(ただし各種攻撃補正の数値が大きくなる
ほどこの倍率は低くなる)
わかりやすくいうと、等倍相手への殴り
ダメージが目に見えて大きくなる。相対的
に恩恵が小さくなるB始動つき2nd、3rdに
つく場合でも、相手が等倍~相性不利なら
バフとしてはデカイ。
3hitするQを2枚持ちなのでスター生成役
としても最低限貢献できる。前述した
ニヤーフ!のおかげでDPSも落ちにくい。

- ・確定チャージ減の信頼感(最短CT6)
- ・金元寿子

◆何が弱点なのか

- ・限定鯖なので宝具レベルを上げにくい
純粋周回用として孔明マーリン、
術エレナから一枚落ちるのは確か。
- ・防御系スキルがない
敵の殴りが集中すると脆い。
- ・NP効率はそのなりに良くない

◆弱点の対策

- ・初期NP獲得礼装の装備
- ・回復、防御バフ手段の確保
- ・復刻ガチャへの課金

◆マスター礼装はコレ

- ・わりとなんでも

◆この礼装がすごい

- ・カレスコ
即ブツバでザコを散らすなら
- ・初期NP50系
副次効果のカスタマイズ性が高い
- ・毎ターンスター獲得状態付与系
第一スキルと合わせて『20個ライン』の
調整に(17Pの左欄外を参照)
- ・スター集中度UP系
弓の例に漏れず単独行動持ちなので、
アタッカーに仕立てるのもアリ



ネロPがうちの推し鯖をアイドルにする



■三人目にどのクラスを挿すのか

FGOはスター集中度が各クラス毎に設定されており、大まかにライダー>アーチャー&フォリナー>セイバーなど他に記述がないクラス≧ランサー>キャスター>アヴェンジャー>バーサーカーとなっています。欄内でも説明していますが、ライダーはセイバー等の2倍、キャスターはセイバー等の1/2、ライダーとキャスターでは4倍の差があります。(より詳しくは@wikiの『隠しステータス』等を参照のこと)

で、このPTのコンセプトとしてキャスターの水着ネロとライダー(或いはスター集中系スキルか礼装を持った他クラス鯖)の誰かの枠は決定なので、問題はスタメン枠の最後の1人ということになります。

仮にここへ集中度の高い鯖を挿してしまうと、メインアタッカーとして設定したライダーと三人目の間でスターが分散して、主目的であるクリティカルがうまく決まらなくなる。なので三人目の集中度は高くてもセイバーくらい、アーチャーやライダーを入れるのは御法度ということになります。

◆推しキャラ(腐ってもエビ)

- ・水着ネロ(と各種ライダークラスの鯖)

◆クエストの想定

- ・キャスタークラスの敵がいるクエ全般

◆何をしたいのか

- ・好きな騎鯖にクリティカルさせて、時に無理矢理にでも輝かせる

◆何が強いのか

- ・キャスター特有のスター集中度の低さ
- ・B2枚構成によるB始動要員としての役割
- ・宝具ダメージ
下手な等倍敵程度なら吹き飛ばせる。
- ・打たれ強い
NP大チャージの第一スキルと、ダメージ不利を打ち消しつつ防御バフが張れる第二スキルによるケアの不要性。
- ・サポート能力
倍率の高い攻バフのついた第三スキル
- ・丹下桜

◆何が弱点なのか

- ・キャスタークラス補正
表示ATKと最終ダメージの乖離
(術はATKに0.9倍のマイナス補正がある)

- ・スター獲得数
ヒット数自体優秀とはいえQ1枚なので、本人の総合スター生成能力は低い

- ・結構偏るスター集中乱数の問題

◆弱点の対策

- ・スキル使用のタイミング
想定突破ターンに合わせた第二スキルによる自己バフの、タイミングの見極め
- ・スターの確保
スター生成系礼装や他鯖スキルなど。乱数を考慮して多めにスターを作っておく。

◆マスター礼装はコレ

- ・なんでも
(水着ネロより、メインとなる騎鯖に合わせる)

◆この礼装がすごい

- ・スター生成系
もはや基本の'キ'
- ・その他なんでも
(こちらもちょうど相棒によってフレキシブルに変えていく)

◆この相棒がすごい

- ・アストルフォ
クリティカル型5つ星の急先鋒。もとより尖った性能をさらに先鋭化させられる。
アストルフォの第三スキルの毎Tの確率スター獲得と合わせてガンガンクリティカルさせていく。NPは普通は貯まりづらいですが、クリティカルしてくるとなんか知らないうちに溜まっています。
アストルフォの第三スキルの強化によってNP30~50%チャージが付き、礼装でNP獲得を補う必要がなくなった。そのため、選択肢もかなり広がった。



子ギル育成したらステの暴力になったPT

弓 子ギル Lv90	殺 ステンノ Lv80	分 マルチリウス Lv90	術 シェイクスピア Lv65		
ルームガーダー	2030年の欠片	NP 50% 至るべき場所	NP 80% カレイドスコープ		

■カリスマA(Lv10)

子ギルLv90前提。ATKフォウ+1000で礼装補正なしでもATK10507となる。カリスマLv10発動時はATK12713相当に。ちなみに2017年10月末時点では

- ・星4月の平均ATK：10437
- ・星5月の平均ATK：12688
- (※同じくATK+1000前提)

5ターン中3ターンは星5月と同じ。それ以外は星4月と同じ攻撃力となる。

■聖杯の使い心地

Lv80時点でもいろいろと連れ回してみましたが、普段使いなら80止めでも問題なく強いです。

(※スキルLvは当時から10/4/10)ただLv80だとHPの低さが気になる水準なので、そこは考慮しておいたほうがいいです。

(HPフォウ+1000でも10762。ロビンやピリーなどの一部星3月レベル70時とほぼ変わらない)

ある程度の難所へのPT組み込み、初見クエストへの難投入を視野に入れるなら聖杯4つ与えてレベル90にしたほうがいいかな、というのが個人的な感触。

■『紅顔の美少年』

記事中では第一スキルと第三スキルはレベル10にすることが前提のような書き方をしていますが、第二スキル(人型一体に1T魅了付与)のレベルは必要と感じないなら無理に上げなくてもいいと思います。

成功率は最大で75。CTも最短7と戦術に組み込むには微妙な数値で、仮想敵のひとつとなる刺繍相手には対魔力で成功率がさらに減少することを考えれば、あまり冒険のあるスキルではないかなと。

もちろん他の鯖の補助や礼装で成功率を上げれば100%も狙える数値ではあるので、それを勘案するなら育成するのもアリ。ちなみに術ギルの第三スキルと合わせると最大成功率は105%になります。ギルが組む時の参考に。

◆押しキャラ(腐ってもエビ)

- ・子ギル(聖杯4個投与のレベル90)

◆クエストの想定

- ・わりとなんでも

◆何をしたいのか

- ・高ランクカリスマ&クリティカル暴力

◆何が強いのか

- ・育成コストがお買い得過ぎる
- 最高ランクの「カリスマA」が星3の育成コストでスキルLV10にできる。(どれだけお得なのかは左欄外参照)

- ・異常なNPの稼ぎやすさ
- そのままでは標準的なNPの貯めやすさだが、スキル「黄金律A」を加えることで異様にNPが稼げるようになる。
- ・礼装の選択肢の広さ

- NPチャージ関係に絞られない
- ・星4以下の弓鯖には少ない天属性持ち
- ・星3以下としては最も大きい数値の宝具威力デバフ持ち
- (天草、キアラあたりの対策として有効。詳細は右欄外に)
- ・遠藤綾の丁寧語ショタ演技

◆何が弱点なのか

- ・LV70のままでは暴力を実感しにくい
- ・やや低めのHP
- 特に最近雑魚の殴りでも痛いので、HPの低さが堪える
- ・ほぼ大人ギルの下位互換になる
- (宝具デバフと魅了を除くと、カリスマの倍率、黄金律含めたNP効率もほぼ同じ)

◆弱点の対策

- ・聖杯の使用
- (常用するならレベル80は欲しい)
- 大人ギルを引かない。
- あるいは引いても使うか、二人並べる。

◆マスター礼装はコレ

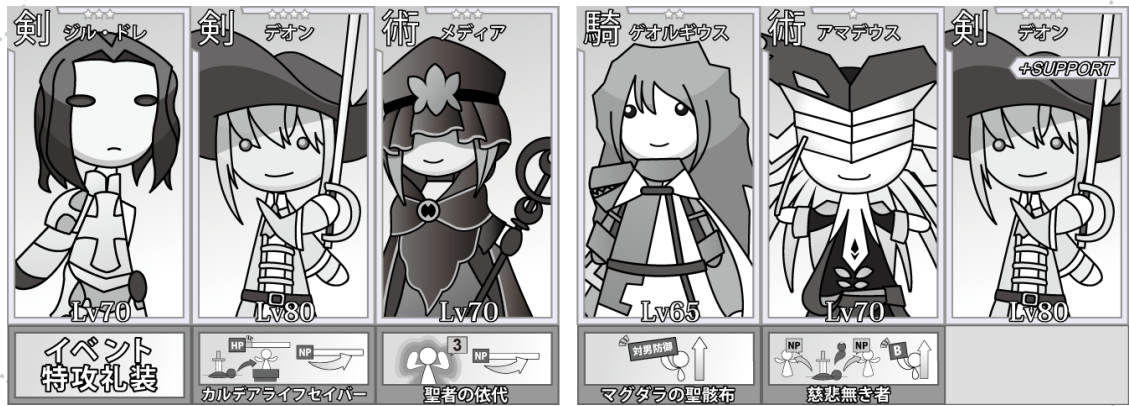
- ・初期服
- 回復、攻撃力UP、回避は正義
- ・アニバーサリーブロード
- 足りないBパフと保険用スター生成の確保
- ・その他、わりとなんでも

◆この礼装がすごい

- ・スター集中系
- アタッカーに据えるならこれ。カリスマとクラススキル「単独行動」のクリティカル威力UPでダメージを出しやすい。
- 弓のスターの集まりやすさも相まって、「ルームガーダー」のような倍率低めのもでもクリティカルが安定する。そのため集中系礼装の選択肢も広い。「黄金律A」を合わせた時のAクリティカルのNP回収量はヤバイ。
- ・レコードホルダー等の弱体付与成功UP系
- 宝具に付随するデバフを利用するなら。第二スキルの魅了成功率もアップする。
- ・魔性菩薩
- OC300で宝具威力デバフが70%になるので全体宝具を凌ぐ手段としてはアリ。
- ちなみにOC500では90%カット。『芸術審美』『真名看破』あたりで完全カットも視野に入る。
- ・味方のサポート用
- 前述したようにNP効率も高く強みが単純明快なので味方のコンゴ用礼装もつけやすい。(右欄外参照)



剣ジル、お前が精鋭になるんだよPT



■フェルグスについて

Buster始動役としてだけ見るとB3枚セイバーが☆3に存在する。フェルグスである。スキルも基本的なものが揃っていて、素のステータスも高い。宝具を使わないのであればB強化礼装の『リミテッド・ゼロオーバー』もつけやすい。その場合、Busterのダメージも剣ジルとほぼ同等になる。

■剣ジルの宝具使用時のカード選択について

剣ジル宝具は攻撃バフが2Tのため、パフォーマンスを最大限に発揮したいなら選択肢は3つほど上がる。
①：剣ジルのカードが2枚ある時【宝具込みブレイブチェイン】
②：誰かのBボーナスを利用する他騎B>剣ジル宝具>剣ジルカード
③：カウンティング
次のターンに剣ジルカードが3枚以上来ることが確定している時に使用。

基本的に剣ジル宝具のデメリット解消のために他騎の宝具を後ろに挟むのはあまり得策ではなく、かえってダメージを減らしてしまう⇒剣ジルを採用する意味が薄くなってしまいます。デメリットカバーのためにタゲ集中持ちを推しているのはそのためです。(スキルのみで完結するため、剣ジルのカード選択を阻害しない)

■聖杯使用の罫

聖杯投入に悩む場合。「剣ジルはHP偏重型ステータスなのでATKは思ったほど伸びない」という点に注意しておきましょう。レベル100時のATKは8952です。(ATKフォウなし)このほかスバルタクスなどのHP偏重型も同様です。聖杯の使用は計画的に。

◆押しキャラ(腐ってもエビ)

・剣ジル

◆クエストの想定

・剣ジルで攻略したいと思うクエスト(編成画面はネロ祭2016のケルト師弟)
・あるいは槍敵のいるクエスト全般

◆何をしたいのか

・ウォーズマン理論めいた乗算バフでひたすら殴る

- ①宝具で攻撃力upが100%
- ②B強化が狂化スキルで常時12%。『プレーヤーティの激励』Lv10で50%。(5T有効で、CT5。つまり実質常時B強化)

これだけでもなかなかの数値だが、そこから相性有利やクリティカル発動時はさらに倍ドンされ、掛け算の暴力を味わえる。ちなみに上の条件を全て満たした場合の1stBダメージは約39000、B始動ボーナスつき3rdBで約51500。(両方とも乱数を考慮しない場合)これを星3鯖が単独で行える。

◆何が強いのか

・HP偏重型星3のステータスから繰り出される星4.5なバスター
LVMAX+ATKフォウ1000×第三スキルレベル10でバスターの実質ATKは11422
・攻撃力100%アップという今なお単独ではトップを走る純攻撃バフの雄
最近ではかなり充実した高倍率クリティカル威力バフなども合わせるとグングンとダメージが伸びる。

◆何が強いのか

・宝具デメリットのおかげで落ちやすい(ギャグではなく)
B始動役で星5セイバーを使うとHPの高さが災いし、敵の攻撃や全体宝具を受けてもなかなか落ちてくれない事があつたりしますが、剣ジルはそれらの鯖よりHPが3000~5000ほど低いので比較的落ちやすい。宝具のデメリット効果でも助長できる。後衛へのバトンタッチ戦術も考慮できる
・鶴岡聡

◆何が弱点なのか

・フェルグスが優秀(左欄外を参照)
・宝具のクセが強すぎる
攻撃バフが2Tなので効果を完全に活かすろうとすると、デッキシャッフルからのカウンティングは必修事項。仮にそれが出来てもドロー運に左右されやすい。
・B強化スキルの『プレーヤーティの激励』はほぼレベル10が前提。愛運用するにも完全に核となるスキルなので……。
・回避や無敵、ガッツスキルがない
宝具効果の都合もあって単騎運用しにくい。(自己強化を最大限に活かさない)
宝具のデメリット効果の防御力DOWNで戦闘不能になりやすい。(ギャグではなく)

ちなみに防御力down50%=被ダメ1.5倍。攻撃バフのメリットと合わせて、一時的にバーサーカー化するようなもの。「落ちやすいことがメリット」と言いましたが、それはサブ火力、B始動要員として起用する場合の話であり、剣ジルをメインに使う戦術だとやはり気になる。



Fate/Grand Order



鮮烈なるローマカラテ

■バーサーカークラスの火力

バーサーカーは全てのクラスに対して与えるダメージが1.5倍になり、受けるダメージが2倍になるクラスです。これだけを見るとデメリットの方が大きく思えますが、実際には全クラス中トップクラスの火力を誇ります。それは何故か、以下に記します。

①狂はクラス補正で攻撃力が1.1倍
②狂化でBusterの性能が上がっている。
①・②の効果によってBusterに限り狂化のランクによっては最大で1.85倍の火力を常時出すことができます。クラス補正で0.9倍のマイナス補正の術殺の実質1.8倍を上回ります。そしてBusterは一枚目に持つことでそれ以降のカードのダメージを伸ばしますので実際はもっと出しやすいです。

■Bブレイブチェインだけの強さ

狂がトップクラスの火力の理由③。B枚数の多い狂はBブレイブチェインの撃ちやすさがアドバンテージとなり、クラス補正がマイナス以外のクラスともダメージが並びやすくなります。また、同色でのEX攻撃は他色に比べボーナスが通常の2倍から3.5倍になるのですがBusterブレイブチェインの場合には1stボーナスも込みで基礎から5.25倍。

Busterの威力倍率
基礎 / 1stB加算

1stB	150%	200%
2ndB	180%	230%
3rdB	210%	260%
他色EX	100%	150%: 2倍⇒300%
B同色EX	100%	150%: 3.5倍⇒525%
AQ同色時	100%	100%: 3.5倍⇒350%

分かりづらいですが、
①: 1stボーナス
②: 同色ブレイブボーナス
この2つのゲームシステムの噛み合いがBブレイブチェインの強みです。ちなみにBチェイン時のボーナスは20%の固定ダメージが3枚+EX1枚へそれぞれ加算となります。

■他クラスとの比較確認

以上を踏まえ上で各クラスのブレイブを数値で比較してみましょう。まずは狂化AのバーサーカーのBBBEX。

$[200+230+260] \times 1.1$ (狂化A)
+ [525] (BBBEX攻撃)
上記の基礎ダメージにクラス補正1.1倍
× 有利1.5倍 + 20%×4枚⇒2198.6(%)
狂: 1.5倍BABEX: 他色⇒1690.4(%)

同色EXの差が大きく出ています。続いて各クラスの比較。
剣: 2倍: BBBEX: 同色⇒2590(%)
剣: 2倍: BABEX: 他色⇒1940(%)
秤マルタ: 等倍BBBEX: 同色⇒1416.5(%)
同上2倍or特攻100%: 同色⇒2833(%)
殺: 2倍: QQQEX: 同色⇒1238.4(%)
同上全クリティカル同色⇒1846.8(%)
同上BQAクリティカル他色⇒2469.6(%)

相性2倍やQQQからのクリティカルにも引けを取らない安定ダメージです。BBBEXと比較すると400~600%の差となりますが、ほぼ全てのバーサーカーがBブレイブができ、3枚のBのB宝具でBブレイブができ、3枚のBのB宝具で狙いやすく、相性を問わないのはバーサーカーのメリットです。



◆推しキャラ (バーサーカーおじさん)

- ・バーサーカーすべて

◆クエストの想定

- ・特攻礼装がある高難易度イベント (例: 鬼ヶ島での丑御前の鬼ごろし級)

◆何をしたいのか

- ・低レアバーサーカーだけで大ダメージを出したい。
- ・景気よくBuster素殴りだけで勝ちたい。
- ・パーティー全員を活躍させたい。
- ・折角なのでカリギュラのバフ増しクリティカルブレイブチェインで300万ダメージを出したい。

◆何が強いのか

- ・低レアバーサーカーだけなので課金がいらない。
- ・極論を言うとなカリギュラのスキル以外は5でも十分。
- ・特攻マシマシBusterで周回の疲れが吹き飛ぶ。
- ・画面占有率。
- ・実は勝つだけなら皇帝特権が外れても殴り倒せる。
- ・防御デバフをいっぱいかけられる。
- ・低レアバーサーカー

◆何が弱点なのか

- ・カリギュラが単騎になれなかった場合、上手くブレイブチェインを組めずそのまま全体宝具で吹き飛ばされる。
- ・そもそも皇帝特権が決まらない。
- ・皇帝特権を失敗し続けると敵キャラのボイスがすべて煽りにしか聞こえなくなる。
- ・打たれ弱い。

◆弱点の対策

- ・林檎を食べて試行回数を増やす。

◆マスター礼装は アニバーサリーブロード一択

- ・魔力放出で足りないBusterアップをサポート。倍率的に言うと狂化EXが五回付与されているのと同じ。
- ・勝利への確信でバーサーカーに足りてない星をサポート。直感よりすごいセイバーの私腹。
- ・騎士の誓いで大事故もカバー

鯖礼装にたよらずスター大量獲得できる手段がアニバーサリーブロードしかないので、バーサーカーがクリティカルをするためには必須です。これがないとバーサーカーの運用効率が八割低下します。

◆この礼装がすごい

- カリギュラに付ける礼装
- ・特攻礼装
- 特攻が付いていれば宝具威力UPでもOK。

残りの推しに付ける礼装

これに関しては敵のギミックによってガラリと変わるので礼装の効果とその役割だけ記入します。

- ・ガッツ
- 敵の攻撃力が高く、かつ2ターン以上耐久しなければならぬときに使用します。つける対象はダレイオス、スパルタクス、エイリークの耐久三英雄です。自前のガッツと礼装ガッツで戦線の維持を行います。



Fate/Grand Order



◆スターの扱い方

バーサーカーはスター集中率(以下SW)が全クラス中最も低く、セイバーが100ライダーが200とするならバーサーカーはたったの10しかありません。

SWの低いキャスト(50)やアヴェンジャー(30)にさえ、スターをすべて分捕られてしまいます。まあ3倍や5倍の差があるので当たり前と言えそうですがBOPの場合、SWの低さのおかげでスターが特定のカードに偏りやすくなりクリティカルが撃ちやすくなります。

実はコマンドカードを選ぶ際、ランダムで5枚の内一枚にで50、2枚に20の集中度ボーナスの加算が行われます。例えばセイバーのカードが5枚あるとき、固定のSWは100ですが、実際には150が1枚、120が2枚、100が2枚となっているわけです。

続いてスター分配率(以下SS)については以下の通りです。

SS=該当カードのSW÷全カードのSW合計

またこの時、一枚にスターが10個以上乗った場合はスターの数から10引いて、残ったカードでSSを決め直してから再分配します。

上記のような5枚すべてがセイバーのカードの場合、SW合計は590になりますつまり、実際のSSは以下の通りになります。

SW150の場合
(150÷590)×100=25(%)
SW120の場合
(120÷590)×100=20(%)
SW100の場合
(100÷590)×100=17(%)
※小数点四捨五入済み

上の状態で仮にスターが30個あるとするとSW150のカードには7~8個、SW120には6個、SW100には5個のスターが乗ることになります。しかしクリティカル率が最高で80%のこの状態だとクリティカルするかどうかは少し運が絡みます。

ここまでが前座です。話をバーサーカーに戻しましょう。SSの式をBOPで計算した場合どうなるかバーサーカーのSWは10なので、集中度ボーナスを含めると60が1枚、30が2枚、10が2枚になります。そうすると……

全カードのSW合計
60+30+30+10=130
SW60の場合
60÷130×100=46(%)
SW30の場合
30÷130×100=23(%)
SW10の場合
10÷130×100=8(%)

この状態でスターが30個あるとするとSW60に13~14個ですが、10個以上乗ったので繰り越してもう一度計算しなおします。すると……
⇒右欄外に続く

ローマカラテは三度咲く



◆推しキャラ (バーサーカーおじさん)

- ・バーサーカー全員

◆クエストの想定

- ・ネロ祭2017第一演技【超回復マッスル】

◆何がしたいのか

- ・バーサーカーだけでバフを盛りたい
- ・特攻の力で大火力を出したい。
- ・バフ盛りカリギユラ単騎で殴りたい。
- ・いい機会だし3ターンずっと大火力を出したい。
- ・個人的に好きなナイチンゲール(未所持)を使いたい。

◆何が強いのか

- ・初手で皇帝特権を使っていいので外した時のストレスが比較的軽く頭皮に優しい。
- ・毎ターンゲージを削りきることで回復を実質的に無効化する。
- ・バーサーカーだけでオーダーチェンジ回復まで耐えることができる。
- ・爽快感と達成感が脳が沸騰する。

◆何が弱点なのか

- ・スパッシーのクリティカル頻度によっては戦線が一瞬で崩壊する。
- ・やはり皇帝特権が外れるので頭皮にあまりよろしくない。
- ・場合によってはHPを1減らすことすらできず敗北する。
- ・笑いながら全快する筋肉にほんのり殺意を覚えてしまう。

◆弱点の対策

- ・林檎の踊り食いでも回転数を増やす。
- ・聖杯を入れる。
- ・祈る。

◆マスター礼装はカルデア戦闘服

- ・バフ特盛りするならオーダーチェンジしない。
- ・全体強化がLv.10で30%と意外と強い。
- ・ここぞというときにスタンが頼もしい。

この礼装の唯一の欠点はイベントでの配布マスター礼装とは違い必用経験値がけた違いな点である。

まあ周回し続ければ関係ないよね！

なお私のカルデア戦闘服はLv.6です。よっぽどの難敵でもない限りアニバーサリーブロンズしか使ってないからね！

◆それぞれの役割

礼装の前に各バーサーカーの役割を理解した方がスムーズに進むので、先にこちらを説明します。

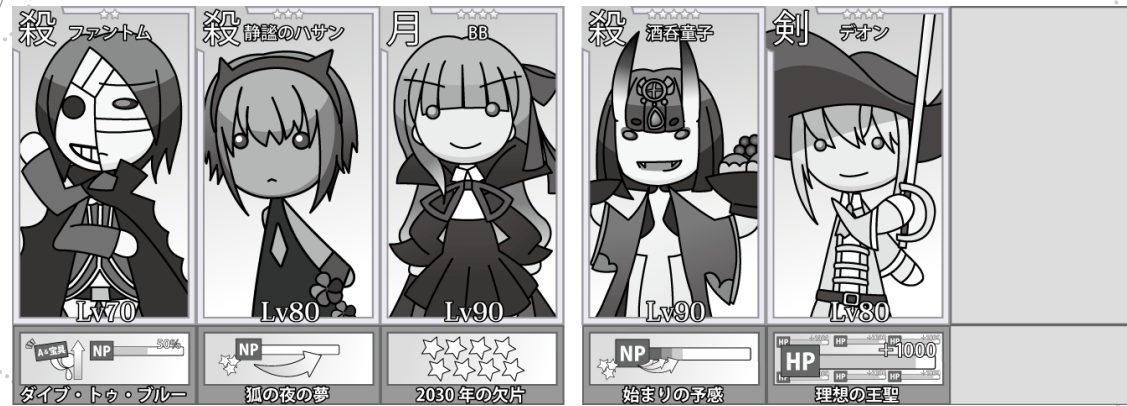
・カリギユラ
メインアタッカーです。宝具なし星無しで3ターン大火力を出せるのは全レア度見ても非常に少ないです。

・エイリーク
スパッシーの「王属性持ちを優先的に攻撃する」AIを利用し、疑似的なターゲット集中状態でバニヤンとナイチンゲールを守ります。攻撃デバフHPアップでクリティカル一撃死に強いのもGoodです。

・ダレイオス
エイリーク同様疑似的なターゲット集中で上記の二人を守ります。王属性、ガッツそして回復を併せ持つバーサーカーはエイリークとダレイオスだけです。



弱体付与6ターンでバステパ



■ファントム・オブ・ジ・オペラ

『オペラ座の怪人』が好きなので推しにならないわけがなかった子です。マスターの声を褒めてくれますが正直ファントム様の声が良すぎる。とにかく声が良すぎる！顔もいい！そして何よりあの絆礼装で頭を抱えたファントム推しマスターはものすごく多いと確信しています…。それはさておき、メインシナリオで実は結構おいしい役をもらっているの是非一度触ってみてください。新宿シナリオとかオススメです。

■相方、静謐じゃなく玉藻ちゃんてよくない？

それを言っちゃあ…！結論から言うと、もちろん玉藻はパーティーコンセプトにも合致するため相性はとても良いです。ただ後衛の編成コストが重たいので、可能な限り軽くしつつ欲しいものを…と考えた結果なので、玉藻BBで挟んだファントムは正直普通に強いです。HP20万くらいの等倍エネミーであれば余裕で倒せてしまいます。今回のコンセプトが相手のメンタルをガタガタにしていけることだけでなく「推しと推しを一緒に活躍させる」も含んでいるのでこの形です。

■聖杯

推しなので入れました。静謐ちゃんにも入れています。使用感としては単純に耐えるようになったなという感じですが、元々2人ともHP寄りのステなので1手耐えさせる、1T生きさせるための聖杯はアリだと思います。

■ファントムのスキル育成

私はまだスキルしてませんが圧倒的に無章の優先順位が高いです。魅了は自分とBBの宝具で成功確率を引き上げることができるため可能な限り安定してクリティカルしNPを貯めていくための星供給を優先すべきかなと思います。

◆推しキャラ(キラ乃)

- ・ファントム・オブ・ジ・オペラ
- ・静謐のハサン

◆クエストの想定

- ・女性エネミー含むワズ混成加工塔(ex.アガルタ)

◆何をしたいのか

- ・宝具で敵全体の弱体耐性を下げる
- ・魅了、毒、スタン、宝具スキル封印ととにかく相手を妨害して行動させない
- ・NPを無理なく貯めつつなるべく編成コストを下げて組みたい(礼装の自由度を上げたい。)
- ・推しと推しを一緒に活躍させたい！

◆何が強いのか

- ・ファントムは防御無視全体宝具持ちそれなりに雑魚散らしも可能。後述の2人が単体宝具なこともあり、ますます輝く。
- ・無章の怪物による不労所得スター
Aメインで切る上での星不足を解消。
- ・宝具と精神汚染で魅了etc
敵の足止めが容易になる。
- ・圧倒的置鮎龍太郎

◆弱点と対策

- ・そもそもステータスが低い
⇒フォウくんor聖杯の底上げ
- ・Aチェーンしづらい
- ・回復リソースの少なさ
⇒祈る、BBちゃんの宝具とスキル上げ
- ・星の安定した供給が難しい
⇒2030年の欠片と無章の怪物の対し上げ
- ・女性以外に対してスキルが2つ死ぬ
⇒アガルタに連れて行ってください。

◆マスター礼装はコレ

なんでも好きなもので。推しの秀田気的にはアトラス院。戦術的にも無敵付与と弱体解除とCT短縮で腐るのがないのが強み。

◆この礼装がすごい

- 推しにつける礼装
- ・ダイブ・トゥ・ブルー
(A強化+宝具威力up+NP50%)
配布礼装に圧倒的感謝。
1回目の宝具をすぐ打てるため弱体付与の足掛かりになる。
- ・狐の夜の夢
(NP獲得量UP+スター3~4個)
宝具の回転率を上げつつ、よりスターを安定して供給する。
- ・アフタヌーン・パーティー
(A強化+NP獲得量UP)
中長期的に戦う場合にオススメ。

相棒につける礼装

- ・2030年の欠片
鉄板。迷ったらこれ。
- ・プリズマコスモス
(毎ターンNP獲得8~10%)
自身のカードを使用しなくてもNPが貯まるのでATKやカード性能の低いサボ向け。
- ・理想の王聖
(味方全体の最大HPアップ)
控えに置いて発動する。推しのHPを増やしてくれる個人的推し礼装。
レオがとてもかわいい。



作家2人が最初期アサシンを救うPT



■2hitsQ3枚持ちアサシン
 初期実装アサシンの大半です。
 ATKは殺Qが補正で0.9倍のメイズ補正が入り、QのダメージはBの約半分。
 「気配遮断」でスター発生率が上ってもスターはヒット数次第なので微量。
 挙句にNP獲得まで低い事も。
 結果として選びづらい札が3枚です。
 刑部姫の持続的なQ性能アップ付与はダメージ、スター発生率、NP獲得を同時に補ってくれるので、戦い方が大きく変わります。

■アンデルセンのスキル上げ
 初めて動かしたときは1/1/1でした。
 このPTの場合、回復リソースがアンデルセンの宝具のみになるため(刑部姫の宝具で疑似的に回復は可)まずは高速詠唱を上げることで宝具回転率の向上⇒生存性の向上に大きく貢献することができます。
 また、刑部姫とメインQ鯖のカードを積極的に切らなければならぬためアンデルセンの札を触る機会は少な目。高速詠唱が6であればNP62.5スタート、初手のAもしくは運よくAチェーンとなった場合、刑部姫の千代紙操法で最小限の札でもNP100が現実的に。
 あとは無章の怪物が早く回るとAを切ることによる星不足が解消されより戦いやすくなります。
 Qを切るためクリティカルで火力を出していくためにも人間観察を上げる必要がありますので、個人的には2>3≧1かなと思います。

■刑部姫のスキル上げ
 オール1とオール6ではかなり違いオールスキルマは千代紙操法の取り回しが良くなる+NP20%付与で使い勝手が良いという印象でした。
 強敵相手では宝具を受けることも考えられるため変化も10だと1T30%+30%=60%の防御バフと宝具による20%バフ、加えてアンデルセンの宝具の防御バフがOC1で20%なので、耐えられます。
 優先順位は2≧1>3でしょうか。
 姫ちゃんのスキルボイス可愛いです。

◆推しキャラ(キラ乃)
 ・ファントム・オブ・ジ・オペラ
 …ですが、ファントムについては前述しているの、ここでは刑部姫とアンデルセンのシナジーについて書いていきます。

◆クエストの想定
 ・ライダーメインの混成クエスト
 (ex.2017ハロウィン 地下工場)

◆何をしたいのか
 ・Qメインのサーヴァントを活躍させる
 ・刑部姫の宝具効果を活かす
 ・2hitsQ3枚持ちアサシンを救う

◆何が強いのか
 ・刑部姫とアンデルセンの宝具による全体防御アップで相性不利相手や突然のクリティカルに対応できる。
 ・アンデルセンの宝具による回復や刑部姫の宝具によるHP最大値上昇が気が付いたらHPが増えている。
 ・回転率のいい刑部姫の宝具はQバフを重ねていくことが可能、そのためQを切ることができる。
 =選択できるカードが増える。

◆何が弱点なのか
 ・アタッカーによっては(単体宝具等)雑魚散らしに時間がかかる。
 ・爆発力がない。
 ・聖杯を使っていない場合のアンデルセンやアタッカーの基礎ステータスが低い。
 ・急なチャージ増⇒宝具へのメンバー全員の対処手段がない。








◆弱点の対策
 ・フォウくんを食べさせる。
 ・アタッカーにはATK増加礼装を極力持たせる+礼装のレベル上げ。
 ・可能な限りアンデルセンと刑部姫の宝具はチェーンさせる。
 ・マスター礼装による妨害、もしくは回避、無敵付与を行う。

◆この礼装がすごい
 アタッカーにつける礼装
 ・いつかの夏
 (Q強化+宝具威力up+NP50%)
 Q鯖特有のNP周りの問題を解消。HP型礼装などは注意。
 ・静穏なひととき
 (AQ強化+NP獲得量up)
 使えるカードがAとQに増加する上に宝具の回転率を上げることも可能。ATK型礼装で、火力向上にも役立つ。
 ・カルデア・アニバーサリー
 (AQ強化+NP50%)
 初手宝具をさっさと撃たせるのならこちらも選択肢に上がる。

アンデルセンにつける礼装
 ・2030年の欠片
 このPTの場合1枚は必須。
 HPを最大3000伸ばせるため、生存性を上げることにもつながる。

刑部姫につける礼装
 ・トリック・オブ・トリートメント
 (NP獲得量up+クリティカルup)
 刑部姫は積極的にカードを切るためクリティカル威力を上げつつNP回収量を増やせるものがオススメ。

フランス王妃誘拐事件

 <p>新宿のアーチャー Lv90</p>	 <p>術 マリー Lv80</p>	 <p>殺 呪腕のハサン Lv80</p>	 <p>弓 エミヤ【オルタ】 Lv80</p>		
 <p>月霊髄液</p>	 <p>NP プリズマコスモス</p>	 <p>月霊髄液</p>	 <p>鋼の鎖錠</p>		

■犯人と人質(出会い編)

お忍びでバカンスを楽しんでいた王妃は、アラフィフの犯罪王に誘拐されてしまう。

しかし、好奇心旺盛な王妃はこの出会いで「外」を知り、貴族と平民の間の軋轢を認識することになるのだった。

「私は私らしく輝くことで、みんなを救ってみせるの！」犯罪者と王妃。立場の違う二人の手による「もしも」の歴史が動き出そうとしていた。

■どのくらいの長期戦までいける？

筆者がこの記事を書く際に「ハロウィン・ストライク！」の地下工場を増援100%、3、4人目を呪腕、アサエミで回していたが、問題なくクリア可能だった。ケイネス先生とカルデア礼装の持久力が生きた結果だ。

■短期決戦は？

メモリアルクエストのアルテラをエミヤ・オルタ、ヒロインXオルタを3、4人目にするなどで無理なく攻略できた。このように相棒選びでかなり幅広く遊べるパーティである。

◆推しキャラ(元ゴリラP)

- ・新宿のアーチャー

◆クエストの想定

- ・槍以外のエネミーがメインの中期戦編成次第では長期戦まで視野に入る。(左欄外を参照)

◆何をしたいのか

- ・新宿のアーチャー(犯人)の悪属性二重バフ
- ・水着マリ-(人質)の男性全体スター発生率up
- ・これで悪属性(男性)アタッカーをバフしながら戦おう

◆何が強いのか

- ・バフ役の新宿のアーチャーがアタッカーでもある
- ・マリーのおかげで星が一定数集められる
- ・3、4人目のアタッカーを変えるだけで多くのクエストに対応できる

◆何が弱点なのか

- ・新宿のアーチャーに無敵、回避、防御バフなどの生存能力に関わるスキルがない
- ・新宿のアーチャーはA3枚なので星を稼げない
- ・マリー自体は悪属性ではない
- ・マリーの第2、第3枚のCTがやや遅め

◆弱点の対策

- ・フォウ君によるHP底上げ、玉藻の前(後述)、HP重視の概念礼装を選ぶ。
- ・星は3人目+礼装で補う

◆マスター礼装はコレ

- ・カルデア制服
- 最大CT7の回復と回避。犯人の問題点はほぼこれで解決する。

◆この礼装がすごい

- ▼新宿のアーチャー&3人目につける礼装
- ・月霊髄液

前述の、「防御手段がない」ことへのアンサーのひとつ。前半のダメージをこれで極力抑えることで、よっぽどのことがない限りは終盤まで落ちない。またHPが大きく上がっているのもポイント。

- ・ゴールデン捕鯉魚図(凸)
- 「蜘蛛系の果て」のコストをいきなり払えるようになる。短期決戦型のクエストではお世話になるだろう。

▼水着マリーにつける礼装

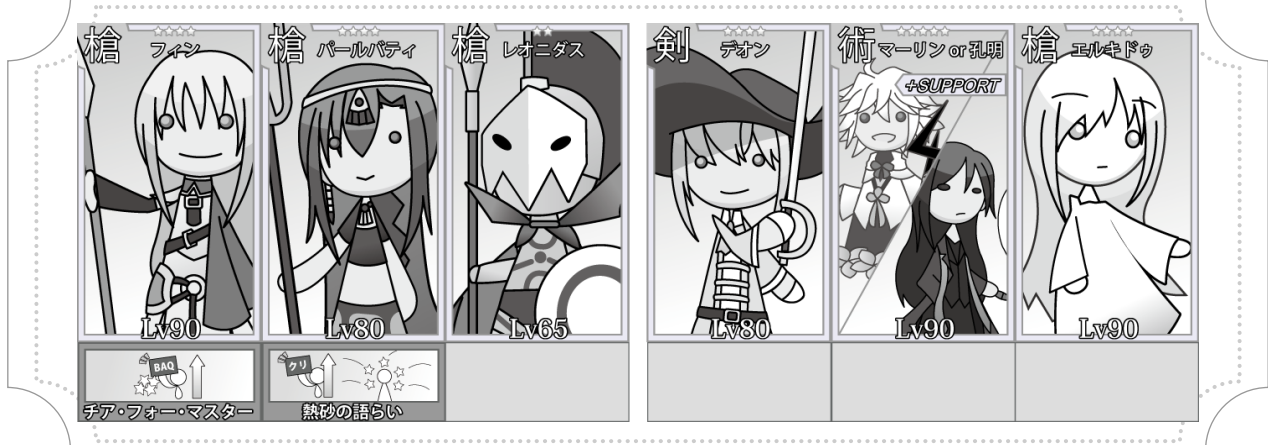
- ・プリズマコスモス
- 毎ターンNPを獲得できるため、強力な宝具の連発を補助してくれる。
- ・2030年の欠片
- 向日葵のきらめきだけではややスター供給量が不安な候補。

◆なぜ水着マリーなのか

犯人はバフ役を兼ねたアタッカーだが、スター集中からのクリティカルと「蜘蛛系の果て」によるスター消費という間逆なスキルを持つトリッキーな立ち位置にいる。またArts3枚、全カード3Hit以上という犯人の性能は、自然とArtsが寄りになり、スター発生率アップとの噛み合いがいい。そして3人目がどんなカード構成でもA7枚という基準を満たせる。基本はArtsチェーンを狙いながら、スターの偏りを見てクリティカルを入れていく。Artsチェーンを取りやすいので、宝具も出し惜しみせず撃ちたいときに撃つといい。動きの全てが「終局的犯罪」を完成させる為の一手となるパーティだ。



フィンの強みを活かしたい



■Artsパでのフィン

アーツパにおいてフィンの役割は

- ・スター発生率&NP獲得量全体アップ
- ・回避付きタゲ取り
- ・アーツチェーンが続けば回る宝具

スター発生率は最大50%と、同効果の「三蔵の教え」に比べて星が出やすい。とはいえ、同効果でトップの術ギルの100%倍率には敵わない。

NP獲得量UPのメリットを活かすか、『同様の役割』を重ねる為に採用する。また、誰に持たせるかが悩ましい

スター獲得系の概念礼装「2030年の欠片」などを持たせる役。

■採用タイミング

①：術ギルの横にイケメンを並べたい時
 ②：術ギルのCTの長さを補う為に
 術ギルはA強化、スター発生率UPと、A軸であればフィンの千里眼(麗)と効果が被るところがある。

術ギルの「王の帰還」のCTが切れた段階で後ろからオーダーチェンジで囂爽登場。2発目のジェネリック王の帰還として、千里眼(麗)を撃って活躍することが出来る。

またフィンの個性としてタゲ取り&回避で敵単体宝具を凌ぎ、被ダメでNPも稼いでいく役割を果たすこともできる。

③：Arts2枚+A宝具としての役割
 李書文などを使った対弓アーツパの、槍サブアタッカー。好きで使う分には十分強いです。ガチ運用は愛と検証次第。

剣豪攻略では、ロールプレイとしてマシユ禁止にした所、普段マシユを入れる枠にフィンが……と効いてくるように入ったので、縛りでも何でも無く連れ回した。

■フィンのNP稼ぎ

フィンにはいくつかの弱点がある。まず攻撃でのNP稼ぎが非常に劣悪。主な対策は下記。

- ・クリティカルを狙う
- ・Aチェーンを絡めていく
- ・回りのスキルや宝具で補う
- ・割り切って1枚目のA担当になる

◆押しキャラ(ぱっつあん)

・フィン・マックール

◆クエストの想定

・弓の多い高難易度や対単体弓

◆何をしたいのか

- ・フィンの強みを活かしたい
- ・千里眼(麗)の効果を活かしたい

(3T、味方全体への高倍率のNP獲得量UP + スター発生率UPの17で優秀なサポーター) ⇒ Q&Aで星とNPを稼げる鯖を大幅補助

- ・相性がとてもいいフィンとパールを回しながらタゲ集中鯖で守って戦う
- ・タゲ集中鯖が壊滅した所で、サポーターがフィンとパールを支援
- ・その上でクラス相性で最初にサポーターが落ちるので、殿と連携し押し切る

◆何が強いのか

- ・NP効率の悪いフィンをパールがNP付与で補助しつつも、千里眼(麗)の恩恵でパールがNP加速と星出しで暴れる
- ・全体宝具槍のフィンとパールの宝具がぐるぐる回って星も出る
- ・クリで殴りやすいので総火力も悪くない
- ・フィンが心から強いと思える動きをする

◆何が弱点なのか

- ・等倍敵は宝具を撃つまでに倒せるようにパールに星が集まるのを祈るしか無い
- ・単体宝具で殴らないので即効性はない
- ・パールのスキルこそあれど回復不足
- ・対全体宝具はオダチェンマーリンが追いつかないなら諦めるしかない
- ・エネミーにセイバーがいると詰む

◆弱点の対策

- ・パールにスター集中礼装を装備
- ・最後に誰が残るかを意識して長期戦でも押し切れるようにする
- ・敵にセイバーがいても編成次第で押し切れるなら編成を変えてみる
- ・女難失敗時にタスクルをする勇気

◆マスター礼装はコレ

- ・初期服
- 単体3000回復と単体回避が主。
- ・戦闘服
- 何かと臨機応変に動けて強い。

◆この礼装がすごい

☆フィンにつける礼装

- ・スター獲得系の概念礼装
- A強化効果があるものを装備。
- 2030年の欠片があればそっちもあり。

- ・NP50%チャージ系
- スターの出る「至るべき場所」や、NP獲得量upが千里眼(麗)と効果が重なる「蒼玉の魔法少女」などがオススメ。

☆パールにつける礼装

- ・スター集中系
- 熱砂が特にオススメ。パールにスターを集めるのが大事なので、臨機応変に。

その他相棒達に付ける礼装

- ・看板娘：3Tターゲット集中
- タゲ取り鯖にこだわる必要がなくなる
- ・鋼の鍛錬：防御力UP
- タゲ取り鯖に3ターン耐えてもらいたい
- ・2030年の欠片：スター獲得8~10個
- 絶対に腐らずパーティーと噛み合う



君はぼっちであり、ぼっちではない



■ゲオルギウスの礼装について

FGOはサーヴァント1名だけを出撃させるシステムはない。なので疑似単騎を行う場合、スムーズに2名戦闘不能にさせる必要がある。

そこで多くの場合、Lv1ゲオルギウスなどタゲ集中持ちが採用される。しかし『戦闘不能時』に効果を発揮させる礼装などを装備させるのは賛否両論ある。(ゲオルギウス礼装の効果は戦闘不能時に味方全員への1回の無敵付与と3Tのダメージカット1000の効果)

筆者は個人的には推奨している。

それによって取れる作戦が大幅に増えるからだ。単騎という狭い枠の中に現れた、フリースペース。

ぼっちと思っていたが、実は違ったのかも知れない。

■聖杯の使い心地

星4フオウくんも合わさると別キャラレベルの火力になりました。ルーラーというクラスも関係あります。

HPは実質2倍、火力は補正で1.4倍。それを考慮すると

HP: 16,107⇒32,214

ATK: 14,011⇒15,412

と実質詐欺みたいな数値が出るのも興奮しました。

■敵HP65万

今の天草四郎のHPやATKから逆算し、自身の過去動画と照らし合わせて出した数値。

HP65万と言ってみたが、敵や状況によっていくらでも変動する。

なので目安として貰いたい。以下は筆者の天草チャレンジ動画のリンクになる。参考にできれば幸いです。



◆押しキャラ(ねぎこデラックス)

・天草四郎 (旧姓益田四郎)

◆クエストの想定

・敵HP合計65万以下の全てのクエスト

◆何をしたいのか

・単騎のメリットを最大に発揮する。これにより一人焼き肉、一人映画などぼっちを肯定していく。

◆何が楽しいのか

①どのカードを選ぶのも自由。次ターンの布石を打ちやすく、NP調整も比較的容易。一人暮らしならご飯を何時に食べようが自由なのと同じだ。

②毎ターンEXアタック。一見地味だが超重要。天草四郎は全サーヴァント中でも例外的にEXアタックの威力が高め。具体的にはEXだけで、宝具LV1.5くらいのダメージがでる。

③ルーラー故に敵多数&混成に対しても安定した力を発揮できるぞ。

◆何が弱点なのか

・やっぱりぼっちは限界がある。クエスト想定でも語ったが敵HPが65万を越えてくるとかなり厳しい。だが、ここで終わるぼっちではない。単騎を続けたことにより君は手に入れている。天草四郎が、どういうキャラなのか。

何をすればNPが溜まり、何をすれば効率よくダメージが与えられるのかを。それを知った上で次のトピックスへいこう。

◆弱点の対策

・仲間と協力しよう。

ぼっちじゃない？ 裏切り者？ 違う。

仲間を作ることと、ぼっちは相反しない。それは1人を恐れない心意気を表すものだ。

ぼっちだからこそ見られる景色がある。

次は仲間としか見れない景色を。

君はぼっちであり、ぼっちではない。

さあ、選手控え室へ行きなさい。

◆ほう、おススメマスター礼装ですか

・カルデア制服 (初期礼装)

瞬間強化が神明裁決 (偽) と乗算。

しかもEXアタックにも火力アップが乗る。

またルーラーの3000回復は6000回復に相当する。回避も添えてバランスがいい。

・アトラス院

CT2減とは素晴らしい。それに状態異常解除とは驚異的な便利さです。

◆この礼装がすごい、入場おお！！

・死の芸術

バスターアップと乗算だアァァ！

EXアタックにも補正が乗るぞ！

・黒聖杯

NPはスキルで完璧だ！宝具連発してやれ！

・ルームガーダー&春風遊歩道

真のダメカをしらしめたい！

ダメカ400は1000ダメージを600に削減。

時としてマグダラ以上の防御力だぞ

・月の勝利者

特に理由はない！

バスタークリティカルが強いのは当たり前！



エウリュアレで男は殺すパ



■普段使い

基本的に有事の際に使えると楽しい子なので、普段使いはしていません。その代わりに、マジで使って殺す。出てきたら、殺す。

一時期は周回でNPチャージ即宝具が出来るので重用していました。ですが「決戦兵器」が★3という事が面白く愛着が湧いてきて普段は封印するようになりました。

■聖杯の使い心地

入れると冗談ではなく本当に鎗以外の男ならば最適解になるのでは…。ごめんなさい私は入れてないです。「入れなくても勝てる」という余裕さでエウリュアレが活躍するのが好き。それはそうと黒聖杯凸LV80という事にはなっています。底上げは大事。やっぱり聖杯入れたい&聖杯えうえうとWエウリュアレしたい。

■ややこしい『特防』

攻撃力アップと宝具威力アップの2種類のバフは乗算の関係にある。宝具威力アップと宝具威力ダウンは加算の関係にある。ダメージを伸ばす際は乗算の方が合計数を伸ばしやすいので効率のだが、ダメージを減らす場合は1つの項目を100に近づけた方が防ぎやすい。そのため宝具威力ダウンは防御力ほど気軽に増やせないのが災いしてイマイチ使い勝手の悪いスキルとなっている。

では特攻と特防は加算の関係なのか。実は『特防』は防御力や攻撃力の枠と加算の関係となる。防御面でお得。RTIゲーム内の概念礼装の効果文は、実はかなり表記ゆれがあり、段々と表記を統一するように修正されている。一時期マグダラの聖骸布は防御力という表記ではなく『特防』表記だったため、長らく誤解したまま「マグダラ使い勝手悪い」という認識のプレイヤーも多かった。敵が男性だけならマグダラが最適解。編成画面は誤解していた頃の名残です。(男性特防が増えて気づきました…)

◆押しキャラ(小黑唯)

- ・エウリュアレ

◆クエストの想定

- ・ランサー以外の男性単独の高難易度

◆何をしたいのか

- ・宝具で大ダメージが入る
- ・宝具とスキルで魅了が入る
- ・ならばとにかく宝具を連発することに特化していこう

◆何が強いのか

- ・宝具特攻の倍率が宝具LV依存の希少なサーヴァントなのでOCをしなくても、よく分からないダメージが出る
- ・魅了で敵を拘束できるので被ダメージを受ける機会が激減する
- ・AチェーンでNPを貯める動かし方がほぼ必須になるが、相棒がA枚数が多いことが多い
- ・クエストごとに必要な補助を変えやすい
- ・相棒を充実させることで対応していける
- ・攻撃力downがあるので防御力upを重ねて耐久戦へのシフトもできる

◆弱点と対策

- ・雑魚散らしが苦手
- ⇒ほかに任せる
- ・通常攻撃が微妙
- ⇒宝具で帳消し、クリ威力付与
- ・星3なのでステータスが低い
- ⇒ATKフォウと礼装&防御アップ
- ・対魔力で魅了が外れる事もある
- ⇒えうえうを信じる/致命傷ならOC

◆マスター礼装はコレ

- ・初期服
- 瞬間強化で大ダメージ!シンプル。

- ・アトラス院
- 相棒のスキルCT2減ができる。自身の魅了も再使用を狙ったり。固定ダメージ対策の状態異常解除などとにかく便利。スキルLvを上げてしまえばとても攻撃的

◆この礼装がすごい

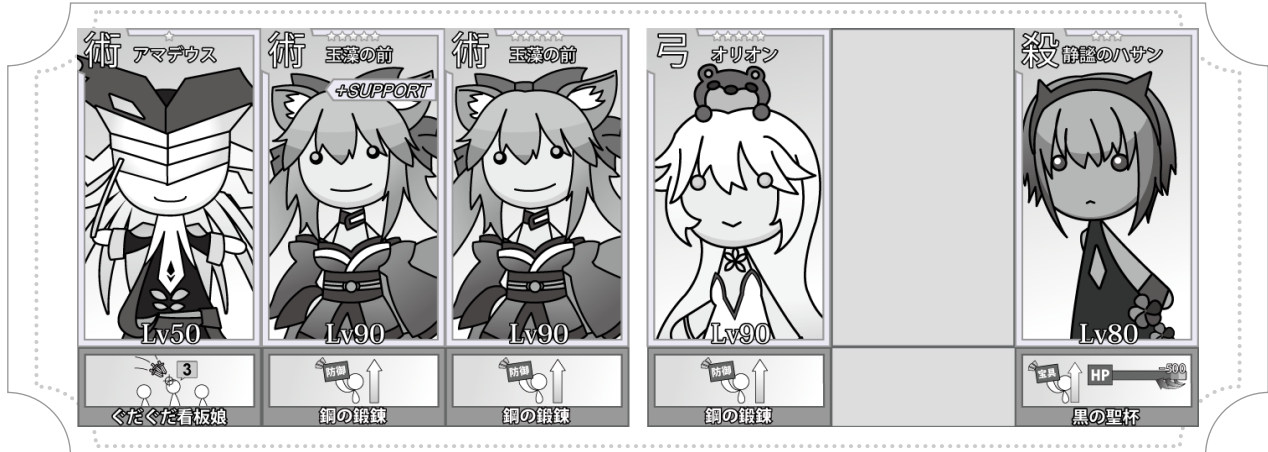
- 押しにつける礼装
- ・黒の聖杯
- 宝具威力を大幅にupできるだけでなくATK補正が最大2400。長期的になるが、育成しておくとも便利。
- ・NP50%チャージ系
- 回避をするなら無敵貫通付き。〔神性〕なら特攻付きなど、状況に対応して変えていける。〔宝具特攻〕とスキル礼装系特攻は加算ではなく乗算の関係なので、基本的にお得。どうせ孔明と組むしね。
- ・マグダラの聖骸布(相棒含む)
- 男としか戦わないので。左欄外参照。

相棒につける礼装

- ・2030年の欠片
- クリティカルでNP稼ぎ。
- ・ブリズマコスモス
- カードを選ばなくてもNP稼ぎ。
- ・ぐだぐだ看板娘
- スキル使用後は戦闘不能に誘導。



理論上最強:オリオン/静謐(2017年5月版)



■その他の礼装

- ・黒の聖杯：宝具威力アップ
人間なのでプレミスは発生するし
乱数は長期戦は偏っていく。
あと、このPTは完全にやりすぎなので
「そこまでせんでも勝てる」
とダメージが増えれば早めに終わる。
事故が起きる前に勝てる。
- ・レコードホルダー：弱体付与アップ
敵が対魔力を所持していた場合、
攻撃力ダウン付与の成功率は下がる。
なら「弱体成功率」を上げればいい。

■理論上、は、机上

現状ほとんどのクエストはWマーリンで適当にやっても勝てる。あえて「最強の敵をイメージする」必要はない

強化解除や無敵貫通に弱体からマリヲを外すのは「困ってから」でいい。
ただ、そんな「最強の敵」は2017年5月のCCCイベントで2体も実装されてしまった。
高火力クリティカル連発や、強化解除後にダメージを与えてくる総計数百万のHPといくつものブレイクゲージ。
「やられる前に倒す前のめりPT」では「困ってしまう」クエストが登場した。
机上の仮想敵が現実に見えた。

そのため敵が弱すぎるから試し斬りの機会がなく、本領発揮をさせることができなかった「オリオン」「静謐」をW玉藻ではさんでなくという悪行が真つ当な攻略として成立してしまった。
なので、個人的にはとても楽しかったです。弱体化アイテムを使えば別にフレンド以外レベル1で倒せましたし、ネロ祭くらい楽しい戦闘でした。

■その他の理論上最強

仮想敵がいなくらい強い、という意味で「宝具封印とスキル封印3T」のカリギユヤや、同様に攻撃力ダウンがやばめの柳生も該当します。
この辺りは敵に対して使い分けていくシリーズになります。

◆推し(小黑唯)

- ・FGOのバトルデザイン

◆クエストの想定

「イベントアイテムで弱体化しましょう」
『そういうの、いいんで』

◆何をしたいのか

- ・あらゆる難易度の単体ボスを理論上倒せるパーティーを組みたい

◆何が強いのか~オリオン~

- ・チャージ減連打で敵宝具を『超遅延』
- ・撃たれたところで防御力で受けきれ
- ・宝具も受けられる防御力なので敵の通常攻撃とか、もはやどうでもいい
- ・クリティカルも当然、予防している
- ・玉藻宝具の回復で、HPも減らない
- ・攻撃力ダウン付与もできる
- ・礼装とデバフで強化解除されても耐える
- ・敵に特殊なギミックがない限り、勝てる

◆何が強いのか~静謐のハサン~

- ・チャージ減連打で敵宝具を『寸止め』
- ・クリティカルも当然、予防している
- ・通常攻撃だけなら回復が間に合う
- ・敵宝具がどれだけ脅威でも関係ない
- ・敵に特殊なギミックがない限り、勝てる

◆弱点と対策

- ・ターン数がかかる
⇒アタッカーに『黒の聖杯』でダメージ増
- ・W玉藻なので最初の宝具までが遠い
⇒看板娘アマデウスでNPを稼ぐ
- ・槍ならどうするの？
⇒そこに★4セイバーの柳生がおるじゃろ

◆マスター礼装はコレ

- ・アトラス院：Lv10
このPTで挑むのは「イベントアイテムで弱体化前提」の一見クリアできないクエストなのでどんなスキルを使用してくるか不明(一応の仮想敵はCCCイベントボス)

なので弱体解除も無敵もCT2減も早めに使用して石橋を叩いていく

◆この礼装がすごい

- ・鋼の鍛錬凸：防御力20%

強い概念礼装とは何か？
概念礼装の強みとは何か？

概念礼装の何よりも優れている点は「強化解除で解除されない永続効果」他のスキルや令呪でも代替できない。1000ターン死ななければ勝てるなら基本的に全員コレ。

◆バトルデザインを信じろ

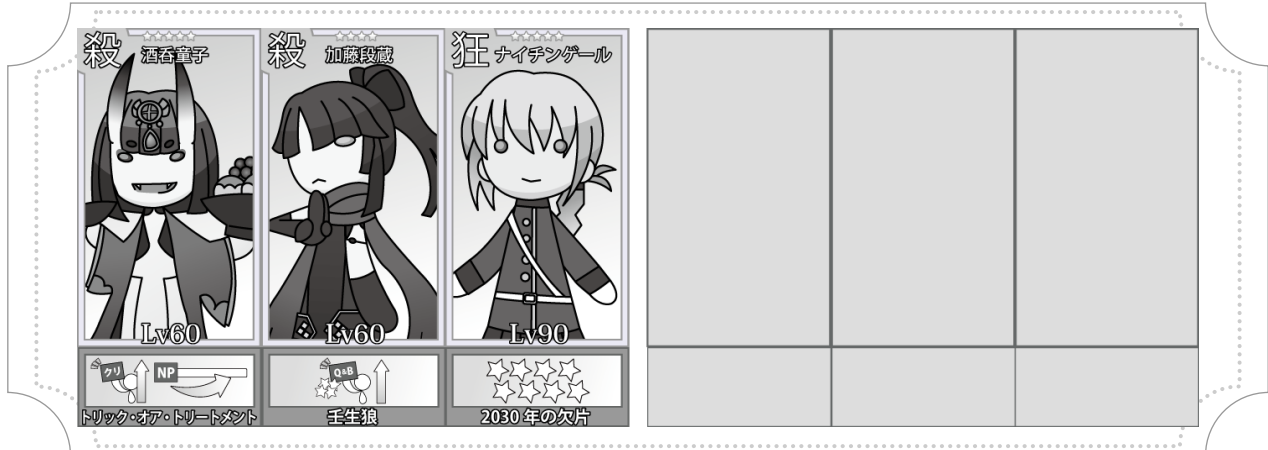
- ・強化解除からのダメージ宝具
- ・全体宝具を連発してくる
- ・防御無視、弱体解除、無敵貫通etcetc

敵が超☆困ることをしてきてもFGOが商業の出来のいいゲームである以上キチンとクリアする解法は存在している。

敵が強化解除ならデバフor撃たせない。
敵が弱体解除するなら防御力アップ。
敵が無敵貫通や連発なら防御力アップ。
敵が防御無視するならマーリンダビデ。
敵のスキルがウザけりゃスキル封印。
クリアできないクエストはない。



BQパは新選組だ



◆他のPTへの応用

このPTでのQuickの役立ち方は「スター獲得とNP獲得」が用途でありQ枚数が多くてBAパが組めない鯖向け。

BBAAQのサーヴァントであればBAで似たようなことが出来る。スターは同じく礼装で底上げて「無事の怪物」などのスキルで補う。……補えるとAチェーンをArtsクリティカルしながらできる。差別化としてはスキルLv上げが不要+「スター獲得礼装を減らせる」こと。

スター獲得系を減らした代わりにNP獲得量アップ系が増えると宝具がグルグルと回るのでQが活きる。

宝具でNP付与もスター獲得もどちらもできるWR-リ、ワ-イ、ツガコツ

◆4人目はフレ孔明もあり

この中で一番戦闘不能になりやすいのは狂のナイチンゲールとなる。1ターン目や2wave開始時に段蔵の回避無敵付与で基本的には対処できる。

面倒なら手厚く保護しなくてもOK。およそ2waveの後半でナイチンゲールが戦闘不能になるので4人目にフレ孔明を置くなどNPが足りない際の補充にもなる。あと少しのトドメであれば孔明が攻撃に参加する理由もない。もちろんオーダーチェンジでもOK。

◆サンプル動画

PTや礼装は違いますが。Lv40~50の酒吞や段蔵での動きがこちらになります。この記事はこの動画のアップデートです。



◆推しキャラ(小黑唯)

- ・酒吞童子Lv60(誤植ではない)
- ・Quickの性能がいい子

◆クエストの想定

- ・苦戦しないような初見クエスト
- ・もう飽きた周回クエスト
- ・1~2waveの準備期間があれば、そこそこのストーリーボスも撃破

◆何をしたいのか

- ・Quickが優秀だとAチェーンしづらい
 - ・Artsが1枚目だとダメージが出ない
 - ・Busterのダメージが恋しい
- ⇒上記3点を解決するためのカード選びダメージをだしてAチェーンしなくてもNPをしっかりと貯めて宝具も撃ちたいコマンドカードバトルを楽しみたい
- ⇒スターの偏りとQuickでのスター稼ぎとクリティカルの強さを確認して遊びたい

◆何が楽しいのか

- ・1stバスターの安定ダメージ
- ・クリティカルとオーバーキル

◆弱点と対策

- ・「このクエストで〇ターン? 3ターンで終わるんだけど」というメタ
- ⇒音楽性が違うんで…とル-する

- ・シナリオのヤバイ敵には勝てない
- ⇒挑まない(オジマン3連戦くらいはいけそう)
- ⇒段蔵とナイチンのスキルと宝具で敵宝具1~2回は耐えられるのでその間に何とかする

◆周回は才能が必要

FGOの育成はネトゲのように長期間の育成が前提になっており、長丁場。それでいて難易度も低めなので育成と礼装が整っているとスキルと宝具をポチポチでほぼ終わる。私はすごい飽きる。

高難易度攻略が苦手な人が居るように、単純作業の繰り返しをどれだけ行えるかという周回は苦手な人は本当に苦手。私は「これ以上やったらFGO嫌いになる」という感情が沸くとターン数がかかっても遊んで楽しいPTを組む。その時の一例。(※箱ガチャの金種火はマナプリ勢です)

◆私の礼装がすごい

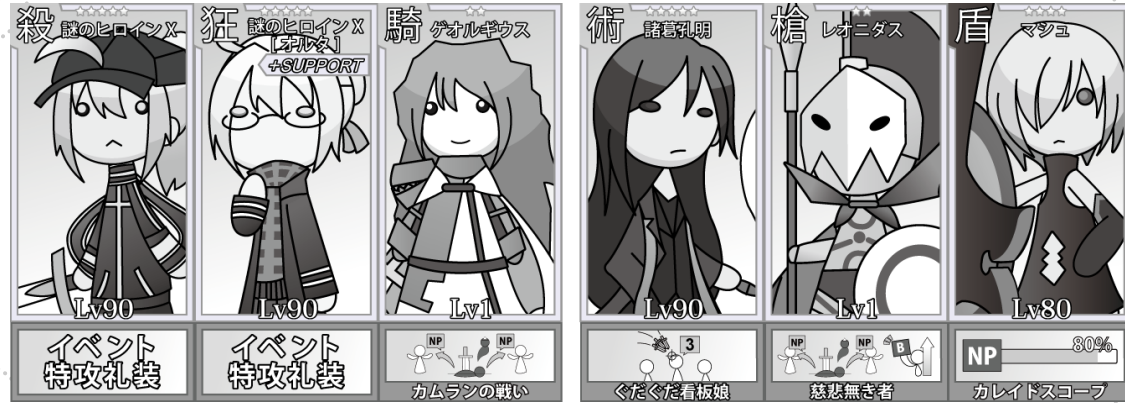
- ・2030年の欠片凸：Lv60↑：ナイチン
- ・スター獲得10とHP補正で守る。
- ・3~4つ持っていたら最大Lvを上げるクリティカルが大きいので重ねるのすすめ。HP2000くらいプラスされると狂や低レアを安定起用しやすくなる。

- ・壬生狼凸：Lv80↑：段蔵
- ・BQ強化にスター4個にATK補正特化。段蔵はBQ目当ての採用なので最適解。ATK補正が1700くらいあるB始動パがクリティカルしつぱなしになると☆4で未育成でも暴力的な光景になる。Lv40のATKフォウなしでもBクリで2万とかザラ。(QR動画参照)

- ・トリックアトリエ：Lv60↑：酒吞童子
- ・NP獲得量アップ30%+クリ威力20%にATK補正でダメージを1300底上げ。え、おかしくない? これ強すぎない? クリティカルバ-排でのNP獲得3倍乗算⇒3.9倍のNP獲得。NP10%が39%。



魅せプレイ時の詰将棋的な考え方



■謎のヒロインX

ジャックが強いというのは既に説明が不要かと思うんですが、ジャックとやや劣る程度のスター振りとNP稼ぎのQuick持ちの危険な子です。

やや劣る部分に関してはスター獲得で任意のタイミングでチャージできるならば後は好みの範疇だと思います。

差別化としてジャックがNP貯めるには1枚目Artsのブーストが必要です。

謎ヒロXはArts2枚なので自身で代用ができるだけでなく、ジャンヌとかの他鯖と組みやすく耐久戦がしやすいのが魅力となります。

特にアサシンは仮想敵が「ライダー」となるのでサポート強鯖マーリンでも死んでしまう可能性があります。

キャスター以外のサポーターはマッシュなどArts3枚ではないこともあるのでアタッカーもArts枚数は増やしたくなります。

その辺りで使い分けができるので、謎のヒロインXとジャックはどちらかがいれば不要ということもなく、アサシンの☆5はどれもヤベえな…という結論になりました…。

下QRコードは高難易度でArts2枚が便利だなーという動画。Arts宝具ならもうちょっとキレイにハマったので、Arts2枚でArts宝具ならもう少しだけ違う動きはできますが、最近の高難易度はカード耐性持ちが増えてきているのでArts2枚でQ宝具という立ち位置は変わらず維持できそうと考えてます。



◆推しキャラ(小黑唯)

- ・謎のヒロインX
- ・謎のヒロインX〔オルタ〕

◆クエストの想定

- ・推しキャラと相性のいいクエスト (今回はネロ祭2017の鈴鹿御前)

◆何をしたいのか

- ・クエストをみて「あの鯖と相性がいい」と気づいたらそれを試してみる
- ・普段は「安定クリア」を考えているが「不安定でも楽しいクリア」を目指す…
- …前提で、無関係な運要素は削りまくる

◆何が楽しいのか

- ・自身の考え方が正しいか検証できる
- ・違ったら勝つまで編成考えれば正しい解答が分かる

◆何が弱点なのか

- ・プレイ時間
- ・「勝つだけならもっと楽なのは」と、つつい考えてしまう時間

◆勝ちと魅せプレイ

敵を宝具でピッタリ倒せずに、1ターン余計にかかってしまうとかな。そのせいで3T効果を使い切れずに計画が狂ってグダってしまったもそれでも勝てればクリアになる。私は動画投稿勢にも関わらず、そこは気にならない方なんです(剣道じゃなく剣術で、殺せれば別にいいんじゃないの派) この時はその辺りをこだわりました。

◆どうせAP消費は5と考える

最近の高難易度は親切なことにAP消費が非常に少ない上に何度もクリアできる。

初期は1度のクリアだけ&消費AP40やイベントアイテムを消費して挑戦。

1部ラスボスもAP30かかる。

1部の頃の動画投稿者のリトライ回数ははたから見ても10連くらい消費していたのでは…。それを考えると現在の5APでクリアしても気軽に挑戦をできるような

チャレンジクエストや高難易度は有難い。

試行回数の多さを前提に即撤退したり、クリアしても思いついたら再挑戦できる。

◆スマホ片手に再生を…



今回の記事&解説はこの動画を前提に説明を省いています。よろしければスマホ片手に再生をお願いします。

◆モードチェンジ鈴鹿御前

〔セイバー〕特攻はクラスに依存する。自身の防御相性やクラス相性を変更する

ギフトやスキル効果は多数存在するが、クラス特攻相性の対象からは外れない。

ギフトガウエインはルーラーのクラス相性になったところでセイバー特攻対象。

人王ゲーティアが防御等倍になってもキャスター特攻の対象には変わらない。

このクエストはギミックでクラス相性が変化し、「セイバーのライダー」となる。

つまり「アサシンながらセイバー特攻を持つ謎のヒロインX」のカモとなる。

あと全クラス殴れてしまうオルタXも。

不夜城のキャスターは砲台&城塞



■聖杯の使い心地

今回の動画の不夜キャスLv100はあくまで借りたものですが、ATKだけが弱点なので、ATKが補えてると危険ですね…。

HPの高さも大きな魅力です。「どうせ食らったら死ぬだろ」ではなく「食らわない様にしているも食らう、避けられない固定ダメージ対策」です『最大HP減+毒』はありえます。というか、このクエストがそうです。対アサンンとしても使いやすかったので普通にありだと思います。

■不夜キャスの性能

vs殺へのアタッカーとしても普通に強い。ATKを補えれば、おすすめ礼装はNP獲得25~30%+ATK補正系か黒の聖杯。

宝具効果で宝具威力アップも入りますし、自前でArts強化のスキルとクラススキルを持っています。

そんな気がしないのはATKが原因。

宝具と3枚のArtsのNPの稼ぎやすさはトップクラス。

水着モーさんの仮想敵が術なので敵補正でNPが1.2倍稼ぎやすく、不夜キャスは殺のマイナス補正で差がつかますが、

等倍環境の測定ならトップクラス。

宝具だけのNP全回収は難しいので地味ですが、ブレイブや玉藻タッグでかなり気楽に宝具連発ができるので、連発でダメージの低さを補えます。玉藻孔明と組んで3連射とかザラです。

Arts以外のカード性能も高め。

Qも4ヒットと高性能&多段hit宝具なので自身でもスターを稼ぎやすく、クリティカルできれば一気に宝具です。

で、そんな宝具連発勢のダメージが高いと困るので普通は宝具倍率調節が入ります。

(例：バラケルスやメディア)
ところが不夜キャスは宝具倍率ではなく「ATKの数値を低め」で調節されました。…なのでATKが補える、って…。マジで危険なんです。

◆押しキャラ(小黑唯)

・不夜城のキャスター

◆クエストの想定

・特攻アタッカーで遊べるクエスト(今回はネロ祭2016フィナーレ)

◆何をしたいのか

・特攻鯖はだいたいピーキーなので、活かせるクエストでカタログスベックを活かし切ってしまいたい

◆何が楽しいのか

・特攻鯖を新規実装したからには良識的に考えて特攻鯖が輝くようなクエストは用意される〔仮定〕その検証なので、私は楽しいです
・不夜キャスはバフりやすく、バフった結果が分かりやすいので楽しい

◆弱点と対策

・王特攻以外ではやや火力不足
⇒今がその時だ!
・ATKが弱点(左欄外参照)
⇒Lv100を借りました
⇒礼装もLv上げてもらいました
・自己バフの種類が偏っている
⇒万全のサポート体制を整えました!
・ギルでよくない?
⇒私はやらないので…
⇒槍が出た時に困るので限定のギルの代打に恒常になるなら、それで十分では…
⇒差別化としては防御スキルの充実
しかし今回のクエストでは「強化成功率ダウン3回」のせいでは仔
防御面でのフルスベック活用は今後に期待

◆前提記事

右の参考動画と『魅せプレイ時の詰将棋的な考え方』を先に読んで頂けると助かります。(この後引きました。Lv90-10-9-9です)



◆王がいっぱい

2016年のネロ祭フィナーレは王特性持ちが多数出現するクエストだった。

ネロはネロ祭の高難易度のボスとして出たがりなので高確率で君臨する。また、アルトリアは数が多い上にボス属性なのでこういうチャレンジクエストに出やすい。つまり王特性は高難易度やストーリーで頻繁に刺さる特攻となっている。

ジーク同様に、何気に出番は多いです。王は神性くらいいるので…。

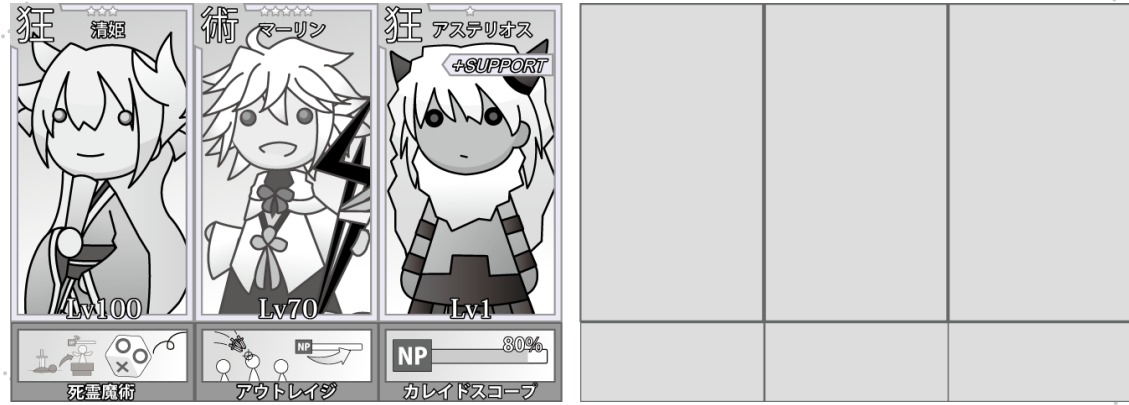
なおこのクエストは敵戦闘不能時にバフを残して去っていく。永続防御力アップや永続の回数制限なしガッツ付与を最後の方に倒していく必要があった。

具体的にはネロのガッツを削った上でオジマン>メディア>ネロの順番だ。しかし考えなしに全体宝具で殲滅すると厄介な戦闘不能時効果が残ってしまう。

倒したくなかったメディアは王ではなく特攻がなければ低火力の不夜キャス宝具で上手いこと戦闘不能にはならなかった。不夜キャス実装前の復刻クエにも関わらず不夜キャスがピョリ役に立つ謎クエだった。げせぬ…。



この『嘘』は愛するあなた様の為に



◆ 与太話

無課金&NPC縛りをする酔狂な者も世の中には居るだろう。

彼らの戦力は中々充実しないものだ。開始2ヶ月を経て星5星4の数が片手で足り、星3ですら宝具1なカルデアも少ない。筆者はそうだった

…それでもNPC縛りをやり遂げたいそんな鋼の精神を持つマスターに問おう「死霊魔術という礼装を持っているか」持っていなければ仕方ない。石を貯めて高レアを引く事を祈る

しかし、もしそれを持っているならば、—おめでとう。君は人理を修復できる何故と言われれば君は必ず「彼女」を持っているからだ。手遣いが無い限り—その出会いは運命 (Fate) に等しい

但しそれは茨の道でもある。強敵達に掛けそうになる時も必ずあるだろうしかし、鋼の精神を持つマスターよどうか最後まで彼女を信じてほしい

彼女が何度倒れたとしても君の時間が許す限り、決して信頼を捨て去るな

尚、愛着が湧き過ぎて道を誤る可能性もあるがそれは些細な事であろう

何故なら真の狂人は虚ろな愛に生きる彼女ではなく、それを信じた君だからだ

とかC.V翁の人で思いながら書いてますみんなも自分の清姫さんを大切にしてく

◆ 押しキャラ (ラピッド)

・ 清姫 (狂)

◆ クエストの想定

一切塵殺

例外など許してなるものか

◆ 誰に向けているのか

- ・ 戦力不足だがNPC縛りをする人
- ・ 清姫が好きの人
- ・ 死霊魔術を所持している人
- ・ 項目2と3を満たし鋼の精神を持つ人

◆ 心構えとしての『理想と現実』

清姫、それは誰もが入手できる鯖だ可愛い容姿の裏腹に恐ろしい一面を持つそんな彼女に惹かれる者は少なくないしかし序盤の内は彼女のお世話になるも悲しい事に火力不足等でメインから外れ仕方なく種火宝物要員に回されるだろう

—しかし本当にそれで良いのだろうか？

蝶よ花よと愛でるだけが愛の示し方か？

幕間において彼女はこう言ったのだ「嘘にして差し上げましょう」とならばその言葉を信じてみようかそんな夢物語が果たして出来るだろうか結論で言えば出来る

否、やっつてのけるのだ

これは「必勝PTを紹介する頁」ではなく「概念頁」が正しい

まともなようでまともじゃない運用をそして真の清姫の運用をここに伝授する

■ コンセプト

～死霊魔術清姫を入れたPTで勝つ～

死霊魔術は無制限の確率ガッツ礼装。

「ガッツ使用者以外が戦闘不能の場合、

敵の行動は終了する」という仕様により

ラストスタンド時のガッツは確実に1ターン

戦闘続行できる強スキル。つまり死霊魔術が

『成功する限り』追加1ターンを得られる。

理論上最強の礼装となる。

■ 何が強いのか

- ・ 礼装1枚あれば誰でも出来る
- ・ ラストスタンドガッツ狂鯖は強い
- ・ 概念礼装は強化解除されない
- ・ 状態異常を自力回復できる
- ・ ストーキングのデメリットが実質無し
- ・ ほぼ全ての敵に有利
- ・ 1枠空いてればどこでも入り込める

■ 何が楽しいのか

- ・ 清姫の能力を十全に楽しめる
- ・ 清姫と共に最期まで旅が出来る

■ 何が弱点なのか

- ・ 1度も復活しない事もあ
- ⇒ 男は黙ってリスタート
- ・ クリティカルはほとんど無い
- ⇒ バトンタッチを工夫しよう (※礼装と相性のいい鯖を参照)
- ・ ケイオスタイドと膨大リジェネ
- ⇒ 敵の攻撃と固定ダメージで2回の戦闘不能は多くのガッツ判定を行うことに
- また1ターンで与えられるダメージは高くない。持続回復を使用するボスはターン数が伸びる=判定数が増えるので相性は悪い。

この3人のマスターへの
依頼からはじまりました



死霊魔術清姫は
あと3ページあるぞ