

# FGO

非公式攻略本

2019.12月  
私の推しの為に  
<生贄>を捧げる本。

## SNS映え圧殺動画

高難易度TAをマスター達が解説！  
あの動画を真似できる！

## 2019年の周回総括

嫁王強化！礼装6枚積みのArts躍進  
カタパルト陳宮でBuster復権！

今を楽しむ  
マスター達の全力全壊





私の推しの為に<生贄>を捧げる本。

## もくじ&しょうかい(小黑唯)

- 『チャレンジクエストステージで優勝する!』:だいご.....P04-05  
FGOリアルイベント独自のレギュレーションで行われるダメージを競う公式大会を  
何度も優勝なさっているだいごさんです。そんな準備や対策をする発想はなかったです。
- 『限界まで育てたギルを活躍させたい』:BOSS.....P06-07  
元祖高難易度アタッカーギルガメッシュ。研究が進んでおり、  
高難易度TAでも試行回数が少なくクリアできる圧倒的な強さを今なお発揮しております。
- 『アルジュナオルタでの高難易度TA攻略』:2.5次元.....P08-09  
ギル祭で猛威を振ったジュナオさん。  
高難易度TA的にどれだけヤバいのか話して頂きました。
- 『推しでTA挑戦しています』:Mokona=Lagu.....P10-11  
色々なパーティ、色々なレベルのサーヴァントを使いこなすもこなさん。  
ルート開発に分かりやすい目標があり、推しで高難易度TAに必要な事が分かります。
- 『その3ターンに命を燃やせ!土方歳三TA』:NAO.....P12-13  
HPが減れば宝具とクリティカル火力が伸びることでお馴染みの土方!  
見たことがあるプレイを成功して動画にするために、  
高難易度TAの方はさらっと恐ろしい事をおっしゃいます。
- 『はじめよう! 高難易度R・T・A!』:なつみかん.....P14-15  
ターンではなくタイムアタックですが、実質最短TAも兼ねるやつ。  
特殊なレギュレーションでは「そこ高評価!」というのはよくあるやつですが今回もそれです。
- 『2019年で進化した周回環境』:周回報告マン.....P16-19  
4周年~水着の礼装6枚積み周回やら、嫁王強化などArtsの躍進。  
システム周回も数が増えており「敵HPどれくらいまでいける?」など詳細な比較表も…
- 『未凸カレスコ+アスクレピオスでシステム』:小黑唯.....P20-21  
カレスコ凸までの代用に使えるサーヴァントを計算。  
システム解説は「持ってる人向け」になりがちなので、「持っていない人向け」記事です。
- 『礼装6枚積みクリティカル周回』:小黑唯.....P22-23  
陳宮解説はして頂いたので。  
スカスカは箱ガチャ6枚積みでは使わない。じゃあ何を使うの?というお話。
- 『マッシュと一緒に戦う低コスト制限攻略』:海老蟹….....P24-25  
コスト30縛り。星1鯖+マッシュ礼装なしの最低コスト縛り。  
そんな条件で高難易度やストーリーを着々とクリアしている海老蟹さんです。
- 『至高で試行のローマパ講座』:capo.....P26-27  
ローマ特性を持つサーヴァントだけを使って高難易度攻略を行う推しパ紹介です。  
どうするのかな、と思ったら。ほぼほぼ全てのクエストに勝つ手段が凄まじい…。
- 『ランキングでは評価されない項目ですからね』:きやなる。.....P28-29  
『アーツチェーンをしないアツパ』:きやなる。.....P30-31  
何でもロビンでクリアするきやなる。さんです。  
クエストに合わせてサーヴァントを変えるのではなく「なんでも」「〇〇でクリア」という  
マスターは独自研究や独特の攻略が多く、やはり面白いものです。  
ストーリー、高難易度、3ターンではない周回など。
- 『ひとつ——、賢くなりましたね?』:小黑唯.....P32-33  
水着BB+パニ上パーティです。  
シャッフル連発して固定するマリガンパーティが楽しい。  
コマンドカードバトルしてる。





# チャレンジクエストステージで優勝する！

## ■だいがのダメチャレの歴史

○2周年FGOフェス2017  
 最大ダメージチャレンジ  
 6章ガウエインのステージ  
 1日目 ランク外  
 2日目 3位  
 公式ダメチャレもこれが最初ですね。  
 このころは最低コストチャレンジ  
 っていうのもありました。

○FGO冬祭り2017-2018ファラオ大感謝祭  
 広島 なんと拳手制で選ばれず  
 大分 2位  
 この時はフリクエで  
 宝具1発のダメチャレでした。  
 広島はパピロニアで大分はセイレム  
 頼光を使った為惜しくも2位  
 ここからパーサーカー不信心

○3周年FGOフェス2018  
 最大ダメージチャレンジ  
 1日目 拳手制で選ばれず  
 2日目 優勝  
 3周年から専用のクエストが配信  
 されるようになりました。フェスに  
 参加してない人はなんだこりやと  
 なった記憶があります。  
 シェヘラザードが大活躍して  
 いわゆるギルゲーではないことを  
 魅せられて気持ちがよかったです。

○FGO冬祭り2018-2019  
 トラベリング大サーカス！  
 最大ダメージチャレンジ  
 北海道 優勝  
 熊本 ホワイトボード  
 ここから予選が導入されて必ず参加  
 できるようになりました。  
 ブースに実況してくれる人がいて  
 盛り上げてくれるようになりました。  
 公式ダメチャレの中では  
 一番難しかったと思います。  
 ギル封じのアルテラ・サンタが俺を  
 悩ませた……。



熊本は優勝済のため  
 参加できず、急速  
 ホワイトボードに  
 名前とスコアが  
 載せられてフォロワーさんからは  
 隔離と言われる。右上QR参照

○開会議2019  
 最大ダメージチャレンジ  
 1日目種火部門ステージ上2位  
 1日目修練場部門ステージ上2位  
 2日目修練場部門ステージ上1位  
 出展ブース内での簡易的  
 なイベント ステージに  
 上がるのと上がらないの  
 で分けられていた。  
 右上のQR動画は  
 修練場(日/2日目)を再現したもの。



## ■ジュナオのコマンドコード

スペースの都合でこちらに。  
 ・B:失楽の棺、天の楔、ダヴィンチ  
 前2つはメカエリ用です。  
 理想はどちらか1枚とダヴィンチでした。  
 ・Q:尾張の大うつけ  
 ・A:神籬の鎖  
 QAどちらも神性に対する威力アップ。  
 A宝具Bなど妥協アルテラサンタ用です。



## ◆チャレンジクエスト(だいが)

リアルイベントであるFGOフェスや  
 FGO冬祭りの時にはその日限定でチャレンジ  
 クエスト(以下チャレクエ)が配信されます。  
 そのチャレクエを当日会場の専用ブース  
 で出したスコアを競い合うのがチャレンジ  
 クエストステージです。

Twitterではよくダメチャレや公式ダメ  
 チャレと言われています。私もチャレクエ  
 だけだと他のゲーム(モ〇ハン、マギ〇コ)  
 のチャレクエのごちゃ混ぜになって検索し  
 辛いのでダメチャレや公式ダメチャレと  
 言っています。

## ◆ルール

2018年のFGOフェスやFGO冬祭りまでは  
 単純にダメージを競い合うそれこそダメチャ  
 レだったのですが、2019年のフェスで突然  
 最大エネミー撃破数トライアルクエスト  
 というモノ(長い)に変わりました。  
 今回はこれについて説明します。

- ・最大6ターン  
 エネミーが残っていた場合、その時点で  
 フィールドに残っているエネミーに与えた  
 ダメージの合計値を記録とする
- ・制限時間5分
- ・フレンド枠なし (W編成不可能)
- ・令呪&聖晶石使用不可
- ・クエスト解禁9時
- ・予選と決勝のスコアの合計で競い合う
- ・予選は14時まで (複数挑戦可能)

最初の、エネミーが残っていた場合～  
 ですが今回18体の敵が出現しそれを毎ターン  
 撃ち漏らすことなく3体ずつ倒していくと  
 18体目にHP500万のメカエリチャンが出てき  
 ます。そして最後のターンにメカエリチャン  
 以外を倒しきってどのくらいダメージを  
 彼女に叩き込んだかを競い合います。

## ◆リアルイベントはまず入場

この公式ダメチャレはリアルイベントで  
 行われるという事もあり、会場で編成を  
 考える必要があります。

そしてチャレクエ配信開始の9時から14時  
 までに編成を考えて最高スコアを叩き出さな  
 いといけません。ファストパスなどがあれば  
 すぐに会場入りできるので、立ちながらでも  
 比較的落ち着いて編成を考えられます。

しかし、一般入場は列もちょうど進みだし  
 たりでちゃんとプレイ出来ません。しっかりと  
 編成できるのは10時くらいからでしょう。

## ◆リアルイベントならではの魔物

予選は何度も挑戦できますが、目の前に  
 タイマーを置かれ、ブースのスタッフさんが  
 見守る中で最高のパフォーマンスをするのは  
 大変です。リヨぐだ子が途中で乱入してくる  
 こともあります。

決勝では専用ステージで大勢の前に立ち  
 大型モニターにプレイングが映し出される  
 一発勝負。緊張してミスしたり、カードが  
 思うように回ってこないなど色々な事故が  
 付きまといます。

ましてや2019年のチャレクエは前回まで  
 と全く違うルールで内容は配信されるまで  
 わかりません。急な無茶振りに会場に対処  
 する力が試されます。私は2日目に参加  
 しましたが1日目に参加した人たちはもっと  
 大変だったでしょう。

## ◆まず最初に

私だいがは他のガチ勢の方と比べてFGO  
 の知識がありません。ダメージ計算もした  
 ことないですし、普段参考にしているサイト  
 と言えばFateGOアイテム効率劇場さん位で  
 宝具の威力はFGOガチャ研究所さんの  
 宝具威力ランキングを見るくらいです。  
 それを前提として話していきます。

# 限界まで育てたギルを活躍させたい

## ■高難易度のギミック対策

開幕やブレイク時に回避、無敵を張られるか、特殊耐性を持っているかが焦点になります。

特殊耐性は万人共通なのでともかく無敵貫通の対処は無敵貫通礼装かホームズ、弓刑部姫、ジェーンの採用。後者2人はスキルだけで宝具を狭まみせん。スター条件は達成しやすくNP付与も助かります。回避無敵が1回程度なら必中/貫通コードを1stBにつけて対応します。

防御バフはバフ盛ったゴリ押しでどうにかなることが多いですが、厳しい場合は防衛無視ホームズの出番です。

推しが無敵貫通や防衛無視を持つ場合は対策のリソースを火力upに割り当てられるので有利になります。

## ■デスチェンジ要員

敵の攻撃で落ちてカードリセットと後続への交代を担う非常に重要な役です。TAの肝といっても過言ではないです。

このポジションはLV90まで育てきったマリン孔明(スカディ玉藻)ではなかなか1Tでは落ちてくれないため、ある程度落ちやすいよう低LVに抑えたバッファァが採用されます。HPフォウも0。

構成例のLV60止めケイローンは有名所で他にも様々なバッファァが採用されます。

特にギルは自前のギミック対策がないためギミック対策をデスチェンジ要員で行う場合もあります。

ギルガメッシュPTではタゲ集中礼装を装備させる余裕がありますが、運頼みの被弾でデスチェンジを狙う時もあります。

その場合もカムラン等を持たせてNP補充を狙ったり追加の星出しやバフを持たせています。

更には禁断のLV1ホームズ凸カレ運用等等etcetc。

カード運と被弾運の両方が必要になり、普段と比べてとても実現確率の低い豪のルートとなります。

## ■実践例

・高HPの敵1騎  
ファイナル本能寺2019  
柴田戦



・中HP以下の複数ラッシュ  
イシュタルカップ2017  
ブレイクがないクエストなので不利相性を逆手にあえてHPを残して追撃。



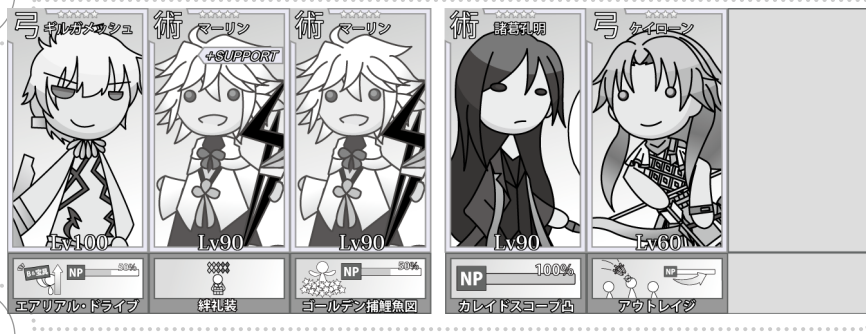
・嫁王パターン  
ギル祭2019  
ゴルゴン三姉妹



・宝具のみ確定TA  
正月閻魔亭2019  
サブにペンテシレア。相手の防御バフを解除するためにマリンではなく刑部姫を起用。



・頂羽&虞美人戦  
メインに陳宮。サブに三蔵で補助。ダメ押しにメイヴ。



## ◆推しキャラ(BOSS)

・ギルガメッシュ(弓)

## ◆想定クエストと流れ

・高難易度クエスト  
・ギルガメッシュでの最少ターン攻略  
一度普通に挑み、敵のHPやブレイク数。ギミックを確認します。その後改めて対策をしたパーティで挑みます。

## ◆TAとは

FGOにおけるTAとはターンアタックの略称となります。イベント最後などで開放される高難易度クエストにて令呪を使用せずに最短ターンクリアを目指します。

## ◆推しでの高難易度攻略

ギルガメッシュは実装されてから長く、TAにおける立ち回りについても大分詰められていると言ってよい状況です。特殊耐性や無敵を使用されない場合の基本的な流れとしては下記の通り。

- 1T目：ギルにバフを集中  
宝具orクリティカルでブレイク  
敵攻撃でサブがデスチェンジ
- 2T目：デスチェンジ要員と交代した  
バッファァでさらにバフして追撃
- 3T目：フィニッシュ

3ゲージまでで終わることが多いですが4ゲージのクエストはバフを配分するなど検討や調節が別途必要です。

ギルに限らず推しで攻略できるかどうかを考える場合はまず1T目の流れを想定して前衛2騎+デスチェンジ要員の全バフでブレイクできるかダメージ計算することが第一歩となります。

第二に敵の攻撃でデスチェン要員が落ちてくれるかもポイントとなります。

## ◆ギルTAの強みは火力

ギルガメッシュには大半のサーヴァントに入る宝具特攻があります。

ギミック対策をデスチェン枠のサポートでどうにかできれば後は圧倒的火力の宝具で等倍だろうとふっとばす王様攻略ができます。

そのため黒聖杯や特攻礼装と組み合わせた圧制プレイなら火力面に余裕を持った構成にできることが多いです。プレイ時はNP周りを気にするだけでよいほどです。

## ◆ギルTAの強みは成功率

スター集中(3T)とNP獲得量アップ(3T)を自前で所持しているのが大きいです。

アーチャーのSWなので星供給が最低限でもほぼクリティカルするものとして考えられるのはTAでも大きな強みです。

加えてBAQ5ヒットEX8ヒットと、スターを稼ぎやすいので1T目さえどうにかすれば2T目以降は星追加が不要なこともあります。

また『黄金律』のNP獲得量は嫁ネロ超えの倍率なのでBuster宝具ながらNP回収に困る事は少ないです。

BBAAQカード構成なので理想札を引く為の試行回数も少なく済みます。

例えばBBAAQ構成でNP回収するとします。

BAを1枚以上引く確率は22%。

QAを両方引く場合の確率は9%。

デスチェンジを介して2ターン連続で

QAを引かなくては引けない場合は0.9%。

極低確率です。

しかしギルがBAを引けばいい確率は30%。

2ターン連続でも9%と現実的な範囲。

BAだけでなくAA、BA、QAどれでもよいとさらに確率が上がります。(1Tに40~50%)

TA達成の試行回数は一桁回数の少ないチャレンジで済ませられることも多いです。(もちろん札を引けない事もありますが)



# アルジュナオルタでの高難易度TA攻略

## ■水着2018:編成

プロテア：宝具5：NP50%+無敵貫通  
 ニトクリス：看板娘  
 ジュナオ：ほぼ完全体・カレスコ凸  
 アーラシュ：虚数魔術  
 スカディ：なし  
 孔明：カレスコ  
 マスター：戦闘服



## ■水着2018:流れ

カードは基本不要で宝具を順番に撃つだけです。ターンごとに宝具を使う鯖と重要なスキルを記載します。

- 1T目:看板娘ニトクリスが全員ブレイク  
水着ノップがブレイク⇒即単体宝具でニトクリスがデスチェンジしてアーラシュを呼び出す  
プロテアは増殖開始
- 2T目:ジュナオが弱体特攻(3T)を起動  
宝具で全員撃破  
追撃必要だがほぼ確定
- 3T目:アーラシュが全員ブレイクしてスカディを呼び出す(ジュナオ残2T)
- 4T目:スカディがジュナオにNP50後、オダチェンで孔明が登場  
全体20+ジュナオ30で100に  
単体30はプロテアで礼装含めて100  
プロテアが全体宝具で槍頼光以外撃破
- 5T目:低HP槍頼光とブレイク前の敵2体  
ネロヘガンドで防御等倍スキル予防  
孔明⇒ジュナオ宝具チェインで槍頼光撃破と2体ブレイク
- 6T目:B耐性&防御力ダウン入りの敵2体を増殖解除からのNP100増プロテアが全体宝具でドン

## ■水着2018:総括

プロテアの様にはNP面で尖っていても、不利な相手が多く単独では成果が伸び悩むタイプもジュナオに露払いをさせることで活用しやすくなりました。

## ■監獄塔:流れ

- ①剣6万：殺20万：剣6万  
初手から3T周回3wave目のような厳しいHPです。エドモンでもカレスコでは全バフを使わないと厳しい数値。  
しかしジュナオは自バフのみでOK。  
追撃は必要ですがクリ不要で、ギルの様に鯖であることやクラスを気にしなくてよいのがやばいところ。  
理想はB+A/Qが欲しい所ですが3T目までにNP20あればOKです。
- ②狂8万：剣20万  
敵2体なのでQA鯖ならNP回収に頭を抱える場面です。敵が狂剣なのでここにデスチェンジャーラシュを採用。  
ジュナオBクリ1枚の追撃が欲しいですがB集中がありそんなに困りません。AQはクリがなくてもいけます。破りで10万…。
- ③騎8万：術20万：殺8万  
ジュナオ2発自宝具+B1枚。  
アーラシュ戦闘不能で札山はリセットされているのでハードルは低め。7T目までにNP70をQAで稼ぎたい&ここがラストチャンスなのでなるべく欲しい所です。



## ◆ジュナオばない(2.5次元)

ここでは、TAにおけるアルジュナオルタ(以下ジュナオ)でのTA攻略について見ていきます。

とにかく自力が高く、全体宝具TAでは最高峰です。実装直後から対混成では無類の実績を残しています。  
(確殺〜ほぼ確殺、理論値更新)

シンプルなB宝具の作りなので連射性ではサモさんが、ギミック対応を考慮するとエドモンや狂武蔵が有利な局面もあります。

それでもなおジュナオがトップクラスと言えるのはその自力の高さゆえの短期火力と、最小限の枠で力を発揮できる所です。

## ◆ジュナオのヤバさを振り返る

- ①高難易度の難易度低下：水着2018
- ②高難易度の理論値更新：監獄塔
- ③超高難易度の最適解に：ジャガー

上記を時系列順に見ていきましょう。

## ①:水着2018:準備期間

HP2〜3万の敵8騎をブレイクすることでHP10〜20万の水着2017鯖に変化します。

低火力と高火力全体宝具を合計6回、6人パーティで工夫しながら撃てれば確定⇒理論値最短6T となるクエストです。

初開催で確殺気味(カード不要・デバフに依存)に届いたのはエドモンのみで、そこそこTAに苦労があります。

考えていたのは新鯖プロテアの増殖。6T目開始時のNP100%チャージを活かした確定パーティを考えており攻撃不利の敵をどう露払いをさせるかが課題でした。

## ①:水着2018:開催期間

イベント開始3週間前にジュナオ実装。NP30という数値は孔明20+スカディ孔明のNP50で再発射できるため、カレスコ凸とあわせて高火力宝具2回を撃てます。

聖杯100+フォウ2000+カレスコ100+宝具5時、天地人等倍への全体宝具火力は自身スキルだけで10〜14万。

等倍ギルと似た動きができ、等倍ギルを上回る火力を持つので露払い役として存在感を示しました。確殺気味に届いた編成とTAの流れは左欄外にて紹介しています。

## ①:水着2018:開催後(下QR他編成)

同系統の編成もいくつか登場。火付け役はぶえなびすたさんのジュナオ+魔王ノップの組み合わせ。



全体宝具でNPを回収できないB鯖は長期戦に向かない。カード運排除は厳しく成功率は低い、という前評判を覆しました。他に同等以上の成功率に届いたのは連射特化鯖のサモさんくらいです。

とりあえずジュナオと組ませておけば同系統のクエストは大体の全体宝具鯖で最短を組めるので高評価には十分です。ですがまだまだ簡単なクエストだった為最上級の評価には至りませんでした。

「もっと敵が固く、カードでのNP回収が必要な高難易度TAではA1枚のバサカでは成功率が微妙になるのではないかな?」

B鯖ならA2枚黄金律のギル&テスラのAクリによるNP回収が仮想敵。続く監獄塔で分かりますが些事でした。



# 推しでTA挑戦しています

## ■ウェスタン忍法帳について

イベント特攻礼装は200%。  
アルジュナオルタ90に装備させた場合  
九首牛魔羅王凸を付けたマーリン&メイヴ  
のB強化80%、攻撃力90%サポートが  
あればBBEXでクリティカルなしでも  
52~63万ダメージが出てしまいます。

特攻礼装クエストは簡単な傾向にあり、  
スペックを活かし切る必要がないので  
何らかの縛りを追加しております。

## ■その他のギミック

- ・常時(解除不可)
- ・混乱状態時ダメージUP
- ・ブレイク1
- ・分身呼び出し：HP24万弱小太郎登場  
登場時全体チャージ+1  
倒した場合ブレイク2で再登場

上記の様なギミックもありますが、  
「混乱」は小太郎の宝具効果による付与。  
また分身は倒さなくてもクリア扱いのため  
特別記載しておりません。

## ■低レアを使うチャンス

- ・クリなし時の敵攻撃力がかなり低い
- ・スキル封印なしだと攻撃頻度が△
- ・コスト問題の解決(実は最重要事項)

敵が高火力の場合はデステュン要員を  
落としやすいので気になりませんが…  
低火力かつ攻撃頻度が高くない場合、  
低レベ止めやスキル封印、防御不利の真価  
が発揮されます。

## ■TAに必要なこと

- ・クエストギミック&敵の火力の把握
- ・行動パターン把握(重要)
- ・戦力とルート考察&ダメージ計算
- ・くじけぬころ(時々くじけます)

## ■つづける/がんばる/いのる

今回のTAですと試行回数310回。  
挑戦期間は2日ほどでした。  
ぐだぐだファイナル高難易度では  
沖田さん(特攻あり&なし)、水着ノブ、  
狼王、サンテラ、牛若、カエサル、殺式、  
茨木ちゃん、ブレエリ、トルフォ、メカ  
エリちゃんて合計試行回数387回ほど。

## ■低レベ止め 低レア編

●ウィリアム・テル (LV1)  
スキル封印&星30個。基本LV1運用なら  
極めてデステュンしやすい。1体目から  
即運用可能で、TAサボ運用ならスキル1  
のみ育成すればOKな点も◎

●パーソロミーユ (LV40)  
宝具バフ&ATKバフ17%(1T)&自身の  
スター集中ダウン&クリUP40%(3T)  
&敵クリ発生ダウン3T&スター獲得20。  
1体目からLV40止めが十分視野な点◎

●イアソン(LV40&LV1)  
弱体解除(1つ)&単体回避付  
&スター集中UP&自身に防御ダウン  
&全体ATKバフ(3T)&アルゴ号ゆかり  
の者に追加効果。Lv1止めBB2所持の方の  
希望の星。…はい、私です。



## ◆推しキャラ(Mokona=Lagu)

- ・茨木童子、ぐだぐだコンビ

## ◆推しの可能性を突き詰めたい

持ち物検査でもある高難易度TAにおいて  
私は最適解のサーヴァントを使うのではなく  
推しを採用して挑戦しています。

そのため通常より運や特殊ギミック把握、  
ルート開拓が必要です。聖杯、手持ち鯖、  
礼装も最大限活用する必要があります。

また可能であれば特攻礼装縛りなど、  
各種縛りを追加して推しのポテンシャルを  
最大限活かしたいと考えています。

とうぜん、達成率は低くなりますが  
成功率0%以外で理論上TA可能=根気で解決  
するのであれば挑戦しています。

## ◆特攻&タゲ集中礼装なし

通常のTAでは大量のバフやNP付与が重要  
です。オーダーチェンジだけでは不足する為  
サポーターをタゲ集中礼装で戦闘不能に  
持ち込みます。(※以下デステュン)

今回は『特攻礼装なし縛り』を行ったため  
『最適解』と比べてバフもNP付与も必要量  
が増えます。

不足分を礼装によるサポートで補うため、  
『タゲ集中礼装なし』となりデステュン  
に運要素が発生するようになりました。

達成率は低くなりますが、こだわった編成  
でも理論値が可能になります。

## ◆低レベルサポーター採用

サポーター育成は欲しいスキルが使える  
段階の最低レベルで止めておきます。

LvMAX最終再臨よりも最大HPが低いので  
敵からの攻撃で高確率で戦闘不能になり、  
新たなサポーターが登場できる状況や確率  
を上げることが出来ます。

## ◆特攻礼装無しで忍法帳

水着イベント2019 高難易度で実戦!

- ・風魔小太郎(殺):HP70万/85万/105万

### ①戦闘開始時

敵全体へBAQいずれかのカード封印  
敵全体へスキル封印or宝具封印(3T)

### ②スキル

敵単体へスタン&スター集中(1T)

### ③ブレイク2

敵全体へスター10個+強化無効2回  
最大HP減少3,000/永続

①のカード封印対策に弱体解除が必要。  
ですがスキル封印を受けると弱体解除が  
使えなくなります。

カード運やダメージ乱数、敵行動以外の  
運要素として宝具封印を待つ。

もしくは両方に対応ができるように  
マスターや礼装で弱体解除/無効を付けて  
礼装枠を削る必要があります。

②によるスタンも同様です。

またブレイク毎に最大HPが増加。  
後半に向けて1ターンバフを温存したい所  
ですが、ブレイク2で強化無効2回があり  
これを消化する対策も加わります。

## ◆今回の推し『茨木童子(狂)』

弱体解除持ちの単体宝具です。

攻撃&宝具、防御バフとスキルバランス  
が良く、器用。宝具火力も星4狂の中でも  
高めで、クエストに合わせて多様な戦術を  
取れるのが魅力。かわいい。そして完全体。

## ◆星に関しては補助が必要

TAなのでクリティカルは成功させないと  
やり直しになります。対策としてはスター  
を飽和させる。もしくは成功パターンを  
引くまでやり直し/失敗前提。今回は前者。



# その3ターンに命を燃やせ！土方歳三TA

## ■土方歳三について

土方歳三の記事を書かせて貰っていきなりの爆弾発言ですが、実は私はえっちゃん(謎のヒロインXオルタ)の人なのです。

土方歳三はえっちゃんとほぼ同時期(2017年春)に実装されたサーヴァントで2人とも弱いと評判でした。

ただ、えっちゃんには私は夢中にさせる"何か"があり、いつしか彼女を主役に据えてFGOをプレイしていました。

えっちゃんのために盾サーヴァントを育て、礼装の効果を憶え、クリティカルスターの法則を憶えました。

今思うと2017年のFGOは転換期を迎えて、強さを求めるステージから誰か1人と一緒に戦う物語に変わったのだと思います。

私が土方歳三と"2度目"の出会いを果たしたのは試しに始めた高難易度TAでした。

えっちゃんのために育成したサーヴァントと憶えたノウハウをフル活用してギリギリ勝てる喜び。

えっちゃんと違い問答無用で味方を切捨て、敵を葬るその暴力的なプレイにすっかり魅了されてしまいました。

今ではえっちゃんと同じく、私のカルデアの主役です。今回はそんな土方歳三のTAについて記したいと思います。

## ■土方歳三へのHPフォウ

個人的には最大HPは上げる派です。土儀で粘ってくれた経験があり、恩恵を感じています。最大HPを上げたことで敵HPを僅差で削り切れない、ということも無かったです。

ですが、気持ちの問題だと思えます。私も仕切り直しのレベルは10にしていませんし、看板娘のレベルも低いままで。ステータスを完全にしたいがため金フォウ君を与えました。

## ■スター確保の例

・デスチェンジが1回だけの場合  
前衛サポーター2人、  
後衛サポーターに星20礼装。

・デスチェンジが2回以上必要な場合  
前衛サポーター1人を2030年の欠片に変更。敵HP次第ですがアンデルセンを選択することも。土方歳三のQカードがここで生きてきます。  
不足分はケイローン等のスキルで補います。水着カーミラ、パソロミュールと選択肢が増えました。

・陳宮の登場で変わったこと  
スケープゴートでデスチェンジ対象鯖に星20礼装着けられるようになりました。重ねて言う事になりますが、本当に衝撃的でした。



## ◆推しキャラ(NAO)

- ・土方歳三

## ◆何をしたいのか

- ・高難易度TA
- ・土方歳三のロマン火力を偶然ではなく人為的に発動させる
- ・看板娘をタゲ集中だけではなく火力アップ礼装として利用する

## ◆土方歳三の特徴

- ・残りHPが少なければ少ないほど強くなる
- ・肉を切らせて骨を断つパーサーカー
- ・カード構成は意外にもQQABB  
大威力が見込まれるBは2枚しかない

## ◆土方歳三でのTAの考え方

- ①:バフを盛って敵をブレイク  
敵ターンでデスチェンジ鯖を落とす
- ②:かつ、自分もダメージを受ける
- ③:2度目のブレイクしつつNPを溜める
- ④:宝具でとどめ

他のB系サーヴァントTAと同じ流れで、違うのは②です。土方の特徴となります。

## ◆土方歳三のTAの成功率

土方歳三のTAには試行回数が必要です。100回以上、場合によっては200回以上。

敵からのターゲットとスター集中率は操作できますが、カード配布と敵からのダメージ量を操作することはできません。

理想形はそれぐらい低い確率です。TAは失敗の連続です。

それでも私が土方歳三のTAを続けるのはそれが楽しく、魅力的だからです。

## ◆1ターン目を乗り切る方法

- ・試行回数を減らしつつ
- ・デスチェンジ鯖を落として
- ・土方歳三もダメージを受ける

この難関を超えるための効果的な方法としてアタッカーである土方歳三にもターゲット集中礼装を使います。

ただ土方歳三にそのままタゲ集中させるとデスチェンジ用サーヴァントが落ちない上、肝心の土方歳三が先に脱落します。

対策としてタゲ集中役をもう1人用意します。タゲ集中が2人以上重なった場合、その中から攻撃対象が選ばれます。看板娘と競わせてデスチェンジ用サーヴァントを脱落させます。

タゲ集中礼装は土方歳三には看板娘を、デスチェンジ用にはアウトレイジをつけることが多いです。

## ◆看板娘との相性

タゲ集中3Tにばかりに気をとられがちですが、攻撃力60~80%アップ効果も強力です。

自前のバフがBusterとクリティカル威力の土方歳三は乗算で乗るため非常に相性がいいのです。そして土方歳三はダメージを受ければ受けるほど強くなっていきます。

## ◆圧倒的な宝具火力

宝具は最大でOC1時、倍率800ほど上昇します。(※1stBなしBを8回分)

私の土方歳三は宝具2で倍率1000なので合計倍率1800です。

他鯖の宝具5倍率1200x特攻1.5倍相当。宝具強化でHP減少時の倍率まで伸びた、異例といえる強化のお陰です。



# はじめよう！ 高難易度R・T・A！

# 140秒



## #FGO高難易度RTA

### ■筆者について

高難易度RTAの主催をしていますなつみかん(@ishtar142)です。推しはイシュタルです。基本的には主催として結果まとめや分析などを行っています。ブログもやっています。

### ■RTAの参加方法

個人で楽しむのも楽しいですが、Twitter上で録画した動画をアップしてハッシュタグ #FGO高難易度RTA( を付けてつぶやいて下されば、なつみかんが勝手に拾ってランキングに追加したりもしています。最終結果もそちらでチェックできます！

### ■ブログをチェック

主催者が参加者の増加と紹介を兼ねて書いたRTAの紹介ブログ(2019年4月頃) 本記事と合わせてチェックしていただいてもいいかもしれません。



### ■過去の優勝動画

現在(2019年9月)までに高難易度RTAは10回開催してきました。それらの優勝ツイートまとめモーメントを作っておいたのでそちらもぜひチェックしてみてください。



### ■優勝者パーティ

Masatea@ITMSTさん 高難易度RTA最多優勝記録の所持者。



### ■細かいテクニック

- ・スキル使用中にターゲットを変更
- ・チェインは極力ない方針
- ・札はスキル使用中に右下をみて決める
- ・ブレイク時デバフを行う敵は弱体耐性で弾ければ対策=時間を減らせる
- ・攻撃やスキルモーションの短さも強さ

### ◆高難易度RTA(なつみかん)

FGOの高難易度、普通にクリアするのはそろそろ飽き始めている人も出ているのではないだろうか？

推しを使ってクリアもよし、縛ってクリアもよし、ターンを絞ってクリアもよし、それなら時間を短くクリアも……楽しそうじゃない？

そんな思いつきから始めた#FGO高難易度RTA。RTAはReal Time Attackの略。

さあ、一緒に始めよう！ R・T・A！

### ◆開催対象は140秒！

最短クリアタイムがTwitterの動画投稿上限時間140秒を下回る高難易度が対象になっている。

わんぱくキアラや2019年夏イベ高難易度などはこれを満たさないため(140秒を下回れないので)競技としては非開催となった。開催非開催に関わらず他のクエストでも挑戦しても楽しいかもしれない。

### ◆ルール

- ※前提:クリアタイムの短さを競う。
- ・FATAL BATTLEの出始めから、QUEST CLEARのファンファーレのなり始めまでのタイムを計測
  - ・令呪の使用は禁止
  - ・鯖、礼装も何を使ってもOK
  - ・クエストクリアまでをタイムが分かるように録画する
  - ・端末間の格差は考慮しない。
  - ・他の制限は一切なし。ターン数が最短でなくても、タスクスキルが起きたとしても、実時間が最も短ければOK

### ◆RTAの楽しさ

TA(Turn Attack)と異なる点としてRTAはプレイ時間を競い合うため、明確に時間という数字優劣がつく。

時間を減らす、わかりやすい目標なので他ユーザーと明確に競い合える。

TAと違った鯖が活躍するのもよい。スキル&オダチェン演出は極力減らしていきたいので、1つのスキルに複数効果がまとまっていることはメリットになる。宝具演出が短いこともメリットだ。様々な評価点がある事が面白い。

スキルを使うことで突破率が上がる一方でタイムは伸びる、あるいはスキルを使う時間と宝具を撃つ時間どちらが短いか、といった駆け引きも面白さの1つだ。

例えばキアラRTAではKPを使うと使用分の時間が伸びる一方でデバフの関係で早い、というような駆け引きが大きな焦点となった。

### ◆RTAの歴史推移

初期のRTAではギルガメッシュ宝具連発へサポートを重ねることが最適解として考えられていた。

しかし次回ではパラケルスサポートでNP回収を行ってNP付与スキル回数の削減。アストルフォのQクリや宝具演出の短さ。以降はそもそもの宝具使用回数を減らすマーリンバサスロクリティカルなどが登場していった。

現在は水着BBカード固定クリ殴りを中心に宝具演出なしが主流になりつつある。環境の変化が目まぐるしく行われた事も発展途上のRTAの楽しみといえる。





## 2019年で進化した周回環境

### ■注意点

本稿では特に断りがない限り数値例は  
 ・レベルMAX(聖杯なし)  
 ・宝具Lv5  
 ・スキルLv10  
 ・★3フォウあり(+ATK1000)  
 ・カレスコLv100(+ATK2000)  
 ・クラス相性有利(誓は等倍)  
 ・天地人相性等倍  
 を前提に計算しております。  
 与ダメージは平均乱数。  
 3T可能な敵HPは最低乱数を記載。

### ■フレンドフリーとは？

WSスカディなどフレンドに頼らないことを指しています。具体的なメリットとして礼装フィルターを使うことでフレンド欄をほぼ見ずに連続出撃できるのが便利。  
 Twitterではイベント毎の周回編成例を挙げています。

### ■戦力0から揃えるなら？

Q鯖の宝具を重ねた方が良いでしょう。現状ではギリギリの調整をされている後発のA鯖よりもスカディ実装で革命されたスカディ以前のQ鯖の方がNPに余裕がある場合が多いです。  
 NP効率上位のパール・ワルキューレ・アタランテ等は未凸のカレスコでも5枚積みできますし、凸カレスコなら敵が2体のwaveが1回混じっていても5枚積みできるといふ強みがあります。

### ■Qは宝具を上げやすい

Qは3T周回可能アタッカーのほとんどが恒常鯖のため、スカディさえ確保すればアタッカーの宝具を重ねやすいです。  
 最悪ストーリー召喚を回せば入手できる可能性は0ではありません。

逆にAはサポートは嫁王を除いて恒常鯖ですが、3T周回可能アタッカーの多くが限定鯖です。特にサモさんなどの限定星4鯖は福袋にも入らないため、後から欲しいと思っても復刻を待つ以外の手段なしです。

### ■2019年サポートの変化

2019年のサポート鯖で最もインパクトが強かったのは嫁王のスキル強化です。  
 既存のNP獲得量UP45%・攻撃力40%に加えてNP30%付与が追加。A宝具・Q宝具ともに恩恵を受ける形になりました。

### ■ジュナオの弱体耐性対策

3wボスが弱体耐性持ちの場合、弱体付与を持つスカディを孔明に変わって採用。弱体付与成功率10%持ちなので耐性10%までは確定しますし、確定しなくても試行回数を大幅に増やせます。  
 耐性が非常に高い女神やルーラー等はカルデア戦艦でNP10%持ちを登場させてガンドします。

例：耐性20%持ち

スカディが90%成功を2回挑戦  
 ジュナオが80%成功を1回挑戦  
 ⇒全失敗は0.1\*0.1\*0.2\*100=0.2%



### ◆2019年周回の総括(周回報告マン)

2019年の周回環境はスカディ実装ほどの大規模な変化はありませんでした。  
 しかしQ宝具一強になっていた環境からBA宝具にもそれぞれ役割をもたせるようなスキル強化・鯖実装があったと思います。  
 本稿では2019年に実装された中でも特に目立ったサーヴァントに絞って紹介。また既存のQ宝具編成との比較を行います。

### ◆現状QとAどちらが良い？

カルデア状況によるとしか言えません。手持ちがすべて宝具5前提なら、どういふスタイルで周回したいかで判断します。

QはWSスカディという縛り状態なので必要な礼装を装備したスカディのフレンドが常に充実している必要があります。またQ鯖は50%リチャージ+スカディ50%付与が前提となる以上5枚積みが限界です。  
 (6枚積みできても実用的ではない)  
 全クラス対応できますが伸びしろは無し。

逆にAはフレンドフリー編成(※左欄外)を組みやすいので、出撃時に必要な鯖/礼装を出しているフレンドを探す手間がほぼなし。  
 孔明や嫁王、アタッカーを借りられれば後衛での絆育成もしやすいです。未所持鯖を1体までなら補えるのもよいです。  
 またNP100%リチャージができるのでNPサポーターとあわせた6枚積みが可能。現状対応クラスが少ないですが、将来的に増える可能性は高いと思います。

5枚積み高火力3T周回できる編成が各クラス揃ってきた今、インフレ以外で性能アップをユーザーに実感させるには6枚積みがわかりやすいです。  
 また最近は特攻礼装イベントばかりなため6枚積み(=凸カレスコ無し編成)の優位性も上がっています。新規鯖のバリエーションとしてもよいのではないかと思います。

### ◆B周回の復権

スカディ実装以前のマーリン環境では周回はNP30%~50%チャージスキルを持つB宝具アタッカーがマーリン+孔明サポートの宝具2連発=4枚積みが主流でした。  
 1waveはステラやオダチエン。  
 3waveはクリティカル、宝具だけなら特攻や宝具威力アップ持ちの採用。

ここにジュナオと陳宮の登場によりジュナオが宝具1+未凸カレスコでも2w: 94343、3w: 177767(※晴れ着)。  
 『とにかく2~3waveが高火力安定』  
 『凸カレスコが不要』と5~6枚積みやQA宝具とは異なる長所を得ました。

### ○アルジュナオルタ

スパさん以来のNP30%増バースーカーの時点で「ついに来たか」ですが、それだけに留まらないトンデモ性能でした。

- ・狂で1.5倍+さらに弱体特攻50%スキル持ち
- ・宝具で事前にBデバフを付与できる
- ・ATKバフも特攻バフも3T持続

この異聞帯の神に恥じない性能のおかげで宝具未強化にも関わらず強化済み有利クラス特攻なし宝具級ダメージ。(弱体特攻時)  
 もちろん対魔力持ちの鯖相手には特攻が入らないこともありますが、それを考えてもマーリン+狂B宝具は汎用性の塊です。

### ○陳宮

アーラシュに続く待望の死亡宝具。  
 本人の宝具はAですが、Bバフ50%スキルを持っているのでB宝具のサポートに使えます。  
 また全体NP10%付与スキルが地味に有用。マーリンの全体NP20%付与+マスター礼装で宝具連打がしやすくなりました。  
 (陳宮10+自身20+マスター20、陳宮10+自身30+マスター10etc..)



## 未凸カレスコ+アスクレピオスでシステム



### ■周回以外の医神について

水着沖田やジュナオ、魔王信長など特殊でメリット持ちやHPが減りやすい味方サーヴァントと相性がよいです。

また敵としては弱体付与が凶悪な敵。例えば魅了連発してくる印象のある酒呑童子などと相性がよいです。

弱体耐性アップの倍率が最大50%と実はバカ高く、全体魅了系はほぼ60%なので成功率10%まで下がります。

弱体耐性持ちなら最低10%あるので完封できます。超便利。

他にも『追加効果』で防御力ダウンやデバフを重ねてくる系にも対応可能。

素の弱体耐性が50%近くある女神系サーヴァントと組ませれば弱体付与はほぼほぼ全部防げます。「敵のデバフうぜえええ」という場面でサツと使うキャラとして便利です。

### ■スカスカ手順(細)

- ・ 巖窟王  
攻撃力アップ(1T)は3T目に使用  
スター獲得は2T目追撃時に確定を狙う際などに使うかな、程度です
- ・ 乱スロット  
NP獲得量アップ(1T)は2T目に使用
- ・ アタランテ  
Q強化(1T)は3T目に使用  
2T目火力不足、かつアタランテのカードがない状況であれば切っても2T目に使っても悪くないです
- ・ パール  
NP10%付与は2T目  
攻撃力アップ(1T)は3T目に使用
- ・ アキレウス  
NPチャージは2T目に使用
- ・ スカディ  
火力不足時は片方の防御力ダウン使用

### ◆揃ってない人向け(小黒唯)

アスクレピオスについて。  
低レアで初の全体NP20%付与持ちです。  
加えてNP獲得量30%を所持しており、いわゆるシステム周回のサポーターとして採用できます。

とはいえ火力サポートは行えず、彼以上の倍率を嫁ネロが持っているので(NP30%+獲得量45%+攻撃力40%)あんまり語られることがないです。

なので、どれくらいシステムできるのか

- ・ アスクレピオス編成
  - ・ 未凸カレスコ1枚
  - ・ オダチェンあり
- という前提で紹介していきます。  
嫁王+虚数凸でも応用が効きます。

### ◆スカスカシステム

- 巖窟王 / 乱ランスロット
- アタランテ
- パール / ワルキューレ
- アキレウス / 騎マリー / バーソロミュー

上記サーヴァントが安定して行えます。  
スカディはほぼ必須になります。  
スカディ+孔明で出来なくもないですが火力が不足するのしんどいです。

手順は簡単です。  
医神のバフ後、スカディと交代。  
Q強化を重ねて3T系スキルを全使用。  
これでNP50%回収できます。  
1Tスキルが絡む場合は左欄外参照。

NP回収が激減する対バーサーカー戦は巖窟王とアタランテ、パール戦乙女限定。

### ◆Artsシステム

対象鯖がそもそも少ないです。  
キャスターばかりですが、その場合はパラPがアタッカーとして機能する為、パラP孔明で1waveパラP担当で楽々に礼装5枚積みできてしまいます。  
サモはパラP+自身30%増でほぼ確。医神である意味がないのは割愛です。

#### ○ 響スペースイシユタル

医神+スカディ+孔明+オダチェン  
医神で対狂以外はNP30%回収ほぼ確。  
2waveに孔明のNP20%+自身NP50%。  
3waveは孔明のNP30%+スカディ。

医神を混ぜると火力が伸びないので宝具5とかヤバイSイシユタルでないとおダチェンは欠かせません。  
スカディ孔明の両方を持ってたらWSスカディ孔明がいいです。

#### ○ 弓ジャンヌ

医神+孔明+トロピカルサマー  
ほぼNP50%回収できます。  
2waveは孔明がNP50%補給。  
3waveは自身NP40%とマスター礼装のNP10%増で合計100%。  
火力不足の場合はオダチェン玉藻を追加するとよいです。  
マスター礼装未所持時はオダチェンでエレナ蘭陵王アルテラサンタが候補。

#### ○ 騎ダヴィンチ

医神+孔明+マスター礼装フリー  
NP30%回収+宝具20%+獲得状態20%。  
2waveは孔明20%+自身10%。  
3waveは孔明30%で3連発です。





## 礼装6枚積みクリティカル周回



### ■対バーサーカー

遊びたい放題ですが、弓バの流用が一番です。

個人的にはせつかくなのでコマンドシャッフル持ちの獅子王バニーやカード固定持ちの水着BBを編成して「2waveもクリ突破を狙って失敗」を楽しんでいます。

### ■ランサー

スキルでのスター獲得15個以上は★3ジャガーマンのみ

### ■ライダー

スキルでのスター獲得15個以上は  
★1バーソロミュー(20個)+1Tバフ  
★3コロブス(15個)+1Tバフ  
★4水着カーミラ(15個)  
★4坂本龍馬(15個)+全体バフ(3T)

NP50%増+B宝具のドレイクがスター10個

### ■キャスター

★4シバの女王(10個)+全体バフ(3T)

シバの女王は例外的にB2枚だが、B1枚だらけで火力が厳しい

### ■アサシン

★5クレオパトラ(20個)+B宝具  
★5ヒロインX(20個):B1枚  
★2腕腕のハサン(15個2T):B1枚  
★1佐々木小次郎(15個):B1枚

狂を混ぜないと厳しい

### ■バーサーカー

★5Xオルタ(20個)+全体バフ(3T)  
★4ベオウルフ(15個)+クリ威力50%

### ◆宝具3連発はもう遅い(小黑唯)

通常のイベントであればボーナス礼装4~6枚は誤差です。しかしボーナス礼装枚数を最も気にする最高効率イベントであれば話は別。ボックスガチャイベントで礼装6枚積みの秒速を求めるお話です。

### ◆宝具2回+クリティカル

1wave素殴り突破できれば宝具演出を減らしながら時短礼装6枚積みが可能です。



クリスマス2018&ギル祭2019はボックス用礼装が登場時スター獲得。複数重ねることが前提のイベントなので合計スター50個で確定クリティカル。

ながらプレイには向きませんが『最速』『最高効率』という点ではシステム周回より優れており、妖刀凸カレの持ち物検査がない良調節。これはもうそろそろお馴染みですね。

### ◆登場時スター0個でもやる

クリスマス2019のボックス用礼装はNP30~50%チャージでした。時間かかってだる...と思っていたところNP増持ち+スター獲得スキル持ちを重ねて無理やり1waveをクリティカル突破するパワープレイが発生。(※動画なし)

- ・1wave: クリティカル
- ・2wave: NP50%増持ち+凸礼装
- ・3wave: NP50%増持ち+凸礼装なるほど?凸礼装作るの早いな? 今回の記事ではコレを解説します。

### ◆スター50個への道

クリティカル失敗は致命傷なのでスター50個は必須です。

また秒速を求めるのでオダチェンアマデウスが使えません。なので組み合わせが重要になります。

### ○マスター礼装

- ・20個:B強化:アニバーサリープロンド
- ・15個:宝具威力:晴れ着

土台です。カード運を排除する為、孔明やスカディなどの不純物は抜いたフルアタッカー編成で周回します。火力不足対策のマスター礼装バフは重。Buster宝具であれば合計30個。それ以外であれば35個が目標です。

### ○1wave2~4万の壁

イベント後半では敵HPが上昇します。ただクリティカルをするだけでは火力不足になっていきます。全体攻撃力アップや全体クリ威力など3ターンバフが欲しくなります。全体3ターンは倍率が低めなのでアタッカーがかけ合えると助かります。

### ◆ある...とりあ...?

- ・全体攻撃力アップ(3T)
- ・スター獲得15個x2人+マスター20個
- ・全体バフと被らない宝具用高倍率バフ

ここまでの条件を全て満たすのは...初期設計、古いと言われ続けていたアルトリア(青王)でした...一周回った...カリスマ強い。

# マッシュと一緒に戦う低コスト制限攻略

## ■陳宮は縛りの結果…

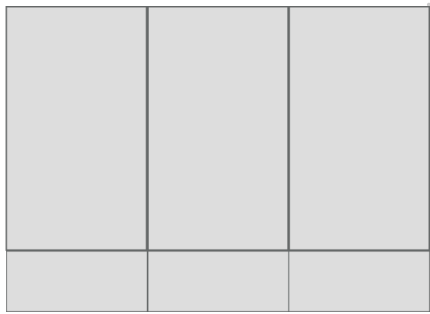
、世間では最強レベルの宝具をもつ陳宮ですがコスト制限ではNPチャージ礼装を持たせたり<生贄>としてカタバルトするための『控え』を使うのにもコストを食ってしまいます。  
使用できるサーヴァントの数が少ない縛りでは彼の能力も半減…という陳宮の長所を縛った状態になっています。  
とはいえ彼のスキルは相当強力であり、宝具なしでも採用できるレベルです。

## ■マスター礼装について

採用できる人数の都合上、どうしてもマッシュやアタッカーのダメージが蓄積してしまいます。そのため、マスター礼装はHP回復が行える初期服を選びます。  
今回のローマも監獄塔も初期服です。しかし敵の宝具特性などギミック対応のために必中マスター礼装やアトラス院、戦闘服でオダチェン活用などもします。

## ■実績(記載なしはコスト30)

- ・英霊剣豪七番勝負：全剣豪戦 NPC武蔵固定がマジきつい
- ・NPC礼装が未実装+陳宮前マッシュデルセンで対応可能な洒舌と頼光よりも強化解除が苦しい柳生さんに困りました
- ・2部1章 アナスタシア 騎マリメインで攻略
- ・2部2章 スルト 防御力アップ3TとHP回復を目当てにアラシユを採用  
そこへHP回復量アップ礼装「メイドインハロウィン」があるとやけど対策さえすればHP回復が被ダメを上回るので必勝  
コマンドコード良妻賢狐+初期服でも可
- ・2部3章 虞美人項羽 3コスト攻略
- ・2部3章 始皇帝 星3以下のみ30+令呪3画
- ・2部4章 リンボ神ジュナ アルターエゴ有利になるカーマで何とか
- ・2部3章 神ジュナ最終戦 タゲ集中と火力サポートで何とか NPCカルナを守れました
- ・ギル祭2019(一部コスト3) 特攻礼装が高コストなので、すべてアタッカーを借りました ジュナオ大活躍
- ・ギル祭2018(一部コスト3) オルタニキ大活躍 スイーツユニヴァースのみ30+令呪1画
- ・各イベント高難易度だいたい 3~30コスト攻略
- ・超高難易度 CCCヘブンズホール戦 礼装なしマッシュ単騎で令呪1画
- ・大奥ゲージ1本 カーマ戦 マッシュ単騎



## ◆推しキャラ(海老蟹)

・マッシュ・キリエライト

## ◆クエストの想定

・高難易度、エキシビジョン

## ◆低コスト=30コスト攻略

FGOヒロインポジションであり、コスト0であるマッシュの特性が生かせるのが最大の魅力。意外と勝てます。  
レアリティ縛りがあるならコスト縛りもありだろうと思え実施! (※フレンド除く)

低コストの定義は人それぞれですが、星5鯖+星5礼装=28コストであり、そこにマッシュ以外は採用できなくなる上限の合計コスト30を低コストと扱っています。

- ・星4鯖2体+星3礼装1枚=29コスト
  - ・星4鯖1体+星4礼装2枚=30コスト
  - ・星5鯖1体+星2鯖1体+星4礼装=29コスト
- など、他では見えないコスト調整が醍醐味。

## ◆4周年低レア追加で追い風

スキルでの回復と弱体解除のイアソン。強化解除のバリス、火力&スター生成のバーソロミューは欲にに大きく、コスト都合で今まで手が回らなかった、痒い所対応。また魅力のほとんどがスキルにあり、札を選ばなくていいのがフレンド頼りでは◎

## ◆限界コスト=3コスト攻略

最低でもフレンド+2騎の出撃が必要なのでマッシュ+星1鯖+礼装なしが理論上、最低コストです。僅か3コスト!  
(※30コストの多様性は失われる)  
ならなぜそんな攻略を?  
いやそんなコスト制限を謳ってるなら理論上可能ならやってみたくするのが性。やれるならやってみよう!という趣味です。  
編成画像は監獄塔の3コスト攻略のもの。

## ◆ギル祭2019「永遠の都」

幸運にも2019年ギル祭は令呪に頼らずに全て30コスト以下でクリアできました。  
今回は7つ目のローマ戦を紹介します。

## ○29コスト編成

- ・フレンドモードレッド：特攻礼装@0
- ・マッシュ：星4マグダラの聖骸布@0+9
- ・アンデルセン：同上@4+9
- ・ブーディカ：礼装なし@7+0

## ①Artsチェーン防御力パーティ

速攻のためのNP付与や火力サポーターは高レアなので低コスト≠低レア攻略では中~長期戦が前提です。

マッシュの防御力アップバフが強力なのでArtsチェーン主体で防御力アップサポートを繰り返す耐久パーティを組みます。  
星2アンデルセンは低コスト&A3枚に加え防御力とHP回復も行えるので優秀な相棒。

防御力を伸ばせる礼装を重ねて付ける事で敵攻撃をHPで耐えられる数値にします。  
今回は敵が男性なので、男性特防礼装のマグダラの聖骸布で更に軽減できました。  
(星3礼装で代用すると9⇒5で星2鯖1体2枚分代用すると星2鯖2体or星3鯖1体)

## ②フレンド選び

クラス有利であり、マッシュアンデルセンと相性がよいA2枚以上のアタッカーから選択。  
今回は敵の弱体付与ギミックに対応できる弱体解除持ちのモードレッドを選びました。

サポート宝具中心の立ち回りになるので限られた攻撃機会である宝具火力が重要。  
当たり前だが宝具レベルが高いほど楽です。  
イベントやストーリーの配信直後などフレンド欄に適正なものが多いタイミングで攻略を行っていくと借りやすいです。





# 至高で試行のローマパ講座

## ■ロムルス

・役割：タンク  
 ・主な礼装：欠片、至場所、アウトレイジ  
 ・ローマの象徴にして柱。  
 彼の特徴はなんといっても異様な硬さ。5T毎にスキルで合計7400ものHPを回復し60%で防バフを40%もつけるので生半可な攻撃ではほぼ沈まない。とはいえ火力はレアリティや宝具未強化などの要因で皇帝特権込みでもいまいち低め。  
 そんな彼の役割は「立つ」こと。立って礼装で星を生産し続けて敵の攻撃をそこそこ吸って宝具まで絶対に倒れない。それが役割なのだ。強化で追加されたNP獲得により被弾NPと合わせてカードを切らずにNP50礼装から宝具を打てるようになりさらに役割が強化された。(具体的に8hit受ける宝具可能)

## ■ネロブライド(以下嫁王)

・役割：単体宝具によるメインアタッカーサポーター  
 ・主な礼装：カレスコ、晩餐、絆礼装  
 ・最近陳宮の弾にされがちな子。  
 攻防NPバフを任意の味方に付与可能で回復もできてNP付与も可能ととにかく万能で自分にかけて自身が攻撃しても味方のサポートに徹しても強い。宝具は宝具強化済みであることによる高いダメージもさることながらデバフが強力で特にクリ発生ダウンはローマパの通常攻撃に対する耐久を大きく高めてくれる。  
 後述するアストライアとの相性が非常によくお互いにどちらがどちらをサポートしても強い関係になっている。  
 ちなみにアストライア参戦まではローマパで最も星を出せる鯖だった。

## ■アストライア

・役割：単体宝具によるメインアタッカー星特化サポーター  
 ・主な礼装：カレスコ、晩餐、至場所  
 ・特徴的なのは圧倒的星生産力。星生産力の壊滅的なローマパにおいて一人で星問題を解決する女である。  
 先述したが嫁王との相性が抜群にいい。二人のバフを片方に集中させることでNP効率が65%アップ。そこにアストライアの即時星30生産を合わせることで宝具AクリAクリによる宝具後即リチャージを容易に行えて、バフのかかっている3ターン中2宝具を安定して可能にできるのだ。この動きは嫁王アストライアどちらをアタッカーにしても可能。火力自体はアストライアの方が出しやすいが嫁王宝具連打によるデバフも強力なため敵に応じて使い分けよう。

## ■水着ネロ

・役割：対複数アタッカーバフパー  
 ・主な礼装：エアドラ、欠片  
 ・対複数高難易度の要その2。  
 圧倒的NP効率を周りで補強して宝具乱打が主な役目。敵次第では死なずのマグスでバフパーにもなる。対バーサーカーではロムルスの代わりに肉壁枠で出ること多い。



## ◆推しキャラ(capo)

・古代ローマ出身サーヴァント  
 スパルタクス カリギュラ ロムルス  
 カエサル アストライア ネロx3

## ◆何をしたいのか

・古代ローマは偉大である。それを世に知らしめるにはどうすればいいか？ローマのみであらゆる高難易度に勝てることを証明すればいいのだ。  
 あらゆるリソースを限界まで使い100回に1回の勝利をもぎ取れ！

## ◆実績(右QRでまとめ)

2016年ネロ祭以降に実装されたネロ祭系含むほぼすべての高難易度クエスト(キングプロテア等の耐久必須系を除く)



## ◆ローマパの強み

・とにかく硬い。ほぼ全員が皇帝特権をはじめとした回復スキルや防御スキル、ガッツを持ち通常攻撃にとっても強い。  
 ・サポーターとアタッカーを兼任できるサーヴァントが多岐にわたる柔軟な編成が可能。殿用サーヴァントもいる。

## ◆弱点と対策

・クラスの偏り(特にセイバーの多さ)  
 有利が取れない相手にはバーサーカー組。アーチャー相手にはロムルスが強い。  
 ・皇帝特権が確率付与で安定しない  
 全部成功するまで試行回数重ねる

## ◆これでなぜ勝てる？

前提としてローマパは大抵14ターン前後で確実に全滅する。その中で大体5ターン区切りでのおおまかな動きを紹介する。

## ◎序盤戦(～5ターン)

誰かが落ちるまで。  
 敵宝具を防げないので速攻が大事。嫁王アストライアコンビの宝具連打で敵宝具までに1ゲージブレイクを目指す。ロムルスは礼装で星生産しつつ被弾でNPがたまったら宝具でバフを撒くという最小限の動きで火力援護を行う。

## ◎中盤戦(6～10ターン)

誰か落ちてから単騎になるまで。  
 カリギュラ宝具で宝具封印をかけて時間を稼ぐ。2ゲージ目を7割削るくらいを目標にカリギュラや生き残ってる前衛で削っていこう。

## ◎終盤戦(10ターン～倒すまで)

カエサルとネロが二人で生き残り、扇動をかけたターンにカエサルが倒れるようにマスタースキルで調整したり祈ったり。  
 うまく単騎に持ち込めれば1ゲージくらいは削れるし運が良ければ1.3ゲージくらい届く。ここまで皇帝特権の成功、敵クリティカルなどの運要素がほとんど上手く行っていれば最後のガッツを使い切ったあたりでぎりぎり倒せるはずだ。

この動きはあくまで基礎の動きであり実際にはギミックや敵クラスによって様々に調整してチャートを組む必要がある。

## ◆凸カレ看板娘は縛ってる？

持っていないものは使えないんだぞ??  
 実際のところ看板娘はあると相当楽になるとは思われる。持っていないけど。ロムルスをちゃんと盾運用できるし。ネロを盾にして別の殿を立てる運用も。PUください。



# ランキングでは評価されない項目ですからね

## ■ロビンフード込みで攻略

2019年12月現在、参加できたすべての高難易度をロビン込みで攻略済み。シナリオも、LB5まで全て攻略完了。

## ■めげかけたこともある

ロビンは多数の高難易度クエストは苦手です。単体宝具だし、倒してしまうと全体攻撃ダウンが活かせない。対サーヴァントならまだ敵宝具対策がギミックの一部なのでいいですが、対エネミーが混じるとそうでもなく…。

そういうわけで一番苦しかったのは、百重塔『温泉宿ゲームセンター』。無限沸きエネミーを同時撃破しないとボス本体に攻撃できないギミックでした。当時は全体ランサーに乏しかった事情もあるのですが……

逆に該当戦闘の中でも意外と楽だったのはギル祭2018『スイーツユニバース』。耐久力と宝具威力があるので、相手の行動を制御するのは得意なのです。

それから当たり前ですがB5完全無効系のギミックは滅んで頂きたい。神ジュナお前のことだよわかってるんのかおい。というアレ、LB2から続く露骨なエウリュアレ対策の極地ですよね。いくら男性パーサーカーだからって……！

## ■宝具威力ランキング

今回は、BoomAppGamesさん (<https://fate-go.boom-app.wiki/>) を参考にさせていただきました。ガチャ産の金鯖は宝具1・他は宝具5で算出。またエクストラクラスは等倍。他は有利クラス換算です。順位は、2019年10月16日現在。

## ■実質的な宝具威力

毒特攻をセルフバフであるとなせば単体宝具としては14位に来ます。上にいるのは配布☆4を除けばスカサハエルキドゥ・牛若丸・ベディヴィエール。4人とも宝具強化済み…ロビンにも下さい。

## ■同業者たちとの比較

特攻面での性質が一番似ているのはバリスです。多くの敵はバフを使ってきますし、清姫と組めば同じようにトリガーの押し売りが可能なお手軽特攻。ただし防御バフが自身のみであるため、PT単位の耐久性能はどうしてもロビンに劣ります。宝具対策がないのも痛い。

テルは他の3人と違ってBが2枚あるのが強み。しかもぼんとスターが30個出せる。ただし特攻宝具としては条件が限定的で押し売りもできません。

高耐久+高火力枠ではエウリュアレ。男性ならまず何でも倒せてしまいます。汎用性では劣るものの、瞬間火力と遅延を得意とするのが嬉しい所。自身アーツバフと宝具強化。特攻係数が宝具レベル依存なので威力増加が手軽。ロビンが欲しいものを全部持ってる女神様。羨ましい。



## ◆推しのロビンでしたいこと (きゃなる。)

- すべてのシナリオやイベント高難易度をロビンフード込みで攻略する
- 可能ならばメインアタッカーとして起用 相手によっては柔軟にエースは交代する

## ◆宝具ランキングに載れない男

ロビンフードと言えば「低レアだからよくわからないけど、宝具威力が高いのくらいは知ってる」という人が多いかと思えます。それでは色々な宝具威力ランキングでロビンの名前を見かけるのでしょうか？

「低レアだから最上位には来ないだろ」

うんうん、そうですね。具体的には  
○特攻込みの単体宝具ランキング：39位  
○★3以下に限ると8位

しかし☆3トップ2はテルとエウリュアレ、3位のクー・フーリン[プロト]を挟んで4位はなんと☆2のバリスです。低レア弓には特攻宝具持ちが多いとは言え、ロビンフードはその中で最下位。更に特攻抜きではなんと下から15番目。下にいるのは、等倍計算のエクストラやATK補正が更に低い殺術ばかり……。ロビンと言えば宝具威力自慢のはず。なぜこんな事になっているのでしょうか？

## ◆ランキングの有利不利

宝具やクリティカルランキング系は前提として「自身のバフのみ」です。つまり宝具特攻以外のバフを持たないロビンにはそれだけで不利な条件です。また弓クラスはATK0.95倍補正。☆3なので素のステータスが足りない。☆3弓の中でもATKワーストという三重苦が待っています。

## ◆じゃあロビンは低火力宝具？

ロビンに積むバフをランキング上位のサーヴァントにかければもっと強いのでは？そう思うのは自然なことです。しかし話はそう簡単な話ではありません。ロビンの長所は宝具の特殊性にあります。

## ◆ジュナオ同様の誰でも特攻

ロビン宝具の「毒状態」宝具特攻とはどういうことでしょうか。毒が付与された相手を特攻対象にとれる。正しいカタログスペックです。

ですがそれは、本質ではありません。ロビンはスキル1「破壊工作」で毒状態を付与できるので、誰でも特攻対象にできます。

- 《破壊工作》は実質上のセルフバフ
- 特攻という名の「宝具威力100%アップ」
- 宝具のみ「等倍相性を有利相性に変更」

アルジュナ[オルタ]が実装されたころ、彼の持つ弱体特攻に対してベテランマスターは修正前ロビンを引き合いに出していました。現在でも自分から「特攻対象である」ことを押し付けられる点で共通しています。

## ◆4種類目のバフ〔宝具特攻〕

ジュナオと大きく異なる点は、「特攻状態付与ではなく宝具特攻」なこと。

FGOのバフは「攻撃力系」「カード性能」「〇〇威力」の3種類。それぞれ加算したあと乗算するので種類が多いほど高火力です。

〔宝具特攻〕は4種類目の強化であり、味方からはOC上昇以外ではサポートできない最も強力かつ効率の良いバフになります。ギル祭や特攻イベントの威力アップやジュナオ弱体特攻、ジャック女性特攻などの特攻状態付与は3種類目の〔〇〇〕威力。誰でも〔宝具特攻〕にできる自己完結性は全鯖唯一です。



# アーツチェーンをしないアーツパ

## ■低速周回しかできないの？

そんなことはないです。  
最高効率で単体HP40万剣+お供1体が登場する2017クリスマスボックスガチャではロビン主力で周回してました。

ただし弱体耐性を持つサーヴァントが相手の周回でロビンの毒特攻を安定させるには火力サポーター&弱体付与の成功率を上げられる術ギルが必要です。  
術ギルにはNP付与がないのでNPを何らかの手段で増やせる時に限られます。

逆に言えば、BS耐性問題とNPが確保できれば使えます。鬼王やバルバトスくんはロビンで延々と1Tキルしてました。

## ■コマンドコード (ロビン)

Q1: 白き器の令印  
弱体解除。BS対策の基本。  
常時必要なものではないのでQ。

Q1: 仄暗き妄執の令印  
攻撃で毒状態付与。  
ロビンを使うなら是非差したい。  
《破壊工作》が失敗しても再チャレンジできます。QNAなど一見不合理な行動を取ることも。  
こちらも普段は使わないのでQ。

A1@獣の足跡: 勝利の兵装  
みんな大好きスター集中コード。  
ロビンの場合、宝具への依存度が極めて高いのでA。  
もちろん【未青き幻想の令印】でも。

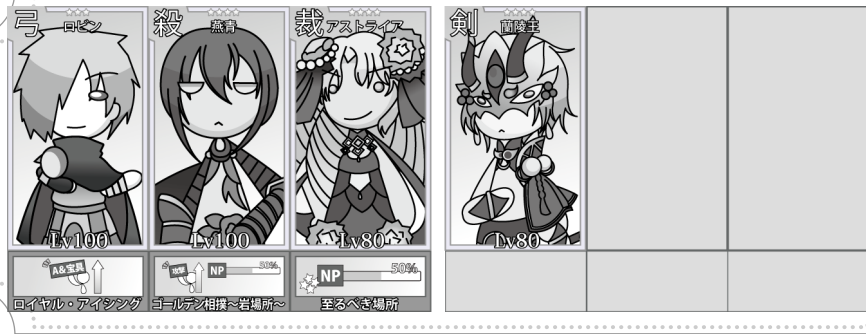
A2: 花の魔術師  
やりやがったこのグランドろくでなし。  
NP10%獲得(再使用まで3T)です。  
宝具を目指すためにアーツは優先的に切っていく札なので、これは欠かせない。  
ただし現在のNPとCTを考えると動かないと、無駄が出ます。

B1: 開闢の理  
防御力アップ解除1つ+クリ威力10%。  
エースのBならとりあえず損はない。

## ■コマンドコード (燕青)

Q1/2: コード・グリッター  
Q3: 人理の紋章  
スキル《ドッベルゲンガー》+気配遮断でスター発生率36%。Q性能は35%。  
SW0.256+Q補正(0.8/1.3/1.8)\*Q1.35+0.36が3になればスター発生上限によるスター9個確定です。  
スキルだけでも3rdQで1stやクリオバ問わず達成ですが、コードによる0.2~0.3追加があれば2ndQでもラインを越えます。  
オバキル+クリティカルor1stQで確定。  
【人理の紋章】ならどれか2つで確定。  
どっちもなくてもほしい8個です。

A1: BBスロット  
B1: 聖夜の極光  
BA選ぶとNPが出て火力も少し上がりますがQバフが載らずにスターも出せなくなるのは低ATKで火力はオマケ程度の彼には致命傷です。スター獲得コードで『カードを選ぶとスターが出る』を維持させます。



## ◆推しを並べる (きやなる。)

- ロビン: アーツ宝具アタッカー
- 燕青: スター操作サポーター

## ◆あくまで自分の推しが前提

微妙にちぐはくなような、でも方向性としては噛み合っているような、という二人を組むためのパーティです。  
そのため一部を入れ替えることで様々な「アーツクリパ」が作れます。

## ◆想定クエ&やりたいこと

- 3Tで終わらない楽しい周回 (剣狂で7-8T、等倍で10T前後)
- 槍や術がないストーリー戦闘
- 推し二人を並べたい
- クリティカル主体のアーツパを組みたい
- 低レア弓はエウリュアレやダビデが優先されがちで悔しい
- 燕青が弱いだなんてもう言わせない

## ◆アーツでクリパで周回?

アーツパです。  
Aは5+2枚しかないけど、アーツパです。しれっとQが6枚あるけど (rv  
そしてもちろんクリパです。  
前衛3人はスター獲得スキルで20/30個を出せる上、集中度操作も2名います。  
更にその二人は宝具でも出せます。  
Aチェーンするだけがアーツパではなく殴って星を出すだけがクリパではないです。

そしてそして周回バです。  
欠点はクラス混成の単体宝具なのでどうしても戦闘時間がかかること。  
3T周回パターンを組むのもそれはそれで好きなのでサモさんやアーラシュ・ジュナも、もちろん頼ります。最近では陳宮も。  
3T周回に飽きたときに推しPTで回ると自分だけが楽しいのです。

## ◆PTの変遷

このPT自体は新宿のアサシン実装の2017年から何度も試行錯誤を行っています。ただし当時は《謀報》強化前だったので現在とは条件が違います。  
なにせスター発生率アップだけのスキルにQuick+クリ威力が追加されたためQ3枚が選びづらかった燕青のカードを選んでよい環境に変わりました。  
刑部姫とかアルテラサンタとかBBとか、ぐるぐると迷走しましたが現在はこの形。

## ◆メンバー解説

○ロビンフッド  
我らが緑茶。  
FGOゲーム内では低レア初となる水着霊衣の印象が強いですが、公式イラストやEXTRAでは和服のバリエーションも多いです。  
イングランド人……。  
ゲーム性能では単体宝具による一撃必殺が最大の魅力ですが、小回りの効くスキル群でサブアタッカーもこなせます。

○燕青  
原典イケメンは伊達じゃない。  
スター関係の能力に長けており、実装当時唯一のスター集中度ダウン持ちです。

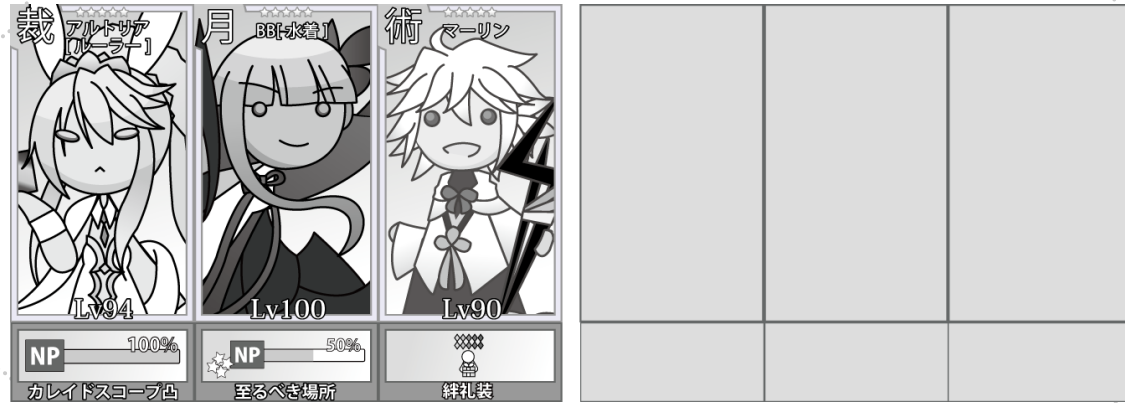
チーム戦闘狂の一員なので勘違いされやすいですが、本人の適性はむしろサポーター寄り。幕間の《謀報》⇒《ドッベルゲンガー》でサブアタッカーとして扱えるように。

○アストライア  
『女格闘家クラブ』  
『☆4ルーラー界期待のアーツアタッカー』  
複合スキルで星30個は彼女が初!  
スターが出せるアーツ宝具はヴラド三世もいますが、こちらは宝具連発が自慢。  
バフの切れ目で打点が伸び悩むのが現在の課題。敵編成不明の場合は蘭陵王が便利。





# ひとつ——、賢くなりましたね？



### ■聖杯いれました

コマンドカードをサーヴァントが弄る系が好きです。  
水着BB同様に宝具2。  
星4フォウをぶっこみ中です。  
水着2019時はLv94で、SW2を終えて原稿完成時は無事にLv100です。  
たのしい…。  
Sイシュタルも好きです。  
聖杯足らない…。  
この聖杯5個は愛歌さまの分なの…。

### ■マリガンとは

TCG等で引いた手札を引き直す行為。望ましくないカードばかりが来た際の保険となる。  
デメリット付きでルールによって保障されていたり、なかったりする。  
2回引き直した上に使い回すのはどう考えてもイカサマです。

### ■オダチェンあり理想編成

パニ上+マーリン+孔明+スカディ 礼装5枚積みバが組めます。  
・マーリンB強化後、パニ上宝具(NP20)  
・マーリンNP20%、パニ上40%増  
孔明20%付与で合計NP100%  
パニ上が宝具2発目(NP20%)  
・孔明が残ったNP30%  
+オダチェンスカディがNP50%で  
パニ上が宝具3発目  
  
コマンドシャッフルは3waveの追撃部分で使います。他のシステムアタッカーと比べたメリットはどのwaveも敵人数を完全に問わないことです。  
安定を求めるならコレなんですけど不安定さを安定させるのが楽しい派なので個人的には使ってないです。

### ◆はい…(小黑唯)

パニ上が変なことを言ってもすべて押し通される小黑唯です。イケメン過ぎる…。



### ◆やばいArtsクリを連発する

パニ上の長所は1枚のArtsです。宝具QAや宝具BAをクリ&オバキルで2waveの中ボスをぶんなぐってNP回収して宝具3連発を狙います。

一見無茶なことを言っていますが、パニ上スキルであるコマンドシャッフルとマスター礼装のコマンドシャッフルでチャンスは2回あります。  
1度でも引ければ水着BBのカード固定で『やばいカード』を何度でも使い回す。マリガンパーティです。

### ◆NP80%⇒70%ライン

NP80%回収できれば宝具効果20%のリチャージとあわせて再度宝具。対応クラスの不足を感じたため、ArtsにNP10%増(3T/1回)のコードを付けてNP70%までラインを上げました。

上の段が宝具効果のみ。  
下の段が嫁王込みの数値となります。

	術	騎	剣槍弓	殺	狂
宝具QAex	82.86	75.98	69.05	62.21	61.76
	120.2	110.16	100.2	90.11	80.15
宝具BAex	68.1	62.46	56.77	51.13	50.68
	98.8	90.56	82.36	74.07	65.87
1stAなし	63	57.76	52.52	47.28	47.28
3rdA	91.4	83.76	76.16	68.52	60.92
1stAあり	71.24	65.28	59.36	53.4	47.48
3rdA	103.28	94.68	86.08	77.48	68.84

### ◆NP40%の使い方

パニ上のNP40%スキルは『次ターン攻撃力アップ(1T)』付きです。

等倍火力面から1~2waveの露払い役と考えると「タイミングおかしくない？」って気はしますが、大丈夫です。  
2回ではなく3連発アタッカーと考えると正しいタイミングになってます。

	パニ上	マーリン	マスター
1wave後	NP20%回収 NP40%増	NP20%	NP20%

1waveは凸カレスコでそのまま宝具。  
2wave開始時にスキルでNP100%。  
ArtsクリティカルオバキルでNP回収して3waveに最大火力を出す設計です。

(設計思想おかしくない?????  
ハードル高いよ?????????)

### ◆スターの稼ぎ方

2wave用にスターが欲しいのでスター発生率アップを行えるサポーターのマーリンorネロブライドを採用して1waveで使用します。(3wave用は宝具ブレイブで稼ぎます。)

2waveでクリティカルをミスると致命傷なので1waveの1~2枚目ではQを選んだり水着BBに付けたスター獲得コードでこすっからく稼ぎます。

パニ上のQは4ヒットなので便利。

またパニ上のスター集中(1T)+攻撃力UPは2waveで使います。1wave火力が不足するのでマーリンのB強化は1wave使用。