

今を楽しむ マスター達

非公式攻略本

2021.12

推しを活躍させるマスター達を
紹介する本。(決定版)



拘りPTで高難易度TA
今のFGO初心者環境
フリクエ・イベント周回
箱ガチャ解説、乱数講座
FGO生活に便利なツール

特集
素材を集めきる人々

おとぎ話のような出来事、その素材は
まるで朝の陽射しみたいに柔らかく煌めいて



◆編集・発行
小黑唯

◆執筆
赤僕・あやの・アロハ・小黑唯
シュガー@ヘラクレス使い(自称)
剣兎・こみゆーん・ぞんっちえ
中二病ドル・津村千尋・NAO
ヘイン・Masatea・mikusubasu
メテオダイブ・るしーど

◆表紙
星間ヒッチハイカー@劔城藍

◆本文イラスト
Kito・石楠

今を楽しむ マスター達

非公式攻略本

2021.12

推しを活躍させるマスター達を
紹介する本。(決定版)



拘りPTで高難易度TA
今のFGO初心者環境
フリクエ・イベント周回
箱ガチャ解説、乱数講座
FGO生活に便利なツール

特集
素材を集めきる人々

おとぎ話のような出来事、その素材は
まるで朝の陽射しみたいに柔らかく煌めいて



もくじ&しょうかい(小黑唯)

『無課金(微課金)で遊ぶFGO』：あやの.....P06-07

最近始められた自称・元初心者マスターさんの微課金攻略方法です。
課金者には当たり前ではなくなったAP漏らし対策やら、回るべきクエストの見定め。
揃っていない戦力での攻略やフレンド頼りなど…開始直後から動きが初心者じゃない。

『まだ隠してる事あるだろ！！！！』：あやの.....P08-09

上記2ページの記事では足りない。このマスター、言っていないだけで
もっと凄いことしてたんだろ！？イベント6枚積みで3ターンを無課金戦力で！？
などなど…驚きはもちろん、見習う場面も多く、面白いです。

『あの素材、どこが効率いいっすか？』：赤僕.....P10-11

再録記事。みなさんご存知、効率劇場管理人さまによる効率劇場の歴史解説。
本人？本人です。マジで??????

『それは、データを取り戻す物語』：赤僕.....P12-13

準備号でご本人登場から数ヶ月…。
効率劇場のデータが全て無意味になる公式によるドロップ率上方修正。
推しパ本に載るとアップデートされるが本当に。あの時、効率劇場で何が起こっていた…！？

『集計から分かる箱ガチャ効率』：小黑唯.....P14

効率劇場イベント集計班しよっぽさん提供データから解説する、
箱ガチャで「どっちのクエスト行った方がいいですか？」
「イベント礼装のドロップ率はどれくらいですか？」への回答となるデータまとめです。
これでもう、迷わない！

『初見クエスト殲滅パ&遊ぶパで傾向と対策』：小黑唯.....P15

知らない初見クエスト潰すのはWジュナオモルガンっすよね〜〜という話と、
それだけだと飽きますよね〜〜私はこう回るよ〜というお話です。
ちょっと流れから逸れますが、ページの都合でこの位置になりました。

『初心者向けの種火極周回ver.2024』：小黑唯.....P16

表題通り、初心者向けの種火極級の攻略方法解説です。
今のFGOはこうなっているんだーと振り返ったり、
この同人誌を初心者が買って下さっても置いてけぼりにならない為に！！！

『種火極周回は孔明でもっと楽になる』：小黑唯.....P17

ワンランク楽になる、孔明/オベロンを混ぜたパターン。
いまは配布孔明がいますからね…。
ほんと、今のFGOは初心者に優しいと思っている理由であります。

『私のバルバトスとんないで下さいよ！』：小黑唯.....P18-19

前回の本のレイド解説記事のアップデートです。
某サイトで動画を作ってまで煽られた水着アビー活用が流行って参りました。

『周回はサポート編成から始まっている』：るしーど.....P20-21

マスター寄稿本、ガチ周回勢の本編開始です。
ガチ勢のサポート編成の考え方、ガチ勢にフレ切りされない方法が書かれています。

『ひたすら続けるフリクエ周回』：メテオダイブ.....P22-23

絆卒業マスター達の世界です。
スマホの持ち方から違います、必見です。

『一期一会なイベクエ周回』：ヘイン.....P24-25

絆節約、アベンド終了のマスター達の世界です。
なぜそこまで回り続けるのか？ 必見です。



もくじ&しょうかい(小黑唯)

『たくさん箱を開ける為に』：ぞんっちえ.....P26-27

再録記事。前回の本はコロナにより2年ほど、こっそり延期しました。
2019年の箱ガチャ振り返り講座、入門編です。
この辺りの周回編成の考え方は、2021年水着イベントなど優しくなったFGOでは更に役立つと思います。

『2020年箱イベ振り返りと環境変化』：ぞんっちえ.....P28-29

再録記事。こっそり延期している間に、ぞんっちえさんは累計箱数18000に！！！！
2020年の箱ガチャ追加要素+上級者編です。
ガッツリ走りつつ安定させる周回編成の考え方は90+変則クエストでも役立つため、必見です。

『Wロムルス+ブーディカ編成が出来るまで』：ぞんっちえ.....P30-31

動画を見ても理解できない。
動画を見てもスピードが真似できない。
そんな箱ガチャ勢が何を考えているのか知れる記事です。
これを読んでFGOを上手くなろう。

『攻撃しないのにエース？Xオルタの変則周回』：NAO.....P32-33

再録記事。クリティカル周回パーティ解説。いわゆるクリパ・クリ殴り。
箱ガチャや+90クエストでは実質RTAのような賑わいになっています。
パーサーカーなのでどこでも組み込みやすく、好きな方は是非是非是非。

『FGOをより快適に遊ぶ為のツールご紹介』：こみゅーん.....P34-39

FGOを遊ぶ際にはデータを知るには@wiki。
ダメージ計算するならツール…。など、より一歩深く遊ぶには外部サイトやツールが欠かせません。
ここではその中でも選りすぐったツールを紹介して頂いております。
快適なFGO生活を！

『周回というエンドコンテンツを乗り越えるために』：mikusubasu.....P40-41

コロナ延期の再録記事。
ゲーム実装の全鯖最終再臨+スキルマ達成は今こそ多数いらっしゃいますが、
2019年はまだまだレアでした。どうやって周回のモチベを保っていたのか？記事。
絆を埋めていくモチベーションは分かる人には分かるハズ。

『FGOはリソース管理ゲー』：小黑唯.....P42-43

再録記事。無理して毎日FGOしなくていいよ、というお話。FGOやらない日を作るために箱ガチャ走るんだ。
コロナ延期記事の為、ちょっと古いです。2021年のFGOは各イベントがVer.up傾向。
箱ガチャ以外にもイベントのオーバーラン(素材交換終了後の周回)が美味しくなってきました。

『レアブリ交換のおすすめ』：小黑唯.....P44-45

初心者向けの解説記事です。
動画やTwitterなどでは触れづらい「★4サーヴァント売らなれば？」
といった内容についても触れております。

『Wサロメ高難易度10Tクリア』：剣兎.....P46-47

再録記事。7ターン後に全体NP100%、但し低レバパーサーカーが毎ターン自身の防御状態を解除する…。
あまりにピーキーな効果なため、専用パーティ組んだロマンPTと思われていました。
それをWサロメで組み、デメリットを踏み倒してリターンに変えて勝ち続ける記事です。

『Wサロメでイブシロン攻略』：剣兎.....P48-50

再録記事。サロメが呪い&石割りで超耐性を抜くのは曲芸としてたまに現れます。
ですが、それをノーコンでやるのがサロメのマスターです。

『リンボマンと即死で急急如律令』：小黑唯.....P51

ページの都合で周回記事がこんなところに。蘆屋道満は本当に便利だなあ…という周回記事です。



もくじ&しょうかい(小黑唯)

『キリシュタリア戦を4Tで4ブレイク(1画)』：小黑唯.....P52-53

再録記事。最初は2019年冬コミ無料ペーパーでした。
キャストリア実装前、2部5章のオリュンポス前半。
本来は負けイベントとして設定されてるキリ様を限界までブレイクしたものの。
勝利時には専用ボイスが設定される予定だった模様。(竹箒日記で公開)

『スーパー卑弥呼様、参上！ 2人なら壁を超える』：アロハ.....P54-55

再録記事。様々なサポーターが強くなったなら、様々なサーヴァントが恩恵を受ける。
推しのために卑弥呼宝具10。まさに推して勝つためのパーティ。
現在はLv120となり、おそろしい暴力を奮っている模様です。

『6周年。兎の王、跳ねる。いざ尋常にTAバトル』：アロハ.....P56-57

高難易度TAプレイヤーはお互いを認識している事が多く、
気心の知れた煽り合い(縛りのインフレ化)が行われることもあります。

『高難易度RTA 編成考察』：Masatea.....P58-59

再録記事。FGOのTAはタイムアタックではなくターンアタック。
それとは別に、特定クエストで小数点を縮める戦い・RTAもあります。

『水着BBによる縛りTA攻略』：Masatea.....P60-61

アロハさんの煽り合いの仮想敵、それはまさていーさん。
気心の知れた戦いの様子が合わせて伺えます。

『嫁王TAから見るキャストリア・インフレーションとバランス』：津村千尋.....P62-63

再録記事。キャストリアの実装ってどれくらいインフレしたの？
BAQの格差ってどうなってるの？
魔性菩薩は復刻時からキャストリア実装で1万倍変わったようです。
対魔忍の3倍以上だと。

『キャストリアとアーツ1ヒット勢』：津村千尋.....P64-65

再録記事。キャストリアはスカディより平等。それはどういうことなのか。
隠しステータス：NAは平等だよ、というお話。

『驚異の軍師：陳宮とTAのポイント』：もこな.....P66-67

再録記事。Wキャストリア陳宮ってどれくらい凄いの？の言語化です。
今でも全然使えるだけに、やべえ。

『サポーターのインフレと高難易度TAの変遷』：もこな.....P68-69

再録記事。2019～2020年は新サポーター実装や、強化の年でした。

『人理修復RTA』：シュガー@ヘラクレス使い(自称).....P70-71

再録記事。こちらはゲームクリアまでの時間を競う、一般的なRTAです。
一般的????????ソシャゲボリュームだよ????????
現在ではスキル短縮や宝具カード出現短縮により24時間を切っている模様です。

『ミス・クレーンと共にバフの上限へ』：中二病ドル.....P72-73

宝具1発や、クリティカルダメージを競う「ダメージチャレンジ」。
かつてはミリオネア単位でしたが、ミスクレーン実装により大きく変わりました。

『戦闘に使用する乱数について理解しよう』：Fay.....P74-77

ゲーム内の戦闘で扱われる乱数消費などの講座です。
あまり馴染みがないジャンルですが、どこかで無意識に触れている内容です。
タスクキルやダメージ計算でどこまで割り出せるのか…？

無課金で遊ぶFGO

■自己紹介

- ・2020年6月30日夜スタート
～2021年10月末現在（歴1年4ヶ月）
- ・福袋は2回引きました。
福袋以外無課金です。
- ・石は全部ガチャ派
（欲しい鯖が多いので）
- ・令呪1～2画使用や令呪コンはしますが
石コンはしません。虹りんごも齧り
ません。（全部ガチャに回したいので）

メインストーリー：最新
イベント高難易度
：参加できたものは全てクリア
星5所持数：18体（内3体が福袋）
絆マ：3体
スキルマ：8体（擬似スキルマ：9体）
Lv100礼装：2枚

■福袋の2000円は安い

FGOは無課金でも遊べます。ですが
福袋課金はオススメしています。

FGOの限定星5鯖はたくさんおり、
いつピックアップされるかは全く読め
ません。

星5鯖がピックアップされる時の排出
率は0.8%。私は125連を期待値として
います。125連引くために必要な石は
11連×11回+単発4回=342個。
約2万6000円です。

欲しい鯖とは違う星5鯖を引くことも
ありますが、それででも福袋の2000円で
星5鯖1騎確定は破格です。

■1APは0.4円

1万円の課金で得られる石は168個。
石1個あたり約60円です。
石1個のAPはマスレベ160で144。
60÷144で1APは0.4円になります。
5分で1AP回復しますので、「APが全
回復しました。」の通知から12分以上
経過していた場合、約1円の損です。

■AP消費はすぐ終わる

AP消費のクエストを決めておき、
周回編成を組んでおくと、AP消費は
すぐ終わります。
イベントのフリクエの消費APは40、
宝物庫 極級の消費APも40です。
APを40消費しておくと約3時間20分
APが溢れるまでの時間を稼ぐことが
できます。
AP消費を早く終わらせるためには
3ターン周回編成を組んでおくのが有効
です。



◆ガチャは推しを引く：あやの

自分のカルデアに推しがいると楽しい
です。推しで攻略するのもいいですし、
推しで周回するのもいいです。推しには
どれだけのリソースを割いてもいいです。
後悔しないので。

前回のピックアップでA引いたから石
なくて今回のB引けなかった、という時
に後悔するAは推しではありません。
「A引いたから石なくてB引けない…で
も後悔はしていない！」こう言い切れる
のが本当の推しです。

推しのピックアップが来た場合、迷わ
ず引きに行ってください。次いつ来るか分
かりません。「次にAのピックアップが
来るかもしれない…」という方は、ど
うぞ覚悟を決めてガチャ禁して下さい。
最推しが一番大事です。

最推しはいいけど、推しがたくさん
いるという方は、どんどん引きに行っ
て下さい。何のピックアップがいつ来るか
なんて分かりません。どの鯖も推しなら
上記の通り、後悔はしないはず。

◆聖晶石の使い道

聖晶石の使い道は以下の通りです。
・コンテニューに使う（所謂、石コン）
・AP回復に使う（所謂、虹りんご）
・聖晶石召喚に使う
このうち、自分が最も楽しく遊べる使
道をするのがオススメです。

とにかく攻略を早く進めていきたい方
は石コンに使う。
周回やTAが楽しい方は虹りんごにする。
楽しく遊べるのが一番大事です。

◆りんごを齧るタイミング

優先度大：箱ガチャが最優先
この為にりんごを節約し、貯めます。
箱ガチャは全てが美味しいので、全りんご
齧るくらいの勢いで走ります。最高効率
が時限開放式の場合は最高効率が出てから。
初日から出ている場合は、初日から全力で
りんごを齧ります。

優先度中：レイドとハンクエ
欲しい素材が来た場合、フリクエとAP効率
を比較し、フリクエより良ければ欲しい素材
数に達するまで、りんごを齧ります。
時期的に箱ガチャに近い場合は箱ガチャで
使うりんごの数を意識し、残数によっては
途中で撤退します。

通常イベント：全アイテム交換を目安
必要であれば、りんごを齧ります。

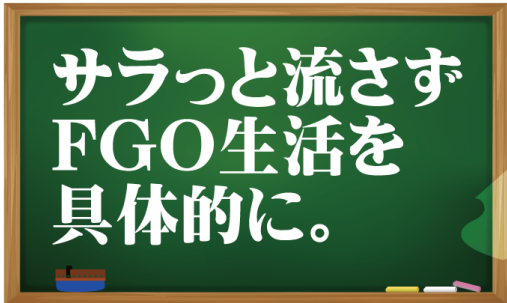
◆APを溢れさせない生活

常に次、何時にAPが溢れるかを確認し、
その時間までにログインできるかを確認。
ログインできる時間まで溢れないように
APを消費しておきます。
メンテがある日はメンテ後いつログイン
できるかを考え、その時間まで溢れない
ように調整します。

◆AP効率を重視する

フリクエは効率劇場でAP効率を確認し、
回る場所を決めます。
ミッション式やポイント式のイベント
では、だいたいミッションやポイントが
アイテムより先に終わるので、フレンド
からアイテムのドロ数が増加する凸礼装
を借り、自前もなるべくアイテムのドロ
数が増えるよう礼装を積んで回ります。
強化クエストや幕間の物語はなるべく
AP半減時にやります。

まだ隠してる事あるだろ！！！！



■AP管理で邪馬台国は特例

通常イベントでは最高効率が出るまではりんごを齧りませんが、邪馬台国だけは特例でした。なぜか、「復興クエスト」があったからです。「復興クエスト」は一定時間で収穫ができるので、早めに収穫できるようにしておく方が断然お得。また改良完了した報酬が多い状態で収穫できる方がもちろんお得。

なので復興→再改良までは最高効率が出る前でもりんごを齧って済ませておく方が正解。あとは、収穫の通知が出た瞬間に収穫、を繰り返すだけです。

■マナブリ交換

○毎日遊んでいると1ヶ月で集まるマナブリはデイリーミッション30個×30日=900個
その他として、星3種火はマナブリへ、溢れた星3鯖もマナブリへ
正直わりとカツカツです。ですので通常イベントは星3種火も交換し切ってマナブリへ交換します。

○毎月のマナブリ交換

・呼符(生命線)20個×5回=100個
・銀フォウ15個×20回×2=600個
・種火40個×5回=200個
合計900個

呼符は月頭に交換。その他は月末にマナブリの在庫を確認しつつ交換します。

○新マナブリ礼装

必要かどうか情報収集。欲しい場合は交換を目指しましょう。+レアブリ1個になる前に取れた方がお得

なお私は2020年のクリスマス箱ガチャを○箱開ければロマニ礼装1枚…って思いながら戦ってました。だってロマニなんだから…

オフエリアの時はオフエリアなのでどうしても欲しくてマナブリ周回(種火周回)を考えたほどです…
カドックもカドックなので実装から1時間以内は凸礼装をEX枠に配置。

Aチーム礼装を横に並べてする屋敷跡周回、エモくて好きです。

◆この原稿は…(あやの)

前ページの原稿を受け取った小黒唯が「動きが元・初心者じゃない」「サラッと書いてある事、詳しく話して」「たぶん知らない世界があるから」と、追加原稿を依頼したものです。無課金・微課金でもやり込むマスターがいることを1人でも多くに伝われば幸いです。

◆AP管理と1日の生活

※次のAP消費タイミングが何時頃かを考え「全回復まで○:○:○」を見て計算しています。全回復まで1時間くらいだと心許ないのでどこかしら1周し、2~3時間くらいの滞在を作っておきます。

○起床時(だいたい6:30頃)

・ログイン
・フレボ無料10連
(メンテの日はメンテ後に回したいが忘れてて回しがち)
・APチェック
(=必要であればAP消費。以下同)
↳早番の日は通勤時間まで溢れないようAP消費。遅番の日はこのタイミングでAP消費しきっておくことも。

★通勤時(シフト制なので8時~12時頃)

・駅や電車内でAP消費しきります。

○出勤前(シフト制なので9時~13時頃)

・APチェック
↳休憩時間がメンテに当たる日は退勤後まで溢れないようAP消費。休憩なきそうな日も同様。屋敷跡を使えば0~2まで消費しきります。

○休憩中

(職業柄時間はバラバラ。休憩ない日も)
・APチェック
↳退勤後まで溢れないようAP消費。

○退勤後

(予約状況で変わるので16時~20時頃)
・APチェック
↳のんびりFGOができる一番楽しい時間帯。ストーリー優先マスターなので、新規ストーリーが出ている時はちょっとくらいAP溢れても気にしない。

★寝る前(だいたい22~24時頃)

・AP消費
↳どうせ溢れる前に目が覚めるんだろうな…
歳だよな…

最低1日5回はログインしてます。
ログインした際のプレイ時間は1分~10分。
FGOのAP消費はすぐ終わるのが良いところ
です。

◆休みの日のマスターあやの

イベント中は18時に全回復するように調整しておきたい。
気がついたらログインしてる系マスター。
AP回復待ちに他のゲームをやるうとして間違えてFGOを開く。

一応、予定に合わせて全回復までの時間を見て溢れないよう気をつけているが、実際はAP回復を待っていることが多い。
まだかなー早く回りたいなー。
(ただしそのAPも回復したらすぐなくなる)

あの素材、どこが効率いいですか？



■効率劇場年表

ざっくり出来事を羅列してみる

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

◆FGOアイテム効率劇場(赤僕)

「FGOアイテム効率劇場」というサイトを運営しています。再臨やスキルレベル上げなど、サーヴァントの育成に必要な各種素材。これらの素材はとにかく集めにくく、新鯖を引いた後に一気にレベルマ、スキルマにしようと思えばフリクエの鬼周回が必須となります。

そんな時、どのクエを周回すれば効率よく素材の収集ができるか…という疑問に答えるために、具体的な数字をデータとして提示し、考えるための資料を提供する。そんな目的のためのサイトです。おかげさまで、2021年4月現在、フリクエ合計約500万周分のデータを格納し、多くの方に喜んでもらえるまでに成長しました。そんな効率劇場のお話です。

◆黎明期 (2015夏～)

2015年夏のサービス開始直後のFGOはゲームそのものも、運営のゴタゴタも、今となっては伝説的な話もあります。素材集め視点でもまさに黎明期。蹄鉄や歯車、頁など、再臨に必要なくせに、配布以外に入手手段が無い素材があるという。なんだそりや。笑えるけど笑えない。

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

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

◆周回カウンタ爆誕(2015年10月～)

周回場所を選択するとドロップリストが出てきて、周回数とドロップを+で管理。それを簡単にTwitter投稿できるツール。下記のような報告をTwitterで見たことが一度はあるのではないのでしょうか。

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

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

再臨に必要なモニュが出やしない
↓
ひたすらクエストぐるぐるとか、何かの宗教かw w w
↓
よーし周回数カウンター作っちゃうぞー。

みたいなノリだったそうで。アカリさんご本人はもちろん、これに目を付けた有志がちょこちょこTwitter上に周回データを上げ始めます。

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

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

この時点ではあくまでもTwitterへ個人個人が投稿する為のものでした。

それは、データを取り戻す物語

白紙化。



■復興の歩み

出来事を羅列してみる。
○21年8月1日：運営、ドロ率改定発表。実施。

○8/2：旧データが分離。旧データを参照したい場合はコチラへどうぞ。⇒



○8/3：「FGO周回」とかいうワードがTwitterトレンドin。
みんな、あたまおかしい(褒め)

○8/4：戴冠式(LB6)配信。
LB6のフリクエ解禁。

○8/5～：報告の勢いがとんでもない。白紙化による効率劇場再編成作業と、アヴァロン完結によるLB6新素材への対応、そこへ過去イチな勢いの報告連打。修練場AP1/2とかの影響も大。ファイさんの半自動化集計ツールが無く、効率劇場開始当時みたく全部手作業でやってたら、しんてた。

○8/20：ハントクエ開始。フリクエ報告が一段落し、ヒマになる。代わりにイベント集計のしよっぽさんが血を吐く。ハントクエ報告の総周回数12万ですって。どんだけ。



○8/31：開關以来最大級に激動のひと月が終わる。集まったデータ約48万(フリクエのみ)

○9/8：水着イベ開始。ここでも周回勢の熱意が凄まじく、イベント通じて報告された総周回数48万しよっぽさんマジ乙。

○10/11：格納フリクエデータ数75万に

○10/20：ハロウィンイベ開始。報告データ総周回数13万。

○21年11月：フリクエデータ数95万まで回復。

◆FGOアイテム効率劇場(赤僕)

「FGOアイテム効率劇場」というサイトを運営しています。

再臨やスキル上げに必要な各種素材がどのフリクエでどれくらい落ちるか。

有志がTwitterで(#FGO周回カウンタ)

報告してくれている周回データを集計、計算し、周回場所を考える為の材料を具体的な数字によって提供。

そんな目的のためのサイトです。



活動約5年間で格納したデータ数はフリクエだけで合計約550万周分。各クエストで一番少ないデータの分母は1000周オーバー。

多くの方々の協力のおかげで、開始当初夢にも思わなかった、とんでもない規模にまで成長をとげました。すごい！

ご協力いただいた大勢の皆様へ、万雷の喝采と心からの感謝を。そしてこれからもよろしくね(ハート)

…みたいな話を、前回の推しパ本準備号にて書かせてもらったわずか三か月後。

『効率劇場のデータすべてが、突然塵あくたと化しました。』

何を言ってるのかわかんないって？ OK、落ち着け。僕もぼう然となりましたとも。

◆効率劇場「白紙化」

2021年8月1日。カルデア放送局6周年SPにて発表された、☆6周年記念キャンペーンその6

「クエストの戦利品調整」

種火やQPのドロップ内容調整と合わせて、「その他のアイテムもドロップ率アップ」という、まさかのドロップ率改定宣言。

普通なら素直にやっただけ！となるのですが、効率劇場的にはそれはつまり、

それまでのデータが無意味になるという事

2016年9月に行われた修練場リニューアル以来の激震です。

さよなら、これまでの全データ。

終わりは突然あつげなく。

宇宙(ソラ)から空想樹なんてものが突然落ちてきて、わけも分からず漂白された、汎人類史の皆さんの気分がよく分かる。

白紙化ってきっとこんな感じ。

あなたも私もブルーブック。

◆再出発

人間、切り替えはわりと早いもので。

これまでのものは旧データとして保存、新効率劇場を別に立ち上げ、気持ちも新たにまたゼロからの出発です。

ありがたいことに、協力してくださるデータ報告者は前回修練場リニューアルの時とは比べものにならないほどたくさん居る。白紙化後2日後には「FGO周回」というワードがTwitterでトレンド入りする勢いで再建が進み、2021年11月現在、僅か3ヶ月でデータ数約95万周分まで回復しました。

『それは、データを取り戻す物語』

(BGM～「色彩」～♪)

集計から分かる箱ガチャ効率



■箱時速の競技化

小黑唯は生放送で30分ごとにタイマーを使っておよその箱時速を出す遊びをします。よかったら来てね。

ジュナオ宝具1で回れんことはない！でもフレンドに出しづらい！方々がフレンドコードを晒しあった結果、ジュナオ宝具1同盟が結成されたり。

WRロムスやW芦屋道満したいけどフレンドにいない！卑弥呼だけ居ないから借りたい！という方の互助会も発生しました。

こわー。プレイヤー層が濃い方々が評価してくださって集まってくれるのとても嬉しいのですが、一見さんお断り感もあるので気軽に遊びに来て下さい。

■システムは遅いの可視化

この表は周回報告劇場で集計担当のしよっぽさんが作成したものを掲載許可頂きました。ありがとうございます。

この表により、個人的に箱ガチャで戦闘開始ロード～戦闘終了ロードまで(端末差のない戦闘秒数確認方法で右右表の時間数とは異なります。)100秒かけてシステムを使うよりも編成を考えてクリ殴り50～60秒台を目指した方が圧倒的に稼げるのだと確信を得ました。本当にありがとうございます。

■クリ殴り編成について

しよっちいさんや、名前は伏せますがミラティブ配信をされている濃い方を参考らせて頂くことが多いです。その場合は概要欄に必ず初出を載せておきますので、ぜひぜひTwitterをフォローしてこの人すごいなー！と参考にして頂ければ幸いです。小黑さん(小黑唯さん)の動画で見たヤツを参考にしたい！とエゴサして見る事も多いですが、元ネタとさせて頂いてる方の方がもっと濃いので！！

◆箱ガチャの基礎知識(小黑唯)

今回は箱ガチャなどの礼装ドロップ率、90と90+のどちらを回った方が良いか。そういった知識の記事です。

◆礼装ドロップ率

礼装ドロップ率はおおよそ推奨Lvで判断ができます。簡単に言えば難しいクエスト程落ちやすいです。(全イベント統一) 下記は2021年9月29日時点での効率劇場のイベント礼装報告結果です。

推奨Lv	泥数	周回数	ドロップ率
15	59	11,419	0.52 %
25	25	6,854	0.70 %
40	331	27,655	1.20 %
50	637	49,857	1.28 %
60	1,184	79,199	1.49 %
70	2,177	128,523	1.69 %
80	6,609	342,695	1.93 %
90	14,111	603,486	2.34 %
90+	26,227	994,100	2.64 %

◆ドロ率から判断する事

1000箱を目指す場合、ドロップ増加の礼装は早めに自前5凸状態にしたいです。そのため、序盤のガチャくじドロップ枠が少ないうちに、3～4凸を目指します。ドロップ率が低い段階での礼装収集。凸カレ3枚などでスピード周回でとにかく周回数を心がけます。回れ、回転数が正義だ。

◆どっちがお得？

90と90+のガチャくじは若干90が多いですが僅かな差である傾向にあります。ですが90には箱ガチャに入っている素材がドロップに入る事が多く、クリ殴りでタイムを縮めづらいので個人的に非推奨。

◆箱時速ではどっち？

箱時速とは、1時間で何箱稼いだかという目安です。競技化しています。泥礼装枚数を減らしても、凸カレの方が序盤ほど稼げる傾向にあります。

確認方法は自分が出撃から再出撃まで何秒かかっているのか録画して確認。その後、礼装0枚時の平均ドロップ数+(枠数×礼装ボーナス)を計算して比較。下表は21スカサハ祭90+時の計算表。

90+	3凸(+6)	4凸(+8)	5凸(+10)	6凸(+12)
45秒	15.71箱	19.33箱	22.95箱	26.57箱
50秒	14.40箱	17.72箱	21.04箱	24.36箱
55秒	13.30箱	16.36箱	19.42箱	22.49箱
60秒	12.35箱	15.19箱	18.04箱	20.88箱
65秒	11.52箱	14.18箱	16.83箱	19.49箱
70秒	10.80箱	13.29箱	15.78箱	18.27箱
75秒	10.17箱	12.51箱	14.85箱	17.20箱
80秒	9.60箱	11.82箱	14.03箱	16.24箱
85秒	9.10箱	11.19箱	13.29箱	15.39箱
90秒	8.64箱	10.64箱	12.63箱	14.62箱
95秒	8.23箱	10.13箱	12.03箱	13.92箱
100秒	7.86箱	9.67箱	11.48箱	13.29箱



推しと戦うマスター達を紹介する本。

初見クエスト殲滅パ&遊ぶパで傾向と対策



◆Wジュナオモルガン

小黒唯です。
強化クエストやイベント初見クエスト、フリクエ初見などどうしていますか？
攻略サイトをいちいち確認しますか？

私は面倒な時や、攻略情報を自分で出す為に時間を使いたくない時はWジュナオとモルガンに凸カレをつけて終わらせます。

そりゃ勝てるだろパですが、1wave目にBusterが多く、モルガンの攻撃力増+防御力減合計50%を重ねれば宝具節約。

敵が単体ボスだった時に備えてジュナオのBusterの残り枚数が多い方の宝具を温存しクリティカルを常に狙う、などの時短。
2waveの敵HPが低ければジュナオのスキル1すら使わない時も。

フレンドジュナオの宝具レベルなどでバフや追撃がどこまで必要かな、宝具5なら自バフとアンバーサリーだけで星出しは不要かな、BBBで終わりかなetc それなりに考えることはありますが、完全な作業であり、それすら飽きます。

◆初見クエストで遊びパ

飽きたらアイキャッチの編成で遊びます。
やることは簡単。
Busterが多ければ固定1waveを殴るか検討していく。

SイシュタルのArtsが多ければ、2waveの敵HPが高いと仮定して宝具ブレイベでNP回収できないか考える。

大雑把ですが、色々と考えていきます。
Sイシュの札を上手いこと固定した方が動きやすい場合が多いです。

◆初見パでみる場所

・強化クエストの真ん中か？
5回中3回目、3回中2回目などには2waveや最終Waveに単体ボスがでる傾向にあります。Gamewithで攻略記事を書いた時に何度も似た敵編成の攻略記事を書かされて覚えてしまったから多分そう。

この場合、SイシュタルであればBブレイベを狙って固定しますし(EX攻撃のダメージを徹底的に伸ばす)ジュナオであれば星稼ぎを意識した行動を取っていきます。

・残りWave数が1/2ではないか？
強化クエストの最後などは2waveの傾向があります。それなら片方がスター稼ぎつつ全体宝具を撃って、カード枚数が多い方or固定できる方が宝具ブレイベしてメです。

・残り人数はどうだ？
増援系で同時出現ではないクエスト。
これで7体なら2体-2体-3体でもよく、3体-1体-3体でもよいのです。

今あるカードで最短ターンで終わるように殴り殺せるなら殴り殺してNPを温存するか、素殴りスキルを温存するかは敵HPが徐々にどれくらい上昇したかで判断します。

ゆるやかなら最後の1~2体だけ高め。
宝具の温存は1個だけでも十分。
ガンガン上がっていったり99体なら例外。
耐久で試合終了の可能性がありますが。
敵の宝具を耐えられるかスキル確認します。

・幕間でギミックありそうか？
そんな話の流れなら本人を使うと凄いバフがもらえたりして面白いです。水着BB固定で遊ぶのが楽しくなります。

■クエストの流れを読む

メインクエストなどには「しばらく雑魚戦の流れだ」といった空気が流れることがある。
こういう時は早く先を進めたいので殲滅パが便利だろう。

逆に幕間でNPCとして協力している鯖を登場させるなら水着BBのカード固定やSイシュタルの攻撃バフは心強い。

■全部の鯖に同じ手間は無理

例えば特定サーヴァントの幕間で宿敵や強敵が復刻されて高難易度TAで盛り上がり、クエストがしゃぶり尽くされる…。

そんな事はレアケースで、だいたいは粛々と潰れて終わる。だからこそ、ちょっと育成してあって幕間の流れで使ってみたくと思ったサーヴァントを気軽に活躍させられる水着BBは重宝する

星が欲しければSイシュタルがQ宝具になってサポートし、幕間鯖が色バフサポーターならSイシュタルが好みの色に代われる。

どうとも対応できる。
クエスト傾向さえ掴めれば次戦はホイジャーや卑弥呼、モルガンなど調節も掛けられる。
ゲームを楽しむ時間には限りがある。だからこそグッドスタッフとしてゲームプレイを面白くしてくれる鯖には感謝したい。(一般的な評価を受けづらい項目なので)

初心者向けの種火極周回ver.2021



■動画で

右の動画をどうぞ。



■倒しきれん…

毎日の曜日クエストを回って
スパルタクスはスキル3を上げましょう
また毎月のATKフォウは優先して
低レアにあげます。

なぜなら星5のATKが11000⇒12000
にしても1.09倍。
星1の5000を6000にすれば1.2倍と
伸びしろが非常に大きいからです。
幕間や強化クエもクリアしましょう。

■礼装レベル上げて？

フレンドポイントガチャから出る
使いみちのない星1〜3礼装を
強い礼装の強化素材にする事です。

おすすめは星1〜2の礼装に入るだけ
礼装を詰め込んだものを複数作り、
最後に育てたい礼装に入れると楽です。
エンドコンテンツといえますが、
最大ATK2000上がります。
ATKフォウと合わせて星1が5000⇒
8000になると火力1.6倍になります。

■おすすめ礼装は？

HPが0で、ATKのみ上昇する
NP50%礼装です。イベント配布なら
Lv100まで伸ばせるので頑張ろう！

アーラシュのみ、恒常ガチャから出る
「魔性菩薩」がOC2上昇で火力が
伸びます。ATK補正ではなく、1枚だと
Lv20止まりですがおすすめです。
アーラシュのOC上昇時の火力UPは
あくまで「倒しきれなかった場合」に
2ヒット目として追加表示されます。
一見、伸びてない様に感じる場合は
「余力がまだあるだ…!？」と
驚いて下さい。

◆極級は怖くない（小黑唯）

FGO6周年の大幅アップデートにより
種火極級が追加されました。
星5種火のみが落ちるため、超級よりも
圧倒的なスピードで、クラス不一致でも
気軽なレベリングが行えるように。

またアベンドスキルの追加も大きく、
NP50%礼装が2枚あれば伝承結晶不要の
フレンド以外低レアバで安定周回が可能。

サブ垢でも試しましたが、曜日クエスト
と合わせて平均1日2〜3時間、1週間ほどで
クリアに必要な低レアの殆どが育成可能。
(おすすめ低レアは左欄外に動画で)

今からFGOを始めても簡単に追いつける
様になりましたので、FGOを始められる方
が友達にいましたら是非、この同人誌や
小黑唯のチャンネルをご紹介下さい！

◆まずは星1を育てよう！

星1弓アーラシュと星1狂スパルタクスは
NP10〜30%持ち。またアベンドスキル2で
NP10〜20%増加できます。
(以下、AS2)

ここでNP90%を目標にします。

- アーラシュ：スキル3+AS2=合計11~12
おすすめはLv6-AS6
- スパルタクス：スキル2優先で合計14~16
おすすめはLv9+Lv4

NP99%でも100%になりますが、
極稀に端末事情などで100%にならない報告
がありますので、念の為の数値です。

◆具体的な手順

- 1wave
マスター礼装：カルデア戦闘服
まずアーラシュ+スパルタクスが
各NP増スキルでNP90%に
その後、陳宮が全体NP10%固定で100%

アーラシュの方が火力が高く、聖杯向き
なのでクラス不利以外はスパルタクスが
全体宝具を撃ちます

- 2wave
陳宮がアーラシュにB強化付与後、
アーラシュが全体宝具で自壊
倒しきれぬならマスター強化を優先
後続からバーソロミューが登場

- 3wave
バーソロミューのQQB
陳宮のQA「AA」B
スパルタクスのB
この中から数が1枚でも多い方を
優先してフレンドジュナオとオダチェン
陳宮のみ、Artsオープナー（マナブリ）
で右側2つのArtsに何らかのコードを
装備させてジュナオのBusterにならない
カードを判別させておきます

バーソロミューと交代する場合のみ、
先にスキルで星を出します
その後は残った鯖がジュナオをバフリ、
スターを集めて宝具+Bクリで倒します

これで曜日クエも種火も対応可能です。
種火が欲しいという感情がなくなるまで
周回しましょう。



推しと戦うマスター達を紹介する本。

種火極周回は孔明でもっと楽になる



◆孔明は恒常配布鯖に

恐ろしいことに、FGO6周年で好きな星5サーヴァントを1騎貰える様になりました。周回の簡略化を考える際の第一候補は『孔明一択』です。(2部後半攻略ならエルキドウですが…)

特別再臨で即、全スキル使えるのも大きな魅力。スキルレベルを上げなくても味方全体にNP20%、単体追加で30%付与できる現状唯一の周回サポーターです。彼を酷使して時短周回を目指します。

◆具体的な手順

- 1wave
孔明の全体攻撃力UP
アーラシュが宝具で自壊
シェイクスピアor陳宮が登場
- 2wave
ジュナオがスキル1で強化後、全体宝具
- 3wave
孔明がジュナオにNP40%
ジュナオがスキル2で自身NP30%
シェイクスピアor陳宮がNP10~20%
マスター礼装魔術協会制服でNP20%or
NP10%付与+火力UP礼装を使用
(シェイクスピア+オダチェン陳宮もOK)
火力マシマシで3waveを焼き尽くす

これで曜日クエストで連悪く大型エネミーが登場しても、アーラシュがアベンド無しの表スキルLv10だけでも、安定して焼き尽くせる様に進化しました。すごいね、孔明。酷使しよう。

◆アーラシュに聖杯を

アーラシュはスパルタクス以上に汎用性が高く、廃人はLv90にする事も多いです。(聖杯コスパは90まで良い、マンチ)

もしそこまで上げるようになったら2waveでも焼き尽くせる事も増えるのでジュナオ⇒アーラシュ⇒ジュナオ順でスキルポチ数を減らす事もできます。ぜひぜひご検討ください。アーラシュ大英雄`パネエ`から。

◆曜日クエストを回ろう

FGO古参は「曜日クエスト美味しくない」と言いますが、昔はピースモニュメントが箱ガチャで一生效もらえたからです。

現在は箱ガチャに入らず、イベントでもモニュメントしか周回で手に入らないなどピース不足は深刻です。

古参はその辺り分かってないので、普段から初級2回、超級1回の割合でちまちま周回しておくかと安心です。(半額時は中級2回+超級1回)
弓と術は優秀なサーヴァントが多く、気持ち多めに回っておきましょう。古参に騙されるな！
ピースと青石が欲しい感情がある限り、曜日クエストはめちゃくちゃ美味しい！

◆以上、初心者解説でした

火力不足の場合、素材なしのスキルLv4まで上げるだけでもグッと変わります。欲しいな、と感じたら来週回る癖をつけて育成も楽しんで頂ければ幸いです。

■フレボそんなに無い

友達の全枠に「旅の始まり」を持つバーサーカーを置いてもらいましょう。序盤は赤いカードだけで勝てますのでそれを使ってストーリー攻略すれば1戦闘で0.5ガチャ分、入手できます。

この礼装はレアプリショップでも買えますので、使わないであろう星4や重なった星4で評価が低いものを売って早めに入手することをおすすめします。

この礼装の効果は重複しないので、入手後は安心して強いフレンドを借れます。最終的に強い鯖は誰か知りたい場合は右動画の「周回編・高難易度編」を御覧くださいませ。



■FPCPを活用せよ！

FPCPとは、不定期に行われるフレンドポイント2倍キャンペーン。

指定されたサーヴァントを借りると自身と借りられた人に通常の2倍のフレボが入手できます。

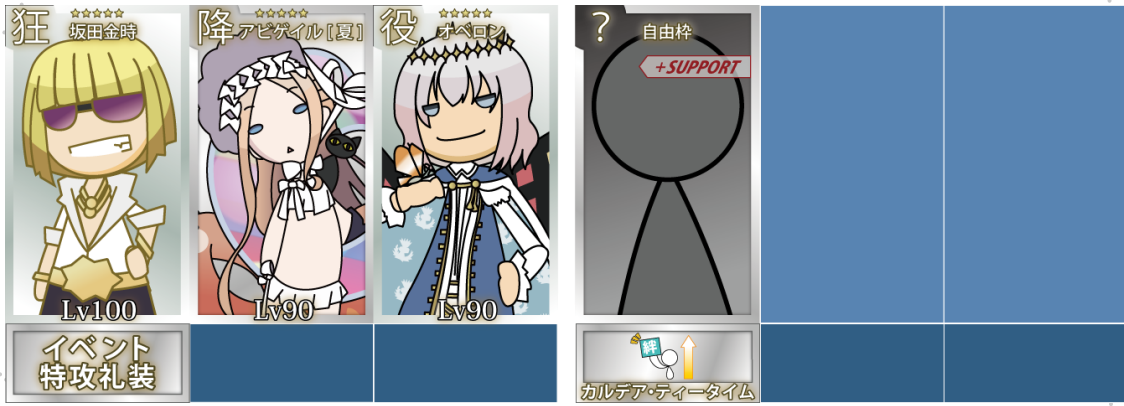
お知らせに乗りますので友達に置いてもらえば「旅の始まり」と併用して1戦闘1ガチャ分のフレボ入手です。

この期間はAP3と、消費が最も少なく戦闘も2waveで終わる冬木X-A、通称「屋敷跡」を回り続ける廃人もおります。

アベンドスキルが開かない…星3サーヴァント欲しい…という感情が湧いたら、おすすめします。

バーサーカーの素殴りでサクサクと終わりますので…。2端末あればサブ端末で自分のアカウントを借り続け同時プレイすれば更に2倍…！

私のバルバトスとんないで下さいよ！



■人のパーティを見よう

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

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

レイド戦は生放送や編成ガイド動画を出すのでチャンネル登録よろしくね!

■NP減の対処法

嵐ノッブは登場時にNP50%減する為水着ノッブではNP不足になります。対処法は簡単で、令呪リカバリ。次回突入時には後列に水着ノッブを置いてオダチエン登場させます。牛魔王など登場時礼装の対象外になるだけが問題点ですが、かなりスムーズに終わります。そこを重点的に回るのであればNP付与を編成し直せば良いですが、ちょっと素材確認や記念殴りなど限られた状況であればご検討下さい。

■牛魔王のタイミング

レイドにおいて、敵の強化や敵使用デバフはこちらの行動前に行われます。しかし牛魔王など、礼装で行われる登場時の強化は更にその前です。そのため敵登場時に強化無効を使われても、B強化が間に合います。たぶん、こういう順番。

味方：1ターン目開始前に使う効果礼装
敵：1ターン目開始前に使うスキル
味方：1ターン目開始
味方：味方ターン目終了時の効果処理
敵：1ターン目開始
敵：敵ターン終了時の効果処理
味方：最終的なターン終了時の効果処理(全滅した場合、相打ち負けの理由)
敵：最終的なターン終了時の効果処理

◆レイド戦は早いもの勝ち

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

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

ちょっと足された様ですが、知りません。

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

他参加者+主催は、ほぼ深夜～朝方までバルバトスを狩っていた模様です。

「私のバルバトスとんないで下さいよ！」
by 経験値さんのコハエース同人誌

◆秒速パ

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

上記編成画像はぐだぐだ邪馬台国の神性ハニワノッブを嵐ノッブ以外(NP50減)クラス2～3ボチで倒せる素敵なPTです。

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

◆基本の組み方

○宝具レベルの高いアタッカーを調べる
星5宝具1の場合は星4配布～星3宝具強化やイベ特攻+宝具特攻優先します。星5宝具1でもNP増持ち+天地人有利なら検討しても良いでしょう。有利1.1倍とサポ自由度は重大です。

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

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

○NP100%にする
つまり術サポ。色バフも兼ねるとおなじみBオベロン、Aキャストリア、Qスカディ。Bに関してはアタッカーがNP増持ちの比率が高く、オベロンのスキル1が短縮できる場合も。アペンドスキル上げも重要です。NP付与やNP増持ちを攻略サイトなどのNPチャージ一覧などで検索して手持ち確認し、組み合わせを考えましょう。

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

周回はサポート編成から始まっている



■定番サポートあれこれ

全枠は金フォウやLv100超えモルガン
 剣枠はLv100アルトリア
 狂枠はLv120ジュナオも存在します
 強いからね…

ちなみに全と狂でパーサーカーなのは
 モルガンジュナオの共存の為です。

■基本ATKソートの理由

凸カレスコによるATK2000変動が
 大きく、周回勢のサブ欄はあるていど
 ATKが揃っている為です。
 虚無期間なども下ソートでアキラシユ
 やパニヤン、上ソートでモルガンや
 ジュナオを多用します。
 そのためATKソートの方が借りたい鯖
 を見つけやすいからです。

■凸カレを作る方法

初期勢や腐課金以外は困難です。
 礼装PUがある期間限定ガチャよりも
 ストーリーガチャや新章実装時に
 後悔がない様に回すのを心がけます。
 (ジュナオ・モルガン・道満etc…)
 凸カレ3枚までいけばサポート3枠
 で全枠を埋められます。

■なぜ帳が流行っている？

礼装レベリングが最終コンテンツ。
 そのためフレボを集めています。
 周回勢の多数が所持鯖の絆MAXが
 終わっており、基礎QP獲得が増えた
 アップデートと重なった為です。
 周回勢で絆が終わってない場合は
 TTを借りるので棲み分けされています。

■帳もレベル上げる？

サブ欄に出す礼装は基本LvMAXが
 推奨です。そうでないと切る方も
 いらっしやいます。

イベント礼装に関してはATKがある
 特攻礼装や、箱イベのドロップ礼装は
 必ずLv100にしましょう。

アイテム増加礼装は不要です。
 なしでも集めきりますので。

◆この記事について(るしード)

周回勢の仲間入りを果たしたつもりの
 るしード、と申します。
 (所持鯖は10月20日現在で273騎、
 所持鯖疑似スキルマ完了まで後24騎程)

この記事では初心者さんでも周回勢と
 上手く付き合えるコツ、サポート編成を
 個人的な視線で解説してます。

◆家出は基本

家出(サボに何も置かない事)は上位勢で
 も当たり前です。
 ・育成が終わっていない(サポーター)
 ・宝具レベルが低いアタッカー
 ・礼装Lv100じゃない(箱ガチャ)
 など、間違えて借りた際に事故る鯖を
 置くと周回勢から高確率でフレ切りです。

出したらフレンドさんに迷惑がかかる
 鯖は下げる、という事を覚えて下さい。
 また『ソート対応』文化もあります。

◆周回勢のサポート選択

周回勢はサポート鯖はノータイム。
 「ほぼ無確認」で押しています。
 それは何故なのか？

例えば術枠でニトクリスを選ぶ時、
 ATK昇順でソートすればATK10060に
 術ニトクリスが並ぶ様に統一されています。
 それよりもATKが低い鯖が置いてあると
 「事故る鯖」になってしまいます。
 これはイベントごとに変動するため、
 だからこそ、上級者でも該当鯖が居ないと
 「家出」を行うのです。

◆定番サポート編成

周回勢怖っ！と思われるでしょうが、
 定番と言われるサーヴァントもいます。
 そこを抑えれば大丈夫です。

NP30%チャージ勢はNP50%イベント時
 はAS2をLv10(NP20%追加)にできないなら
 家出しましょう。

※礼装表記がない場合、凸カレLv100

- 全：Lv100宝具5モルガン：ALL10
 ATK：他鯖を置くなら16347を超えない
- 剣：LV90アルトリア宝具3以上：ALL10
 ATK：他鯖を置くなら14221を超えない
- 弓：Lv60アキラシユ：9-9-10
 ATK：他鯖を置くなら8816を下回らない
- 槍：エリザベート宝具5：10-10-9
 ATK：他鯖を置くなら12122を超えない
 槍：星3ロムルス：ALL9、AS3を9
 ATK：他鯖を置くなら10239を下回らない
- 騎：ロリンチ宝具5：ALL10
 ATK：他鯖を置くなら13883を超えない
 騎：ベラリザ+ハバトロット宝具5
 表スキルが9-10-9でAS2/Lv10
 ATK：他鯖を置くなら10642を下回らない
- 殺：英霊肖像があれば何でも
- 狂：Lv100神宝具5：ALL10、金フォウ
 ATK：他鯖を置くなら16773を超えない
 狂：Lv60パニヤン：10-9-10
 ATK：他鯖を置くなら9044を下回らない
- EX：帳+Lv90芦屋道満ALL10+AS2/10
 ATK：他鯖を置くなら14252を超えない
 EX：帳+Lv80~90マシュ(90推奨)

ひたすら続けるフリクエ周回



■フリクエ周回向け鯖

私のお気に入り、宝具演出が早い方で威力が出やすいもの。
だいたいバスター宝具。

- ・アルジュナオルタレベル100。(もっと上げたい)、金フォウ2000) 即死周回出来る所で力押しの方が早くなってしまった。
- ・パニヤン レベル90 早い全体バスターアップ
- ・エイリーク 2番目に宝具早い
- ・ロムルス(星3) もったり気味に感じるが早い宝具効果で攻撃アップ ちょっとダメージ足りない時の一押し
- ・アーラシュ レベル90 宝具演出は早いものの、交代があるので実際はそんなに早くないダブル編成は避けたい
- ・金時(狂) レベル100 金フォウ
- ・モルガン、ボイジャー、アレキサンダー、ヘクトール、マルタ(騎)、シェイクスピア

■あまり使わない

回蔵、刑部(弓)、エリちゃん(槍) 高倍率バフや宝具でバスターアップ等便利効果でスキルは減るが、宝具演出が長めでテンポが悪いので選択肢にはほぼ上がらない。アーラシュ交代で後衛鯖のバフを使う方が良いでしょう。

■絆礼装について

1~2 waveにアーラシュを採用する場合、後列から1騎サーヴァントを登場させることができます。そこに絆礼装でダメージが上がる鯖を採用しておくことノーボツ火力バフです。スキル数が減らせるが、交代で時間がかかるので早いかと微妙。また、ボーナス礼装は搭載数が減る。

最近絆礼装はフレボボーナス礼装が増えた事等から極力使いません。

◆自己紹介 (メテオダイブ)

2021年9月9日で、アベンドスキル解放可能な実装鯖(配布と宝具5ちょうどでコイン不足だった4騎以外)ほぼ全てをレベル9以上に上げきりました。

全実装鯖固有スキルレベル上げ、全鯖絆10(新規実装の度更新)とレベル上げや強化可能な所は全部やり終わったマスターです。

後、概念礼装レベル100x122枚、全概念礼装凸しています。

素材備蓄周回しており、ほとんどの素材はアベンドスキル実装時点で既に集まっており早く終わりました。

私はイベントで徹夜したりで瞬発的に大量周回する体力や時間はないですが、通常フリクエも頻繁に周回しており素材備蓄はかなり多い方だと思いますので、主にイベントがない時のフリクエ周回と、モチベをどう維持しているかについて紹介していきます。

◆FGO周回における効率とは？

- ①：より短時間に(時間効率)
- ②：少ないAP消費(AP効率(経済的効率))で素材、絆ポイント、QP、フレンドポイントを集められれば最も効率的です。

しかし、フリクエ周回でAP効率重視を最大限にすると、絆やQPボーナス礼装を多く積むために大抵システム周回となり、時間効率は落ちます。

素材がどんどん増えるイメージを持ってモチベを上げる周回の方が楽しいです。

私も最初の頃はAP効率重視でしたが、疲れてあまり周回できません。ボーナスが少なすぎても効率が悪いので、3wave前衛3騎の3宝具周回に落ち着きました。

◆フリクエの良い点

イベントは推奨レベルが高いと金素材の時間効率が良いですが、銅・銀素材はたいてい微妙です。

フリクエよりAP効率が悪い傾向にあり、今後は改良される可能性はありますがイベントで集まる素材は偏っているという意味でもフリクエ周回は必要です。

フリクエは推奨Lv70以上ならドロップは悪くないです。言い換えればイベントより単純な手順で周回でき1周の時間は短く、銀銅素材はイベントで集めるより時間とAP効率は良かったりします。

なんだかんだ金素材も回転数が多いので増えますし、フレボ2倍キャンペーン時もフレボ効率が高いです。

◆周回パーティの組み方

3 waveクエストのカレスコLv100x3枚の3ターン宝具周回です。

素材・フレボ・絆等の多項目が同時に稼げる。動きもシンプルにスキル数が少なく、できれば同一ターン内でまとめて使用する編成で1周が早い、ながら周回可。できれば片手で終わるくらい。

2部、特にオリュンポス辺りから1、2 waveの敵HPが少し高くなり、ケルベロス等3waveのボス級の敵HPは10万少しと低くなっていきます。マスター礼装不要となり、好きな礼装のレベル上げやすいです。

1、2 waveはなるべくパニヤン(聖杯)、エイリークで宝具演出短め。対して3waveは多少宝具演出が長めでもOK。デバフを弾かれなければ、大抵アルジュナオルタが最適解。剣か狂なら聖杯アーラシュが次の候補)を使う事で早くします。

一期一会なイベクエ周回

■他の応用例

編成：アーラシュ（凸カレ）
 パニヤン（NP50%の特攻礼装）
 狂金時（NP50%の特攻礼装）
 キャストリア（絆礼装）
 ・1wave：アーラシュ宝具で敵突破
 ⇒控えよりキャストリア
 ・2wave：キャストリアS1で全体NP30
 ⇒パニヤン金時NP100、パニヤン宝具
 ・3wave：金時の宝具で突破

結論：アーラシュとキャストリアを組み
 合わせることで、NP50チャージ
 礼装であればNPチャージがなく
 てもスキル

回数1回で宝具を撃てる
 ※但し、11月のアップデートにより
 スキルモーション短縮があり、スキル
 回数が周回速度に及ぼす影響はミニマム
 化された
 ※その後の宝具カード高速化により、
 若干環境変化。現環境ではスキルタツブ
 数が増えても"パニヤン"、オダチェン
 "キャストリア"の方が速度UPとなった。

■その他 有用な鯖

・モルガン
 NP50礼装と組み合わせることで1スキル
 で攻バフ、デバフと同時に宝具が打て
 るので無駄がない。モルガン実装より
 ほぼ全てのイベントで活躍している。
 ・蘆屋道満
 アペンドS2をLv10にすることで1スキ
 ルで横バフ(2重バフ)と同時に宝具が
 打てる。
 バフ量が大きく、クリ殴りも強い。
 NP50礼装がない場合はほぼ主役。
 ・ボイジャー
 最近では若干影が薄いがまだまだ現役。
 WボイジャーでAS2を開放(NP10)
 するだけでNP50礼装と込みで3騎目が
 宝具。宝具速度が速い。
 ・槍クーフーリン
 金時より宝具速度↑+パニヤンと宝具
 カード色が違うクイック(チェーン回避)
 +AS3で狂特攻あり
 ・槍コルムス(星3)
 宝具演出速い+AS3で狂特攻+横バフ

■LV120の上限解放について

アペンドスキルと同時に実装された
 LV120の上限解放によって、クエストの
 最適編成は大きく変わることとなった。
 しかし特定の鯖を120LVにするため
 にはリソースが限られるため、所持できる
 のは1〜2騎が限界な状況である。
 しかし、ある方法を用いることでLV120
 鯖をクエストで必ず使用できる方法が
 あるのでその方法を紹介します。

それぞれ周回で有用なLv120神ジュナ
 ・モルガン・アーラシュ・金時・青王・
 を保有するフレンドのみとする。
 フレンドを6人にすることで選択画面
 にLV120鯖が常に表示されるため、非常
 に効率よくLV120鯖を借りることができ
 る。(残り1つ自由枠)
 (ちなみに自分はやっていません、
 すみませんネタです)



◆イベクエ周回実績 (ヘイン)

今年11月に1600日を迎える中堅マスター
 (2017年6月21日開始)
 今までのイベント周回数
 ・2020年トータル61000周
 ・2021年トータル72983周 (11月時点)
 ・2021年のイベント周回数代表例：
 復刻2020水着イベ10000周
 2021年水着イベ12995周
 ・その他実績：アペンド実装より、
 19日でアペンド分の素材集め完了

◆イベクエの良いところ

①：クエストが基本的に一期一会
 最適編成が特攻礼装やイベントボーナス
 で毎回変化する
 特に2020年より90+級が実装され、
 フリクエよりもAP効率の良いクエストが
 出現するようになった

②：時間効率に優れる
 AP消費は通常フリクエの約2倍だが、
 素材泥率も2倍〜2.5倍

③：通常のフリクエにない周回方法
 例：1〜3wまで全てクリ殴り
 クリ殴りと宝具の併用
 宝具周回でも通常使わない組み合わせ
 を使用できる。
 ※2021年ハロウィンより、90+にてエネ
 ミーが4体以上出現することが確認されたた
 め、1〜3wまでの全てクリ殴りは 今後限れ
 らてくる可能性あり。

④：フレサポを脳死で借りれる
 フリクエは需要がばらばらなので一部の
 特定の鯖を除き、固定で借りるのが難しい
 しかしイベントはイベサポとソートを
 組み合わせると一部の鯖(卑弥呼、道満、
 ボイジャー等)をほぼ確定して出せる

◆イベクエの悪いところ

①：最高効率以外はAP効率が悪い
 最高効率またはそれに準ずるクエスト
 以外では素材の泥率がフリクエと比べ
 て低く、AP消費40が重い
 ②：自分が必ずしも必要な素材が来るとは
 限らない(組み合わせ合せて)
 但し、自分は序盤のクエストもそれは
 それで周回が楽しいので回ってます(笑
 ③：フレンド依存度がフリクエより高い
 イベサポの配置鯖などが合わないと
 ストレスとなったり、また、自分が
 合わせられていないとフレンドを解除
 される可能性がある。
 ⇒誰か代表的な方のサポ配置案を参考にす
 るのが良い

◆アペンド実装後の変化

アペンドスキル実装により、周回環境が変
 化している。
 アペンドスキルで有用なスキルはAS2の
 NPチャージ(Lv10でNP20チャージ)、
 AS3の鯖特攻(対狂特攻が特に有用)

◆具体的な周回例

周回場所：水着2021
 推奨LV70 エネミー殺
 【カルデア探検隊！海底洞窟にお宝が！？】

編成：キャストリア(特攻礼装/NP50%)
 アマデウス(特攻礼装/NP50%)
 パニヤンLv90(特攻礼装NP50%)
 編成考案者：パナマさん

特記事項：パニヤン絆12でAS2解禁&MAX
 2021年11月16日現在では大量入手不可な
 パニヤンコインの唯一の正規入手方法

たくさん箱を開ける為に



■今までの箱数

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

■5枚凸までかかった時間

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

■PTの動かし方

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

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

■礼装レベリングもしておこう

宝具威力に影響が出るのは勿論ですが素殴りする際にその差が顕著に現れます。

現在優秀なコマンドコードが増えており素殴りPTの幅が大きく広がりました。しかしコマンドコードによって本来足りない火力を補強している分、より確殺ラインがシビアなものになっています。なので礼装のレベリングをしていないと抜けないという場合が多々あります。

■効率のいい礼装レベリング

箱イベを周ります。箱の報酬にあるフレンドPを沢山貯めてフレンドガチャを回して出てきた礼装を混ぜていきましょう。

箱イベの礼装をレベリングするための箱イベを回る為の礼装をレベリングする為の箱イベを……

◆箱ガチャ1000箱↑(ぞんっちえ)

※コミケ中止に伴い、
※公開が1年半遅れになった原稿となります

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

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

◆序盤の6積みは遅くなる

箱イベでまず重要な事は礼装ドロップ。その為に重要なのが試行回数。

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

結果、回転数が減って礼装5凸完成も遅くなります。

◆無凸であれば差は生まれない

礼装が無凸の状態では枚数を増やしてもボーナスは+1しか乗りません。

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

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

◆時速を意思する

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

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

◆回るクエストを見極める

こちらは主にクリスマスのボックス周回についての話です。

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

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

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

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

2020年箱イベ振り返りと環境変化

■今年の礼装弱すぎ…

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

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

■イベント中の編成の変化

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

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

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

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

■クリスマス最高効率の編成

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

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

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

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

■90と90+は速い方を選ぶ

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

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

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

■乱数追撃

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

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



◆変化が多かった年(ぞんっちえ)

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

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

◆2020年スカサハ祭

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

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

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

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

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

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

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

◆2020年クリスマス

○卑弥呼+水着BB+オリオン 圧倒的なクリ殴り性能を誇るオリオンをアタッカーに据えた編成です。

最高効率でのPTではなく、最高効率が出るまでに最速だったPTになります。

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

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

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

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

◆今年も狂が最速

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

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

編成の組みやすさや自由度が段違いな点が大きく影響していると思います。

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

Wロムルス+ブーディカ編成が出来るまで



■今までの箱イベの記録

2021ネロ祭にて累計箱数2万箱ファミ通のFGO6周年記念特集にて過去最高のボックス階級数として掲載されていました(2020年クリスマスの4057箱)そんな周年慶人による箱イベ周回についての話です。

■宝具ルートになる確率

1周回りの速度が同じような3wave殴り編成でも宝具ルートに入る確率によって差がでてしまいます。やはり宝具を打つことでロスが大きくなってしまったりできるだけ宝具ルートを取らなくて済むパターンが多い編成を組みたいですね。

今回のようにB始動でないパターンでも周回できるように試行錯誤していたのもそのためです。やはり抜ける組み合わせが多いとそれだけで宝具を打つ回数が減り結果時短へと繋がります。

■殴る枚数も減らす

コマンドの組み合わせが増えただけでなく抜けるコマンドの枚数も減らすことができました。B始動の必要がない程火力を盛ると必然的に殴りに必要な枚数も減っていきます。

今回の編成だと1~3waveとも2枚のコマンドだけで抜ける組み合わせが存在します。

殴る枚数が少ない方が速いとは言わずもな、3枚分の差になると1wave分の殴り演出をスキップしてのりと変わりません。

■全殴り時代

つい2021年ネロ祭では予選から決勝まで全クエスト3wave殴り時代へと突入しました。2018年ギル祭なんて1wave分どこかで殴り入れるのでやっつてしたし、自分が殴りの方が速いと主張するとお叱りを受けてた程殴り周回は異端扱いだったので悪い時代になったと改めて思います笑

◆三度ぞんっちえさん、参戦

ありがたい事に今回で3度目の寄稿となります。再度箱イベについて書く機会を頂きましたので、今回は2021年ネロ祭を元にPTが完成するまでの流れと、完成したPTを高速で運用する為のコツについて紹介します。

PTを組む際、自分はずメインとなるアタッカーを考えるのですが、今回は敵のクラスや編成上Wローマになるだろうと思ひ卑弥呼やモルガン等を星だしとして添えて孔明やキャストリアを宝具ルートのリカバリーとして出す編成を試しました。

このままでも安定して回る事はできるのですが、Bを引いていないとリカバリー用によくスキルを切らされたり、宝具ルートに入ってしまったという点が気になっていました。

また、宝具ルートにしてもバフ量が足りず追撃が必要になってしまうのでロスが多く発生してしまっていました。

◆見えた課題から改善方法を探る

そこで、卑弥呼だと星が少し過剰であるので別のキャラに変えても問題ないだろうという判断でB始動でなくとも突破できるようなバフを撒けるキャラはいないか探してみることにしました。

クリバフを撒けるキャラを眺めていると…なんとクリバフ50%に加え、ローマ特攻60%と破格の性能を持ったママが目飛び込んできました。

ただ、このローマ特攻、倍率としては非常に優秀なのですが、如何せん範囲が限定的過ぎるのが難点です。

◆お前もローマだ

しかし！今回編成しているサーヴァントはロムルス。彼がいる限りここはローマなのである。

1w目にカリスマバフを撒いていると敵はローマ属性になり、2w目3w目ではS3の効果により、クリ殴りをする直前に敵はローマ属性になります。

このように非常に噛み合ったスキル構成をしており、本来扱いにくいローマ特攻を最大限生かす事ができるという訳です。「お前もローマだ」

ただ、ここで1つ問題が発生します。いくら星が過剰気味だったとは言え、0になるに心もとないですし、何よりブーディカが騎なのでめちゃくちゃ星を吸います。

ロムルスはスター集中を持っているのですが1T限定なので2wave目3wave目のどちらかしか使えません。

なのでここで新しく、星を出すか、スター集中をいじれるキャラが必要になります。

これだけでもPTとして機能するのですが、3wave目すらB始動しなくてもいいように更にバフを撒けるキャラが欲しい！！とクライアントからの要望が…。

流星にこんな無理難題な要望に答えられるキャラなんていないよな…と探していた所に現れたのがパーソロミューです。

1番欲しかった、Wロムルス両方に星を集中させられる「自身の」集中度ダウン。それに加えてクリバフ、攻撃バフ、星出しとほしい所を全部カバーしてくれるスキル構成をしています。

攻撃しないのにエース？Xオルタの変則周回

■クリスマス2019のクリパ

星3テル(30個)とマスター礼装アニバーサリー(20個)で1w突破。2~3waveはNP50礼装からWインシュタル宝具2連打編成。1waveは同一艦のカード5枚以外は突破可能。

■X[オルタ]との出会い

2017年の年始、人理を救った自分は燃え尽きていました。

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

宮本武蔵ガチャも山の翁ガチャもスルーしました。

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

まず見た目の可愛さで惹かれ、次にその評判の悪さで逆に惹かれました。

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

ですが、そんな弱いキャラを裏装するとは考えられず、何かしら秘めた要素があるのでは…と思いガチャしてしまいました。

それがこんなに長い付き合いになるとは予想だにしていなかった。

■悪戦苦闘

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

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

えっちゃんに防御手段がないのであれば別のサーヴァントから借りれば良いと思います。

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

■転機

ストーリーをえっちゃんを使って進めていたところ1.5部3章「英霊剣豪七番勝負」の柳生宗矩戦をえっちゃんメインで勝利しました。

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

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

■オススメのマスター礼装

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

クリティカルのターンと宝具ターンに分けてバフを撒けるのは大きな強みです。



◆推しキャラ(NAO)

・謎のヒロインX[オルタ]



◆やりたいこと

・謎のヒロインX[オルタ]で変則周回

◆クリティカル周回について

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

これが広く使われたのは2019年のクリスマスイベだっど記憶しております。

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

◆フリクエとイベントの違い

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

100%は宝具だけです。

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

◆スターが50個あるということ

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

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

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

◆スター獲得手段(おさらい)

その方法は以下となります。

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

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

◆2020年クリスマスイベ攻略

このイベントの最高効率クエストについて振り返ります。

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

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

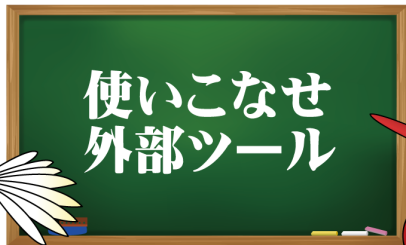
◆私の編成

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

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

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

FGOをより快適に遊ぶ為のツールご紹介1



■ご紹介するツールに関して

今回、紹介させていただくツールは個人が作成したものになります。計算結果等について、必ずしも正しく算出されない場合がありますので、あらかじめご了承ください。

また、ご紹介させて頂くに先立ち、ツール製作者様のご解を済みます。(連絡がどうしてもとれなかった某fgo即●周●bot様を除く)

皆様よりご解を頂戴できましたことを、心より感謝いたします。各ツールの利用は、製作者様の定めるガイドラインに従ってください。

記事内に、各ツール名と製作者様のお名前、ツイッターIDを記載しています。また、各ツールのリンクを、私がスプレッドシートにまとめたのでよろしければご利用ください。



使用方法などの解説も行っております。

■素材管理ツールの初期導入

素材管理ツールは、最初に自分のカルデアの状況を手打ち入力する必要があります(以降も同様)。初回はかなり面倒ですが、初回以降の更新は少量で済むので、頑張りましょう…

■周回ソルバーの余談

ソルバーで全鯖の全育成素材を計算すると、フリクエ周回数27万周超、費用227万円超という、とんでもない数字が…。なお、私の知る限り、アペンド分含め、全鯖全素材回収完了している方が、既にいます(2名)…

◆書いた人:こみゅーん(@commune_fgо)

FGOでの外部ツールの役割

FGOはゲーム内に便利なツールが搭載されていません。育成素材管理やダメージ計算、素材ドロップ一覧等、情報や管理ツールは、ゲーム外で準備する必要があります。今回は、それらのご紹介をいたします。

○育成素材管理ツール

サーヴァント(以降、鯖)の育成に欠かせない素材。再臨、スキル上げ、アペンド上げ、霊衣開放等々…このゲームをプレイする上で非常に重要、かつ面倒なのが育成素材管理です。

最初に素材の管理ツールを紹介します。

◆視認性抜群!

Material Simulators

[FGO Simulators@YKK \(@ykk5905\)](#) 様

最も有名な素材管理ツールの一つです。各種機能がありますが、中でも鯖の育成管理機能は多くの方が愛用されています。

ゲーム内でも使用される馴染みのあるアイコンで、登録した鯖を育成する為にどの素材が幾つ足りないか一目で把握できます。

FGOには色々な素材管理ツールがありますが、こちらが一番、シンプルかつ馴染みやすい作りになっています。

また、後述の発展型ツールへエクスポートできますので、互換性がある点也非常に優秀です。

ツール利用デビューにとってもお勧め!

◆周回場所を算出!

FGO周回ソルバー

[あんてな \(@antenna_games\)](#) 様

2021年7月にリリースされた、革命的な周回支援ツール!各素材の必要数量を入力すると、どのフリクエを何周するのが最も効率的に素材集め出来るのかを算出してくれます。さらに、アップデートで鯖の育成素材管理機能が実装され、素材管理+周回場所算出ができるように!アペンドにも対応済み!

また、周回したくない場所の除外機能や、周回数重視orAP効率重視を選択可能!用途や目的に合わせて算出結果をコントロールできます。

さらに、Material Simulatorsの入力内容をインポートする機能も搭載しており、コードをコピーするだけで自カルデアの状況(素材・所持鯖・育成状況など)を転記&目標の育成状態に必要な素材のトータル数算出&素材集めに必要な周回場所と周回数を自動で算出してくれます!

まさに、やりたいことを大体全部やってくれる、唯一にして最高峰のツールです!

Material Simulatorsに慣れたら、こちらのツールも使い始めてみてください。

アイテム必要数

計算結果

不足している素材のみ表示

クエスト周回数

アイテム	必要数	所持数	不足数	クエスト	周回数
経験値	3457	1368	2089	アレクサンドリア	981
竜の牙	2571	1894	677	聖都市街	4250
万死の毒針	2346	1568	778	バビロニア	
				エビフ山	1552

周回というエンドコンテンツを乗り越えるために

■二重思考(ダブル・シンク)

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

■やっぱ凸カレよ

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

■凸カレ後の鯖性能

NPチャージスキルを使用する必要が無く、スキルをポチポチする行為そのものが億劫に。更に拗らせて宝具時間、スキルモーションの長さなど細かすぎる点など「そこ気にしないだろ!?!」みたいなとこまで気になってしまひ、新規鯖の実装時もチェックするように…。※これに関しては村正や5イシュタルに対して宝具時間が…などという視点で語られるようになり、1年半で時代が追いついてきました。

■素材解脱後の世界

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

■数体ぐらいならすぐやる

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

■ガチャの心構えの変化

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



◆間違いなく茨の道(mikusubasu)

※コミケ中止に伴い、
※公開が1年半遅れになった原稿となります

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

私自身作業ゲーは好きですがそれでキツイと感じることは何度かあります。

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

また備蓄があれば新鯖も即スキルマ。(※メインストーリー≠新素材を除く)

このゴール≠解脱を目指して、「落とすまで殺る周回」のスタートです。

◆ルート構築とモチベ維持

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

- ・通常フリークエスト：AP効率◎
- ・イベントのフリクエ：時間効率◎

上記の二択になります。どうせ聖晶石(虹リング)周回なのでAP効率は無視。

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

ですがこれに慣れると通常フリクエに意識レベルで拒否反応が出てしまう。

そう考え、通常フリクエへ。茨の道でしたが、頑張りました。

◆金か銀か銅か

金：タイミング次第で一気に減る
余るものは余る

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

銀：最初は辛いが一度余るとずっと余る

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

銅：一瞬で備蓄が消える
永遠に終わらない気もする

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

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

◆全然落ちない

私は金素材を先に通常フリクエで集めて辛いところから終えようと判断しました。

先にキツイ素材で後々を楽にしていって、簡単なモチベーションの維持法です。

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

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

FGOはリソース管理ゲー



■FGOがない生活

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

■素材と手持ちについて

執筆時(※2月末)のもので、2019年9月のギル祭はインフル。クリスマスは同人誌で無理でした。
たまたま元気がだった復刻オランダのレイド、事件簿コラボは各300本くらい折ったと思います。

■スキルマは箱開封で

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

■箱ガチャ前の虚無期間

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

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

■毎月の素材交換券について

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

■種火備蓄について

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

◆ソシャゲからの解放(小黑唯)

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

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

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

◆継続は力なり

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

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

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

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

◆全鯖育成は趣味

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

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

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

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

◆頑張るタイミングとは

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

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

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

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

レアプリ交換のおすすめ

**レアプリは焦らず
配布復刻2年目から。
(1年目からの人は
課金額を見つめ直す)**



■元の動画はこちらです

少し古いですが、
こちらが元動画と
なっております。
あんまりレアプリが
増えないから更新を
していない……。



■EXについて

単純に高い、ピーキーさが理由。

- ・フォンダンショコラ
NP50%+神性特攻30%+ATK補正
2部後半でたくさんでてくる神性に
大幅ダメージアップなのが強い。
でも凸にはレアプリ25個必要。
(1交換5個だけ1枚なので…)
- ・スイート・クリスタル
NP50%+無敵貫通+ATK補正
ギミック破壊できる無敵貫通で
ATKを伸ばしつつNPも確保できる
ため、NPO%系よりも使い勝手が
とてもよい、というか不要になる。
(NPO%系で無敵貫通するなら
黒聖杯や特攻礼装で、味方から
無敵貫通や必中を買ったほうが
圧倒的に効率がよい)
- ・メルティ・スイートハート
男性からの攻撃へ防御力100%(3回)
ようするに男性からダメージ0を3回
にできる、便利な防御礼装。
昔は天草四郎など強化解除+全体宝具
に対して使っていた。
(礼装は解除されず、無敵貫通でも
耐えられるし、道中が無生物や女性
なら温存も簡単にできる)
現在は敵が攻撃力UPを重ねてきたり
神だから性別ありませんとかが
やってきたりするので使用頻度が
ガクッと落ちている。
1.5部攻略くらいだと1枚あると便利。

◆FGOが優しくなったので

小黑唯です。
同人誌の製本は4ページ数刻みなため、
諸事情により急遽必要になり自身の動画から
記事化を試みました。

最近のFGOはログボでレアプリ配布と、
配布鯖の復刻まで待たずとも若干であれば
入手可能に。(本格化は2年目から。)
また長らくプレイしていたマスターは
エリちゃんズで大量獲得とプロデューサー
と代表取締役?が変わってからユーザーに
フレンドリーになりました。

そのため、動画化を行った際よりも
レアプリどう使えばいいのか需要は
変わっていると思いますので初心者の方は
参考にして頂ければ幸いです。

◆レアプリTierランキング

※ストーリー、霊衣は除く
※レアプリ待ちのマナプリ礼装も含む

- [SS] : 旅の始まり⇒英霊肖像⇒TT
- [S] : アニバーサリーブロード (周回勢)
モナリザ=ベラリザ
- [A] : 帳>ランチタイム>フォウムズ
オールザステイツメン (パニヤン
伝承結晶・夢火
八葉の鏡 (ストーリー用)
CBC2017 (アウトレイジ)
2004年の断片 (システム)
神縫いの鎖/竜殺しの剣
勝利の兵装>始まりと終わりの剣
- [EX] : フォンダンショコラ (25枚)
スイート・クリスタル (25枚)
メルティ・スイートハート (1枚)

◆SSランクのご紹介

まずは「旅の始まり」です。
フレボ+75 (重複不可) となり、
フレンドを2回借りるだけでFP1回ガチャ。
この効果はフレンドにも与えられる為、
1度借りられるとFP100もらえます。
FPCP (フレボ2倍キャンペーン中) は
1回の戦闘で1ガチャ!

相手にとっても自分にとっても有り難い
効果のため、★3アペンドが終わってない
方には超おすすめ効果です。

経験値礼装作成は全鯖最終再臨、スキルマ
全鯖絆10を超えるエンドコンテンツの為、
箱ガチャ以外のイベント中以外は周回勢の
マスターは装備しっぱなしです。
またコスト3と安いのも破格です。

繰り返しますが重複はしませんので
フレンド欄に置くのはFGOをやってる人と
フレンドになってるほど要注意。
初心者支援とコメントに書いてないと
フレ切りされても仕方ありません。

続いて英霊肖像。
コスト5で絆50固定値です。
ティータイムをつけたほうが大半の
クエストではお得ですが、コストが正義。
また一部ユーザーはFP稼げずに屋敷跡AP3
を回り続けることがあり、絆ポイントが
元々超少ないクエストでは英霊肖像を
Wで借りるのが最高効率。
そういうユーザーからの需要があり、
ストーリー殺枠には英霊肖像をつけるのが
流行りとなっております。
(そこまでそういう廃人が多いとは
個人的には思わないんですが、
つけておくとFGO上級者に見えます)

Wサロメ高難易度10Tクリア

■よく使う礼装

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

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

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

○月霊髓液、ビター・スイート
礼装効果の防御強化はサロメの防御強化解除で解除されないで回数無敵や回数回避礼装であれば全体宝具の対策が簡単になります。
ゲオルギウスの絆礼装のような後付け防御強化は解除対象なので注意が必要。

■現在付けているコード

○Buster：開闢の理、黒き信徒の令印
攻撃時に防御アップを1つ解除。
Wサロメではサロメが前衛に長時間いるため相手の強化を解除できるコードを付けておくとう便利です。
この2つ以外だと攻撃力アップ、クリティカル発生率アップを解除するコードを付けておくとう盾役の事故死を防ぐのに役立ちます。

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

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

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

■コマンドコード自由化後

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

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



◆推しキャラ (剣兎)

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

◆想定クエスト

・敵1体
・呪いが有効な高耐久系
・呪えそうならとりあえず呪ってみる



◆サロメの特徴

・単体Arts宝具の星2バーサーカー
・秩序かつ善に対する特攻スキル持ち
・7ターン後に味方全体NP100%チャージ
ただし自身の一番最後にかけてられた防御バフを毎ターン1つ解除=死にやすい
・宝具の呪厄倍率が高い(OCで更にアップ)
※呪いダメージを増やす効果

◆Wサロメでデメリット踏み倒し

バーサーカーが自身の防御バフを解除するので専用編成で守る必要があります。

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

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

OCも自然に行えるので呪いダメージで大きなダメージを与えられます。

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

◆Wサロメのデメリット

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

◆フレンドにサロメがいない

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

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

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

どうしても見つからない場合はサブ垢を作ってサロメを育てましょう。

◆編成紹介

- 陳宮：サロメのための必要な犠牲1
ゲステラなんて鬼畜運用はしません
- ゲオルギウス：必要な犠牲2
サロメを3T守ってくれる聖人の鑑
たまに生き残るのはやめて欲しい
- ファントム：呪いを通す弱体耐性ダウン6T
実質サポート宝具、宝具ダメージはおまけ
- 弁慶：スタン+呪いの宝具チェーン役
宝具のテンポが好きなのでよく使います
- カルデア戦闘服
Wサロメなら基本このマスター礼装
オダチェンやガンドは7T稼ぐのに便利
全体強化は宝具チェーンと高相性

Wサロメでイプシロン攻略

■キャストリア実装の変化

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

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

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

■サロメ以外Lv1でWサロメ

半分ネタですが実用的な使い方も
いくつかあります。

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

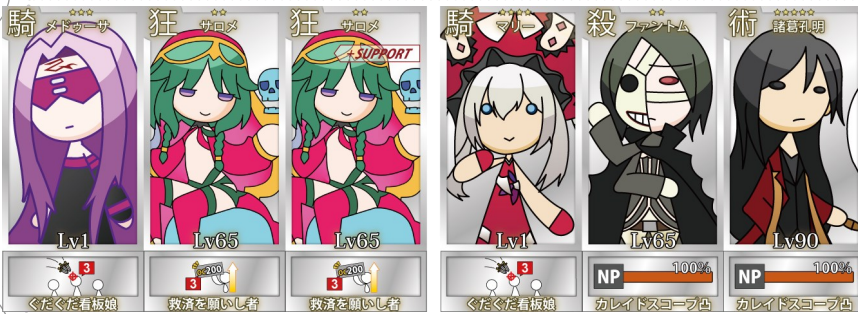
○オデュッセウスで3T耐える
1T回避や無敵を持つ鯖とオデュの
組み合わせで安定して2ターン稼げます。
更に礼装無敵も重ねると礼装→スキル
⇒戦闘不能で3ターン安定します。

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

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

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

始皇帝やオデュッセウスでタグ集中を
付与したガネーシャであれば自身に無敵
を付与しタグ集中が行えるので単体攻撃
なら対処可能です。
ちなみにLv1エルキドゥは引いたら
使いたいと思っただけなので
持っていません。



◆適役なしギミック突破(剣兎)

(※うろ覚え：虚数イベント)

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



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

◆編成紹介

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

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

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

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

◆各ターンの流れ

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

◆攻略のポイント

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

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

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

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

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

弱体解除は滅べ！！！！



■その他のサロメ動画

○くぐくぐ邪馬台国
サロメ以外Lv1



オデュッセウスLv1の
Wタグ集中活用。
タグ集中役の凸妄執トスなど。

○1.5部新宿

新宿のライダー
メモリアルクエスト
サロメ以外Lv1



ジナコLv1のタグ集中無敵宝具の連打
を活用。始皇帝でも似たことのできる
ものの、カリスマ分+全体宝具の防御力
ダウン30% (x3回) 分だけジナコが
高火力です。

○くぐくぐファイナル
本能寺：要役なし
7T超耐性+超火力



Wサロメバ接待クエスト。
A

◆最近のWサロメ (剣兎)

最近の高難易度はTA勢への対策なのか
分らないですが、少し面倒なギミックが
増えてサロメ攻略も巻き込まれた感じ。
面倒≠難しい、な点は注意。

特に厄介なのはクラス混合で敵複数体。
なによりもブレイク時の弱体解除です。

弱体解除は滅べ！



○悪戯子天狗の遊戯

ゲージ1：騎牛若丸：ブレイク時弱体解除
ゲージ2：髯平景清：ブレイク時ガッツ3回
ゲージ3：髯平景清：HP64万 (高ッ)

指定されたBAQカードで攻撃し、耐性を
数ターンかけて少しずつ剥がす。遅れると
毎ターンチャージMAX強化解除単体宝具を
連発される高難易度。

ブレイク1時に弱体解除があるため、
いつも通りのスタンで封じての呪い攻略は
難しいです。また強化解除宝具はスキルの
タグ集中無敵では防げません。

そのため強化解除宝具でも解除されない
礼装タグ集中無敵「グランド・ニューイ
ヤー」をキルケーに装備しています。

キルケー選抜理由は宝具チェーン3連打後
もNPチャージで追加1T拘束できるのと、
源氏の豚にしたかったからです。

7ターン目に貯めたNPでブレイク1。
8ターン目にサロメAの踊りでブレイク2。
9ターン目にサロメBの踊りでガッツ1回。
呪いで3万以上削ってガッツ2回目。
10ターン目にキルケー宝具でガッツ3回。
追撃で10ターンクリアです。

○犯罪王から愛をこめて

クラス混合40体+4騎+
ボス撃破クリア高難易度。



ボスのモリアーティを倒せば終了ですが
予告状付与状態で他サーヴァントを倒した
次のターン。

もしくはサーヴァントを倒せずに3ターン
経過したタイミングにしか出てきません。

また登場時も他エネミーにタグ集中が
付与されており、単体宝具のサロメでは
対処が困難です。

この高難易度での攻略のポイントは
4ターン目と6ターン目、宝具チェーン役。
そこまで高火力+ギミックを耐えます。

4ターン目は他鯖を未撃破のデメリットと
してランダムデバフ。強化解除をしてくる
可能性があるため強化解除耐性が行える
紅閻魔をタグ集中役に使用。

6ターン目は次ターンからの宝具チェーン
時にモリアーティを前衛に出すために、
このターンでビーリーを倒します。

そこまでビーリー登場・NP貯め・HP削り
の準備を行います。

7ターン目は孔明でNPを整えて、サロメが
自身無敵を使った後に全体防御力UPバフ。
踊りデメリットの防御バフ解除は新しい
ものが優先されるのでダメカ⇒防御力UPで
無敵を守りきれます。

孔明と交代する宝具3連打役はエリセ。
全体宝具でお供を倒して、サロメ2連打を
モリアーティに当てます。ブレイク後の
1T回避を宝具の防御強化解除でサロメを
サポート。自身も必中で安定してダメージ
を与えられます。



推しと戦うマスター達を紹介する本。

リンボマンと即死で急急如律令



◆リンボマン実装!!! (小黒唯)

※コミケ中止に伴い、
※公開が1年遅れになった原稿となります

芦屋道満が実装されました。(遅い)
即死役として採用されていたニトクリスよりも使いやすく、スピード周回できる為周回勢から非常に愛されています。
なぜ愛されているか、解説します。

◆アナスタシアで0ポチ周回

アナスタシアフリクエは優秀です。

見捨てられた村：毒針+火薬
焼き払われた村：貝殻+火薬
風穴氷窟：毒針+貝殻

この終わらない素材を3箇所、現在の需要に合わせて周回し続けています。

1~2waveの等倍も倒せるほど必要火力は少ないものの、3waveのみ混成クラスで15万級が混じっているのが難点。
ジュナオ宝具5やマスターバフなどスキルを使わないと突破しづらいクエストでした。

その3waveを即死確定できる。
凸カレ3枚あればノーポチで。
現在は虚数魔術2枚でもボイジャーのNP50%から20%配布+アベンドで100%と1ポチ周回と、非常に大きな革命でした。

※アベンド実装前は未凸カレスコ2枚を使用。またアナスタシアの素材も水着2021の銅銀宝箱で終わらせた方も多くいらっしゃりそうで…コロナめ…

◆拙僧は氷原でヤガとヤドカリ

今まで倒せなかったニトクリスが魔性菩薩+即死率アップスキルの2ポチを切らねば倒せなかった敵。
それは主に銅ヤガと銅ヤドカリです。

彼らは銅アイコンでもDR80と、即死率が100%でも80%成功率のため不安定。ですがリンボマンはDR70まで確定です。
今まで対象外だった火薬・毒針・貝殻を落とすエネミーがDR80だった為、のきなみ対象になったのです。

◆そもそも即死率の計算って？

ニトクリスはDR100を即死確定と知れ渡っています。まずはコレを解説。

即死率は@wikiなどでOC1時、50表記。これはDR100に対して50%という意味。(存在しませんが、DR200を確殺。)

スキルで即死付与成功率を100Up表記。これも100%という意味で、基準となる即死付与成功率100%に100%を足して2。50%の即死率が、成功率upで2倍になり100%の成功率になってDR100を確殺。
 $50 * (1.00 + 1.00) = 100$
そういう計算になります。

芦屋道満の宝具の即死は120。
またクラススキルで即死付与成功率20。
 $120 * (1.00 + 0.2) = 244$ 。
DRは数値が低いほど即死しづらいです。DR70まで殺せる、という事は $244 * 0.7 = 100.8$ と100を超えます。
ここで100を超えていれば確殺です。
下回ればそれが即死できる確率です。

■アナスタシアで即死不可

銀アイコンの殺戮弾兵：DR50
銀アイコンのドクヤドカリ：DR50
その他、金アイコンはDR20以下など
たまたまDR80が3waveに並ぶクエストがメチャクチャ美味しかった訳です。
ちなみに魔猪はDR100なので、ヤガ・スイチョーフで世界樹の種を集める事もできます。
箱ガチャで全鯖分を集めてる人も多く、話題には上がりませんが…

■どこまで即死可能？

銅アイコン全部。
ざっくりそう認識してOKです。
DR70まで殺せませんが、
DRは $100 \Rightarrow 80 \Rightarrow 50$ 刻みなので大幅な即死付与成功率アップ礼装が実装されない限りは変わりません。

万が一、即死付与成功率50%の礼装が来たらDR50までリンボマンは確殺できるので引きましょう。
ニトクリスの場合は200%必要です。

■ところで魔性場札ニトは？

$75 * (1.00 + 1.00) = 150$
 $150 * 0.7 = 105$ なので、DR70確殺。
OC2でも $62.5 * (1+1) * 0.8 = 100$ なのでDR80まで可能です。

ちなみにOC5までエジソンなどと組んで行った場合、
 $100 * (1+1) * 0.5 = 100$ とDR50の銀アイコンまで殺せます。
シンの鈴集めなどに使えなくもないですが、2ポチ+1選択と面倒です。
黒聖杯ぶっぱした方が心が楽です。

■なんでタマモキヤット？

芦屋道満のNP80+アベンド20のワンポチ許容で混沌悪バフが撒けます。
これにより混沌・善のキヤットがワンするので1部6章「死の荒野」の鎖集め。2waveの心を失った咎者 (DR80) を自バフなし確定。あと後ろに星5鯖2人を置いてモスト111なので絆上げに。

キリシュタリア戦を4Tで4ブレイク(1画)



■令呪○画

FGOの令呪は24時に1画復活です。また、戦闘中でも復活します。

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

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

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

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

理論上、くらの認識でたまーに令呪4画のことを考えていけばいいのではないかと思います。

■挑戦開始時期

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

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

■デスチェンジ

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

- ・ステラやカタバト 陳宮で確定死亡
- ・タゲ集中や敵宝具で安定死亡
- ・タゲ運をお祈りして粘り続ける

主にこの3種類を指します。

◆なにやってるの(小黑唯)

2部5章アトランティス。某節の負けイベントです。できそうなので挑みました。



◆どれくらい負けイベントか

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

ギミック：開幕控え含む全体強化無効(5回)

終了条件：敵の全体宝具使用

スキル：弱体解除+チャージMAX
行動不能やスキル封印でも使用

使用条件：5ターン目orゲージ(5)突入

特殊：コンティニュー不可
敵宝具になら全滅してもクリア

5ゲージあって、5本目に入ったら強制的に戦闘終了。つまり、勝てない調節です。

◆負けイベントって楽しいよね

1部終局のゲーティア初戦。覚えているでしょうか。ゲの字に宝具を撃たれると戦闘終了。マッシュがシナリオ上で死にました。

あのゲーティアはHP100万ありましたが全力で殴って倒すと『HP全快ガッツ』で復活しました。

(ガッツアイコンなし)

楽しかったので、今回も試しました。



◆ある程度の苦戦を覚悟

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

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

なのでこの負けイベントに対して、ある程度の時間を使う余裕がありました。

◆自分の中の勝利条件を設定

1月1日を警戒しました。期間限定イベント『オリュンポス開幕』になって参加できないと後悔します。どれだけ時間をかけることがあっても12月30日までと決めました。

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

◆挑むサーヴァント選抜

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

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

手持ち最大火力の牛若丸。Aが引ければ強い配布宝具5坂本龍馬。

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



スーパー卑弥呼様、参上！ 2人なら壁を超える

■「魔性菩薩」の詳細と略歴

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

- ①1~3T目はダメージや弱体が一通通らず加えて毎ターン前衛のnpが-20される
- ②4T目開始時点で、菩薩本体に無敵、防御up、無敵貫通などのバフを持つ
- ③4T目に強制チャージMAX、チャージ攻撃は全体強化解除後に全体ダメージ
- ④ゲージブレイク毎に各色50%ダウン、宝具/スキル封印を付与
- ⑤50万/85万/100万/45万の4ゲージ

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

復讐時点で、

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

次いで、2020年常設当初、

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

そして5周年。

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

そして現在。(※2021年4月)

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

■現状唯一の常設大ボス

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



◆推しキャラ(アロハ)

- ・土方歳三&アルトリア(裁)
- (以下バニ上)

◆器用万能(?)な2人組

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

~イカサマ上等、攻撃型裁定者バニ上~

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

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

◆「足りない」問題

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

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

…そう、2020年10月のあの日までは。

◆卑弥呼様、降臨

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

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

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

◆卑弥呼宝具10の誕生

その魅力に心を打ち抜かれた私は、卑弥呼の宝具5にし、聖杯を入れてレベル100にしていますが、実はそれとは別にもう一人、Lv1宝具5の卑弥呼がいます。いわゆる分裂鯖、というやつです。S1が全体攻撃力UP+星獲得状態なのでNP50%は使えませんが、凸カレLv1卑弥呼は1ターン退場できる破格の性能を持ちます。

◆バニ上、菩薩斬り

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





6周年。兔の王、跳ねる。いざ尋常にTAバトル

■高難易度TAで、自分の推しと向き合う

TAないし明確な目的を以てクエストに臨む時、まず自分の推し(アタッカー)が何ができるのか、どこまでやれるのか、を必ず考える必要があります。

そして、その時に見えてくるもの…

- 自分の推しは、
- 何ができて、何が足りないのか。
- 最適なサポーターは誰なのか。
- 最適な礼装は何なのか。
- 限界火力はどのくらいなのか。
- 一番の魅力は何なのか。
- 比較対象(参考)になる鯖は誰なのか。

私はTAを前提にクエストを眺めた時自分の推しがゲーム的にはどれほどの性能であるのかを理解させられました。そして新たなクエストが来るたび、「このクエスト、推してやれるか?」「ギミックはどうだ?適任か?」「流石に火力が足りない。強化はよ!」「今回はライバル達に勝てるぞ!」などと思うように。以前よりクエストに対するワクワク感が増えました。FGOを周回だけでなく、「クエスト踏破の快感を味わうゲーム」として捉える感覚。自分が引いた鯖で遊び尽くすことが目的のこのゲーム、結構この感覚、貴重です。

自分の推しがどんな性能なのか、どこまでやれるサーヴァントなのか、気になった人は一度高難易度TAに挑んでみては如何でしょうか。

■TAの遊び方も、色々ある。

「高難易度を最短ターンで攻略する」がTAというジャンルの唯一の条件であるので、実はその遊び内容は多岐にわたります。

- ・全クリア
- ・編成縛り攻略
 - ・前衛のみ
 - ・特攻礼装無し
 - ・全員礼装無し etc…
- ・新ルートの開拓
- ・確定TA
- ・低コストTA

などなど。TAとは言ってしまうと「魅せブ」です。なので、自分がそのクエでやりたいこと、人に見たいことが何であるのかによってTAの内容は全く変わってきます。純粋に推して最短攻略がしたいならば全力編成で行けばよし、余力があつてその鯖の限界点に挑みたいならば縛り編成で攻略するもよし。コンセプトバでクリアしたいならばそれもよし。高難易度TAは何でもあり、各々がやりたいことをやりそれを見せ合う、そういうマスター達の遊び場なのです。

■TA縛りバトルとは…

似たような特性の鯖と、高難易度クエにおいて、どっちがよりキツイ縛りで通せたか(魅せたか)を競う遊びである。クエストの特性や鯖の限界性能を鑑みてギリギリのラインを攻め「私はここまでやれたけど、お前はどうか?」と相手を挑発する、ある意味対人戦。



◆兔の王…?何の話?(アロハ)

水着アルトリア(裁)、通称バニ上。カードイカサマで有名な水着姿の我が王が、最近ヤバいことやってるぞ?というお話。

◆TAに挑むバニー。その戦法

うちのバニ上(LV.120)のメインの職場、高難易度クエストのTA(ターンアタック)。試行回数には目を瞑り、最短ターンで敵を撃破する。まずはそんな遊びにおける、バニ上の戦法を簡単に紹介しましょう。

<基本戦術>

☆カードシャッフルを駆使して、毎ターンクリティカルで殴る。同時にNPをMAXまで回収して、毎ターン宝具を撃つ。

<特徴>

- ・バニ上はスキル&宝具全てバフが付く為、総合的に火力を出しやすい。
- ↑単体orラッシュ、どちらでも戦える。
- ・ルーラーなので基本等倍、不利を踏みにくい反面、最適解にはなりづらい。

<バニ上のTA歴>

- ・2018後期~2020年前期
所謂スカディ時代。バニ上も例にもれずWSスカディでQ殴りメインで戦っていた。しかし、やはり宝具火力不足が深刻。クリ殴り&連射性能で何とか食い繋ぐ。
- ・2020年後期~2021年前期
大正義キャストリア時代。宝具連射とバニ上のシャッフル、NP回収性能が噛み合いラッシュ系にかなり強くなる。卑弥呼実装後はクリ殴り戦法も安定して強力になり、この時代からライバル達と縛りTA等で競い合うようになった。

では一つ、バニ上の特徴を生かしたTAを紹介しましょう。

◆凹凸のあるラッシュクエスト

バニ上の得意分野は、そこそこ硬い敵とほどほどに柔らかい敵が入り混じった、クラス混合ラッシュクエスト、その中でも代表的なものがこちら。

復刻ネロ祭り2018
超高難易度「最後の晚餐」



初回開催時はTAすることすら困難であったこのクエストを、バニ上は当時の最先端の戦術を用いて「4人編成」にて攻略しました。

◆「最後の晚餐」の概要と突破法

<構成と難易度>

- ・敵は13体、敵全滅がクリア条件。
- ・ダヴィンチが2ゲージ所持。理論値は5T。
- ・ギミックが面倒で、1~5Tまで予めルートを組んで挑まないと火力、NP、スターすべてが不足する、という厄介なクエ。普通に攻略するのかなり難しい。

<主なギミックと攻略時の問題点>

- ①ダヴィンチ以外の敵は敵被弾時に特定のデバフをアタッカーに付与。特に厄介なのはスキル&宝具封印、NP減少(0)、強化解除、スタン付与、NP獲得ダウン…など(多い)。
- ②ダヴィンチは退場時、控え含む敵全員に高倍率の防御アップ(解除不可)を付与。
- ③理論値5なのでほぼ毎ターン全体宝具を撃ち、かつNPをリチャージする必要がある。
- ④1T目から5T目まで一定以上の火力が要求される為一定以上の継続バフが必要。

<バニ上の攻略法>

- ①被弾ギミックに対しては「そのデバフが意味を成さないタイミングで攻撃する」で対処。更に、封印系&NP獲得ダウンデバフは弱体解除のコマンドコードで殴る事で即時解除することが出来るので、これで対処。
- ②バニ上の宝具は防御無視。解決。
- ③1~4Tの間、毎ターンバニ上でクリ殴りが

高難易度RTA 編成考察

■高難易度RTAのルール

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

■RTA成功確率について

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

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

■RTA用のおすすめ鯖&礼装

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

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

- 【サポート】
 バッファー：マーリン、術ネロ、娯長狂
 芦屋道満
 デバッファー：騎カーミラ、水着アーベ
 魅了：槍玉藻、ステンノ、酒吞、剣メイヴ
 Lv1：ジナコ、騎カーミラ、エイリーク
 卑弥呼
 他：キアラ、マルタ、陳宮、茨木(狂)
 水着BB等
 礼装：絆礼装、2030年の欠片、星20礼装
 牛魔王、アウトレイジ、看板娘
 例外：イベ特攻礼装

■礼装について

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

■聖杯、金フォウについて

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



◆高難易度RTA(Masatea)

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

◆RTAで考えるべきこと

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

①宝具の使用回数を抑える

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

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

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

②敵味方の行動回数を抑える

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

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

③後衛との交代を抑える

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

④成功確率を考慮する

Bクリティカルのスターの稼ぎづらさやクリアタイム短縮のための諸要素により成功率は通常の高難易度TAよりも低い。タップミス等の自分起因のミスを除き、成功確率は0.2%以上の編成が望ましい。

◆編成の詰め方

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

◆高難易度RTAの実戦例

閻魔亭繁盛記 復刻ライト版
 呐喊バトル！人理で一番強い猿！

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

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

水着BBによる縛りTA攻略

■私の縛りTAの遊び方

EXクラス、B全体宝具という点から最近では裁アルトリア(以下、パニ上)や宝具 クラス等倍 特攻礼装なしの縛りTAを通したのを見かけて、私も水着BBで挑戦。その後、魔王も悠々と同じ縛りを通して全員同じ縛りでTA達成となりました。

■縛り合いの発端

パニ上、魔王との縛り合いはワルツコロボのTA(本文にて紹介)が初との認識。パニ上が宝具 クラス等倍 特攻礼装なしの縛りTAを通したのを見かけて、私も水着BBで挑戦。その後、魔王も悠々と同じ縛りを通して全員同じ縛りでTA達成となりました。

■ネロ祭にて縛り合い

①フィナーレproto
パニ上が宝具 等倍
前衛のみ縛りTAを
達成して一言
「前衛のみ等倍鯖の座、
頂いてしまっても…?」



⇒魔王が同一の縛りTA達成
⇒続いて水着BBも同一の縛りTA達成

ラッシュ系、防バフ持ち相手なのでパニ上の独壇場。かと思いきや、ラッシュが苦手な魔王も達成してきたので、急遽参戦することに。
元々はサガるつもりでした。

※クエストの簡易情報

- ・HP約15万、20万、23万の鯖3体とHP約17万、27万、44万の鯖3体
- ・開幕で強化無効を付与される
- ・メディア撃破で敵全員に防バフ50%
- ・ネロがガッツ3回の状態
- ・オジマンのみ追加で防バフ80%

②大嶽丸呪い行

水着BBにて耐性削り1回縛りTAを達成して一言
「今回は流石にパニ上無理だね」



⇒パニ上が耐性削り1回縛りTAを達成
⇒パニ上がTA達成したことに驚きつつも水着BBにて耐性削りなし縛りTAを達成し、逃げ切りに成功。
※パニ上も耐性削りなしの編成はあったが未達成
※魔王は中庸属性のため参戦不可

当時はゴッホ、道満をフル動員した水着BBに対してパニ上は単体相手の火力で追いつけないと思っていました。が、天人相性の差や自バフ性能の差により天or地属性の相手であれば同等の火力が出せるということをこのクエストで知りました。



◆水着BB 縛りTA

今回はメインアタッカーとして水着BBを採用した縛りTAについて紹介します。

◆縛りTAについて

・縛り方の一例

鯖枠縛り：「前衛のみ」「4人編成」
礼装縛り：「全員礼装なし」「特攻礼装なし」
レアリティ縛り：「全員星4以下」「星1鯖のみ」
など、他にも様々な縛りがあります。

重たい縛りを入れてクリア出来たときは達成感がありますし、どこまで縛れるか限界に挑戦したり、他のプレイヤーと実績を競い合ったりすると、意外と楽しく遊べたりします。

◆アタッカー 水着BBについて

【得意分野】

①3~4人編成の鯖枠縛り

②単体相手のクエスト

水着BBはカード固定が一番の特徴です。B2枚を固定してBクリを数ターン連打。BとAを1枚ずつ固定してNBAで宝具連射。他の鯖では実現が難しいカードの切り方が可能です。

また混沌・悪・領域外の生命といった特性を持っており、リンボ、ゴッホの破格のバフに対応しているため、鯖の枠を縛っても火力が出しやすいという点も優れています。

上記のカード固定とバフを活かすため、クリティカルをメインのダメージソースとし、宝具はラッシュ系クエストで取り巻きを倒したりBチェーンの始動に使うのが基本戦術です。

【苦手分野】

①5人以上の編成

②宝具火力が必要なラッシュ系クエスト

水着BBの欠点はカード固定やサポート鯖の特性上デステンジ(以下、DC)が辛い点、サポート鯖を含めてバフがクリティカルに偏ってしまい宝具火力が出し辛い点です。

◆相性の良いサポート鯖、礼装

【サポート鯖】

①ゴッホ

宝具とスキルで攻バフ60防デバフ20クリバフ200!とサガ鯖3~4騎分ほどのバフを撒ける必須サポート鯖。AS2の魔力装填がLv10の場合、リンボのスキルによる呪いと合わせてNPを100まで溜められる点も優秀。ただしDC阻害の回避、ガッツ、恐怖は難点。

バフ量は下がりますが、Lv1ゴッホはDCがしやすい為どこかで使えることがあるかも。

②リンボ

スキルで攻バフ40防デバフ30クリバフ100!とサガ鯖2騎分ほどのバフを撒ける必須サポート鯖。こちらもDC阻害の攻デバフ、ガッツ、恐怖は難点。

ゴッホよりバフ量は劣るもののバフが宝具カード枠を取らない点が優秀。

③マーリン・コヤン

ゴッホ、リンボが持っていないBバフを補う役割を担います。星出し、NP50付与、継続Bクリバフのコヤンを採用することが多いですが、マーリンにも攻バフや瞬間的なクリバフ100という強みがあるためクエストにより使い分けることになります。

【礼装】

①Bバフ礼装

リミテッド/ゼロオーバー(水着BB用)や牛魔王(サポート鯖用)などゴッホ、リンボが持っていないBバフを補える

②リンボ、マーリンの絆礼装

どちらもバフ量が優秀なため水着BBに限らず利用頻度は高い

◆実戦例

水着BBによる縛りTAの実戦例を紹介します。私の場合は下記の順序で編成を考えて縛りTAをすることが多いです。

【ワルツコロボ 高難易度】

水着BB(等倍アタッカー) 特攻礼装なし縛りTA

嫁王TAから見るキャストリア・インフレーションとバランス

◆誇張と喧嘩でない事実

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

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

◆魔性菩薩試し切り

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

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

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

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

◆キャストリア前夜の嫁王

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

◆菩薩斬りの主なポイント

①: 1~3ターン目
魔性菩薩にダメージを与えず、毎ターン終了時にNP20%減される。「初動」が遅れてしまう対策が必要。

②: 4ターン目
チャージMAXの全体宝具のダメージ前に強化解除。いかに宝具に耐えるか、バフ維持するか全滅するか対策が必要。

③: 4~7ターン目
ゲージブレイクするとカードデバフ・宝具封印・スキル封印、弱体耐性デバフが掛けられる。これらデバフを弾くか解除する方が欠かせない

④: 4~7ターン目の火力維持
敵HPは非常に高い。
6ターン目はHP100万、バフの切れ目である7ターン目もHP45万あり、バフの掛け方・継続の仕方に工夫がいる



◆アーツ環境について(津村千尋)

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

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

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

◆魔性菩薩突破率0.00x%

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

この構成はA強化が貧弱になる問題があり、玉藻が犠牲になっていたのです。

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

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

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

◆Wキャストリア以降のA

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

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

◆魔性菩薩インフレ1万倍

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



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

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

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

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

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

キャストリアとアーツ1ヒット勢

■ヒット数とNP

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

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

■小黑唯注釈

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

■代表例

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

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

■余談

最新鯖でもNAは変えられない為、クラススキルで盛ったり、宝具前効果にアーツバフを付けたら、別のファクタで盛ろうとしたりします。なのに（クイック鯖とはいえ）カレンさんはどうしてもう少し盛って欲しかったのでしょうか。

■スカディ環境は格差社会

クイック鯖ですとNPを回収するには宝具が多段ヒットである事がまず必要。カードでNPを補うにもカードクイックヒット数が多い上で、NAも高い事が前提でした。

クリティカル・スターを用意するにもまず多段化。よってヒット数が総じて少ない初期勢は、慈悲深い女神スカディでも（宝具火力以外）救えません。スカディは格差を救えなかったが、キャストリアはある程度救えた。そういう言い方を筆者はしています。



◆A多段全体宝具はヤバイ(津村千尋)

前段で嫁王を尺度にキャストリアの影響を評価し『宝具だけで解決するならインフレ』と書きましたが、全体宝具ではこの傾向が顕著になります。エネミー数の数が多い際に利用するので前準備は要するものの、NP回収量は宝具だけで100%以上にできる事も多く、アーツ多段全体宝具はシステム化に秀でています。

また以前も主張しました通り、アーツの宝具連射はバスターやクイックと異なり、連射と火力を両立できます。アーツ環境を代表するSイシュタル、千子村正、低レア鯖であるはずの陳宮だったりします。もはや紹介する余地はない活躍でしょう。特にキャストリア持ちなら陳宮に聖杯を使えば、もう何もいらなない！といった声もあつたくらいです。

◆格差でも希望はあるアーツ

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

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

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

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

システム化による周回能力や宝具連射性能の確実さでは、確かに格差ですが！

◆最古と最新の比較

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

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

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

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

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

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

◆アーツ1ヒット勢の誕生

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

たとえば酒吞は活躍するマスターが多く、酒吞童子三人衆と呼ばれて結構目立ちます。その中の一人はファントムでもTAしてのけています。からきよ勢にしてTAを高頻度で成功させるマスターもいます。

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

驚異の軍師：陳宮とTAのポイント



■驚異の軍師：陳宮

陳宮が最も恐ろしい点は『サポーター・アタッカー運用共に有用』という点です。Lv1、25、45、65、聖杯とここまで広く有用なサーヴァントは本当に希少です。キャストリア以前はアタッカーなら聖杯が欲しいところでしたが、以後は「復讐」なら容易にTAできるレベルの強さに。

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

■クエスト情報

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

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

●各種ギミック

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

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

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

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

◆この記事について(もこな)

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

◆TA入門向きアタッカー

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

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

◆陳宮TAのポイント

※ギミックやクラス等で変動します

①宝具を撃つとデスチェンジ

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

②OCで劇的に火力が伸びる

アークシュ同様に『基礎倍率が単体宝具と同じ(宝具5:1500)』かつ『OCで純粋に火力が伸びる(OC2以降は225刻み)』素敵仕様です。積極的に狙います。ちなみにOC分のダメージはOC1時の火力で倒しきれない場合のみ、追加攻撃としてヒット数1で加算。(ガッツ/ブレイク加算)火力が高すぎると逆に宝具後のダメージ表示やNP回収が減る事も…。

③wave数と敵の数に注目

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

④ギミック対処したい時の対応

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

⑤合わせたいサポーター、礼装

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

●用途別(主に2T目以降の射出用)
・蘭陵王:NP足しつつバフ(凸カレ)
・術ギル:ジェーン合わせて☆出し(凸カレ)
・ジェーン:術ギルと合わせて運用(☆20)
・ホームズ:無敵貫通防御無視役(凸カレ)
・アスクレピオス:弱体対策用(カレスコ)
・弓婦長:各種対策&バフ付与(凸慈悲)
・嫁ネロ:火力とNP付与の両立(凸慈悲)

⑥火力調節について

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

サポーターのインフレと高難易度TAの変遷



■Lv1ホームズ余談

長らく『ガチTA勢でもLv1止めかつ重ねている方がかなり稀少』だった為、日の目を見たのはギル祭あたり。
超高難易度の難所でも、ギミック突破と火力両立をしつつある程度落ちる存在なので強力。

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

■whip、菩薩TAの変遷

- ヘブズホール (whipのみ3T)
 - ・実装：成功率、要件共に超難関国内でのwhip達成者はなし
 - ・復刻：スカディの恩恵が大だった頃Qの適正鯖なら比較的視野AとBはかなり敷居高めLv1宝具5ホームズが超稀少
 - ・常設：各種強化&右組のPUで緩和。復刻時よりかなり改善した。
 - ・キャストリアin：サードインパクトLv100凸黒聖杯なら容易にキャストリア無双で前衛のみも
 - ・卑弥呼in：BがBするルートに開眼
 - ・カッツin：ノッブ族が魔王に進化
 - ・ゴッホin：水着BBが邪神に進化
 - ・リンボin：混沌悪がレッツゴー

●魔性菩薩 (7T)

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

◆TAを変えたサポーター達もこな)

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

◆ジェーン (LV60)

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

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

無敵貫通対策をアタッカー礼装やマスター礼装でなくて済むのが非常に強力です。加えて10刻みの星条件ですが星集中、クリバフ、回避付与も有用です。大量スターを用意する特性上、狂との相性も良好。

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

◆オデュッセウス (LV1)

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

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

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

◆ライネス (LV70)

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

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

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

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

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

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

◆ホームズ (LV1,宝具5欲しい)

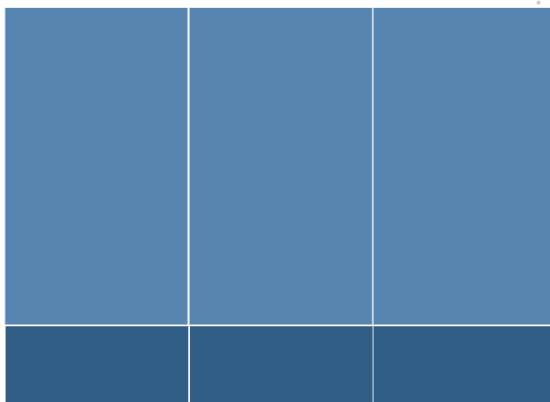
- ・役割：汎用NP付与サポ、宝具での起点
- ・礼装：凸カレ、凸魔性菩薩
- ・戦績：whipのみ、バレンタイン2021、フレームゲート、永遠の都など

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

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

『敵がBREAKでの防バフ持ちか無敵持ち』なら今でも採用されるので強力。

人理修復RTA



■最速時のタイム

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

■レギュレーション

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

■使用回数ランキング

- (※カウント時期と掲載が1年ズレた為本文で書かれたVer.と異なります。今と比べて茨木童子の採用が多く、神ジュナは少なめとなっております)
- | | | |
|----|--------|------|
| 1位 | パニヤン | 206回 |
| 2位 | 茨木童子 | 118回 |
| 3位 | 神ジュナ | 30回 |
| 4位 | エウリュアレ | 12回 |
| 5位 | エルキドゥ | 10回 |
- 以下は使用回数1桁
ちなみにRTAで使えそうなニトクリスは2回しか使いません

■アップデートによる変化

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

◆人理修復RTA

(シュガー@ヘラクレス使い(自称))
※コミケ中止に伴い、公開が1年半遅れになった原稿を追加修正したモノです

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

◆RTAに必要なもの

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

◆使用PTは3種類

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

①バーサーカーPT

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

初回10連：星4ヘラクレスが理想
フレボ：星2カリギュラが理想

②タゲ集中パ

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

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

③バフパ

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

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

◆使用するフレンド(上位3騎)

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

◆RTA中に意識すること

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

ミス・クレーンと共にバフの上限へ

■筆者について

ガチ勢のマスターさん比べて実績が乏しく、大変恐縮ですが…フリクエでダメチャレ(宝具最大ダメージ)を行っています。

現在は242騎で1000万ダメージ超えを果たしており、将来的には全騎達成が目標です。

※実績一覧は右QRを載せておきますので、気になる方は参照願います。



またリアルイベントのチャレンジクエストにも参戦しています。コロナ禍で現地開催が難しい状況が続いていますが、再開された時は優勝争いに絡んでいけるようにしたいですね。

☆リアルイベント成績

- ・関会議2019 (1日目)
- 種火 超級 : ステージ上1位
- 修練場 超級 : ステージ上1位
- ・FGO冬祭り 2018-2019
- 熊本 : 4位
- ・FGO冬祭り 2019-2020
- 福岡 : 2位
- 愛知 : 5位
- 石川 : 2位

■バフ・デバフの上限

- 攻撃力バフ : 400%
- 防御力デバフ : 100%
- カードバフ : 400%
- カード耐性デバフ : ∞
- 特攻威力バフ : 1000%
- 宝具威力バフ : 500%
- クリティカル威力バフ : 500%

■実際に盛られた数値

- 攻撃力バフ : 400%
- 防御力デバフ : 0%
- カードバフ : 400%
- カード耐性デバフ : 0%
- 特攻威力バフ : 1000%
- 宝具威力バフ : 500%
- 天地人有利、宝具5強化済、神性175

■他のフリクエ候補

☆アガルタ「大地の裂け目」
ラミア系の宝具で1~3T魅了状態にして行動抑制できると、ナーガラージャが全体にHP30%回復するので、期待が高まりましたが…この回復スキルは一度しか使わないので断念。

☆アガルタ「イース」
モルガンやカーミラ、サンソン等、クラス相性や特攻を考慮してこちらを選ぶ場合があります。パーティ編成はWコヤンスカヤ、マーリン、クレーン、陳宮、アタッカーとなります。

☆セイレム「ウェイトリー家」
2Wave目までの耐久は難易度が上がりますが、プロトホムンクルスは即死成功率が低めなので、両儀式やニトクリス等のダメチャレはこちらです。



◆ミスクレーンでダメチャレに革命 (中二病ドル)

2021年4月26日開催の「輝け! グレイルライブ!! ~鶴のアイドル恩返し~」で新規実装された★5キャスター ミス・クレーン。彼女の登場によってフリクエのダメチャレは異次元のレベルに突入したのであった。

◆唯一無二の特性を持つ宝具

既に多くのマスターさんがご存知かと思いますが、ミス・クレーンの宝具効果は以下の通りとなります。

<スターが20個以上ある時のみ使用可能>
自身を除く先頭の味方単体の攻撃力をアップ[Lv](3T)&宝具威力をアップ(3T)&NPを増やす<OC:効果UP> + 自身を控えに退避する<フィールドにいる味方が1騎のみの時は退避不能>

宝具の使用にはスターが20個以上必要という制約がありますが、自身を控えに退避する効果とマスター礼装「カルデア戦闘服」のオーダーチェンジのスキルの組み合わせにより、エネミーのHPが尽きなければアタッカーにバフの上限まで盛り続けることが可能になりました。
※バフ・デバフの上限につきましては欄外左を参照願います。

今までは味方サーヴァントが意図的に撃破され(デスチェンジ)、控えにいるアタッカーを再度登場させてバフを盛った後にオーダーチェンジする手法だった為、バフを盛れる機会は最大4回と限られ、目標の1000万ダメージに届かないサーヴァントも多かった。そういった経緯もあり、ダメチャレ勢にとって彼女は救世主と言えます。

◆ダメチャレ場所の選定

ミス・クレーン編成で理論上はアタッカーにバフを盛り続けられることが分かりました。しかし、エネミーが耐えられなければ構想は破綻してしまいます。
半永久的に耐久できる理想的なフリクエはないかと探し続けた結果、宝具で味方全体のHPを毎ターン1000回復するホムンクルスが3体いるロンドンの「シティ・オブ・ロンドン」を有志が見つ付けてくれました。

ホムンクルスは犠牲になったのだ。サンドバッグ扱いされた後の大ダメージ…その犠牲にな。

◆パーティ編成

どれにするか悩みましたが、アルテラで12,415,668ダメージ(1億241万5668)を出した時のパーティ編成を紹介します。

- ☆ジャンヌ・ダルク (Lv.1)
- 礼装 : 2016年の平穩
- スター獲得、与ダメージ削減
- ※Lv.50でも耐久可能
- ☆アルテラ (Lv.100、金フォウ込み)
- 礼装 : 黒の聖杯
- 今回のアタッカー
- ☆嫁ネロ (Lv.70)
- 礼装 : 無し
- 攻撃力・特攻威力バフ担当
- ☆玉藻の前 (Lv.70)
- 礼装 : プリズマコスモス
- 宝具威力バフ担当
- ☆マーリン (Lv.90)
- 礼装 : プリズマコスモス
- NP・カードバフ担当、スター獲得
- ☆ミス・クレーン (Lv.90)
- 礼装 : 聖者の招待
- 宝具で後衛と交代し続ける

戦闘に使用する乱数について理解しよう1

■コラム1 即死

即死にも乱数判定が存在します。消費量1。即死宝具における即死判定の消費位置は謎消費1の直後のニトクリスタイブと星判定後に判定を行うリンボタイプがいます。

経験則から分かるかと思いますが即死後にダメージが入らないニトクリスタイブが圧倒的に多いです。

この即死判定も本文中に書いた通り任意の確率パーを下回る乱数を引く事で成功します。

fgoには即死出来ないエネミーというのがいますがそやつらは確率パーが最低値に設定されており絶対に下回る乱数が出てこないようになっています。

時々この手の仕組みをご存知ない方がオカルトを信じてひたすら試行回数で粘る挑戦をして地獄を見たみたいな動画を拝見する事があるのですが、これは自滅としか言いようがないですね。

僕がボスエネミーを即死出来るか出来ないかを実機のみで調べるとしたら、その試行回数とやらをダメージ乱数0.900を引く事に費やしますね。

当然滅多に即死しないエネミーというのはダメージ乱数で言うところの最低値0.900の乱数を即死判定にぶち当てないと死にませんからね。

それにバフによっては0.900でも死なない場合があるのでサンプルは3~5程度は欲しいところ。何故ダメージ乱数の最低乱数である0.900でも死なない場合があるのかと言いますと0.900とみなせる乱数というのは無数にあってそのダメージで言うところの最低乱数を即死判定に回したところで必ずしも即死判定においては最低になるとは言えないからなんです。

0.900で死なないエネミーというのは大概dr0(死なない)若しくは0.2の2択なんですけども。

例えばdr0.2のエネミーにs1(Lv10)使用のニトクリスタイブの宝具を当てた時を考えます。この時の即死率は単純計算で0.2%なんですけど即死判定に用いる乱数がダメージ乱数で言うところの0.900だったとしましょう。

条件付き確率といふやつですがこの場合ダメージ乱数は百分率で表現すると0.001刻みあたり0.5%分を占めることになるので0.2/0.5=40%が答えになります。

実機で未知のエネミーの即死を確認するのは複数人でやって誰か1人は引けるみたいな作戦であれば1時間内で成功するでしょうが1人では間違いなく時間がかかります。が、このように理詰めで行けば「あつこやつは即死しないんだな」ですとか検証の諦めが付くかと思えます。

ここまで長々と実機検証での僕なりの調べ方を紹介しましたがあまりにもローリターン過ぎるので普通は逆ですね。

何処かしらのサイトからdrを引っ張ってきてこの子は0.2だから即死可能なんだなと予め分かった上で即死してる動画を撮りたい所です。



◆乱数についてfay(フェイ)

さて座学の時間です。

説明するのは乱数といっても、ガチャの乱数じゃないです。

初めに言うておきましょう。僕がこれから説明するものはおよそ9割のプレイヤーさん達には役に立ちません。FGOの乱数の仕組みを理解する時間をダメージ計算やNP回収の仕組みについて学ぶ時間に割いた方が良いです。

攻略が楽になる乱数テクニックとして「ダメージ等確認後タスキル(アプリ再起動)⇒スキル・令呪を挟んだ後コマンド選択⇒結果が変わる」というのがありますが、はっきり言って皆が知っているこの仕様しか汎用性の高い乱数知識はございません。

ですがこの行動が変わる理由を細かに説明出来る人間は少ないと思います。この仕様含め以降のFGOにおける乱数知識はスパイスみたいなものです。そんなFGO界のトリビア粹について紹介します。

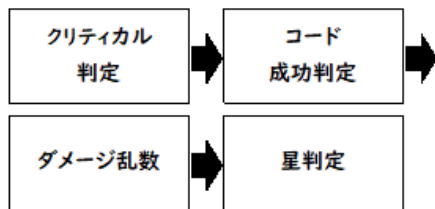
◆乱数列について

FGOの乱数は乱数列と呼ばれるいわば無数にある法則性の無い数列を順々に辿る事で乱数を消費しています。クリティカル・各種バフデバフ・クリティカルスターの配分処理・ダメージ乱数・敵側の行動などほぼ全ての乱数判定を同じ乱数列を用いて行っています。

この乱数達はそのままで扱えない場合がある)ので圧縮等加工処理を施すことでクリティカルやダメージ等の様々な乱数判定に用いています。

1コマンドに使用する乱数の順番及び消費量は判明しています。以下消費内容について通常攻撃と宝具で分けて紹介しておきます。

◆通常攻撃コマンドの基本



○クリティカル判定:略称クリ判定。その名の通りクリティカルの有無を決める乱数判定。クリティカルスターが集まっていない(クリ率0%)コマンドでも乱数消費します。消費量は1。原則として通常攻撃におけるどの乱数判定よりも先に乱数消費する事になります。

○コード成功判定:略称コード判定。名の通りコマンドコードによる様々な効果が成功したかどうかを決める乱数判定。基本的にクリティカル判定の次に来ます。消費量はコードの内容に依存します。

代表的なものを以下に紹介しますね。

消費量0:コード未装備。天の女主人・天の楔などカードそのものの威力が上がるコード
消費量1:森域の魔獣 コードキユアーなどの単一バフデバフや弱体解除効果を持つコード
消費量2:仄黒き妄執の令印 リヴァイアサンなどの複数効果を持つコード(例外有)
消費量3:ヴィヴ・ラ・フランス 白薔薇の花嫁などの全体効果を持つコード

○ダメージ乱数:皆さんご存知の乱数判定。0.900~1.099まで0.001刻みで200通り存在します。消費量は1。どの乱数判定よりも細かく調べやすいです。もしこれを読んだ事をきっかけに乱数を用いて検証したくなっちゃったあなたは初めにこのダメージ乱数を基準にして考えてみるとイメージしやすくておすすめです。

あとかき

■委託先について

- ・メロンブックス（新刊のみ）
- ・とらのあな（既刊一部通販有）
- ・DL.site(電子のみ)
主に上記3店舗で委託中です。
既刊はBoothから！

・BOOTH

実本+PDF。
委託は終了するもの。



■既刊について

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

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

●10月初旬：準備号について

たくさんの人に関わって頂く都合上、
大規模な同人誌イベントがないと
この同人誌シリーズは大赤字になります。
そのため、いくつか書いて頂いた記事を
コロナ禍でのコミケ中止のため、しばらく
温存する事となりました。
とはいえ進化するゲームで書いて頂いた
攻略を出さないのはあまりに勿体ないし、
さすがに2021年5月のC98コミケは
縮小開催はされるとは思ったのですが…
中止！

という訳で、準備号扱いで5月発行。
面白い内容が埋もれるのは勿体なく感じ
次回同人誌を大幅ボリュームアップする
前提で〔準備号〕として発行しました。

今回がその〔決定版〕となります。
この文章を書いている時点では手にとって
いないので分かりませんが…今までにない
ページ数なのでヤバイ予感だけしてます。

●12月初旬：様々なFGO改善

90+変則クエストや、箱ガチャ開封の
無い箱ガチャである水着2021。
宝具演出スピードやポチ数への注目。
(2017新規マスターがカレスコ凸を
始めたのかなーという印象あり)

スキル短縮などアップデートの度に
凄腕マスターの対応も変わっていきます。
スキル短縮は間に合いませんでしたが、
段階的な動きの変化・進化を味わえるの
ではないかと思えます。

周回勢は全員システムは遅い勢なので
誰もコヤンスカヤシステムどころか
キャストリアシステムについて触れて
ないのウケる。
2019年冬が最後の正規本でしたので
キャストリア前だったんですよ。

●12月中旬：箱ガチャ革命

100連開封！
Lv90絆12アペンド開放パニヤンの
1～3waveクリ殴りフィッシュ級！
Lv90アーラシュがスナック感覚に！
訳の分からない期間の短さ+
最高効率2つ+高難易度2つ！
原稿めギリギリに襲来しました。
マジでやめてくれ。
だいぶ煮詰まって進化したやないか。

◆編集・発行

小黒唯

◆執筆

赤僕・あやの・アロハ・小黒唯
シュガー@ヘラクレス使い（自称）
剣兎・こみゆーん・ぞんちちえ
中二病ドル・津村千尋・NAO
ヘイン・Masatea・miksubasuu
メテオダイブ・るしーど

◆DTP協力

聖まよ

◆エヴァっぽいフォント

株式会社シーアンドジイARP明脚体U

◆表紙

星間ヒッチハイカー@劔城藍

◆本文イラスト

Kito・石楠

◆奥付

推しと戦うマスター達を紹介する本。
〔決定版〕

◆印刷

ハイビジョン印刷 ドットコム

◆注意

無断転載や転売、複製禁止。
ネット転載NG。見かけたら連絡を。

◆発売日

2021年5月2日

◆連絡先

yui801yui@gmail.com

◆使用素材

Marina (pixiv:3090998)

◆Fate/GrandOrderは TYPE-MOONの著作物です

TYPE-MOONの
二次創作ガイドラインに準拠。



◆編集・発行
小黑唯

◆執筆
赤僕・あやの・アロハ・小黑唯
シュガー@ヘラクレス使い(自称)
剣兎・こみゆーん・ぞんっちえ
中二病ドル・津村千尋・NAO
ヘイン・Masatea・mikusubasu
メテオダイブ・るしーど

◆表紙
星間ヒッチハイカー@劔城藍

◆本文イラスト
Kito・石楠