

非公式攻略本

2022.8
理論値と向き合う人達の本。

高難易度TA
周回秒速詰め
ストーリーRTA

バゼットの環境破壊
Wバニヤンの安定クリ殴り
2部までRTAで走る人々

特集
理論値と戦う人たち

本気で煮詰めてプレイしている人達の
FGOは異聞帯となっていました



◆編集・発行
小黒唯

◆執筆
葵・アキラ・あやの・アロハ・小黒唯
ぎんか・シュガー・しよっちい
ぞんっちえ・ノイル・ヘイン
ぶえなび・メテオダイブ・ミックスバス
みりん・融合・れうす・ろおでいー

◆表紙
星間ヒッチハイカー@劍城藍

◆本文イラスト
Kito

非公式攻略本

2022.8
理論値と向き合う人達の本。

高難易度TA
周回秒速詰め
ストーリーRTA

バゼットの環境破壊
Wバニヤンの安定クリ殴り
2部までRTAで走る人々

特集
理論値と戦う人たち

本気で煮詰めてプレイしている人達の
FGOは異聞帯となっていました



もくじ&しょうかい(小黑唯)

『2021年クリスマス パニヤンの逆襲』：ヘイン.....P06-07

クリスマス2021総括記事。
2000箱以上開けられたヘインさんによる絆12超えパニヤン解説です。
NP50%イベントはAS2スキルマで早くなるという2021年からの新常識が分かります。
現在はパニヤンのサーヴァントコインが配布されたので真似しやすくなっております。

『クリスマスの振り返りとアペンド実装による環境変化』：ぞんっちえ.....P08-09

クリスマス2021総括記事、その2。
AS2がどれだけ箱ガチャに影響を与えたのか。
毎回変わっていく箱ガチャ環境を今回も解説して頂きました。
毎回毎回のお約束ですが、クリスマス箱ガチャで箱数を伸ばすにはクエスト選びも重要です。

『高速周回の期待の超新生スーパーパニヤンの登場!』：ヘイン.....P10-11

ついに実装された単体宝具最速のSパニヤン。
その差は狂金時5.0秒(ほぼ全クラス対応) vs Sパニヤン3.5秒(アルターエゴ)。
正直、金時で全力を出した人は「見」でもいいと思いましたが
周回勢のトップクラスの判断と構築は一体どうなっていたのか…?

『90点の女モルガン～汎用性の化け物～』：ノイル.....P12-13

水着2021でのNP50%特攻礼装イベントフリクエで猛威を振るったモルガン。
同様の礼装方式だったハロウィン2021、ぐだぐだ龍馬危機一髪でも
その後の数々の90+級でも「モルガンでいいや」は有効でした。
クリ殴り最速はパニヤンでもクリ殴り脳死安定のモルガンといった貫禄があります。

『Artsシステムの今』：小黑唯.....P14

そういえばキャストリアシステム周回を今まで誰も語ってない攻略合同誌ってどうなの？
と思ったので基本的なことをまとめました。
PUガチャでキャストリアシステムができるサーヴァントかどうか確認するのにご利用下さい。
検証中、シャルルメニューは絶対Arts宝具でシステムできるだろと勘違いしていました。(Quick宝具です)
青い服着てて青い宝具演出なのに!?

『Busterシステムの今』：小黑唯.....P15

そういえばWコヤンシステム周回を誰も語ってない攻略合同誌って(r y
カレスコがあれば変則含めていけるので、いま一番脳死できるシステムです。
※ただしスキル選択順番に異常に気を使う※

『突然化けた男・術クーフーリン』：小黑唯.....P16

突然NP80%を得てシステムが回るようになった男。
モルガンとオペロン実装が話題になってスルーしていた・気づかなかった人向けに。
NP50%礼装特攻イベントなどでは雑に使えるので宝具レベルが上がってる方は
宝具スピードもなかなか早いのでおすすめです。

『フレボ生成マシン閻コヤンシステム』：小黑唯.....P17

2022年正月の大型アプデ存在である閻コヤンさん。
箱ガチャでWパニヤンやモルガンの間に挟むのが秒速周回勢では一般的ですが、
宝具Lvを上げた閻コヤンがどう活用されているのか?というお話です。
宝具Lv1でも活躍する閻コヤンについては次のページで解説します。





理論値と向き合う人達の本。

もくじ&しょうかい(小黑唯)

『フレンド以外低レア高難易度の今』：小黑唯.....P18

サーヴァントがインフレしだしたらゲーム難易度も少しずつインフレするようになったのでジワジワと低レアバは追い詰められているんですよ、というお話。

『ついにここまで来たバニヤンパ』：小黑唯.....P19

バニヤンといえばWバニヤンアマデウスオダチェン闇コヤンですが…。
という、現在の超秒速バの亜種。
既にヘインさんやしょっちいさんにクリスマス箱ガチャで語って頂いたことの光コヤン版です。
モルガン接待中（高HPボスに人属性接待）という現環境では、バニヤンでも成り立ってしまうのですよ、というお話。

『Rt7スパリコを真似っこTAでサクッとクリア』：あやの.....P20-21

呼符がもらえるリコレクションクエストはともかく、
HPが数倍のスーパーリコレクションクエストは面倒だとスルーしていませんか？
あやのさんは凸黒聖杯未所持（1枚のみのLv20）。宝具1のサーヴァント（青王やモルガン）で
スーパーリコレクションクエストのTAに挑まれている稀有なチャレンジャーです。
毛嫌いしていたスーパーリコレクションクエストも思ったより敷居が低いなだなーと
食わず嫌いを避けて頂ければ幸いです。

『僕の推しは輝く舞台の夢を見るか。』：しょっちい.....P22-23

高難易度TA境界の方、お待たせしました。
そのサーヴァントがそこで活躍するのが分からない！すげえ！
でお馴染みのしょっちいさん参戦です。
メリュジーヌでの監獄島脱獄までの道のり解説をお楽しみ下さいませ。

『理論値短縮！相手のターンに殴るやべーやつ』：ぶえなび.....P24-25

高難易度TA境界にやってきた大型新人バゼット。
彼女は敵ターンに宝具発動するため、今まで毒呪い火傷などの固定ダメージ・スリップダメージでしか
削れなかった領域を単体宝具1.5回分の宝具ダメージで与えられるようになり、
理論値（最短何ターンでクエストクリアできるか）を叩き壊しました。
とはいえ環境には適していないQ宝具にアルターエゴ。
デステンジしづらい構成に、単体宝具故に複数エネミー相手は味方サポートが必要。
そんなバゼットさんを上手に使われているぶえなびさんによる紹介です。

『バゼットで無茶をする人向けの運用術』：れうす.....P26-27

TA勢には「焼け野原」という隠語があります。
18時更新でアッサリと高難易度TAが多数成立し、いまさらやっても誰かの二番煎じという状況を指します。
そんな焼け野原で「無理だろ」と放置された超高難易度を開拓していくのがれうすさんです。
細い道を進んでいくプレイをご堪能下さい。
10%の強化解除耐性ガチャ+札ガチャを箱ガチャ期間にやってるんだぜ…これ…。

『引けバゼット。そのクエストは俺が行く』：アロハ.....P28-29

高難易度TAはバゼットに破壊されました。
正確に表現しましょう。
簡単な高難易度のTAは、バゼットに破壊されました。
しかし難しいクエストや不向きなクエストではバゼットの弱点が浮き彫りになります。
そんな高難易度では誰が最適になるのか？
アロハさんファンにはお馴染み、土方の登場です。



もくじ&しょうかい(小黒唯)

『人理修復RTA2022』：シュガー.....P30-31

前回の「推しと戦うマスター達を紹介する本」はコロナで1~2年ほど延期しており、2020年に執筆して頂いた原稿が2021年年末に出ると言うソシャゲにあるまじき遅延をしていました。今回は最新環境での人理修復RTA (FGO1部攻略RTA) の情報をお楽しみ頂けます。前回をお読みでない方は「そこスキップできるんだ」と驚いたり、前回をお読みになった方は「フレボガチャ回さないの!？」と進化に驚いて頂ければ幸いです。

『決戦礼装取得RTA』：ろおでいー.....P32-33

1部RTAがあるなら2部最新章までのRTAもあるよね、という更に長丁場のRTAです。2部RTAでは貰った種火でのサポーター育成やガチャ(レアブリ化)が発生しており、若干普通のFGOになったような、やっぱりそうでない、知らないプレイがそこにあります。フォロー禁止やフレンド禁止などの難所をどうやって超えていくのか。効率の良い聖晶石割りコンティニュー作戦とは何なのか。RTAならではの攻略をお楽しみ下さい。

『冬木RTAでRiJ初のソシャゲ参戦』：ろおでいー.....P34-35

RiJ (RTA配信イベント) でFGOが取り上げられ当日はトレンド入りもしていた冬木RTA。実際に会場ではどんな事があったのか、参加者であるろおでいーさんのレボとなります。ソシャゲ(スマホゲー)のRTAは初という事で機材確認があったり、どんな風にイベントが進行しているのかなどイベントの裏側がちよっぴり覗けます。

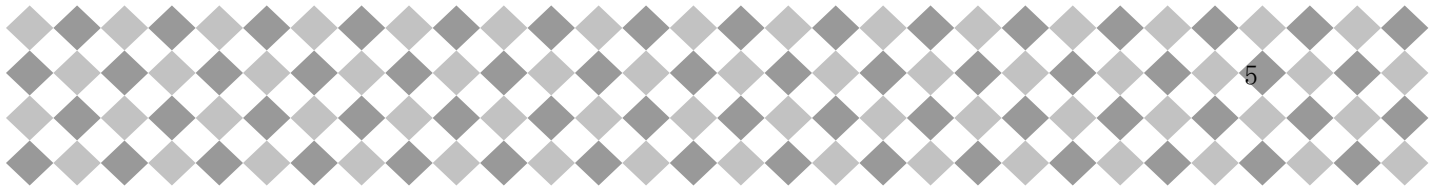
『周回課金おすすめTierランキング』：小黒唯.....P36-39

再生数多めだった動画を記事化...に伴いアップデートしました。箱ガチャや宝具3回周回を前提にガチャを回すとしたら誰がおすすめ? というお話です。いわゆる人権鯖が立ち並びます。人権って言い方よくないよね。ソシャゲ住居における水道とかガスとかクーラー、ルンバ、食洗機だと思っただけならば、北の角部屋に除湿機は必須!!!!!!

『周回勢おすすめフリクエ紹介(2部6章まで)』：集合知.....P40-45

葵・アキラ・小黒唯・ぎんか・みりん・ミックスバス・メテオダイブ・融合(敬称略)によるおすすめフリクエ紹介コーナーです。編成やらコンセプトも解説して頂いてるので、イベント期間以外も石割り周回される方。急遽素材が必要になった時の駆け込み寺として使っただけは幸いです。ガチャを回していないと真似しづらい編成が多いので上手いことアレンジして頂ければ...

※ギリギリびったしの文字数で埋めていたので2部6.5章フリクエだけ足すと空きページが大量になる問題のため、今回の追加は見送りとさせて頂きました。





2021年クリスマス バニヤンの逆襲



■箱イベでの立ち回り

フィッシュ級が一番時速が出そうだったので更新後、他の級をミラティブ配信で1~2時間意見交換後、時速測定。遅ければフィッシュ級に戻って周回。後片付け級が出てからは、後片付け級を最後まで周回する流れでした。

■ミラティブ配信で助けられた事

とにかく来ていただいた方から、周回のモチベをもらえたことです。(誰かが周回していると自分も周回するモチベが湧いてくる)

■AS2バニヤンフレンドについて

AS2を開放しているバニヤンを借りるためには、フレンドに狂枠をバニヤン以外置いてもらわないようにする必要があります。

狂枠はモルガン、神ジュナなど通常は固定で置いている方が多数いるため容易ではありません。

しかし、自分のフレンドの方でBOX中の配置案を上げて頂いている方がいるので、おおむねそれに従うことで比較的スムーズに配置の移行がなされ、安定して借られました。

水着イベや直前のハロウィンでもNP50%礼装のバニAS2の強さは、周知されていたので、自分のフレンドは比較的多かった印象です。

また自分でもバニヤンや後片付け級の金時等については、以下に効率的かを発信して広めることで移行をスムーズにするよう助力しました。(時速情報など)

ただフレの方々にもそれぞれご自分のご意向があるため、完全な統一は難しいですが、その分協力いただいているフレの方には感謝しかないですね。

◆ボックスイベ実績 (ヘイン)

本記事を書かせて頂くにあたり、実績を一応紹介。

2021年クリスマス：2350箱

2021年復刻ネロ祭り：3000箱

◆箱イベ中の周回編成について

箱イベ中に、18時の更新直後よりミラティブにて配信を行い、リスナーの方々と最適編成について試行錯誤した結果について、ご紹介いたします。

◆初日 (上級)

狂枠の凸カレバニヤンを借りて、礼装交換分を初級~上級を回り集める。交換分が終わったら、上級をひたすら周回する。

編成：凸カレバニヤン(フレ)、凸カレエイリーク、凸カレバニヤン
少しして、凸ライク・ア・レディ(以降凸礼装)が安定して借りられるようになったら、凸礼装を借りて、宝具速度の速い術ズルに変更する。

編成：凸カレ術ズル、凸カレエイリーク、凸カレバニヤン

◆フィッシュ級

早い人は礼装6積みできているので6積みで編成紹介。フレンドサポートに凸礼装バニヤンを要望して、凸礼装バニヤンを借りる。(以降の編成案では、凸礼装以外使用しないので凸礼装省略)

編成：バニヤン(LV90)x2、キャストリア、モーツァルト(考案はかぐやさん)

◆フィッシュ級の下準備

もともとは上級で凸礼装が3枚以上ある場合に考案されていた内容を応用。

バニヤンのコマコは、A、Qにクリ威力20%を配置。LV90以上を推奨。狂枠を降順でバニヤン借りる狂気。

(箱イベでしかありえなさそう)
※要注意：バニヤンのAS2が10が必須!!
以降もほぼ必須。(キャストリアのs2で一応リカバー可能)

◆立ち回りについて

スタメン：キャストリア、Wバニヤン(90)
キャストリアs1で全体攻バフ20%、NP配布30。WバニのNPが50+20+30でNP100溜まる。

これでカードを問わずにNP100%が保証される。

バニs1、バニs1で全体Bバフ20%x2、全体クリバフ20%x2で火力UP。

1stBで最低29396と、バニヤンでもクリ殴り突破が可能になる。(天地人等倍)

○Wave1

①クリ殴りパターン

バニのカードが3枚(同カード3枚はNG)あればオダチェン。

キャストリア⇒モーツァルト

モーツァルトのs3で星出し50個出して、クリ殴り突破。

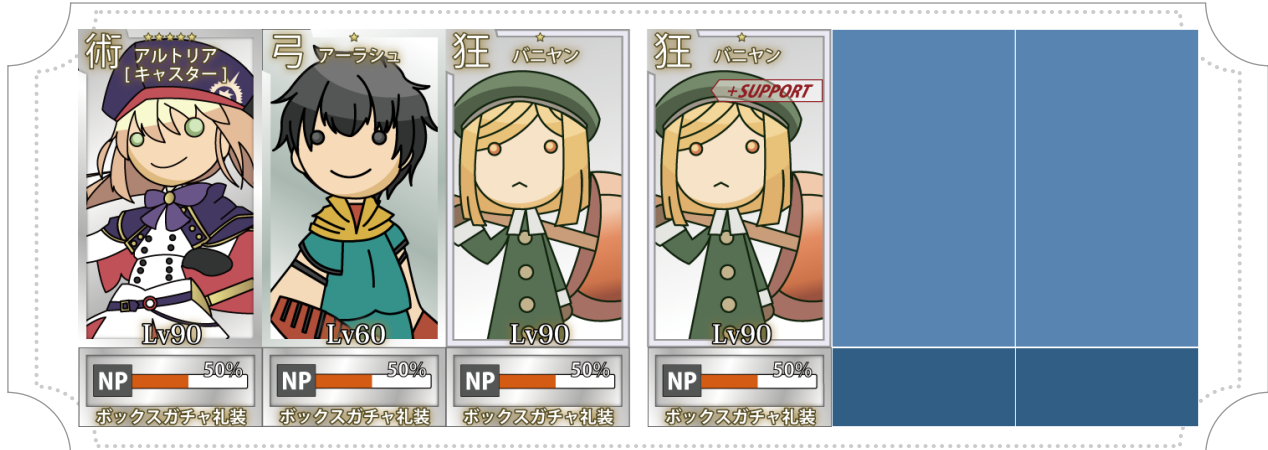
(Bないときでも、低HPの左をターゲットに選択することで突破可能、LV90でコマコないと不可)

②宝具パターン

バニのカードがなければバニの宝具



クリスマスの振り返りとアペンド実装による環境変化



■パニヤンアペンド解放の修羅の道

(※この記事はパニヤンがイベントでコインが配布される前に書かれています)
 アペンドを解放する為にはコインが120枚必要ですが、パニヤンは配置サーヴァントのため普通にプレイしていたらコインが足りません。
 この不足分のコインを補うためには絆12まで上げる必要があります。そこから後半のクエストのHPに対応するためには聖杯まで必要に…。ただ、アペンド解放パニヤンに関しては以前から使われることがあったため解放している方も多くフレンドで困るということはありません。
 恐らくこの条件を満たすのは厳しいという方がほとんどだと思いますのでその場合はエイリクを解放しておくといいでしょう。宝具速度もパニヤンとほとんど変わらないので宝具周回においては代用となる場合があるかと思えます。コイン入手何度も天地の差です。

■NP50礼装だからできたこと

アペンドによる恩恵が目立った今回のイベントですが、50チャージ礼装とのシナジーによるところが大きかったと思います。最初から70%チャージされてるってそれもうほとんど凸虚数並べてスタートしてるようなもんですからね。そりゃ宝具速いサーヴァントが猛威をふるいますよね。
 50チャージがない場合は流石に今回のパニヤンような運用は難しいかと思われませんが、今までのようなクリ殴りの道中でNPを回収していたようなPTは必要な回収量や配布スキルが減って編成の幅が広がりますね。

■宝具カード演出の高速化

微妙な変化ですが、今まで宝具カードが浮かび上がってくるまで一瞬ラグが生じたものが他のコマンドと同じ速度で浮かび上がってくるようになりました。今年は戦闘の高速化もかなり進みシステム面ではほぼ行き着くところまで行ったのではないかと思います。

◆アペンドスキルによる環境の変化(ぞんっちえ)

今回のクリスマスイベントはアペンドスキルが実装されて最初の箱イベとなりました。それによる箱イベ周回の環境の変化を中心にクリスマスの総括記事を書かせていただきます。

6周年にて実装されたアペンドスキルの中でも特に周回環境に変化を与えたのは第2スキルの「魔力装填」でしょう。

バトル開始時、最大でNPが20%チャージされた状態で始まるバツプスキルですが今回の箱イベの礼装と合わせる事で70%チャージされた状態でバトルが始まっていました。

◆大パニヤン時代

そこで猛威を振るっていたのがパニヤンです。パニヤンと言えば宝具演出が最速のサーヴァントですが、こと凸カレ等が使えない箱イベにおいては、NPを貯める労力と釣り合わず6積み周回に起用されることはありませんでした。しかし、今回の箱イベで状況は一変し最早最初から最後まで全ての編成に使われていたほどになりました。

今回のようにNP70%でバトルが始まる事でキャストリアの第1スキルのみで宝具が撃てるようになります。それにより今までの箱イベのセオリーとは異なり、わざわざ0から星を集めて殴るよりもパニヤン2人に宝具を撃ってもらった方が速いという現象が発生する事態となりました。

◆高速化による更なる追い風

アペンドスキルにより開始NP量が増えたことに加えて、スキル演出の高速化もパニヤンの活躍を後押しする形となりました。スキル演出の高速化により、スキル数を減らすことよりも宝具演出を短くする(もしくは殴って宝具を撃たない)事的重要性が高くなった為です。

スキル演出が速くなり1スキル減らしても周回速度は少ししか短縮されなくなりました。これは逆も同じで、従来に比べてスキル数が増えることによるロスが短くなりました。なので1スキル増えたとしても宝具速度が大幅に短縮されるならむしろそっちが速いとなったわけです。

◆アペンドで広がった編成例

アペンド解放後に出来るようになった事でわかりやすい編成として今回のアイキャッチで紹介されている編成を用意して頂きました。

- こちらは
- ①アーラシュ自身のスキルでNPを30%チャージして宝具を撃ちパニヤンと交代
 - ②キャストリアのスキルでパニヤン2人にNP30%を配り宝具を撃つ

というシンプルな運用です。敵のHPに応じてパニヤンのバフやマスター礼装を使用することである程度のクエストは回れるかと思えます。今回のイベントだけでなく他の50%チャージ礼装がボーナスの時にも使えますし、殴りのように難しくなく、誰にでも扱えて速度が出せるPTを組みやすくなったのもアペンド解放による恩恵だと思います。

高速周回の期待の超新生スーパーバニヤンの登場!



■まんわかライダーはケモノ?

なお第3再臨に獣と思われる兎耳が混じっているが、何故か欄のコヤンスカヤの獣バフが乗らない。(剣試やスカサハのバニニ耳はいいのにこれに対象外なのは謎です・・・)

■宝具スピードについて

宝具速度：3.5s (第3再臨)
※宝具速度はあんでなさんの宝具演出速度より

単体宝具速度歴代1位。
全体含めるとボールバニヤン (通常バニヤン) の2.5sが最速となっている。

■狂金時宝具5からの乗り換え

小黒雅注釈。
宝具5は大金です。
1.5秒縮める為にSバニヤンを宝具5にすることに抵抗はなかったのか?
Sバニヤンがいるからこそできる事があるとはいえ限定的すぎないか?
そんな疑問を失礼ながらヘインさんにお伺いしました。その回答がこちらです。

「そもそも金時を入れている理由が速度重視なのでそれより速度が早い鯖が出ればそちらを使うのが自然です。
1.5秒⇒1万周、1周40秒だとすると375周分の差が出ます。」

「Sバニヤンには金時にはない機バフがあるのでバニヤンと組み合わせるとバニヤンの突破ラインが上がるのが有利です。」

「単体フォーリナーの最適解としては金時を超えます」

トップ鯖の交代...とはいえ金時でいい場面、金時の方がいい場面も十分に見込まれましたが、それを選かに上回って『Sバニヤンにしかできない事』を重視された模様です。

◆紹介にあたっての実績(ヘイン)

今年7月で1850日を迎える中堅マスター。
21年総周回数13万周 (うちイベントで9万周)
22年事件簿復刻バルバトス討伐数：3250柱
22年ギル祭のボックス数：4250箱
まんわかコラボ：9000周、増加礼装64凸
その他実績：全素材 (6.5章素材含む) 1000個↑
一部の金素材備蓄数10000個超え (混沌の爪、煌星のカケラ)
スキル、アペンドスキルの実装分回収済み (ほぼ2周分以上保有)

◆周回目線の所感

アルターエゴという有利クラスが多く取れるクラスでの単体宝具最速の鯖。
スキルも自己攻バフ、横Bバフ、NP30%を持ち、AS2のNP20%と合わせればNP50%礼装で即宝具使用可能。

また、対バーサーカー攻撃適正もあり、バーサーカーに有利なフォーリナーにも有利を取れるため、周回で非常に有用。
コマンドカードもB3枚あるので、敵編成次第では素殴り突破も視野に入る。
(殴りでいいね！特攻もつくので今後活用できるかも)

◆スキル育成や再臨設定

スキル育成はS1、S2は10、AS2は10、AS3は9以上が推奨。
基本的には宝具速度の速い第3再臨固定。
(極稀に殴りのみで使用する場合は再臨1/2が速いが減多にないので第3再臨固定安定)
殴りも弱くないが基本宝具が軸なので宝具レベルは極力上げたいサーヴァントとなっている。

◆Sバニヤンの採用場面

エネミーが単体で有利取れる場合、HP90,000以下はほぼSバニを採用して問題ない。

NP30チャージも持っており、今後の箱イベや特攻礼装ありのイベ周回でも猛威を振るう可能性が大のサーヴァントであることは間違いない。

まんわかコラボで待望のバニヤンコインが実装され、バニヤンのレベルキャップが120まで開放されたことから、速度を重視するマスターはバニヤンと並べて使うケースが増えていくだろう。

◆Sバニヤンの使用方法

有利クラスの単体エネミーに対し、自バフのみで有利のクラスの単体エネミーに以下のダメージ。(計算はFC2NEO)
※Lv90宝具5、S1~3Lv10、AS3Lv9

星3フオウ+礼装ATK2000

対四騎士

対天：95,111~116,141

対地：105,679~129,046

対人：116,247~141,951

対狂

対天：162,323~198,215

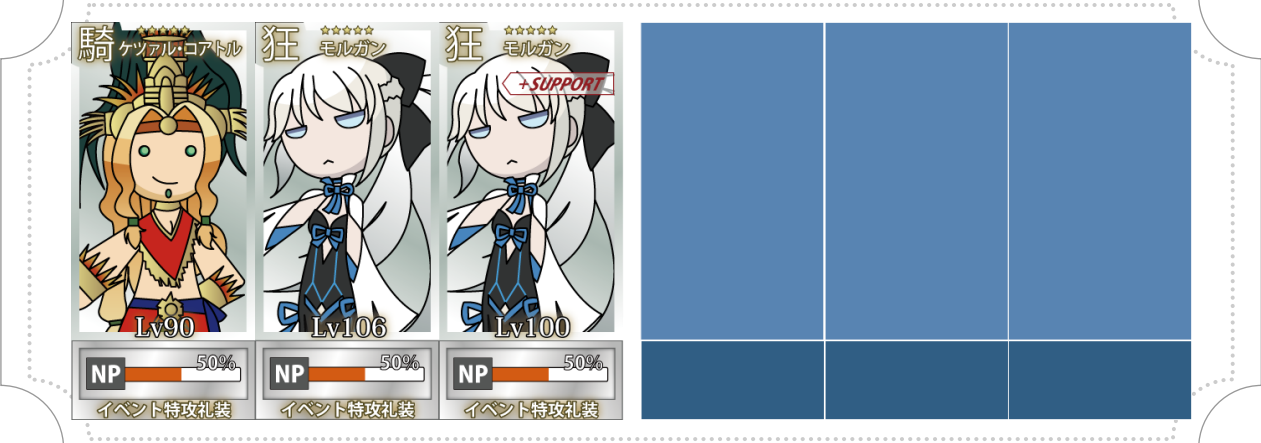
対地：180,359~220,239

対人：198,395~242,263

今まで単体エネミーは狂金時やクリ殴りでの突破が主流であったが、有利クラスにおいては狂金時より宝具演出が短く、クリ殴りと遜色ない宝具速度でカード事故のないスーパーバニヤンが最適解となるケースが増えることとなった。
(狂金時5.0sはSバニより1.5秒遅い)



90点の女モルガン～汎用性の化け物～



■FGO育成管理ツール

モルガンの話とは関係なしに、ツールの紹介をします。当方作成のツールですが、こみゅーんさんにご紹介していますが、改めて使い方を紹介させていただきます。



元々は、少ない素材と宝具レベルの低く限定された自カルデアの中で、いかにやりくりするかを管理したいために自分用に作成しました。そのため、優先度の概念や宝具レベル、絆レベル、宝具時間等これぞとばかりに情報を盛り込みました。実装分とか全然だけど、周回環境りたいといった方向にしているツールなのかと思います。その中で、いくつか使い方を紹介します。

・箱イベ等で素材を一気に上げる場合
素材が実装分まで飽和すれば問題ないのですが、そこまで素材がない場合、どの鯖にリソースを投入するか悩むと思います。その場合は、素材逆引きをして将来的に引きたい鯖分の素材を確保しつつ、優先度の高い順にスキルを上げ事が可能です。

・ソート機能による編成補助
自カルデアの全ての情報が入っているため、例えば下記のような鯖を調べたいときに有用です。
- 星4以上、クラス狂や剣、絆では無い、天属性、全体宝具、宝具lv3以上で宝具速度の早い順にソート
複数のサイトを見ればわかることですが、一つのツールで見たい情報にアクセスできるようにしているの、その分の手間隙が減ると思います。

◆自己紹介（ノイル）

はじめましてノイルと申します。全実装鯖分の固有スキル素材回収済みで、全所持鯖の絆上げおよび実装分のアペンドスキル回収を目標として鋭意努力中の周回勢のマスターの一人です。

小黑さんの「推しと戦うマスター達を紹介する本。〔決定版〕」にて、こみゅーんさんの記事でも紹介いただきましたが、GoogleSpreadSheetをベースにした素材育成管理ツール（リンクは欄外参照）を作成、配布しております。

また、周回編成に重要な宝具時間を宝具開始と終了時に発生する白い明転を含んだ実質上の宝具時間の計測を行っております。（リンクは欄外参照）

今回はモルガンのあらゆるクエストで90点を出せる汎用性について紹介します。

◆モルガンの実装

2021年は様々な環境鯖が実装されましたが、その中でもダントツに周回環境を激変させたのがモルガンです。

特攻宝具、NP50%チャージ、50%の横バフ、星出しとスター集中とクリバフ3点盛りのバーサーカー。

殴りでも宝具でもなんでも対応する陛下の愛に実装当初は目がくらんだことを覚えています。

その後6周年のアペンドスキルの実装で、モルガンの価値はさらに上がりました。アペンドスキル2のNP20%のおかげで、50%礼装において、S1の1ポチで宝具が打てるようになりました。S1がNPチャージのみではなく横バフも含んでいるため、1ポチが無駄なく使用できるのが大きなアドです。

◆速度で比較する神とモルガン

さて、もう少しモルガンのスペックについて速度について深掘りしていきたいと思います。その際に、比較せざるを得ない対象である神との比較を行いたいと思います。

まずは宝具時間ですが、ベンチマークとしてアーラシュ（交代あり）の時間を載せます。計測時間は倍速明転あり（ノイル調べ）での時間となります。

- ・モルガン 10.92s
- ・神 10.97s
- ・アーラシュ 8.25s

モルガンと神の宝具速度差は本当に僅かですが、モルガンの方が早いです。

次は殴りの速度を見ていきます。ベンチマークとして、あとで紹介する編成の騎コアトルの速度を載せておきます。

- ・モルガン
B:2.25s A:2.72s Q:2.45s
- ・神
B:3.57s A:2.95s Q:1.90s
- ・騎コアトル
B:1.60s A:1.33s Q:1.60s

殴りパで最も重要なのはバスターの速さですが、モルガンは神より約1.2sも早いです。ただし、これはあくまでも神との比較であり、殴りで最速クラスのコアトルと比較すると遅い方になります。

モルガンは殴りパにおいては、比較的普通速度で汎用的に採用できる点が最初に掲げた90点の汎用性の理由の一つです。



Rt7スパリコを真似っこTAでサクッとクリア

■自己紹介

・2020年6月30日夜スタート
 ~2022年7月中旬現在（歴2年）

・福袋は3回引きました。
 福袋以外無課金です。

・FGOのストーリーがとにかく好きで、たくさんの方にFGOを遊んで欲しくて、FGOは無課金でも遊べるよ！と証明するために福袋以外無課金で遊んでいます。

・周回編成など、他の方が真似しやすいよう、ジュナオやモルガン、青王は宝具1レベル90金フォウ足跡なしで止めてあります。

■ケルヌノスTA未遂

私がTA勢に仲間入りするようになったきっかけはケルヌノス。FGO攻略において、私は令呪コン（1コン）以内におさめることを重視していますが、ケルヌノスに関しては令呪コン（1コン）以内におさめて勝てる方法が当時見つからず、5ターンTA（令呪使用のゴリ押し）を目指していました（純粋なクリアのために）。

その後、モルガンを召喚したことで、ケルヌノスは耐久でのクリアに切り替えましたが、このケルヌノスTA未遂によって、すっかりTA好きになってしまいました。

■TAサボを揃え出したのは2021冬

2021年の夏頃からTAを意識するようになるも、手元にいるサポーターは宝具1キャストリア、マーリン、オペロン、サンタ婦長、ジェーン、蘭陵王くらい。うちの聖杯鯖であるピリーでTAするには全然足りない。ちょうど2021年秋頃に、それまで優先してきた推し鯖たちが手元に揃い出したこともあり、2021年冬のスカディ復刻からTA用の鯖も引き始めました。

相変わらずベースは福袋以外無課金ですので未だに未凸黒聖杯Lv20……早く凸黒聖杯が欲しいです。

■真似しやすいTA

やっとマスター3年生になりましたが、それでもまだまだ歴が浅く、礼装も鯖も弱い私。だからこそ、私が出すTA動画の編成難易度は低く、真似しやすいものが多いです。

TAはハマるととても楽しいので、ぜひぜひパクって楽に高難易度をクリアしたり、地獄のような沼と天国の様な達成感を一緒に楽しめれば幸いです。



◆TAはTA勢のものにあらず

（あやの）「高難易度、面倒くさい！」
 そう思われる方は一定数いらっしゃると思います。そんな高難易度をサクッとクリアしてしまう方法、実はTAなんです。

「TAなんて強い人がやること…」
 「札の要求キツくて時間かかりそう…」
 確かにタイムラインに流れてくるTA勢の皆様は強いです。宝具5レベル120、宝具5サポーター。凸黒聖杯。美しく組み立てられた立ち回り。

前回の記事でも書かせていただきましたが、完璧でなくても勝てます。

TA勢の皆様は多くのクエストをTAできるようにするためにサポーターを宝具5にし、強い礼装を凸ります。撃破率を上げるためです。ですが、そこまで戦力が揃ってなくてもTAできることも多くあります。

「真似してみたら本当に3ターンで終わったわ」
 これくらいの感覚でいきましょう！
 面倒くさいと思っていた高難易度、3ターンで終わってくれたら楽ですよ？
 今回は面倒くさいと言われがちなスーパーリコレクションクエストをTAでサクッとクリアする方法をお伝えします。

◆スパリコはW編成不可＝不要

スーパーリコレクションクエストは同一サーヴァント編成不可。これは一見、難易度が上がっているように見えますが、逆に言うと、この条件で達成されているTAはW編成不要。

「WOOできないから真似できない」ということが起こらず、アタッカーを借りてのTAもやりやすいです。

◆スパリコ衛士長戦TA

Road to 7[Lostbelt No.3]

第15節 進行度3

スーパーリコレクションクエスト（2/3）

※バゼットでの理論値短縮で2ターン
 バゼットなし理論値3ターン

私はバゼットなし理論値3ターンでクリアしました。編成は画面の通りですが、その特徴は以下の通り。

- ・モルガン宝具1Lv90金フォウなし足跡なし
- ・コマンドコードなし
- ・未凸黒聖杯Lv20

「それなら真似できるわ。
 むしろ、うちのモルガンの方が強いわ」
 「フレンドから、もっと強いモルガン借りれるんだけど…」

そう思った方も多いのではないのでしょうか？私もそう思います。フレンド様のモルガンは強い。そして皆さんの方が私が通ったルートより簡単にクリアできると思います。それでは実際に私が通ったルートをご紹介します。

●衛士長(殺):HP(1)617,482
 ⇒(2)682,127⇒(3)779,595

○1ターン目

- ☆モルガンのAとBを引く
- ・アベンド20+ライネス50+モルガンS1 30
 ⇒NP100、人属性特攻全体宝具
- ・モルガンS3+光コヤンS2、S3
 ⇒星35+集中でABのクリティカルがほぼ確定
- ・NAクリBクリでブレイク
 ⇒NP34回収、星は13個出る
- ・ライネス タゲ集中礼装でデスチェン



僕の推しは輝く舞台の夢を見るか。

■高難易度TA その魅力

イベントの最後に開放される高難易度クエスト。伝承結晶が人質にされているアレですね。あれって多くの人にとっては面倒でやりたくないモノだと思います。普段している周回とは明らかに要する時間も手間も違ってストレスとさえ思う方もいらっしゃるのではないのでしょうか。しかし実は目的をもって臨むと、寧ろそこにこそゲーム性を感じられるコンテンツだったりします。

クリアすること自体が目的で且つ繰り返しする必要もない為、周回では中々使いにくい鯖や手法を用いることが出来、工夫や趣向を凝らす余地があります。考えに考えた編成とルートで稀に出てくる難敵相手に理論値を達成したときの高揚感(と解放感)は筆舌に尽くし難いほどです。そしてこのルート構築こそがTA最大の魅力であり醍醐味であると言えるでしょう。

そうなんです。意外に思われる方もいらっしゃるでしょうが、実際にTAをしてBATTLE FINISHを目にした時よりも、ああでもないこうでもないと思いを抱えた末に理論値に到達し得るルートが拓けた瞬間こそが、実は一番の脳汁ポイントなのです…！

TAをしましょう
あなたの推し
きっと勝てます
もって推せます

■たった一つの冴えたやり方

私がルートを建てる上で最も重視している点は、「そのサーヴァントの特性を最大限魅せる」です

・この鯖の強みはなんなのか
・他鯖との明確な差別点はどこなのか
といったところを目の前の高難易度はどう落とし込むかを考え、テーマを定めます。

最重要課題は常に如何に魅せ、勝つか、です
この為なら確度が下がろうが縛り度が低下しようがお構いなしです

○消えたハベにゃんルート

・NP80チャージ持ち全体A宝具
・宝具ではなくスキルによって自動的にデスチェンできる
以上から複数ターンで宝具を放ち時間差で落ちる事が出来たり、黒聖杯で要所を叩いたり、カムラン等の退場時効果発動礼装を誰より上手に着こなすことだって出来ます。
今回でも要所である4Tと6Tに火力補助をして退場できるのでは！と、一瞬心が躍ったのですが…
・6Tの開始時にオペロンが場にいなければならぬ
・6TのカードはNAAEX一択という条件から採用は見送りに。無念。こんなふう採用出来なかつたけれど面白いかもと思った鯖とその長所や動かさず、どこかで使えるチャンスないかなあと心にかけておきます。実際にルートに組み込もうと考えたことって案外忘れないものです。私はこの程度ですが偉いTA勢だと文書に記録していたりします。いや仕事かな？



◆メリュージュ監獄塔7(しょっちい)

今年やったTAの中では一番出来が良かったなあと思っているものです。実際にどういふ思考でルート構築していたのかを紹介いたします。



○テーマを決める

メリュージュの最大の魅力といえば宝具換装です。単体アーツから全体バスターに宝具性能が変わるといふびきりの唯一性。また、換装後宝具に付随するバスターバフと無敵貫通も大きな特徴です。撃つたびに高まるバフ量に起因する圧倒的な宝具火力、こちらもぜひ魅せたい。

今回は以上をテーマに据えてルートを固めていくことにしました。

○ルート構築(大筋)

監獄塔がロングラッシュクエである都合上宝具連射を求められるので、敵の体力を僅かに残しAカードを切らなければならない場面があります。このクエを最短でクリアする為のキーポイントです。ではどこで切るのが有効なのか。どこで必須になるのか。これを明確にします。

長丁場のクエスト、一体どこから手を付ければいいのか…そこからして面倒になります。ここで先ほど定めたテーマが道標になってくれます。

テーマから7T目の50万エンドモンを宝具だけで飛ばせたら最高なのでは？と考えました。出来ればOC増加や無敵貫通も活かせたら絶頂。そしてメリュージュは今年のFGOの目玉、2部6章の鯖です。もうはつきりと浮かんできますね。キャストリア⇒オペロン⇒メリュージュの宝具3連発で締める。最高かな…。

計算してみるとこの3騎のフルバフと礼装黒聖杯でギリギリ抜けるというまさかのドラマチック。いやいや、メリュ子、ちょっと強すぎんか？とまあ7T目に場にほしい鯖とバフ量が定まりました。

そして7T目を起点にして辻褃を合わせていきます。この時に6⇒5⇒4⇒…と1T毎に逆算していくより、全体を俯瞰して要所をなんとなく把握するようにしています。そうしてみると4.6Tの敵が硬いことが分かります。

6T目は問題ありません。どのみち7Tにはフルバフに持っていくので調整も容易です。問題は4T。

ここで大量にバフってしまうと5T目に出てくる敵が狂で柔らかいことからその体力を残さないということになります。

それは宝具後のNP回収が無理だということ。故に6T開始時にNPチャージスキルを複数使用し0から100まで溜めることが決まります。

話は戻り、このテーマでルートを建てるのと4Tと6TにAカードを切る必要があるなど分かる訳です。加えて必要バフ量と、何よりメリュージュのCT短縮のためにコヤンの採用も確定しました。となると残り2枠は疑似オダチェンが使える鯖でないとなりません。候補は大分絞られました。

ここまでが大筋といったところででしょうか。ここまで来ると後は肉付け。

理論値7Tというロングゲームで1から無限の選択を潰していくのはただの刑務作業ですが、こうしてみると案外面白そうだったりしませんか…？(小声)



理論値短縮！相手のターンに殴るやべーやつ

■その他の理論値短縮歴一覧

- ・ライトニングギルギルガメッシュ3T⇒2T
- ・Five Star Idol 4T⇒3T
- ・怒涛！かかれ柴田！ 3T⇒2T
- ・ギャラクシー・ガティアン 2T⇒1T
- ・家に帰るまでが特異点修復です7T⇒4T
- ・ウエスタン忍法帖 3T⇒2T
- ・ライオンパッサの再戦 3T⇒2T
- ・司書のお仕事 2T⇒1T
- ・聖鹿の行進 4T⇒3T
- ・罪と罰～敬華すべきは白い髭～3T⇒2T
- ・ヤツを倒すその時まで 2T⇒1T
- ・道化師を捕まえる！ 3T⇒2T
- ・奥様が魔女(呪) 3T⇒2T
- ・メガネよりeyeを込めて 4T⇒2T
- ・ビーストIV決戦 4T⇒3T
- ・魔性菩薩戦 7T⇒6T

■こぼれ話① そんなバゼットさんにも苦手はあります

TA環境を荒らしまくっているバゼットさんですが決して万能なタイプのサーヴァントではなくむしろ苦手な高難易度が多く存在します。

・1ゲージ目からHPの高いクエスト
直近で言うとトゥーイニートルなどですね。バゼットで理論値を短縮する場合、フラガラック自体ではブレイクゲージを壊すことはできないため、通常カードもしくは他の鯖の宝具でブレイクする必要があります。しかしあまりにHPを高く設定されてしまうと通常カードだけで削るには火力が足りずまた他の鯖でブレイクしてもらおうとしてもやはりサポーターのパフがバゼットと他の鯖に分散してしまうため火力が足りないという現象が起こります。HPが5倍以上に設定されるリコレクションクエストも苦手です。

・不利クラスで固められる
これも上記と理由は同じなのですが、不利クラスを相手にする場合、与ダメージが0.5倍になってしまうため突破するのが難しくなります。水怪クライシスの高難易度程度のHPであればゴリ押せるのですが特攻礼装が存在しない場合、HPが30万以上になってくるとフラガラック一発で突破するのは厳しいでしょう。(敵が1体なら3発撃てるため80万程度までなら射程範囲内です。)とはいえ、これはあくまでフラガラックで出せるダメージ量なので上記でもある通りブレイクは通常カードで行う必要があるので例えばNQEXとカードを切るのであればバゼットこのNQEXだけの部分で相手をブレイクさせなければなりません。不利クラスをブレイクしようとするならば最初のゲージのHPはかなり低めに設置されていないと厳しいと言えます。アルターエゴはかなりの確率で不利クラスと遭遇するためこの弱点が一番目立つのではないのでしょうか。もし仮にバゼットのクラスがパーサーカードであったとするならば全てのクラスを1.5倍の火力で殴れることになり被弾により被ダメージが2倍になりバゼットがカウンターする前に倒されやすくなるという点を差し引いてもありとあらゆる高難易度を破壊しつつ世紀末覇者となっていたでしょう。



◆TA界の問題児バゼットさん

ぶえなびと申します。
皆さん、TAってご存知ですか？
どれだけ短いターン数でクエストクリアできるかというアレです。そんなTA界に激震を走らせた問題児バゼットさんについての記事となります。

◆ルール無用のバゼットさん

FGOはターン制のバトルです。
通常、互いに自分のターンにだけ攻撃できるルールなのですがこのバゼットの宝具、相手の攻撃やスキルに反応してフラガラックで反撃します。
つまり交互に殴り合います！
いいですね？というルールを無視して相手のターンにも殴りかかってしまうのです。血気盛んすぎる。相手ターンにダメージを与える手段はスリッパダメージやアンリマユの宝具が存在しますが全体宝具の火力で殴れる点が他とは一線を画す存在と言えるでしょう。

では相手ターンに殴れることは分かったよ、それができるとなればやべーんだ？という本題に移りましょう。特に何も問題は起こりません。通常プレイをするならばしかしTA勢にとっては大事件となってしまうのです。
相手のターンに殴れるということはつまりこちらにターンが回ってくる前に相手を倒せることを意味します。最短クリアの理論値を変えてしまったのです。

TA勢が推し鯖で高難易度を3ターンでクリアしたとしましょう。するとそこに彼女がスグ〜と現れてフラガ…ラックう！と2ターンでクリアしてしまうのです。

もうこうなると勝負になりません。相手のターンに殴れるのはバゼットだけなのだから。TAにおいてバゼットは唯一無二の性能を誇るやべーやつとなってしまうのです。

◆TA界に影響与えすぎだろ！

次はバゼットというサーヴァントがTA界にもたらした影響についてです。
まず実装初日で魔性菩薩の理論値が更新され、6ターンに短縮されました。実装当初はTAどころか通常クリアすら困難であった魔性菩薩があつという間に理論値を短縮される事態に…あれ？今後の高難易度は全てこいつに蹂躪されるのでは？という衝撃を受けました。

実際は苦手なクエストも存在するため、全てバゼットで良いという状況にはなりませんでしたが高難易度クエストが実装されるとまずバゼットで理論値を短縮できるのか？という概念が常に脳裏に付きまとう様になりバゼット以外のサーヴァントでTAをプレイしている人にとっては自分のやったTAは本当に理論値なのか？という疑念が常に付きまとう状況を作りだしてしまいました。

またTA勢のモチベにも影響を与えたサーヴァントでもあり、このバゼットだけが相手ターンに殴れてしまうと言うのは表現は悪いですが一人だけズルをしているようなものでありバゼットが存在することによって自分の推し鯖でTAしようとする人たちのやる気を削いでしまった側面があるということは否定できないことだと思います。

バゼットというサーヴァントは良い意味でも悪い意味でもTA界に影響を与え続ける存在になってしまったのです。

ここまで色々ときつめのことを書きました私個人としてはバゼットは好きです。なにせバゼットにしかできない動きをするのが本当に面白い。

TAの理論値をぶっ壊したいと思っているその貴方。バゼットを使ってみませんか？

バゼットで無茶をする人向けの運用術

■バゼットTAを軽く紹介

①魔性菩薩6T前衛のみ
みんな大好き魔性菩薩
最後の日。指輪で頑
張って弱体を弾くだけ
のクエスト。バゼットの
猛威の始まりと
言えるかも？



②道化師を捕まえろ！
本文でも紹介している
クエスト。こちらも
指輪おはじき。
好きですね指輪。



③仲よしサーヴァント

交流会
水怪クライシス
高難易度。通常TAが
理論値なのにバゼット
TAの理論値は3。
どう考えてもバゼットの方が楽とい
うなんとも言えなすぎるパターン。ここ
最近のランシュは敵のHPが低すぎるの
で陣バゼへの耐性があまりにもない。



■バゼットの侵略と どう向き合うか

最近のクエストはあきれられるほどに簡単
なのですが、このレベルの難易度だと
軒並みバゼットに破壊されてしまいま
す。最後の皆だったメインインター
ロードもシンで陥落してしまったので、
よほどバゼットに向かない配置にされ
ない限りバゼットの侵略は止まらない
でしょう。

自分は最短でクリアすることに重要性
を見出ししているため、バゼットが常
にふたつ多様性が失われた環境は面白
くないのですが、バゼットがクリアでき
ない難易度になると、そもそもTAとい
う遊びに参加できるサーヴァントが大幅
に減るジレンマがあります。

こればかりは開発側の調整次第なの
で、バゼット参加型のクエストと
そうでないクエストが交互に遊べる
神懸かり的な調整に期待しましょう。

■なぜ強化解除が500%と あたりをつけられたのか

Twitterにてアロさんが坂本龍馬が
でクリアし、500%と解き明かしていた
のを参考にしてクリアしました。

アロさん曰く「ゲーム中の強化解除
最大倍率が500%なので解析情報がなく
てもあたりをつけることが可能。」
「100%（1スキル分）で検証し、
防げなかったら500%と判断して検証」
「夏イベントのキアラ戦もTwitterで
同様に検証されていたため、それを参考
にした」とのことです。
解析情報は未使用。
手帳れていらっやいますね。



◆はじめに（れうす）

今回はTA界の問題児こと、バゼットさん
の実践的なパーティと運用について個人的
な考え方をご紹介します。

自分がバゼットを使うときは、誰かが食べ
残したゲテモノクエストに挑戦するパター
ンが多いので、テンプレの運用方法から少し
外れているとは思いますが、参考にして頂ければ
嬉しいです。

◆バゼットにとって 一番重要なターンはいつ？

最重要ターンからの逆算というやり方で
自分はTAパーティを組むのですが、
はたしてバゼットにとって重要なターンは
いつなのでしょう？

各々の答えがあると思うのですが、自分は
基本的に自陣側最終ターンが最重要と考
えてパーティを組んでいます。

バゼットは相手が攻撃をしてくれる前提
ではありますが、最終ゲージに関しては、
全体宝具倍率で最大3回反撃できるため
火力にそこそこ余裕があります。

それに対して、その前の自陣側最終ター
ンはフラガラックを付与しておく必要がある
ため、基本的にはカード2枚+EX攻撃で突破
することになります。

つまり、バゼットにとって火力のハード
ルが最も高い状況は最終ゲージではなく、
その前のゲージになります。

バゼットパーティを組むときは最終ゲ
ージは当然として、その前のゲージをどうや
って突破するか？という部分にも注目して
パーティを編成したいですね。

◆バゼットゆえのギミックを紹介

バゼットにはバゼットだからこそ発生
するギミックがいくつかあるので、代表的
なケースをいくつかご紹介します。

①反撃ができないパターンに注意する

フラガラックは攻撃・デバフに対して
反撃を行うため、敵が攻撃orバゼットを
対象とするスキル・宝具を使ってこない
場合反撃をすることができません。

このような場面は割とあるので、実際には
何回反撃ができるのか？挑戦する前に把握
しておきましょう。

また、スキル・宝具を阻止できる各種
封印スキル持ちがいれば確実に攻撃してもら
えるので、確定で反撃回数が減る様なら
採用を検討したいです。

②HPトリガーの行動に注意する

反撃宝具の都合上、通常のTAではお目
にかけられないHPをトリガーとする行動を
エネミーがとることがあります。

HP減少をトリガーに回避・無敵スキルを
使う敵は割といるので、対策必要になる場
面もあるかもしれません。自分は見たこと
がないのであくまで一応というレベルです。

③撃破しなくても良いはずの雑魚敵

特定のサーヴァントを撃破でクリア！
というパターンのクエストで発生する問題
で、本来は撃破しなくても良い雑魚敵に
行動回数を奪われて肝心の敵の行動回数
が減り、結果的にフラガラックの回数ま
で減ってしまい、火力が足りなくなると
いうことがあります。

この場合には通常のTAでは倒さなくても
良い敵を倒す必要が出てきてしまいます。



引けバゼット。そのクエストは俺が行く

■バゼットの役割

高難易度クエストにおいて、ゲージ持ちの敵が居た時の理論値縮減。
それがバゼットの仕事です。
バゼットの強み、編成方法、実績等は別の記事で詳しく纏められていると思うので、ここでは逆に「バゼットが役割を持ってない」状況とその理由(弱点)を解説します。

■バゼットの弱点

唯一性だけではなく自身もハイスペックなバゼット。そんな彼女にも弱点はあり…

○アルターエゴというクラス

バゼットの弱点と言えはとにかくこれ。(バーサーカーだったら本当に壊れた) 出やすい騎士に対して攻撃相性不利な為 どう足掻いても火力が足りないとなりがち。

○ゲージを持たない敵には出番が無い

フラガラックの意味がなくなってしまい彼女の唯一性を失います。

○超火力を要求されると足切りされる

たとえ有利であっても限り火力やQ宝具では限界があり、B単体宝具や特攻Q宝具並みの火力が要求されるクエストは無理。

○敵の攻撃回数が少ない場面

スキルの使用頻度が高い敵、あるいは複数敵が居た場合、フラガラックを撃ち込みにくくなってしまいます。

○クエストギミックとの互換性問題

バゼット一人だけ他のサーヴァントと全く違う挙動をするので、クエスト側のギミックがどう作用するのか分からない。実際バゼットを動かして検証する必要があります。またその結果、フラガラックの挙動がギミックと致命的に相性が悪く、バゼット出禁が確定したりもします。

■実際の所

…と、バゼットの弱点をつらつらと挙げてみましたが、実際はどうなのか。弱点は弱点として機能しているのか。これまでのクエストを振り返ってみましょう。

バゼット実装2022年2月以降のものでバゼットのみ理論値到達したクエスト数(推奨レベル90以上)

- ・通常高難易度(イベント): 4/6
- ・バトル・イン・ニューヨーク2022 超高難易度: 2/16
- ・テスラカップ: 12/14
- ・スーパーリコレクション: 3/9

これまでの実績からも伺えるように、難易度が上がる程バゼットの弱点は浮き彫りになる傾向にあります。逆に通常レベルの高難易度になると殆どバゼットの隠れタレントです…



◆バゼットを中心に回る世界(アロハ)

高難易度クエストを最短ターンでのクリアを目指す"TA(ターンアタック)"というジャンルのお話です。

ゲージが3本の敵なら3Tで、ゲージ2本持つ敵が6体なら4Tでのクリアを目指す、クエストの「理論値」を追求する遊び。

2022年2月、あるサーヴァントの登場によって、TA界に大きな転機が訪れました。それが、バゼット・フラガ・マクレミツ。

敵行動時に反撃宝具を撃つ、ゲージ破壊後他のサーヴァントより一歩早く敵を仕留めることが可能な現状唯一の存在。

彼女がFGOの世界に降り立って以来、「バゼットがそのクエストに適しているか」高難易度クエストを前にして、まず最初にその可能性を考える必要が生まれました。

バゼットが理論値を出せるクエストは全て「バゼットが最適」になったのです。

他のサーヴァントではどう足掻いても到達出来ない地点(クリアターン)に彼女一人が行んでいる。これはTAという理論値を追求遊びの上ではあまりにも絶対的で、他サーヴァントでのクリアは、理論値+1ターンでのクリアということになるのです。もはや勝負にすらなりません。

そんなTA界に降臨した唯一神、バゼット。実装されてから数か月、多くのクエストで実績を上げてきました。今回はそのバゼットの英雄譚…ではなく、そのバゼットが"及ばない"分野、中でも「バゼットが有利であっても突破不可能なクエスト」を紹介し、その性質と攻略法についてお話ししましょう。

◆バゼットと対を成す男

バゼットの射程範囲、得意分野は低~中HPのボス、ラッシュ系高難易度です。ではそれ以外の領域を得意とするようなサーヴァントと言えば…そう。

新撰組副長、土方歳三。

- ・その特徴は、
- ・HP1で特攻火力並みの宝具威力
- ・攻撃補正優秀なバーサーカー
- ・オベロンの恩恵を最も受けやすい単体バスター宝具

あらゆる敵に対し全鯖中最高クラスの高火力宝具を叩き込み、馬鹿デカイHPのボスをぶった斬るのが副長の仕事であり、中でも「4騎士(バゼット有利)クエスト」でバゼットが"通らない"クエスト、これを押し通すのが土方の本分です。

具体的なクエストの例がこちら。

◆ドルセント・リースショップ

初出は2018年のギル祭り。2022年に復刻された数ある超高難易度の中でもあまりにもギミックが複雑&運の要素が強く、実装当初からTA勢にすら嫌厭されてきた、厄介極まるクエスト。



敵はミドキャス&取り巻きのヤクザ。ミドキャスを撃破すればクリア…ですが、開幕で特殊耐性(6%)が15個(90%)付与され、開始からしばらくはほぼダメージが通らない状態が続き、特殊耐性を剥がすには貸出し(完全ランダムバフ)されたサーヴァントで指定行動をとる事により返済する必要があります。

そしてターン中、返却に失敗するとデバフ付与される…と、聞くだけで頭が痛くなるクエストです。

人理修復RTA2022

■タイム(2021/12/30時点)

特異点F 0:30:42
 第1特異点 0:52:48
 第2特異点 0:48:18
 第3特異点 0:59:00
 第4特異点 0:59:06
 第5特異点 1:15:47
 第6特異点 2:24:09
 第7特異点 2:39:18
 終局特異点 0:29:33
 合計タイム 10:58:47



前記事からの更新タイム 2:23:08

■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」を押した瞬間タイムスタート
人理修復が表示された瞬間タイムストップ
- ・禁止事項
課金禁止
期間限定要素の利用禁止
聖晶石ガチャ
フレボガチャ
ログインボーナス
イベントクエストなど
- ・その他
コンテは自由
令呪は回復すべし3画以上使用可能
RTA中のフレンドサポートの変更は可能
複数のフレンドをフォローして鯖を用意することは可能

■使用回数ランキング

(この際は自分のモルガンの宝具Lvが低かったこともあり、肅清騎士戦のみ採用しているため、最新チャートより回数が少ないです。)

1位 バニヤン 203回
 2位 神ジュナ 101回
 3位 金時 86回
 4位 エウリュアレ 8回
 5位 術ニキ 7回
 6位 モルガン 6回
 6位 超人オリオン 6回
 以下5回以下

■完走時の各鯖の育成状況

サーバント名(Lv/宝具Lv/スキルLv/フオー)
 バニヤン(100 5 10/10/10 2000/2000)
 神ジュナ(118 2 10/10/9 2000/2000)
 金時(106 4 10/10/9 2000/2000)
 エウリュアレ(70 5 10/10/10 1000/1000)
 術ニキ(90 5 10/10/10 1000/1000)
 モルガン(90 1 10/10/10 1000/1000)
 超人オリオン(100 1 10/10/10/ 1000/1000)
 現在はもう少し育成が進んでいるため細かいチャートが変わっています。



◆挨拶

人理修復RTA走者のシュガーと申します。自称世界一人理修復した人を名乗っています。回数としては39回人理修復してまして、すべて配信のアーカイブを残していますので、気になる方は見てみてください。RTA自体は2018年からやっています。

昔と今ではシステムやサーバントなどに違いがあるので、記録も大きく短縮しています。今回はそんな人理修復RTAについて紹介しようと思います。

◆人理修復RTAとは？

そもそも人理修復RTAって何？という方がほとんどだと思います。簡単に言うと第一部をどれだけ早くクリアすることができるといった競技です。詳しいレギュレーションは補足に記載します。

◆前回からの変更点

前回(推しと戦うマスター達を紹介する本: コロナ禍で原稿依頼は2020年)書かせていただいたときの内容から様々な追加要素があり、記録も大きく更新しています。いくつかに分けて説明します。

●チャートの変更点

鯖コインの追加や聖杯の緩和、後は自前鯖の宝具レベルの強化によってチャートにも改革が起こりました。

①フレボガチャは不要に

自前鯖の神ジュナと金時が120Lvになり宝具レベルもそれなりに高くなったためフレボ鯖を使う必要がなくなりました。

②自前で使う主な鯖

RTAで使う主な編成であるバフパ、タゲパ、バサカパも以下のように変化しています。

- ・バフパ
清姫(Lv30でスキル2解放)+ベディ
- ・タゲパ
マシユ+清姫など
- ・バサカパ
序盤:ヘラクレス+オルタニキ
6章以降:マシユ+オルタニキ
マシユを落として高火力鯖だけにします

③星5交換でオルタニキ交換

詳しくは後程触れますが、雑魚処理用の高ステバサカを確保できる。リセマラで入手するヘラクレスとセットで雑魚処理に使います。

④クエストクリア報酬の種火

種火がもらえるようになったので、ヘラクレス、清姫、オルタニキの育成に使います。

⑤鯖コインによる火力上昇

120Lvにすると純粹にステータス上昇。np30鯖の礼装はAS2のお陰でカレスコ⇒エアリアルドライブに変更可能に。

●システム面の改修

①スキル使用時の演出短縮

スキル1回につき1~2秒短縮され、1000回以上スキルを使うので大幅に短縮。

②各演出の短縮

wave演出の短縮、コマンドカード選択時の演出短縮。戦闘ごとに少しずつ短縮されるので、大幅な短縮要素。

決戦礼装取得RTA

■区間タイム

人理修復まで 10:57:24
 アナスタシア 12:58:01
 ゲッテルデメルング 14:45:06
 SIN 16:25:12
 ユガクシェートラ 18:45:30
 アトランティス 21:49:36
 オリュンボス 24:19:56
 平安京 26:04:24
 アヴァロンフェ 31:40:36
 ツングースカ 31:41:51

実際の配信動画は
 こちらになります。
 文章だけでは気にな
 る際などはぜひご確
 認下さいませ、



■フレボの確保

最初から自分の本垢とつながり、
 人理修復の裏側で箱イベそっちのけ
 で屋敷跡周回。

1時間内だとサボ欄表示されやすい
 仕様を活かすため大体1時間ごとに
 石ガチャ回すと同時にタスクキルして
 ログインをリセット。
 また配信内でフレが買いで下さる方も
 最初から募集しました。運のよい事に
 オケアノスでタゲ取り要員のゲオ。
 バッファのパーソロミュー、両方の
 陳宮を引くことができました。

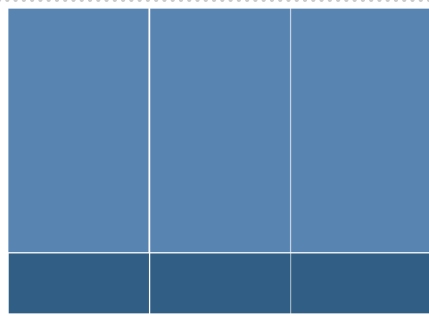
■バーサーカーの使用頻度

人理修復ではめちゃくちゃお世話になる
 バニヤンですが、2部は敵の体力が高く
 アナスタシアの11節進行度1の1戦闘
 のみしか使いませんでした。
 雑魚が多い箇所だとタニキとゲオ編成
 でした。

神ジュナと金時は1部同様多用した
 ほか、妖精国を中心にモルガンもそれなりに
 活躍させました

■このRTAを走る事になった きっかけ簡易まとめ

Favさんがユガでのバゼットの
 拳動を調べるために
 2部4章途中までのRTAをする
 ↓
 ついでにアヴァロンまでRTAL、
 時間とチャート公開。
 35時間の見通しということが分かる
 ↓
 RIJで話題を取り上げ、通す宣言
 ↓
 シュガーさんが初通し
 ↓
 私その後を追い通す
 いたら早くなるんじゃないか？(未検証)
 IV120キャスニキ、村正(NPバ)
 LV120アールシュ(コンテムブ)
 LV120ISバニヤン
 (通し時未実装、単体最速)



◆人理修復のその先へ(ろおでいー)

初めまして、ろおでいーと申します。シュ
 ガーさんに続いて決戦礼装取得までRTAした
 ことで今回記事を書く機会を頂けたことを
 嬉しく思います。

2部RTA=当時最新章であったアヴァロン
 ・ル・フェをクリアし、決戦礼装をどれだけ
 早く取得できるか。1部攻略で11時間弱、
 2部で大体21時間弱程度。

椅子に座りながら少しうたた寝したり、
 アトランティスで30~45分程度の仮眠は
 とりましたがその時間も込みで合計32時間
 近くかかりました。それに耐えられるだけ
 の体力と気力が必要です。わたしはシュガ
 ーさんと同じく配信でモチベーションを維持
 したのと、もともとマラソンやサイクリング
 が好きでちょっと体力に自信がありました。

飲食は作り置きしていた料理とドラッグ
 ストアで買った玄米ブラン、カロリーメイト
 等を食べました。エナドリや栄養ドリンク
 飲んでました。

◆2部RTAならではの戦い

アニバーサリーブロード、ピュアプリを
 活用してのメカクレ、陳宮のスキル上げが
 できたので瞬間火力が人理修復までと比べて
 とてつもなく出るようになりました。

1部まででもワンパンが難しいアモン
 ・ラー、ロンゴミニアド、ティアマト等のボス
 を短いターンで抜けることができました。
 また星5交換は人理修復までと同じくタニキ
 です。

◆ゲージブレイク持ちへの対応

デバフ殴りで継続して高火力を出し続けら
 れる神ジュナ、クリ殴りで超火力連発できる
 グリオン、バサカ故の死に安さを生かしての
 神ジュナ、金時でのコンテムブ。
 以上3パターンがメインでした。

◆雑魚戦闘での戦い

神ジュナタゲバか神ジュナとタニキの過剰
 戦力コンビとゲオで双騎にして戦いました。

○過剰戦力コンビ+ゲオ

・ゲオルギウスlv1 (来なかったらほかのタゲ
 取りでも代用一応可能。3t持続は強い)
 ・タニキlv90
 ・神ジュナlv120

ゲオを速やかにタゲ取りでおとして2騎に
 する。神ジュナとタニキで交互に殴れるので
 神ジュナ単騎より早い場合がある。

○リンゴ、キャスニキに

リンゴは即死用だったり確実に宝具を
 撃たせる運用をするならNPを配れる
 陳宮+マッシュと組ませたり。
 バフが欲しい時はメカクレlv1を編成。

○モルガン+陳宮lv45

開幕宝具で1w突破。陳宮s2でNPを配り、
 連射を狙います。タゲ集中による被弾での
 NP回収も狙います。w2しかないところや、
 モルの特攻が刺さるところで使います。

○NPC固定戦闘の対応

NPCが邪魔な場合は捨角一陣しました。
 その為に陳宮をLV45まで育てたほか、
 星5鯖を引いて売ってアニバーサリーブロード
 と交換し、タニキメインで戦いました。
 タニキの宝具強化もしました。
 コンテ連打で宝具連射を狙う時もありまし
 た。RTAならではの石を時間に変える動きは
 してて楽しいですね。今の人理修復では
 ガチャは回さないのが主流ですが、
 2部RTAでは回したほうが早そうです。
 早そう、というのは走者が私、Favさん、シュ
 ガーさんの3名しかおらずあまりにも前例が
 少ないのでどっちがいいのかよくわからないの
 です。シュガーさんは人理修復後に戦力取り
 に行ったようですが。



冬木RTAでRiJ初のソシャゲ参戦

◆RiJって何？

RTA in Japanの略称で、Games Done Quickのような海外のRTAイベントを日本でもできないかとして2016年に始まったRTAの普及と発展を目的としたチャリティーイベントです。

オフラインとオフラインで開催されましたがコロナの影響もありここ2年はオンラインがメインでしたが2022年2月に2年と久しぶりに現地開催がされました。

年々規模や参加者が増えており2022夏予定のイベントは5日間開催で応募した走者は600名を超えています。視聴者も年々増えているようで2021年夏のえぬわたさんのリングフィットRTAは最大で10万人以上の方が同時に見ていたようです。

このRiJ ex1は福岡で2022 2/19~20に開催されたイベントです。

ちなみに入りに向けては9時前に福岡につく飛行機に乗りました。

つまり朝早い。
(フライト予約の時点で出走時間がわからなかったため)

◆並走イベント

2021年11月6日にRTA Racing RivalsというRTA並走限定のイベントがあり、私、きのさん、シュガーさんの走者3人で参加させていただきました。

ガチャがどうなるか、だれを再臨させてどう動くのかや、わずかな操作ミスや読み込みの差でちよとずつ差が広がったりする様子が面白いので是非見てみて下さい。



なお割と頻繁にRTA並走や練習会もやっておりアクティブなコミュニティですので興味のある方はそちらもご覧ください。

Discordで並走募集もされています。

◆『鈴木爆発』

PS1のゲーム。鈴木さんがみかんやアイスコーヒー、月などといった爆弾を解体していくゲーム。世の中の色々な物が爆弾になっている世界観は凄くシュール。

聖杯は解体しないけど出来そう笑

◆『スカイガンナー』

PS2のゲーム。シンプル爽快3DSTG。親切設計で初心者でもとつき易い、隠れた名作シューティング。オープニングは一見の価値あり。

◆当日のアドリブ

特異点Fukuoka。
ひあそびはだめですね。
ファイナルセイバーでドラゴン属性で黒王と言われているので実質ブラックドラゴンなどの茶番は当日のアドリブが多いです。

冬木爆発は本番のチャット欄をひろいました。大いに笑わせてもらいました。



◆RTAイベント(ろおでい)

RiJでFGOで参加したときのルールや準備、本番、その後について書いていこうと思います。

◆RiJに申請しよう！

申請しないことには当選しません。そのRTAを走れる証拠となる動画が申請に必要なので動画を撮り、oengusに登録参加を申請しました。

私がRiJにFGOでエントリーし始めたのは2021年夏からですが、そのころからウマ娘RTA、千年戦争アイギスRTAなどソシャゲのRTAは申請されていました。

◆まさかの当選

そして2022年1月28日。
RiJ ex1の作品発表、まさかの冬木RTAが当選。これまでソシャゲタイトルがRiJに選ばれた記憶はなく、とても驚きました。

◆当日までの準備、解説依頼

11月に行われたRTA Racing Rivalsというイベントで並走したきのさんという方に依頼しました。きのさんは2021年の夏にDDR Supernovaの走者で、今イベ鈴木爆発の走者でもあります。現地対応でき、また当日何かあったらバックアップタイトルのスカイガンナーをそのまま入れられそうという思いがありました。

◆練習

もちろん私も練習します。
通して何回かやった他、名前入力、チュートリ手順やオプション変更などの区間練習も行いなるべく最速で入力出来るよう訓練していました。

◆原稿づくり

きのさんにほぼすべて任せてました。作成にあたって11月の並走イベントでの解説原稿が非常に参考になったと仰っていました。この原稿は人理修復RTAさんことハルモニアさん作成です。

きのさんと予定を合わせてリモートでリハーサルもしました。突然の質問振りは答えるの苦しいから前もって質問を予告してもらったり、ネタを考えて出し合ったりしました。フレンドに表示されるマスター名とコメント欄で大喜利をする案も出りましたが話しながら名前やコメント変えるの辛いという事で没になりました。

時期的にはバレンタイン2022だったのでその話題、丁度Fayさんが2部RTA開拓して大まかに24時間くらいかな？という話とオベロンの条件が2部6章クリアということ、私もきのさんもオベロンにロックオンをささげたことなので35時間あればオベロンに間に合うことなどは組み込もうという話等々をしました。チャート公開は1~2日前だったのでそのネタはアドリブで話しました。

◆前日

iPadとライトニングHDMIケーブルとチャートメモ数枚だけで済むのでスマホRTAは荷物が軽くていいなと思いました。

今回のRTA in Japan ex1はGATEというヒルトン福岡シーホークのパーティ会場で行われたesportsイベントの1つとして開催されました

格ゲーの大会、握力測定、ゲーミンググッズ販売等も行われていてブースをめぐるのも楽しかったです。



周回課金おすすめTierランキング1

箱ガチャ過労死 NP50礼装編



■キャストリアは便利

全体NP30%+攻撃力UPはAS2実装で破格の効果となった。そのためシステム以外が目的であってもスピード周回に置いて採用場が増えた。宝具は使わないので宝具1で十分である。

■消去法ニトクリス

キャスターはNP50%役が多く、結局誰が当たりなんだよ!という話になると…大半のキャスターは宝具演出が長めに設定されており…

システムはできないものの、演出が比較的短めのニトクリスが便利。NP100増で2回までなら撃つ事が簡単な事もあり、1waveアマデウスクリ殴り⇒2~3waveニトクリスで変則であっても安定した周回が可能となる。

私、ここでぐらしかWキャストリアを使わないじゃが…!

■下位互換だが光る要素

【A】の5名は【SS~S】でよくね? されてしまうポジションだ。だがモードレッドはアルトリアより宝具演出が短く、テスラも弓ギルより宝具演出が短い。

ドレイクも宝具Lv次第ではステータス分だけ火力が伸び、NP増スキルで星10個を出してクリ殴りに貢献できる。

酒呑はカリスマとデバフで攻撃40%伸ばせるのでジュナオやボイジャーのサポーターとして役立つ。

槍アルトリアはスキルを切る箇所が多いのが欠点だが、混沌/悪特攻はスキル短縮で追い上げとなる要素。

○剣狂降宝具スピード

- 2.5秒バニヤン
 - 3.5秒エイリーク
 - 5.3秒ダレイオス
 - 6.3秒ボイジャー
 - 6.8秒水着巴御前
 - 7.3秒セイバーリイ
 - 7.5秒モードレッド、両儀式、フラン
 - 8.8秒モルガン
 - 9.2秒アルジュナオルタ
 - 9.7秒アルトリア
- 以上、@wiki隠しデータより引用

◆皆大好きランキング(小黒唯)

最強論争は誰もが大好きです。

今回は私が投稿した動画である「周回課金おすすめランキング」を元に、文章解説を改めて行っていきます。

(高難易度のおすすめ鯖ランクも再生リストにあるのでみてね!)



◆NP50%箱ガチャランク

【SS】モルガン・バニヤン・狂金時・ボイジャー
ジュナオ・蘆屋道満・剣トリア
アーラシュ(弓)・術王・闇コヤン

【S】弓ギル≧弓イシュタル・剣モー
エレシュキガル 光コヤン
アストルフオ(騎)、ニトクリス(術)

【A】ニコラテスラ・アルトリア(槍)
ドレイク・酒呑(殺)・Sバニヤン

◆NP50%箱ガチャ解説

AS2まで利用してNP50%チャージできる汎用性の高い全体宝具鯖が当たりとなる。

箱ガチャ周回における汎用とは、「一定火力を出す為のポチ数含めた速度」「重ねがけしやすい全体バフ」「ワンポチで2つ以上の仕事をする」概ね上記3点が求められる。

NPチャージと全体攻バフと防御デバフを兼ねたモルガン。宝具強化でワンポチでクリ殴りよりも早く変則単体ボスを叩ける狂金時。NP20%を巻きつつクリ殴りよりも早く1wave突破できるボイジャー。いずれもつよつよサーヴァントである。

◆理想はAS2Lv10のWバニヤン

バニヤンは最も宝具演出が短く、下手なクリティカルどころかオダチェンを入れてもまだ早い。なのでWバニヤン+クリ殴りor全体宝具で終わるのが最速周回の理想。

NPチャージがなくNP50%礼装環境では出番がなさそうに思えたが絆12にする事でAS2が開放されNP20%⇒術王からのNP30%で即宝具圏内に持ち込める。

なるべく可能な限り編成に入れる前提で考えていきたい。

◆モルガンは宝具Lvが重要

モルガンとジュナオどちらでもよい状況であれば宝具演出とスキルポチ数が少ないモルガンの出番となる。

また横バフ型サポート型なので宝具Lvは他のサーヴァント、ジュナオに比べても必要になる。Lv100や金フォウなどもあるが、結局宝具Lvがどうかという話になる。

◆ボイジャーも宝具Lvが(ry

ボイジャーは1waveに採用し、NP20%を配ってNP30~50%礼装からNP30~50%増を使って残り2名を100%に持って行く役。

6.5秒という宝具スピードから、下手な1waveクリティカルを狙うよりも早いのが特徴であり、等倍で1wave抜けるかが採用の壁となる。

宝具Lv2~3が欲しいものの「カリスマ系1回」を考慮に入れるのであれば宝具Lv1でもしぶとく活躍できる傾向にある。

ただ「速度」に金を出すのがボイジャーなので(エレナ等NP50%+全体NP20%役は他にも存在)できれば「1回切れればいいでしょ」を「切りたくないから課金」の沼の深みにちよっと足を踏み入れた。



周回課金おすすめTierランキング2

箱ガチャ過労死 NPO礼装編



■生放送でのフレンド募集

小黒唯の箱ガチャ周回放送では頻繁にユーザー間で行われている。やりたいけど卑弥呼だけいない。W蘆屋道満やWクイリヌスしたい。

そんな理由でID晒してフレンドを募集するユーザーが自発的に現れた。この場合、123,456,789などカンマをつけると荒らし扱いで非表示になることが多い。漢数字にしたり、繋げたり、なんとか上手いことしてYoutube側の規制をすり抜けて欲しい。

なお「宝具1ジュナオで出来るクエ」「でも宝具1ジュナオで切られたら…」という方だけが集まって募集された「宝具1ジュナオ同盟」が勝手に結成された時はめちゃくちゃ笑った。なんだそれ、以降もフレンド継続していそうに便利そう。ジュナオ再PUされるといいね。(宝具3~5並んで怖そう)

URLは右QRコードになりますので、チャンネル登録+アプリ導入、通知設定オンをよろしくお願い致します！



スパチャがやる気と鬱病回復エネルギーと生活費になっております！(メンタル療養中)

※2022年7月現在追記
FGOに触れることがストレスになる時があり、生放送を頻繁に行えなくなりました。申し訳ありません。触れる時は普通に楽しんでいます。イベントは3週間かけてギリギリクリアみたいなローペースとなっております。

◆NPO%箱ガチャランク

- 【S】モルガン・蘆屋道満・卑弥呼・水着BB
術王・剣アルトリア・伊吹童子
アーサー・超人オリオン・クイリヌス
ケツアルコアトル・アマデウス
- 【A】メリュージュ・術ニト・オジマン
ベオウルフ・水着沖田オルタ・剣スロ
水着巴・ガウェイン・弓イシュタル
弓テル・水着カイニス・コンスタン

◆NPO%箱ガチャ解説

推奨レベルが低い場合はW卑弥呼水着BBや超人オリオンで十分。ある程度の推奨Lvの場合、カリスマやスター獲得/獲得状態を併せ持つクラス有利のサーヴァントをW編成するのが流行。

セイバーのみ同クラス内に豊富なメンバーがいるものの、他クラスはそこまで恵まれていないので3人目を卑弥呼にしてスター供給役にする事が多い。(※騎の水辺陽射し除く)

◆1000周ならカルデア戦闘服

クリティカル周回といえばアプリ交換「アニバーサリーブロード」という気がするが変則クエストと箱ガチャでは事情が異なる。クエストは剣だけではないので。

スター不足に関してはカルデア戦闘服と自前卑弥呼を同時採用して補うことが多い。

味方全体にカリスマとスター獲得状態を付与できるジナコ・サンバサンタ・モレーはスタメン登場からスキル使用⇒オダチェンで去っていく運用もクリティカル安定に便利。

卑弥呼の札はなるべく選びたくないものの魔性特攻やBクリに一撃必殺の火力がある為2ターン目以降や1waveブレイブであれば十分な戦力となる。(絆10超の理由)

◆札が詰んでもリカバリー

またスターではなく火力不足の場合、ブーディカ(ローマ槍バ)や蘆屋道満(混沌悪)で補うこともある。その場合、1waveが1体であってもサポーターの札が5枚並ぶと詰みになるため、1騎でもクリティカル突破可能な「ベオウルフ」を後列に仕込むとよい。(水着なぎこはB3であれば…)

1wave2体でどうしても同一鯖5枚では詰む場合、オダチェンバニ上でのシャッフルや蘆屋道満の全体宝具で誤魔化す事がある。

1stBuster不足に関してはオダチェンで剣アルトリアを持ってくる。全体強化バフを疑似カリスマとしてBなしでも倒し切るなど様々な手段がある。

この辺りは星5礼装を6枚積む都合上、カツカツになりがちなので、クリバフ&星供給サポーターとして星1パーソロミューに光が当たることもあった。

星5ステータスでB2枚以上なら…。(聖杯入れてステータスを補ってなんでもパーソロミューで解決している視聴者がうちの生放送にはいらっしやる…いいな)

◆フレンドを厳選する

先述したとおり、箱ガチャNPO%環境ではクリティカル殴りの為に最適鯖をW編成で行う事が多い。

これはフレンドにも「コードを含めて」最適鯖を出してもらわなければならない。

合わないフレンドとはFGOの音楽性が違うからお互い迷惑になると考えてお別れして、Twitterや周回生放送のコメント欄で新たなフレンドを一期一会の気持ちで探すもよい。

あくまで、一期一会で。(この理屈だと最適解を用意できないとお別れになる)



周回勢おすすめフリクエ紹介1

これよりお得な
フリクエは無い。
困ったことに。



〇1waveを調節する

凸カレ枚数不足の場合はボイジャーやモレー・エレナなどNP20%付与持ちの全体宝具鯖に変更して2~3waveのサポートを行きましょう。

凸カレ1枚+バラでフレから凸カレを借りる場合、エイリークやロムルスなど汎用的な1wave役のA52を開放するのがおすすめです。

絆節約の場合は宝具演出時間が短い順番に選ぶと良いでしょう。

〇できる事をできる範囲で

スキル0~1回のこだわりを捨てれば簡単です。マスター礼装バフすら使っていない編成だったりするので絆礼装バフぐらいであれば簡単に追いつけます。

それでも3wave火力に不足を感じる場合などは槍エリなど高倍率バフ持ちを1~2waveに配置して補いましょう。

宝具Lvが高めの手持ちを採用したりフレンドの凸カレジュナオを借りるなど、アレンジや妥協のしどころです。

■副産物で金素材を狙おう

アペンドMAXまで狙う場合は、金素材の必要数が最大の問題となる。

6周年ドロップ率増加の恩恵も少なく、フリクエでのドロップ率も低めに設定されている。

基本的にはイベントでの入手を狙いつつ、銀素材や銅素材を集める際の副産物としてコツコツと稼いでいくのがおススメ。

■並び順

塵(英雄の証)⇒凶骨⇒竜の牙⇒愚者の鎖⇒大騎士勲章⇒八連⇒精霊根⇒血の涙石⇒黒影指⇒呪霊燐石⇒蛮神の心臓⇒鉄杭⇒永遠結水⇒追憶の貝殻⇒励振火薬⇒毒針⇒巨人の操縦⇒開古鈴⇒真理の卵⇒禍罪の矢尻⇒混沌の爪⇒智慧のスカラベ⇒光銀の冠⇒鬼炎鬼灯⇒虹の糸玉⇒鱗粉⇒小鐘

昔欲しかった順/実装順で並べた方が違和感がないかなと思ってやりました。スカラベなどの「一般的に余るもの、アペンドを開けたすと不足する」といったものは散ってしまって申し訳ないです。

◆この記事の使い方(小黑唯)

この記事は手持ち全鯖スキルマや、アペンドが終わるような周回勢の集合知となっております。

そのため簡単には真似できないような編成や礼装です。そんな偏った知識をどうするのか? 左欄外で解説します。(それでもマジで参考にならない場合はクエストだけ参考にしましょう。)

◆1部5章シャーロット①

素材: 虚影の塵+英雄の証

編成: 凸カレバニヤン
凸カレ水着巴御前
凸カレアルトリア

3wでのみスキル使用パーティー。

巴さん宝具カード色被りを起こさないため投入。狂フランもありだが宝具時間的にはこちらの方が短め。

byミックスバスさん

同編成のときそらさん

「みんな大好きシャーロット」

小黑唯「術エレナリィ青王で昔は」

◆1部5章シャーロット②

編成: 凸カレアーラシュ

凸カレモルガン

凸カレATK16767 ↑モルガン

絆魔王

0スキル、確定編成(宝具5)

みなさん大好きだったシャーロット。

モルガン実装で宝具をポチポチするだけで確定可能になった編成。

現状の最速はアーラシュバニヤンで3スキルかな? byぎんかさん

◆1.5部下総国 古戦場

素材: 胆石+虚影の塵+枯淡勾玉

編成: 凸カレLv90バニヤン
凸カレ星3クーフーリン
アペンド3レベル9 凸恋のお呪い
レベル100フォウ2000ジュナオ

3waveに3スキル使って宝具、ちょっと微妙だけど。
byメテオダイブさん

編成: 凸カレバニヤン

凸カレ騎メイヴ

凸鯉のお呪いジュナオ

お呪い弱体成功率15%upで最終の対魔力D(12.5%)を相殺
byぎんかさん

◆1.5部下総国 合戦場

素材: 凶骨+虚影の塵+枯淡勾玉

編成: 凸カレバニヤン

凸カレアーラシュ

凸カレ頼光

絆礼装水着カイニス

1タップ(神秘殺し)のみ。

合計ドロップ率95%超え。

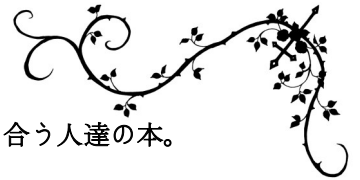
殆どのフリクエは神で通るが、ここのシャドウサーヴァントは対魔力を持っているのでW特攻の頼光を採用。

宝具3から確定。

絆カイニスの枠は絆茶々、絆魔王。

凸カレバニヤンはボイジャーにすれば未凸カレでも大体抜けます。マスター礼装未使用なので火力に余裕あり。

byときそらさん



理論値と向き合う人達の本。

◆冬木 (X-A①) / X-G)

素材：凶骨+絆P+FP
編成：凸看板娘ダレイオス
凸看板娘ダビデ
凸看板娘ファントム

チェーン高速化前の編成。

脳死ポチポチでの、チェーンを組みにくい素殴り。

B3A1Q1、B1A3Q1、B1A1Q3で
モーションが速い鯖を組み合わせる。

看板娘は未凸でも可。恒常ならコード
キャストやブロンズリンク・マニピュ
レーター等の攻撃力UP3ターン礼装を
使用する。

by葵さん

◆冬木 (X-A②)

素材：FP
編成：何でもx3

一番早く1周できるクエスト。

骨も絆ポイントもほとんど得られないが
フレンドポイントを大量に獲得できる。
チェーン演出高速化により、もはや何も
感が凶にカードを選ぶだけになった。
礼装レベルを上げるために屋敷跡を回っ
てフレンドポイントを獲得し フレンド
ポイント召喚をいっぱい回そう！

鯖は特に縛りはなく、礼装は旅の始まり
や帳などのフレンドポイントを増やせる
もの。しいて鯖を選ぶのであれば
「攻撃モーションのはやい鯖」

Ex) アステリオス、ディルムッドなど
by融合さん

◆1部6章 砂嵐の砂漠①

素材：凶骨+スカラベ+絆P
編成：凸カレ術ニト S1Lv10
凸カレ騎メイヴ

3wにアニバの魔力放出
or極地の幻想強化

聖杯なし、自前3枠自由、2ポチ。

※フレンドから借りられるなら4枠自由
1, 2wは即死で確殺。

3wは男性特攻。
メイヴが宝具5でない場合は自バフや
デバフを使用する。

スカラベ or 金種火が確定なので、
周回多いならレベリングも可。
by葵さん

◆1部6章 砂嵐の砂漠②

素材：凶骨+スカラベ+絆P
編成：凸カレバニヤン
凸カレバニヤン
凸カレ騎メイヴ
3waveアニバの魔力解放

簡単1スキル。

大神殿が回りにくいので、回転数で
スカラベ集め。骨も高率ドロップ。

金時宝具強化前の編成。今だと聖杯
金時に怪力+アニバの方が早い。
byメテオダイブさん

◆1部7章 エリドゥ

素材：竜の牙
編成：凸カレファントム
凸カレ加藤団蔵
凸カレリアルジュナオルタ

団蔵ちゃんの強化が活きた場面だと思
う。水着刑部姫もそうだけど宝具で全体
にバフをばら撒いてくれるキャラは本当
に便利。痒いところに手が届く。

代替は最終wアタッカー⇒狂フラン。
最近の通常フリクエは敵のHPが低下
傾向にあるので 下手なアタッカーより
も聖杯レベル100フランの自バフとマス
ター礼装バフの方が抜けれたりする事も
ある。フラン自体恒常かつ星4なので
気がついたら宝具5になってやすい。
宝具色もQなので1w、2w目とかにBと
か置きやすいのもグッド。
byミックスバスさん

◆1部5章 デミング

素材：竜の牙
編成：凸カレジュナオ
看板娘コヤンスカヤ
看板娘ペンテシレイア

1~2waveは殴れば死ぬ。

3waveはジュナオ宝具2でもペンテシ
レイアの横バフのお陰で死ぬ。

AP効率ではエリドゥに劣るものの
時間効率で優れる。

by小黒唯

◆1部6章 東の村

素材：戦場の幼角+竜の牙
編成：凸カレ加藤段蔵
凸カレモルガン
凸カレラーマ

0スキル、確定編成(宝具5)。
最終のラーマに合計30%程度のバフ
を盛れば 確定できるフリクエ。
何も考えずに編成できて楽ちん。
(段蔵B10%+モルガンOC上昇1)
byぎんかさん

◆1部6章 隠れ村

素材：大騎士勲章
編成：凸カレLv75バニヤン
紫式部 絆UP礼装
凸カレLv100金時金フォウマ
アニバーサリーブロード

絆を最速で集めるフリクエ編成。

1~2年前はざっくり24時間で星5鯖が
絆0から絆10になっていたが最近のクエ
スト高速化により20時間も切れる。

みんなも「押し鯖を最速で絆10/15に
したマスター」の称号を手に入れよう！

バニヤンはシェイクスピアやエイリー
クなど1W抜けて早ければOK。紫式部
はバッファーのためシェイクスピアや黒
ひげなど火力が足りればOK。金時は
オジマンや茨木などイフリータをワンパ
ンする火力があればOK。

by融合さん

◆1部6章 王城

素材：大騎士勲章
編成：凸カレアーラシュ
絆礼装茶々
絆礼装パラケルスス
凸カレアーラシュ (Lv85)
凸カレウリュアレ

0ポチ1分切りパーティー。

フレンドに凸カレアーラシュを置いてく
れる人が 複数人居て尚且つ茶々とパラ
ケルの絆礼装ありが条件。

王城自体どうしてもポチ数が増える
ため、これになれるともう戻れない。
byミックスバスさん

◆アガルタ 桃源郷①

素材：八連双晶
編成：凸カレ加藤段蔵
未凸カレロムルスAS2MAX
凸カレエルキドゥ宝具5 AS3-9

ドゥS1のみ。段蔵便利。

by小黒唯



あとがき

■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。
- ・2部1〜3章をフレンド以外低レア
同じく。QR動画付き。
低レア解説が最も手厚いです。
- ・私の推しで勝つための本。
通称『推しバ本。』第1弾。
多数マスターに寄稿して頂いた
偏ったPT紹介本です。
2021年時点では情報や古め。
シリーズ共通ですがプレイ方針
は人によって異なります。
好きな鯖がいる本を買って、
後は流し見で、2〜3個くらい
役立てばいい、と思ってます。
- ・私の推しで殴り倒すための本。
推しバ本の第2弾。
パス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。
アボ/帝都/インド兄弟など
男性鯖が多めになってます。
- ・私の推しをスクショ映え〜
第4弾、スカディ襲来。
刻印の使用例を大量掲載。
- ・私の推しの為に生費を捧げる
第5弾、ジュナオ陳宮実装。
バスター時代の再到来です。
- ・推しと戦うマスター達を紹介す
る本〔決定版〕
2年ぶりなので分厚い。
TAに加えて廃周回勢参戦です。

●2月〜8月前半のFGO

ものすごいぶっちゃけると、
1月の正月サーヴァント追加以降のFGOは
8月の周年サーヴァント追加まで
基本的には大きな変化がなく、ストーリー
が更新されたら異聞帯の王がすごいかも…
ぐらいのノリで基本、暇なんですよ。
半年で1〜2鯖何かあるかもぐらい。

実際に今年のFGOがどうかというと、
1月正月に闇コヤンでパニヤンバが完成、
2月にバゼットがTA環境を破壊し尽くし、
5月のコラボでSパニヤンが最速を更新と
変化はあれど、想定内の出来事でした。

8月中盤以降は周年鯖に大量の水着鯖と
怒涛の変化が来るので津波の前兆なだけ
なんですけどね。

●タイミング的に間に合わない

この本は毎年7月中旬頃に入稿です。
8月頭の周年鯖の更新と、
8月中旬開催のコミケとは相性最悪。
環境をぶっ壊したすごい奴！なら
突発本が出ます。
そうでなければ12月に語られます。
タイミングがどうしても…。
更新するソシャゲvs紙の攻略本は
負けです、負け、完敗です。悲しいね。

●雑に強い最適解になり辛い

雑に強すぎる(ジュナオモルガン道満)
は最強ですが雑に強い(村正/槍龍馬etc)
はいまいち周回の最適解編成には入って
来ません。

汎用性やシステム適正が評価されるのは
世間一般的なランキングでは当然ですが、
実際に周回の最適解に入ってくるのは
尖った個性の鯖(クイリヌスetc)です。

なので周回廃や高難易度TA好きに
集まって頂いて作っている現在の本では
普通に強い最新実装のサーヴァントって
思った以上に取り扱われなくなりました。

シャルルマーニュ達や徴姉妹や曲亭馬琴
は本当にスキル効果が豊富で雑にボチって
動かしても強く、好きならガチャを回して
損がない(使いたければ使える)性能を
しているのになー。

そうだからこそ推しバ本では取り扱われ
なくなってしまった…。

◆編集・発行

小黑唯

◆執筆

葵・アキラ・あやの・アロハ・小黑唯
ぎんか・シュガー・しょっちい
ぞんちえ・ノイル・ヘイン
ぶえなび・メテオダイブ・ミックスバス
みりん・融合・れうす・ろおでいー

◆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エイARP明朝体U

◆表紙

劔城藍

◆本文イラスト

Kito

◆奥付

理論値と向き合う人達の本。

◆印刷



<http://www.sungroup.co.jp/>

◆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

2022年8月14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
小黒唯

◆執筆
葵・アキラ・あやの・アロハ・小黒唯
ぎんか・シュガー・しよっちい
ぞんっちえ・ノイル・ヘイン
ぶえなび・メテオダイブ・ミックスバス
みりん・融合・れうす・ろおでいー

◆表紙
星間ヒッチハイカー@劍城藍

◆本文イラスト
Kito