

ステータス:	終了	開始日:	2015/05/15
優先度:	通常	期日:	2015/05/31
担当者:	Clelia ごりゆ	進捗率:	100%
カテゴリ:		予定工数:	0.00時間
対象バージョン:		作業時間:	0.00時間

説明

5/18、イベントは終了しました。
お疲れ様でした。

次回に訪れるであろう2015夏イベントへの礎として、ここで振り返りを実施して備えようと思います。

内容

「ここをこうしておけば、よかった」
「この娘を育てておけば」
「この装備があれば」

等々の内容から、資源備蓄量についてや難易度選択について、情報収集のやり方や攻略の進め方(時間配分とか)を扱いまとめます。

今回のイベントは、かなり？易しい事もあり、E-6以外についてはこれといった反省点は出て来ないかもしれませんがここで振り返った内容を基に夏イベに向けての行動指針になればいいなあと

内容箇条書き

今回の攻略に関して

- 全体を通して、攻略でハマる事は無かった。
- E-6のラストは流石にやや苦戦を強いられたが、突破率は決して低くなかった。(お祈りに頼らない程度には高い)
- 資源備蓄の観点から見れば、攻略に限れば自然回復上限でも十分行けると思われる。
- 難易度選択は、堀を考えなければ甲でも余裕がある。
- 難易度はE-5(EX)海域から跳ね上がった感じ、それまでは深く考えずとも突破できていた。
E-5からは編成を意識したり、戦闘結果から編成を変更するなどの工夫が必要だった。
- 以前のイベントと比べれば、だいぶ易しい難易度だった模様
今回の攻略経験は重要だが、次回以降のイベントでは今回以上に気を引き締めてかかる必要がある。
- 進行速度目安(ごりゆ)
 - 攻略の進行については、1日1マップ程度の進行速度
E-6の到達までにおおよそ1週間
E-6の突破には再備蓄日など含めて2日程度かかっている。
 - GWのうちにE-6突破を目指していたが、E-5クリアに留まり
E-6突破は、GW後の最初の週末を掛けてクリアしている。

今回の堀に関して

E-6甲でのRoma,U,酒匂堀りが大変な苦行だった。

S勝率50%程度に対して、ドロップ率が1%未満(U)にチャレンジ
連合艦隊から来る大量の資源消費は、正気の沙汰ではなかった。
今後イベントの最深处で掘りを行う場合は、難易度を下げ勝率を上げる事をよくよく検討する必要がある。(重要)
難易度によるドロップ確率も1%未満の違いであればどの難易度でも恐らく大差ないくらい出ない。
クリア報酬と掘りを天秤に掛けて、両方狙うのは控えた方が良くもされない。

E-5甲での磯風堀りは、E-6程では無かったが、資源消費は重め

E-6との違いは、連合艦隊ではない事と、S勝率は80%近かったため
周回は、E-6に比べれば、かなり現実的だった。
今後掘りを行う場合はこの辺りが指標になるかもしれない。

ただ、ドロップするまでに80週近く回したため、毛根は死滅しかけています。

E-2J雲龍掘りについては、他に比べれば相当易しかった。

事前の情報から、ドロップ率は相当低いことが伺えたが

掘ってみれば、2桁前半の周回数でドロップしており、運が良かったのか元々このぐらいの物なのかは不明

連合艦隊ではあったものの、敵編成が弱く1戦で終わる為、かなりの軽量編成でもS勝率が安定しており兎に角周回する作業といえた。

仮にドロップが来なくてハマった場合でも相当数周回可能でした。

E-3高波掘りについては、苦戦する事は無かった(周回数は別として)

E-5周回と似ているがコストは軽く、S勝率も安定している。

ただし出ない人は相当数周回しても出なかった模様である為

24週で出たことは運が良かったと思われる。

ただし、E-5,E-6に比べれば仮にハマったとしても周回によるダメージは毛根以外はそれほど負担は掛からない。

E-1大淀、天津風掘りについては、試行回数あるのみ

水雷戦隊限定で、敵編成も易しい為、周回はE-2J雲龍掘り以上に楽

ここでドロップした大淀が司令部施設を持ってきてくれなければ、E-6の堀、攻略は地獄になった事は間違いない。

掘りの進行速度(ごりゅ)確率である為あくまで目安

- 2~3%のドロップ率に対して、おおよそ1日+ (磯風掘りは2日以上掛かっている)
- 1%もしくはそれ未満の場合は3日掛かっても出ない可能性あり(S勝率の安定性にもよる)

掘り周回時にS勝率を高めるための工夫や資源について

装備の改修値が地味に響いてくる模様

威力はもちろん、命中率上昇でカスダメが減り

結果、突破力が上がりS勝率を引き上げている

S勝率が堀の成功率にも直結する為大事な要素

徹甲弾は大事

こちらも突破力に大きく響いてくる

開発の成功率は低い為、量産が難しい事もあるが、数をそろえて改修する事は無視できない違いを生みそう

資源備蓄量がものをいう

燃料、弾薬は消費も大きい再備蓄出来るぐらい回復量も大きい(出撃数を調整すれば復帰も早い

ポーキはそもそもそんなに減らない

鋼材は、最深部などで大型艦による堀を行った場合、下手すれば一日10k単位で減る事もある為、十分な備蓄をしておく必要がある。

イベント中の遠征は燃料、弾薬を重視し、次に鋼材を意識するのが良さそう

備蓄量

各資源は100k(10万)程度あれば何とかなるか。

無論イベントの規模や掘る場所によっては上下する。

バケツは湯水のように使う

1日で50~60個平気で消化される。

バケツは、資源と異なりなかなか増やせない為イベント中は減り続ける。

出来る事なら安心できるように1000個程度は持っておきたい。(実際の消費はその半分ぐらいになるかと思われるが)

鋼材、バケツを除く燃料、弾薬、ポーキなどはイベント中に再備蓄も可能

再備蓄日を設けて、集中的に遠征を行う事で何とか回復する事は可能

ただし、再備蓄が必要ないように事前備蓄しておきたい。

全体まとめ

主作戦について

- 総じて難易度はそんなに高くなく、ある程度のレベルの艦娘が揃っていれば問題は無かった。
- 支援なしでも行けたため、使用した戦力は多くは無い。
- 艦種縛りは緩かった為、どれが重要というほどではないが
強いて挙げるなら重巡、航巡になるでしょうか。(三式弾やE-5でのルート固定もありましたので)
- ボス決定打として起用される雷巡は、早々に使用して札が付いても問題なかった。
後半MAPボスが陸上タイプで雷撃無効の為。
- 三式弾はある程度無いとボスで詰みかねない

拡張作戦(Ex)について

- E-5の鈴熊、RJ鳥海、他にも固定出来るメンバーが居ましたが
実質このどちらかのペアがある程度育っているのが好ましかった。
- E-6は総力戦、前回程ではないにしても、高い練度と高火力が必要だった。(ラストは特に)
- 戦艦装備の充実、練度、空母がキーといえる。
宣戦でどれだけ敵を落とせるかが、後の夜戦の結果に大きく響く(運の要素を減らせる)
出来る事なら空母もキャリアーではなく攻撃に参加させると良い感じ
- 前項を前提に、夜戦火力が整っている事が大事だった
ハイパーズはもとより、駆逐、軽巡、重巡等々

関連するチケット:

関連している サポート #209: 2015 春イベント「発令！第十一号作戦」

終了

2015/04/28 2015/05/18

履歴

#1 - 2015/05/15 15:51 - Clelia [ごりゅ](#)

- 関連している サポート #209: 2015 春イベント「発令！第十一号作戦」を追加

#2 - 2015/05/19 18:24 - Clelia [ごりゅ](#)

- 説明を更新

#3 - 2015/05/19 18:25 - Clelia [ごりゅ](#)

- 説明を更新

#4 - 2015/05/19 18:28 - Clelia [ごりゅ](#)

- 説明を更新

#5 - 2015/05/20 09:51 - Clelia [ごりゅ](#)

- 説明を更新

#6 - 2015/05/20 10:02 - Clelia [ごりゅ](#)

- ステータスを新規から進行中に変更

掘りを行う目安として

S勝率80%台が良いかもしれない。

後は資源と消費による、試行回数がどれだけ稼げるかによる。

#7 - 2015/05/21 14:42 - Clelia [ごりゅ](#)

なるほど、と思える記事があったのでメモ

<http://susumekankore.doorblog.jp/archives/44537487.html>

Kアンズ環礁泊地支援部隊のドロップ率と、ボス深海棲艦ステビア海方面艦隊のドロップ率は4.46倍違います。ボスでのS勝率は若干低くなること、艦隊の燃費、戦闘回数、途中撤退などを考慮してもKまでで撤退するのは出撃あたりのボス深海棲艦ステビア海方面艦隊のS勝率が5割切っているとかでないかぎりオススメできません。

Kマス掘りが思った以上に確率が低く、効率的では無い話題はありました。

1%でもそもそもドロップしない確率が含まれていないからもっと低いといった話の他に
今回記事の「ボスドロはKの4.46倍です」という部分が納得な感じがしました。

S勝率で減衰するので、4.46倍よりは小さくなりますね。

#8 - 2015/05/26 16:49 - Clelia [ごりゅ](#)

- 説明を更新

まとめに入ります。

攻略に関して、堀に関してに被る部分がありますね。。。
内容の整理は必要、終わったらwikiに流します。

#9 - 2015/05/26 16:51 - Clelia **ごりゆ**

- 説明 を更新

#10 - 2015/05/26 16:52 - Clelia **ごりゆ**

- 説明 を更新

#11 - 2015/06/11 01:55 - Clelia **ごりゆ**

- ステータス を 進行中 から 終了 に変更

- 進捗率 を 0 から 100 に変更

更新もなくなり

wikiの方にも転記しましたので閉じます