

縦向应变 逃亡圣咏 概説

Kafka86

★基本情報

①ターン数6

(6ターン目開始時強制終了)

②部隊構成

戦闘部隊10 重装部隊4 (内鉄血3まで/重装4使用はランキング1で35W↑条件)

③占領点

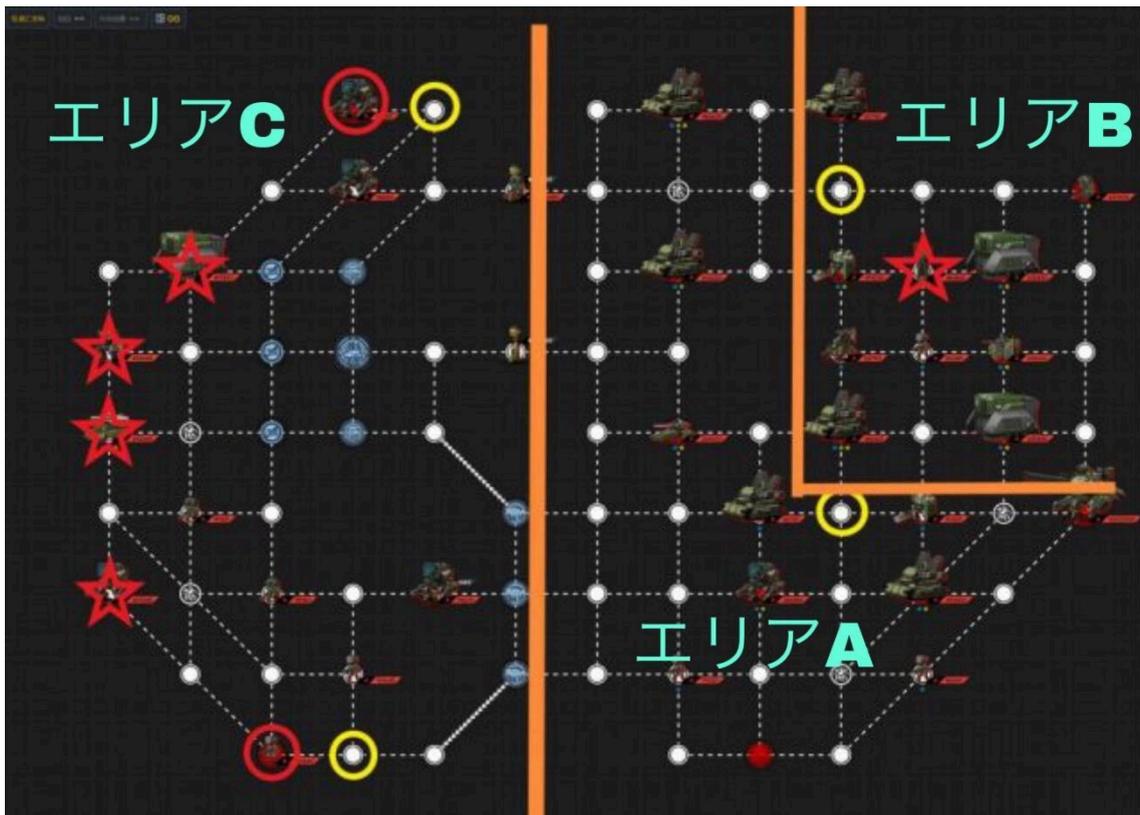
指揮部10000、大型飛行場5000、普通飛行場2000のみ

④BOSS

右端の初期敵200Wエゴールのみ(後発的に出現なし)

⑤敵飛行場変換

4ターン目の開始時、赤星で囲った5つのマスが敵飛行場に変換され、当該マス上に敵がいない場合は15Wテュポーンが出現する。敵が塞がっていたら、飛行場変換のみで強敵は出現しない。当該変換対象マスが味方占領判定(青)だったとしても敵飛行場に変換され、敵がスポーンする。15Wテュポーンの敵構成は「2テュポーン/1コイオス/1アケロン/15サイクロプス/2緑ウーラン/20EXケリュネティス」



★重要仕様

①キル数累積ボーナスシステム

各部隊は敵のキル数に応じてランク分けされる。ランクは全部で4階級あり、階級が高い程、精算時にボーナスとして貰える得点が多くなる(括弧内は鉄血側の階級名称)

准尉(下士)→当該部隊のキル数が0~2

ボーナス:グリフィン、鉄血共に1000点

少尉(中士)→当該部隊のキル数が3~5

ボーナス:グリフィン6000、鉄血4500

中尉(上士)→当該部隊のキル数が6~9

ボーナス:グリフィン24000、鉄血12000

上尉(軍士長)→当該部隊のキル数が10以上

ボーナスグリフィン**88000**、鉄血27500

撤退or戦闘敗北すると、当該部隊のランク数はリセットされる。

②友軍NPC部隊

(I)NPC部隊の基本情報

ランキング1での任務を達成すると、第2ランキングの友軍NPCが解禁される。

ランキング1とは異なり、ランキング2のNPC部隊は動かすことが可能であり、敵を撃破した時は、通常時の半分のキルスコアを獲得出来る(=敵戦力の1/20)

各NPCの位置は上記マップの黄色で囲った部分。

(PKPが右下、A545が右上、AR18が左下、PM1910が左上)

(II)加速塔

各NPCは「加速塔」を爆破できる爆弾を携帯しており、塔を爆破すると8Wの得点を獲得出来る。但し、**塔の爆破は3ターン目終了時までに行う必要がある**。味方部隊は加速塔に駐在して爆発に巻き込まれても損傷しない。

加速塔は全部で3箇所あり、右エリアと左エリアの接合部分に位置する。

1つの加速塔に複数個のNPC爆弾を設置出来るが、爆破時の得点は8W(加速塔1つ分の得点)しか獲得できない。そのため、**必ず1つの加速塔に1つの爆弾を置く必要がある**。

又、加速塔を破壊する前に敵が加速塔マスに侵入すると、**敵が2マス分移動**する。加速塔の隣接マスに敵がいる場合は、特に自部隊配置に注意しなければならない。

(III)NPCからの特典受領

自部隊がNPCに接触すると、特典を受け取ることが出来る。受け取る特典の内容は、NPCの種類や受領対象(グリフィンか鉄血か)によって異なる。

又、特典を受け取ると、6Wの得点を獲得出来る。

特典内容の詳細は以下の通り(方角はランキング1基準)

(A)右下PM1910

グリフィン→妖精による戦闘支援権限(戦闘中妖精が重装部隊のように攻撃してくれる)

鉄血→マップ効果「夜間怒気」を獲得

「夜間怒気」:クリティカル率、クリティカルダメージが30%アップ(乗算)

(B)左下AR18

グリフィン→毎ターン1つだけEMP爆弾を使用することが出来る

鉄血→受け取った部隊ユニットの全ステータスが20%アップ

(C)左上A545

グリフィン→砲撃支援

(毎ターン、特典を獲得した部隊から5マス範囲内の敵を1体選択し、消滅させることが出来る。但し得点は0)

鉄血→ゴリアテ

(毎ターン一度だけ、ゴリアテ使用部隊の周辺の敵を消滅させることが出来る。但し得点は0)

(D)右上PKP

・グリフィン→夜戦命中デバフ軽減効果付与

毎ターン1度だけ、得点受領部隊から2マス範囲内の任意のマスを選択出来る。当該マスから2マス範囲内の全てのマスは、夜戦デバフが60%分打ち消される。

・鉄血→特典を受領した部隊の視野+1(ターン跨いでも効果持続)

一般的なNPC特典の受領形態としては、「PM1910鉄血/AR18グリフィン/PKPグリフィン」が推奨される。

※余談 A545を救援してはダメなのか？

一見すると、ランカーにとってA545の特典は全く役に立たないように思われるが、その分PKPよりもランキング2での初期位置が良いという利点もある。この点について、中国鯖のTOPランカー(2名程確認)は、PKPではなくA545を救援するチャートを使用していることから、極限的な次元ではA545チャートの方が優れていると思われる。尤も、最終的なキル数はPKPチャートもA545チャートも同じ「5T91殺」であり、平面的に見ると得点差は殆どない。従って、A545チャートの優秀な点は、「敵移動乱数の依存度が比較的小さい」部分にあると見るべきだろう(例えば、右上24Wイージスの初手確定左移動や、8Wクラトス、8W緑ウーラン、8Wヒドラの移動乱数が緩和されている点等)。要するに(戦闘負担を考慮しなければ)5T91殺をしやすいということである。

当たり前の話ではあるが、A545を採用すると、チャートの難易度は格段に上がるため、99.9%の指揮官はPKPチャートを採用した方が良い。

(IV)精算時の生存ボーナス

NPCが精算時に生存していると、1体あたり1W加算。

③修復マス

基本は静風点と同じ。マップ上には6つの修復マスがあり、各修復マス、10回までの人形修復と1回の補給が可能(修復時、得点ペナルティはない)

又、補給時は2W得点を獲得出来る。

その反面、従来の飛行場や指揮部での修復や撤退・戦闘敗北の得点ペナルティが重くなっている(修復: -1000/飛行場撤退: -5000/飛行場外撤退: -8000/重装死亡: 10000)

★MAP簡易分析

★左上

担当2部隊重装1
G366部隊必須

Asval⇒G11可
P22⇒SP9可
高ハフ妖精推奨

残り1枠も強部隊推奨
(左下適正部隊等)

★左下

楽しい⇒鉄血推奨
得点優先⇒漢陽推奨

担当1部隊
鍊金、漢陽、ハロイン推奨

エリアC⇒テュポーン、コイオス

★漢陽部隊
キャラコ
マカロフ
守護妖精
推奨

エリアC

赤★→4T開始時に敵飛行場変換+テュポーン出現
黄○→友軍NPC初期位置 □→加速塔

pm1910爆破
PKP爆破

エリアA

担当7部隊3重装

3T掃除推奨

1T占領推奨

エリアB

AR18爆破

エリアA⇒犬、緑ウーラン、歩兵
エリアB⇒装甲正規軍、歩兵

★右側

強敵担当人形例

MG4⇒ゆりね可、
※Kord超ギリ可

右側強力人形

右側基礎編成構成
アタッカー:
「RF(カノ妹非推奨)」or「夜戦AR」
他:
HGメイン、特殊SMG(スオミ、RO等)
※基本的にSGは非推奨

★上尉作成目安

◆9上尉(305W~315W/台股TOP10ライン)
①左2.5上尉,右6.5上尉 配分(左空挺使用)
②左3上尉,右6上尉 配分(左空挺なし/乱数難易度高)

◆8上尉(285W~305W)
左2上尉,右6上尉 配分

◆7上尉(270W~290W/台股TOP100ライン)
左1上尉,右6上尉 配分(推奨)
左2上尉,右5上尉配分

※上尉 = 10殺↑G&K部隊

→「9G&K+案山子」

→「8G&K+案山子+鍊金」

→「7G&K+案山子+鍊金+ハロイン」

→「8G&K+案山子+鍊金」※ハロイン→G&K可

今回のランキングマップは右エリア(A,B)と左エリア(C)に大別できる。
 左エリアは、「2」の初期敵飛行場と、4T開始時に出現する「5」の敵飛行場で構成されている。この7つの飛行場から湧く敵は総じて敵戦力が高く、又脅威度の高い敵が多く出現する。
 右エリアは、「14」の初期敵飛行場と4T開始時に新設される「1」の敵飛行場で構成される。右エリアは湧き敵の種類の観点から、更に2つのパート(A,B)に分割することが出来る(上画像参照)
 新設される敵飛行場の位置は上記MAPの赤★、加速塔の位置は紫枠の部分に当たる。

A~Cの各エリアに湧く敵の「構成」「行動パターン」「脅威度」については、以下の表にまとめている。

| 赤 脅威度高 / 黄色 進攻 / 緑 拡張 | | | | | | | | | |
|-----------------------|-----|--------|--------|----------|-------------|------------|-------------|--------|-------------|
| エリアA | 1 | 緑ウーラン | 104490 | 1緑ウーラン | 20SGサイクロプス | 10ARサイクロプス | 2イージス | | |
| | | ヒドラ | 98980 | 4ヒドラ | 15SGサイクロプス | | | | |
| | 2~3 | オルトロス | 109450 | 20オルトロス | 4緑ウーラン | | | | |
| | | オルトロス | 113370 | 15オルトロス | 15ARサイクロプス | 15MGサイクロプス | | | |
| | 4~5 | コイオス | 119840 | 1コイオス | 15SGサイクロプス | 2クラトス | 15ケリュネティス | | |
| | | オルトロス | 119840 | 20オルトロス | 20EXケリュネティス | | | | |
| アケロン | | 119840 | 1アケロン | 2クラトス | 4SGサイクロプス | | | | |
| エリアB | 1 | オルトロス | 99900 | 20オルトロス | 3ミノタウロス | | | | |
| | | アケロン | 103790 | 1アケロン | 15SGサイクロプス | 20ARサイクロプス | | | |
| | 2~3 | イージス | 113600 | 15イージス | 10SGサイクロプス | 10MGサイクロプス | 2ミノタウロス | | |
| | | イージス | 109380 | 15イージス | 1ミノタウロス | 10MGサイクロプス | | | |
| | 4~5 | アケロン | 119790 | 20イージス | 10SGサイクロプス | 20MGサイクロプス | 1アケロン | | |
| | | EXイージス | 119790 | 20EXイージス | 20MGサイクロプス | 2クラトス | | | |
| | | EXイージス | 119790 | 20EXイージス | 30SGサイクロプス | 1ヒドラ | | | |
| エリアC + 右新設 | 1~2 | オルトロス | 131850 | 10オルトロス | 15MGサイクロプス | 15ARサイクロプス | | | |
| | | デュボーン | 136570 | 2デュボーン | 20SGサイクロプス | 1アケロン | | | |
| | 3~4 | コイオス | 141650 | 2コイオス | 4緑ガンダム | 4緑ウーラン | | | |
| | | コイオス | 147620 | 1コイオス | 15ARサイクロプス | 20SGサイクロプス | 20EXケリュネティス | | |
| | 5 | デュボーン | 151960 | 2デュボーン | 1コイオス | 1アケロン | 15SGサイクロプス | 2緑ウーラン | 20EXケリュネティス |
| | | デュボーン | 151960 | 2デュボーン | 1コイオス | 1アケロン | 15SGサイクロプス | 2緑ウーラン | 20EXケリュネティス |
| | | 緑ガンダム | 151960 | 2緑ガンダム | 5緑ウーラン | 2ヒドラ | | | |
| | | 緑ウーラン | 151960 | 2緑ウーラン | 15SGサイクロプス | 20ARサイクロプス | | | |

★敵構成分析

(A)新規敵の紹介

① 莱卡翁(緑ガンダム)



低HP(約10000)/低回避/中装甲(15/60)の非エリート敵。中程度の火力(75前後)と命中値を持ち、射程が非常に長いことが特徴である。そのため、こちらの射程範囲外に立っていることも多い。

ターゲティングについて、通常時の攻撃は「前方の人形2体」、スキル攻撃は「最もHPの低い人形1体」を狙ってくる。

通常攻撃については、正直0ダメージに抑えることは難しいので、1リンク分くらいの被弾はある程度必要経費と割り切るべきであろう。

スキル攻撃については、攻撃対象の人形がいる1マスを一時間爆撃し続けるというもので、タンク役での回避自体は容易である。しかし、1体でも当たると即重傷級の攻撃であり、マント付RF等の足の遅い人形は回避が困難であるので、確実に回避しなければならない。

又、厄介なのはスキルの「同じマスを一時間爆撃し続ける」という性質で、敵射程が長く、部隊移動が発生しやすい緑ガンダム戦では、しばしばこれらの悪い噛み合わせが起こる。即ち、被弾した低HPのタンクを緑ガンダムが狙った「後に」部隊移動が発生し、移動中に後列のアタッカーが爆撃マスを踏んでしまうというケースが往々にしてある(ex. 2番タンク爆撃⇒2番タンク回避⇒部隊移動発生⇒1番アタッカーが前進して2番爆撃マスを踏む)。

緑ガンダム戦では、最も低いHPの人形を上手くコントロールして、後列アタッカーが巻き込まれな

い位置で、緑ガンダムのスキルターゲットになることが低被害のコツだと思われる。
戦闘に慣れてくると、スキルではなく通常攻撃の理不尽さに気が付き憤死するだろう

②埃奎斯(緑ウーラン)



高HP(約80000)/低回避/高装甲(15/120)のエリート敵。

戦闘開幕時は後方に位置しており、6s毎に緑ウーランの前方の1マス範囲をスキャンする。もし当該スキャン範囲内にこちらの人形がいた場合、対象に300の装甲貫通攻撃(ミサイル)を行う。いない場合は、緑ウーランが1マス分前進する。

6s毎に行われるスキャン時には、敵の機械系ユニット全員に対して、吸収盾を付与する。盾の吸収量自体はあまり高くないものの、緑ウーランとセットで登場することの多い「オルトロス」に対してもシールドが付与されるので、この点は厄介である。

基本的に攻撃に対して耐久することが難しいため、事実上のDPSチェックを強いられる敵である(エリート敵のため、カノ妹も機能せず)が、例外的にスオミMODとアルケミストであれば耐久することも可能である

(スオミは2~3体、アルケミストは4体程度まで緑ウーランの攻撃に対して耐久出来る)

又、緑ウーランのスキャン対象は必ず自部隊の人形でなくとも良く、例えばゴリアテ工房のゴリアテや、ハロインの召喚物、挑発盾や双子盾にも反応する。これらの人形や妖精を入れておくと、緑ウーランが半永久的にデコイを攻撃して接近してこなくなるため、この敵との戦闘における1つの解だと言えるだろう(尤も妖精デコイはしばしばMGサイクロプスに文字通り瞬殺される)

③MG型サイクロプス



低HP/0装甲/低回避(6)のエリート敵アタッカー。

通常攻撃は、命中値こそ低い(18以下)ものの、高火力(46)・高射速で破甲性能(120)に秀でている。又、パッシュスキルとして、弾倉交換後の初弾には、攻撃対象の火力と命中を低下させるデバフ効果がある。

素のDPSの高さとSG殺しの破甲性能が相まって、極めて迅速にこちら側のタンクを壊滅させる能力を有している。低命中ではあるものの、MGサイクロプスの射速が非常に高いこと、MGサイクロプスは少なくとも10以上の群れで押し寄せてくることから、HGやSMGでも基本的には耐久は期待できない。

尤もHPと回避値が低いので、2B等の重装がいれば比較的容易に処理することが出来るだろう(2Bの初撃でしばしば全滅する)。一方で、重装支援のない戦闘では、タンク一体の重傷程度の損害は生じてしまうことも多い。これも必要経費なので基本的に割り切れれば良いが、少しでも損害を減らすために、RFのタゲリセと撃たせ逃げを積極的に行うべきだろう。

④ケリュネティスSWAP



通常のケリュネティスと殆ど同じである。基本的に耐久性がなく脆弱（PP-93, 2B14の初撃で壊滅）。火力だけはそこそこ高めなので、コントロールして極力被弾しないようにする。

⑤イージス GA SWAP



基本的な性質（特性）は通常個体のそれと同じであり、装甲値は150程度ある。但し一点だけ、開幕CT10sのスキル攻撃には注意したい。このスキルは前方広範囲へのリンク攻撃であり、HGが受けると一撃で重傷になるレベルである。しかし、あくまでリンク攻撃であるので、吸収盾によって被害を最小限に抑えることができる。

(B)路障(高戦力敵)簡易分析

★路障簡易分析

脅威度超高
 脅威度高
 脅威度中
 脅威度低

A1: 49Wコイオス

AsVal⇔G11可,P22⇔SP-9可

A2: 48Wアケロン (EMP推奨)

(空挺デバフ状態前提)

+強RF

漢陽,ハロイン,鍊金等

上記画像はBossを含む計17体の高戦力の初期敵について、その脅威度、構成等を簡易的にまとめたものである。

(その内、Bossのエゴールと、橙枠、白枠の敵は、比較的脅威度が高くないので、ここでは説明を割愛する)

※A1上のミノタウロスの脅威度は「橙」枠が適正

- ①49Wコイオス(A1)
- ②48Wアケロン(A2)
- ③49W緑ガンダム(B1)
- ④24W緑ガンダム(B2)
- ⑤49W緑ウーラン(B3)
- ⑥49Wクラトス(B4)
- ⑦48W緑ウーラン(B5)