

# 静風点(Fixed Point) MAP3-S2 簡易分析

By Kafka86

## ★Overview

MAP3-S2とは、大型イベント「静風点(Fixed Point)」の**高難度融合勢カランキング**を指す。中国鯖では「三維流形S2」、EN鯖では「Three-Dimensional Manifold S2」と呼ばれており、【**8鉄血4重装/GnK部隊使用禁止**】という制限付きの極めて特異なランキングである。得点上限値は、175W程度と予想され、同イベントの高難度GnKランキング「三維流形G4」に比べると、**得点上限値が45W程度低く設定**されている。それ故に挑戦する実益はなく、先行鯖でのプレイ記録は殆ど残されていない。

Kafka86 155~162W 4鉄血4ダミー0代理人4重装

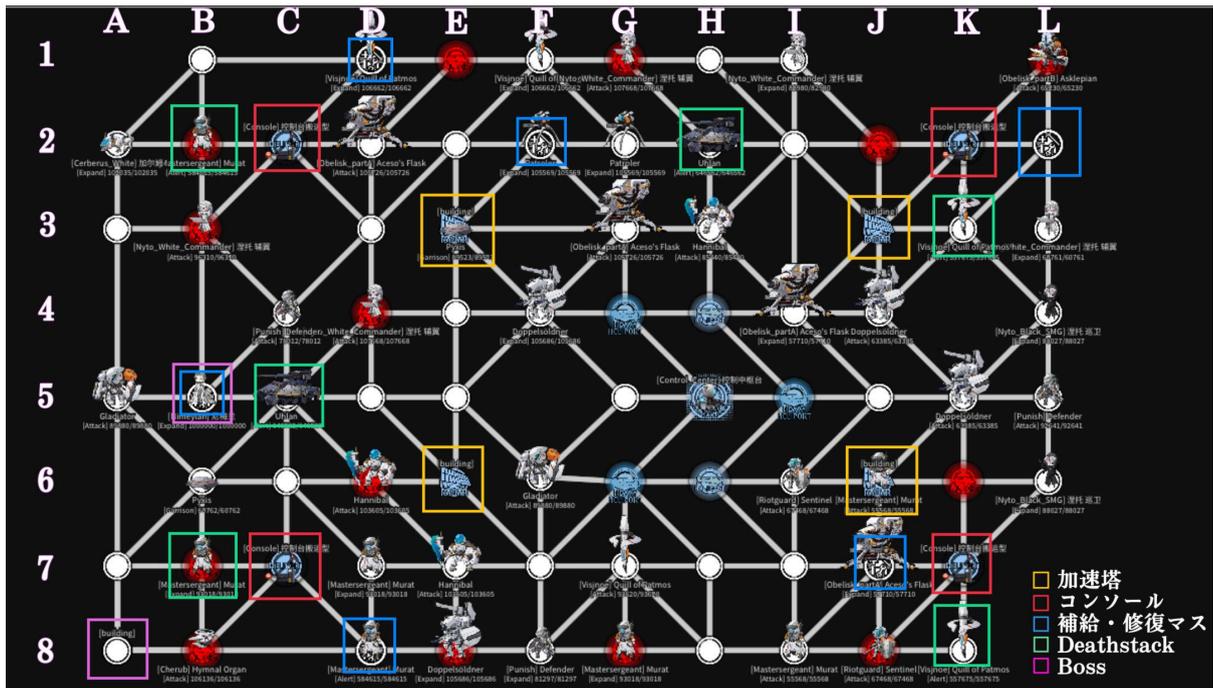
[https://youtube.com/playlist?list=PLGNzmNhRleP4UI6eyBem0YiRpC\\_8WOMx9](https://youtube.com/playlist?list=PLGNzmNhRleP4UI6eyBem0YiRpC_8WOMx9)

CosmicArcher 174W 8鉄血(1代理人) 4重装

[https://youtu.be/HIC\\_fv2clw](https://youtu.be/HIC_fv2clw)

## ★基本情報・MAPメカニズム

- ・部隊制限:  
8鉄血4重装(重装は戦闘部隊制限とは別枠)
- ・ターン数:  
4ターン目終了(5ターン目開始)まで
- ・占領点:  
指揮部1万点/大型飛行場5000点/飛行場占領2000点(コンソール=閉鎖飛行場含む)
- ・得点ペナルティ:  
緊急修復-1000点/飛行場撤退-5000点/飛行場外撤退-8000点/重装死亡-1万点



・加速塔(E3,E6,J3,J6)

4つあるレーダーマス内の、「3箇所まで」建設可能。

加速塔効果: 部隊を一つ選択し、その部隊の行動pt+3 (毎ターン起動可)

1加速塔あたり「建設で+4W」「起動で+0.6W」

・コンソール(C2,C7,K2,K7)

コンソールを起動すると、自部隊は「コンソールギフト」を1個携帯出来る。このギフトを携帯したまま「指揮部:H5」に持ち帰ると+1W。同一の部隊で2つ以上のギフトを同時に携帯することは出来ない。**9個目のコンソールギフトを納付すると、A8にRPK-16が出現(3ターン終了時までという制限付)。**

・補給・修復マス(B5,D1,D8,F2,J7,L2)

1度だけ弾薬・配給を補給可能(+0.5W)。

又、7回まで得点ペナルティなしで緊急修復出来る。

★Boss(拡張)

Bossは、Nemhran/モルドー/RPK-16の3体でいずれも戦力値は100W。

この内、Nemhran(B5)以外のBossは隠しBossとなっている。

Nemhran:

B5に位置。通常の鉄血ではNemhranの無限吸収盾を突破することは難しく、蛾ハンターやハロイン(運ゲー)等の特殊なBossユニットを使い撃破する。

モルドー:

20Kill?を達成したターンの終わりに、14箇所の飛行場からランダムスポーン

### RPK-16:

前述の通り、3ターン目終了時まで9個目のコンソールギフトを指揮部で納付すると、左下角のA8マスにスポーン。A8に雑魚敵が駐在している場合、RPKはスポーンしないので、事前にA8を掃除しておくことを忘れないように。

## ★Deathstack(警戒)(WIP)

各Deathstackの構成・特徴を書く

## ★得点の細分化・理論値推定

S2ランキングの理論値は**175W前後**だと推定される。

- ・加速塔建設×3→12W
- ・加速塔起動×12→7.2W
- ・コンソールギフト×16→16W
- ・補給マス×6→3W
- ・占領点→3.7W~4.5W程度
- ・敵撃破→132~133.5W程度

$$\Sigma = 173.9W \sim 176.2W$$

実際は行動ptの都合上、スケアクロウや代理人の撤退・再召喚が考えられるので、1~2W程度は差し引かれると思われる。

敵撃破分数の詳細は以下の通り。

敵分類	名称	戦力値	数量	敵構成				敵撃破数
通常初期敵	指揮士	55568	2	1指揮士	5SRネイト	15センチネル		40殺
	アケソの皿	57710	2	2アケソの皿	4SRネイト			
	補助ネイト	60761	1	1補助ネイト	2ガルム	5艦ネイト		
	ピクシス	60762	1	2ピクシス	2アケソの皿	4アスクレピオスの杖		
	ガンダム	63385	2	2ガンダム	1ケルビム	20ガンナー		
	アスクレピオスの杖	65230	1	7アスクレピオスの杖	10ガルム			
	センチネル	67468	2	4アスクレピオスの杖	15センチネル			
	パニッシュ	78012	1	20ガンナー	20パニッシュ			
	パニッシュ	81297	1	20ガンナー	20パニッシュ	5センチネル		
	補助ネイト	82980	1	1補助ネイト	40ガンナー			
	ハンニバル	85440	1	2ハンニバル	20ガンナー			
	ピクシス	89523	1	2ピクシス	4アスクレピオスの杖	2ケルビム	10センチネル	
	グラディエーター	89880	2	2グラディエーター	5SRネイト			
	補助ネイト	96310	1	1補助ネイト	1ハンニバル	2ガンダム	20ストレリツィ	
	指揮士	93018	3	20ガンナー		20パニッシュ		
	SMGネイト	88027	2	20ガンナー	5SMGネイト			
	ガルム	102035	1	3ガルム	10ガンナー	4口デレロ	5艦ネイト	
	パニッシュ	92641	1	3アスクレピオスの杖	10ガンナー	15パニッシュ	15センチネル	
	ヴィッシュヌ	93620	1	1ヴィッシュヌ	2グレネーダー	5艦ネイト	15センチネル	
	アケソの皿	105726	2	2アケソの皿	2グレネーダー	15パニッシュ		
	ヴィッシュヌ	106662	2	1ヴィッシュヌ	15ガンナー	20パニッシュ		
	ハンニバル	103605	2	2ハンニバル	20ガンナー			
	ガンダム	105686	2	4ガンダム	5SMGネイト			
ケルビム	106136	1	8ケルビム	15センチネル				
補助ネイト	107668	2	1補助ネイト	4ケルビム	5SMGネイト	15センチネル		
バトロローラー	105569	2	1バトロローラー	1指揮士	10センチネル			
Deathstack	ヴィッシュヌ	557675	2	2ヴィッシュヌ	4ガンダム	4グレネーダー	2ケルビム	6殺
	指揮士	584615	2	4指揮士	2グレネーダー	20ガンナー	5SMGネイト	
	ウーラン	646562	2	3ウーラン	4ガンダム	4グレネーダー	10センチネル	
Boss	Nemhran	1000000	1	1Nemhran				3殺
	モリドー	1000000	1	1モリドー				
	RPK-16	1000000	1	1RPK-16				
湧き敵	センチネル	69959		4アスクレピオスの杖	20センチネル			5+14+(12-14)+8=39-41殺
	ヴィッシュヌ	75943		1ヴィッシュヌ	20SMGネイト	2口デレロ		
	グラディエーター	69760		2グラディエーター	4口デレロ			
	ガンダム	74707		3ガンダム	15ガンナー	15センチネル		
	バトロローラー	76309		1バトロローラー				
	ガンダム	72640		2ガンダム	1グラディエーター	15パニッシュ	3艦ネイト	
	艦ネイト	76371		20艦ネイト	20センチネル			
	ヘビーハンマー	77776		3グラディエーター	15ヘビーハンマー	10センチネル		
	ケルビム	78779		4ケルビム	20パニッシュ			
	補助ネイト	80992		1補助ネイト	10ガンナー	20艦ネイト	15センチネル	
	グラディエーター	79798		2グラディエーター	16ガンナー	20パニッシュ		
	グラディエーター	81730		2グラディエーター	20艦ネイト	3口デレロ		
	ケルビム	93306		4ケルビム	4ガンダム	15SMGネイト		
	グラディエーター	79028		4グラディエーター	10艦ネイト	15センチネル		
	指揮士	88773		2指揮士	20ガンナー	20パニッシュ		
	SMGネイト	87304		10SMGネイト	20艦ネイト			
ヴィッシュヌ	91314		1ヴィッシュヌ	2ケルビム	15ガンナー	15パニッシュ		
補助ネイト	91762		2補助ネイト	2ケルビム	15SMGネイト	15艦ネイト		
敵撃破累計数	348753【通常初期敵】+357768【Deathstack】+300000【Boss】+(8034・39-41)【湧き敵】≈1319847-1335915							88-90殺

※上表の補足:

- ・赤のカラーリングは、脅威度が特に高い敵構成を示す。
- ・湧き敵は全て「拡張」で、一部の通常初期敵は「攻撃＝乱数」(追記予定)
- ・敵湧き飛行場は14。1t目は使える行動ptが少なく、コンソールギフトの携帯×4と加速塔建設×3の併行を考慮すると、5敵湧きが限度だと思われる。
- ・3t目の湧き敵撃破数を「12~14」としているのは、「4t目の行動pt枯渇に備えて事前占領した方が良い」というdcinsideの意見を踏まえたものである。
- ・湧き敵の撃破得点は「平均値:8034」で(ガバガバ)計算しているが、実際には最終湧きのリスクル配置場所(×8)を選別するため、若干上振れる予定。

★部隊編成(WIP)

推奨部隊、編成例を記載する。

又、該当編成の項ではBoss対策、Death stack対策を具体的に記載する。