

22年12月

12月5日

轻母先反条件相关：

凤翔改二战搭载0格子装备旋翼机，对潜值 ≥ 65 (小于100)，装备搭载不为0且对潜 ≥ 1 舰爆，先反；装备搭载不为0且对潜=0舰爆，不先反

因此轻母先反条件有关的条目应补充“能对潜的飞机搭载和不为0”的前置条件，能对潜的飞机指对潜值不为0的旋翼机、舰攻舰爆、对潜哨戒机

https://twitter.com/bobcat18/status/1600909312033193984?s=20&t=qcuFTogOrFI6P_cKXwZlxw

开发池更新相关：

以下均需要满足最低出货(拆解资源 $\times 10$)公式

紫电一一型：空母铝池，约2%出率，91高射装置从空母铝池中移除。

16inch Mk.I三連装砲：炮战系(纳尔逊秘书舰指定)弹池，约8%出率，当使用46炮公式时，会顶掉约2%的46炮出率。此外油钢池与铝池亦有出货记录

20連装7inch UP Rocket Launchers：纳尔逊秘书舰指定，约6%出率。此外油钢池与铝池有出货记录

<https://nga.178.com/read.php?pid=658217818&opt=128>

12月6日

零式艦戦64型(熟練爆戦)：

—弱回避(0.6/1)

—非对陆舰爆

—改修效果归类于爆战

https://twitter.com/noro_006/status/1600123541008982016?s=20&t=mQgGdikuyP5edS3kztzufQ

22年11月

11月20日

日进+14联装改适重再验证：(以下每组各样本500)

未婚两门改修0：-8.25%

未婚两门改修10：-10.68%

婚两门改修0：-5.71%

婚两门改修10：-6.1%

结论：改修对适重无额外影响，婚可能使过重惩罚减轻

https://twitter.com/HikaThika/status/1594284560644476928?s=20&t=urF19BAE_qBbadwDbOenHA

11月23日

同舰复数舰载机雷装蓝字存在时，表现补充验证：

当空袭由水爆执行，雷装蓝字加成最大的飞机的加成值加在该舰娘原爆装最大的飞机上(基本特指剑鱼系列水爆)

舰攻舰爆维持原结论，即“雷装蓝字加成最小的飞机加在该舰娘原爆装最大的飞机上”

<https://twitter.com/yukicacoon/status/1591731654120570883?s=20&t=oL0ww96LIYZJUQGml3uJNA>

11月12日

未婚Richelieu改+38cm四連装砲改 deux适重 +4.1±2.5%(518例)

https://twitter.com/Camellia_bb/status/1591271425499082752?s=20&t=giAfa_xNhi9tYrOdYjUpCQ

未婚South Dakota改+16inch三联装MK6 mod2 2门 适重-7.2±5.4%(200例)

备注：一门mod2适重-5

https://twitter.com/kancolle_aki/status/1591340861610422273?s=20&t=oL0ww96LIYZJUQGml3uJNA

11月2日

四式重爆飛龍(熟练)イ号一型甲誘導弾特性②

对驱逐、轻巡、重巡雷装补正1.15倍

<https://bbs.nga.cn/read.php?pid=650136977&opt=128>

11月1日

四式重爆飛龍(熟练)イ号一型甲誘導弾特性：

弱回避(0.6/1.0)

https://twitter.com/noro_006/status/1587039954181292032?s=20&t=J3F81yFUKLXoO0TZLbrpSQ

四式重爆飛龍イ号一型甲誘導弾追加伤害测试：(注意这里不是熟练版)

对重巡、轻空母雷装补正1.15倍

https://twitter.com/kancolle_aki/status/1587270385179168768?s=20&t=y--Qlc00AM1ARlxboDpYKA

https://twitter.com/kancolle_aki/status/1587323473227296768?s=20&t=y--Qlc00AM1ARlxboDpYKA

***两种诱导弹伤害特性总结：

四式重爆飞龙诱导弹对除补给舰之外的全舰种雷装补正1.15倍

k102诱导弹对除补给舰之外的全舰种雷装补正1.16倍

22年10月

10月13日

·三式弹改二相关：

目前测试离岛型、炮台、软皮(港湾)倍率补正未见异常

未发现关联新对空CI

即除了面板数值，未发现新特性新功能

10月14日

·根据梦美验证，疑似AB艇/武装大发对PT存在改修伤害补正，改修补正为(1+星数/50)

该改修补正每个AB艇/武装大发都计算一次, 但星数为平均改修还是每个辅助登陆艇的改修尚不明确

·大和摸发动率研究进展:

1、基本确认等级对发动率的作用(可能与长陆一样是根号星形式?)

2、大和改二重旗舰+武藏改二发动率轻微大于武藏改二旗舰+大和改二重(约2~3%)

目前尚无法确认是因为旗舰运权重大, 还是因为大和改二重和武藏改二旗舰本身就有区别

3、基本确认合计2个电探发动率大于1个电探

10月13日

·夏活验证汇总

1、海域突破后选择题阶段F5的表现:

海域攻略判定为突破;

F5后进入母港会弹出选择题让你选

2、关于新扳手的特性:

CAV/AV/BBV/CV系可以装备, 但仅航母上可以进洞

除新扳手之外的其他扳手无论在什么舰种上都不能进洞

黑字属性部分:

空母: 火力、雷装和爆装计入空母炮击火力, 不计入航空火力

非空母: 火力计入昼夜战、雷装计入雷击及夜战伤害, 爆装对非空母的火力没有任何影响

对潜不计入对潜火力

改修部分:

改修对航空战伤害无影响

改修在非空母上炮击/夜战、以及空母昼战时增加根号星伤害;

装备在空母上进行空母夜袭时, 改修无效

蓝字部分:

改修增加雷装蓝字对航空战有效, 所有舰攻雷装+1

改修增加爆装蓝字对航空战有效, 所有舰爆/水爆雷装+1

火力/雷装/爆装蓝字在炮击环节有效, 对非空母的雷击环节有效, 火力/雷装蓝字对夜战环节有效

该蓝字能够和舰攻提供的蓝字在同一个飞机上累加

关于空母夜袭部分, 目前认为

基本攻击力 = 素火力 + 青字火力 + 夜間飛行機の火力 + 夜間飛行機の雷装 + 青字雷装 + 夜間飛行機の爆装 + 青字爆装 + 1スロットごとの夜間飛行機搭載補正の合計

特性总结如下表

熟練甲板要員 + 航空整備員各环节计算规则								
		航空战	炮击		对潜	雷击	夜战	
			空母	非空母			空母夜袭	其他
黑字	火力	无效	有效	有效	-	-	无效	有效
	雷装	无效	有效	无效	-	有效	无效	有效
	爆装	无效	有效	无效	-	-	无效	无效
	对潜	-	-	-	无效	-	-	-
蓝字	火力	无效	有效	有效	-	-	有效	有效
	雷装	所有舰攻 雷装+1	有效, 仅 计一次	无效	-	有效	有效, 仅雷 装和部分	有效
	爆装	所有舰爆 爆装+1	有效, 仅 计一次	无效	-	-	有效, 仅爆 装和部分	无效
改修		无效	√ ★	√ ★	无效	无效	无效	√ ★

3、新敌人制空

WO改II(2116)192 ?

WO改II(2115)180

高速轻空母水鬼(2125)192 ?

夏主任II(2119)208 ?

4、F4U-4

对陆舰爆

弱回避(0.6/1.0)

5、AU-1

弱回避(0.6/1.0)

6、F4U-7

弱回避(0.6/1.0)

7、MosquitoFB MkVI相关

对空射击中回避(0.6/0.7)

对驱逐舰、轻巡、重巡无伤害补正

命中暂未发现异常(符合既往公式)

8、MosquitoRB MkIV相关

陆侦伤害补正1.12 ?

陆侦制空补正1.18 ?

9、Mosquito TR Mk.33相关

弱回避(0.6/1.0)

10、特大発動艇(III号戦車/北アフリカ仕様)相关

对软皮阈值前补正=11联队

不可与11联队叠加

对DJ阈值后补正=11联队(只有登陆艇通用补正)

地图资源点、远征无加成, 可完全视作11联队

11、关于本次活动新增的“到达指定地点贴条”的机制

本次活动部分贴条的贴条时间点并非在舰队出发后, 而是舰队经过某个特定地点后再贴条

经过该点前回港舰队不贴条

经过特定地点后, 即使舰队里存在退避的船, 也会被贴上条

确切的说, 贴条时间点为分歧点战斗结束点了进击, 或能动点选了点之后。因此点了进击通过插件剧透判断带路是否正确的方法是无效的, 此时已经贴条了

12、B25对补给舰补正 1.3x(同战舰和空母)

13、K102乙诱导弹对补给舰无补正, 可能同四式重爆飞龙诱导弹的设定

14、爆战分类飞机在基地上不增加改修伤害(推测可能仅制空? 计算方式待测)

15、水雷见张员雷装和火力黑字对空母昼战有效, 对航空战无效, 设定推定和扳手相同

16、空母夜袭时改修补正和通常夜战不同, 具体如下:

夜戦改修ダメージ計算式		
	夜戦	
	空母夜襲	通常夜戦
大発	無効	√ ★
副砲	無効	√ ★
高射装置	無効	√ ★
見張員	無効	√ ★
水中探信儀	無効	無効
熟練甲板要員 + 航空整備員	無効	√ ★
夜間飛行機の改修はwikiに参照		

舰载机改修在空母夜袭中的作用见wiki

17、浸水型深海相关

集积地栖姫バカンスmodelIII、船渠、泊地等特性以及补正基本探明, 详见梦美贴
[<https://nga.178.com/read.php?tid=33769345>]

18、纯PT点疑似不会发动大和战舰特殊攻击?

19、关于各类补正位置的若干验证(仅验证势精准测试用,一般人可以不看)

a.若防御舰不吃彻甲弹补正(CA系/CV/BB/BBV),则无论进攻方什么舰种,是否携带彻甲弹

最终攻击力=int(阈值后攻击力*彻甲弹补正*战舰特殊攻击补正*弹观补正*战爆联合补正)*活动倍率补正*阈值后对陆乘算补正*浸水陆基补正*其他对特定舰补正+装甲破碎补正

b.若防御舰不吃彻甲弹补正,无论进攻方什么舰种,是否携带彻甲弹

最终攻击力=阈值后攻击力*彻甲弹补正*战舰特殊攻击补正*弹观补正*战爆联合补正*活动倍率补正*阈值后对陆乘算补正*浸水陆基补正*其他对特定舰补正+装甲破碎补正

暴击时

上述最终攻击力=A

暴击最终攻击力=int(A*1.5*暴击补正)

20、空母对陆式变更

昼战

1、基础火力部分(通常式的火力)需计算阈值前对陆乘算、对陆加算、辅助登陆艇套装补正、特殊登陆艇乘算、舰种补正加算

2、爆装部分=爆装和-非对陆舰爆爆装-喷气爆装(舰攻的爆装、扳手的爆装、水爆爆装、蓝字爆装等仍参与计算)

3、不计算雷装

4、总结起来

空母昼战对陆阈值前攻击力=[经过各种阈值前对陆补正的攻击力 + [(爆装 - 非对陆舰爆的爆装 - 喷气机的爆装) × 1.3] + 15) × 1.5] + 25

空母夜袭

阈值前无对陆补正,阈值后对陆补正依然存在

22年8月

8月22日

·大和特殊攻击发动率研究进展:

1、确认电探影响发动率(2电探约20%),其中FUMO、新旧大和头之间可能无区别;

2、确认了运对发动率的影响

3、确认了等级对发动率的影响

相关研究见[<https://nga.178.com/read.php?tid=33087726>]

[<https://nga.178.com/read.php?tid=32519865>]

8月21日

·对空CI27种初步

发动条件:大淀改专属,10cm連装高角砲改+増設機銃、12cm30連装噴進砲改二、对空电探

发动率:相对8种约高5~10%

优先级:8>27,非复合CI

保底固定击坠(A+B-1):5

固定击坠奖励系数:1.55x(1.5357~1.5714)

8月19日

·零式水上偵察機11型乙改(夜偵)网页版实测暴击率上升确认

[https://twitter.com/shiro_sh39/status/1560563434801938434?s=20&t=Fbc8Q6TBYO_EleYANLW2IA]

8月4日

- Samuel.B.Robert MKII 特性
 - 无条件先反
 - 可携带旋翼机, 对潜攻击方式为“爆雷反潜”
 - 携带旋翼机时可参与对潜支援
 - 无法发动弗莱彻系列专属对空CI
- Mk.32 对潜鱼雷(Mk.2落射機)为暴雷投射机
- 8-4维护后, 以下四种装备获得对潜时使敌潜水舰“装甲减少”特性
- Mk.32 对潜鱼雷(Mk.2落射機)
- Hedgehog(初期型)
- 对潜短鱼雷(試作初期型)
- RUR-4A Weapon Alpha改
- 减少值暂定和日本暴雷一致, 为根号下(不包括蓝字的该装备对潜-2)
- 对空蓝字相关
- 加重对空=INT(原加重对空+0.5*蓝字对空)
- 舰队防空=INT(原舰队防空+0.5*蓝字对空)
- 制空不受影响

8月3日

- 大和改二(未婚)+试制51三联装x2, 适重-17?
- 大和改二(未婚)+46三联装x2, 适重-10?
- 大和改二可能适重与大和改二重/武藏改二不同?

[<https://twitter.com/rook2605272/status/1554786971851313154?s=20&t=M7XzxUqs4PNFP7aDc6prYA>]

8月2日

- PT命中式更新:
 - 1、天雾(及相邻)补正为加算
 - 2、PT(B)(C)回避项微调
 - 3、双舰爆及武装大发/AB艇复数装备时补正判明
- 具体见:
 - [https://twitter.com/Xe_UCH/status/1554299068486397953?s=20&t=GTSiM8lgydhmezveg-G4ag]
 - 相应内容已经同步更新到PT命中贴里[<https://nga.178.com/read.php?tid=30455886>]

22年7月

7月28日

- 二式陆侦伤害补正: 1.125→1.12

7月26日

·鱼鱼水CI单双发比例微调:

根据梦美2022春活友军相关数据, 鱼鱼水单双发比例(比起15:85、10:90)更接近1:8
主鱼电1:2不变

7月24日

·敌潜水艇隐藏雷击命中定数变更(部分)

潜水ソ級elite 75→45

潜水ソ級flagship 80→60

潜水新栖姬flagship(377)>85?

95%CI范围约为5

推测为梯形火力补正变更后的某次维护削掉的

数据来源为梦美poi数据(2019-11-30以后)

7月20日

·马里兰特殊攻击调查: 目前认为性质与科罗拉多特殊攻击完全一致

[https://twitter.com/CC_jabberwock/status/1549460354081533952?s=20&t=P2zKX9jQchPITIQs4BnbZQ]

7月19日

·新装备开发相关:

SOC Seagull 推定仅北安普敦/海伦娜可开发, 开发池为铝池, 几率4%

九八式水上偵察機(夜偵) 推定仅川内改二能开发, 开发池为铝池, 开发几率为2%

来自梦美

7月15日

·婚武藏改二+试制51三联装适重推定0~-1

[https://twitter.com/Camellia_bb/status/1547883923501359105?s=20&t=vheeADcL-hxq9s1y0hwKrA]

·婚长门改二+试制51三联装适重推定-3.8→未婚-6?

[https://twitter.com/kancolle_aki/status/1547956637558018052?s=20&t=RQogCAIEYW0iAkbzhkOsQg]

7月12日

活动期间验证汇总:

1、B25特性:

--无对空射击回避

--基本攻撃力 = 種別倍率 × {(雷装 or 爆装*诱导弹补正/德国陆攻补正etc. + 改修強化値(基地)) × √(搭載数補正 × 搭載数) + 25} * B25补正

--B25补正:

驱逐舰、PT=1.9

轻巡洋舰=1.75

重巡=1.6

战舰=1.3?

正航/轻母=1.3?

命中

等同于+3命中旧陆攻(对后期型敌人命中约75%), 目前样本对象为驱逐、轻巡
对PT无命中补正

[https://twitter.com/Camellia_bb/status/1532006059174690816?s=20&t=fqSJR3DoUVojAtAMRm-nQw]

[<https://twitter.com/yukicacoon/status/1545013672543547394?s=20&t=Ve7P9u4J16SBDEJCIAC2zw>]

****关于深海B25**

目前观测到显著高于常规计算式的伤害, 可能存在一定的补正。命中方面尚无法证实存在额外补正

[https://twitter.com/yukicacoon/status/1539267517155201024?s=20&t=VWgVyrXmNz_N6_eua6rwEA]

2、E2-U 飞机场(ID 2091~2093)、敌轻母又级II elite和flagship可空袭反潜

确认可参与空袭反潜

观察到数架哨戒鹰的伤害不会被潜艇完全吸收, 可能并没有强制目标选择性

3、流星改(熟练)有弱对空回避

4、友军可能存在降低敌旗舰选择率的机制

推测友军的旗舰选择机制为:

1)第一轮选择, 如果选中僚舰, 则攻击僚舰; 若选中旗舰, 则再选择一轮;

2)第二轮选择, 选中僚舰, 则攻击僚舰; 若选中旗舰, 则判定是否援护

这样, 当敌剩2舰下, 友军选中旗舰的机率(不考虑援护)为 $0.5 \times 0.5 = 25\%$

具体变更的时期不明, 历史数据表明, 实装时间应该是21春

7月9日

·宗谷(南极观测)携带直升机或直升机+水听时反潜为“爆雷攻击”

·5个WG42火箭弹对陆加算同4火箭弹(160)

[https://twitter.com/hedgehog_hasira/status/1545445284582268928?s=20&t=DhOEXSB7gTnc9Tuy_HMH8A]

7月7日

·基地对PT伤害验证:

阈值前或阈值后0.4 or 0.7倍

65队对PT确定按25雷装计算

[<https://twitter.com/yukicacoon/status/1544561545958400001?s=20&t=Ve7P9u4J16SBDEJCIAC2zw>]

7月3日

·零式水上侦察机11型乙改(夜侦)特性:

火力补正+7

从一些小样本看, 单格发动率显著高于98夜侦

大体上命中率、发动率、暴击加成极有可能与PSV记载特性符合:

[<https://nga.178.com/read.php?pid=621795354&opt=128>]

[<https://twitter.com/ych0701/status/1542519993006313473?s=20&t=QYIf2KJTfiYNZfAZIuvklQ>]

[https://twitter.com/neiraa_shishiri/status/1542457647026548737?s=20&t=QYIf2KJTfiYNZfAZlUvklQ]

22年6月

5月23日

·大和特殊攻击倍率修正:

两舰攻击:二番舰补正:1.55x, 二号舰为武藏改二/大和改二时 1.55x1.2; 二号舰为大和改二重时 1.55x1.25

其他不变

[https://twitter.com/CC_jabberwock/status/1539668040979140608?s=20&t=q-4uuCapKC6gvOJh03ALuA]

5月18日

科罗拉多特殊攻击倍率变化

一号舰:基础1.5x

二号舰:基础1.15→1.3x 大七补正1.1→1.15x

三号舰:基础1.15→1.3x 大七补正1.15→1.17x

SG后期型额外补正:1.15x

大七不包括:长门(未改), 陆奥(未改), Nelson(未改)

[https://twitter.com/CC_jabberwock/status/1538177195968909312?s=20&t=NHXJ_6huGG_VmWkrBOFgnQ]

5月13日

几个大和特殊攻击发动率的验证:

[<https://twitter.com/kurosg/status/1535983150337171456?s=20&t=BdFCXdeT3KpPsCuz5Uz-jg>]

[<https://twitter.com/kurosg/status/1535982804667748352?s=20&t=BdFCXdeT3KpPsCuz5Uz-jg>]

[https://twitter.com/CC_jabberwock/status/1535675434578284544?s=20&t=BdFCXdeT3KpPsCuz5Uz-jg]

第三个随伴舰lv99

初步猜想可能是等级强相关的金刚摸模板

5月9日

·大和改二相关特性

----大和特殊攻击相关

两船(ID401)特殊攻击

发动条件

单舰队梯形, 联合舰队第四阵(仅第一舰队)

参与舰中破发动不可

参与舰额外弹药消耗为本场战斗应消耗的1.6倍(对比:长陆1.5)

大和改二/大和改二重旗舰时, 二号舰俾斯麦、衣阿华、黎塞留、武藏改二可以发动

武藏改二旗舰时, 二号舰仅大和改二/重可发动

倍率(一号舰2发, 二号舰1发)

一番舰补正: 1.4x, 二号舰为武藏改二/大和改二时 1.4x1.1

二番舰补正: 1.55x, 二号舰为武藏改二/大和改二时 1.55x1.2

水上电探(索敌 ≥ 5) 1.15x

大和电探(新旧皆可) 1.15x1.1

撤甲弹 1.35x

三船特殊攻击(ID400)

发动条件

前同两舰

参与舰额外弹药消耗为本场战斗应消耗的1.8倍

需大和改二/大和改二重旗舰, 二三号舰为: 武藏改二(必须二号舰)+陆奥改二/长门改二、长门改二+陆奥改二、伊势改二+日向改二、山城改二+扶桑改二、纳尔逊+厌战、罗马+意大利、金刚改二丙+比睿改二丙、南达科他+华盛顿

武藏改二(必须二号舰)+陆奥改二/长门改二组合时, 为复合判定, 即先判定是否三船特殊攻击发动, 失败再判定二船攻击是否发动。若三号舰中破, 二号舰完好, 则跳过三船直接判定二船是否发动

倍率(1、2、3舰各一发)

一番舰补正 二号舰是武藏改二/伊势改二/日向改二/长门改二/陆奥改二 1.5x1.1 其他战舰 1.5x

二番舰补正 武藏改二 1.5x1.2 长门改二/陆奥改二 1.5x1.1 伊势改二/日向改二 1.5x1.05 其他战舰 1.5x

三番舰补正 1.5x1.1

水上电探 1.15x

大和电探(新旧皆可) 1.15x1.1(三番舰不吃大和电探补正), 重复不可

撤甲弹 1.35x

-----新对空CI

大和改二/重 武藏改二限定

42種: x1.65, +10 10cm連装高角砲群 集中配備*2、大和電探、機銃(对空 ≥ 6)

43種: x1.6, +8 10cm連装高角砲群 集中配備*2、大和電探

44種: x1.6, +6 10cm連装高角砲群 集中配備、大和電探、機銃(对空 ≥ 6)

45種: x1.55, +5 10cm連装高角砲群 集中配備、大和電探

以上对空CI非复合判定类型, 仅单判定

判定优先顺序: 42→43→44→45

44种+10cm高角炮集中配置(旧10cm副炮)可复合判定发动26种(可能是因为26种发动率大于44种), 42、43种不可

该对空CI群发动优先级高于其他其他对空CI群(大于亚棍CI)

大和改二可发动26种对空CI, 不可发动28种CI

-----大和改二重先反条件

对潜100以上+水听+对潜7以上水爆机/直升机, 同扶桑山城

·金刚级僚舰夜战突击强化:

基础倍率 1.9x→2.2x

T不利倍率 0.75x→0.8x

22年5月

5月21日

·基地航空队キ102乙及其诱导弹型、飞龙诱导弹命中调查：

まとめ			
	駆逐艦	軽巡	重巡
キ102	+7	+0	?
キ102乙誘導弾	-15	+7	+0
飛龍誘導弾	-7	+7	?
証拠強度：強			
証拠強度：中			
証拠強度：弱			

1) 鉴于以往陆航命中多以驱逐舰作为观察样本，其他舰种因数量较少及位置不佳(常旗舰)，因此不能排除既存假定计算式和非驱逐舰种对不上的可能；

2) 表格里各种补正可能是因为“袭击机”、“诱导弹机”分类造成的，但目前并未在同为诱导弹机的fritz-x上观察到与假定计算式相悖的现象，推测表格中的补正只在飞龙诱导弹和ki102诱导弹身上存在

[<https://twitter.com/yukicacoon/status/1524770668717379584?s=20&t=FQclbY6Es67yw0pY3wxdoQ>]

[<https://twitter.com/yukicacoon/status/1519645424927141888?s=20&t=FQclbY6Es67yw0pY3wxdoQ>]

·加富尔相关适重调查：

+305三联改，+13%

+356改，+2%

+38四联改，500件，-1~-2%

+16inch mk7，-8%

+16inch mk6 mod2，-12%

+41，-10%

+46改，500件，-18%

+381mm/50 三联装改，500件，+0%

[https://twitter.com/kancolle_aki/status/1527920733351190528?s=20&t=FQclbY6Es67yw0pY3wxdoQ]

[https://twitter.com/Camellia_bb/status/1527622276018933760?s=20&t=FQclbY6Es67yw0pY3wxdoQ]

[https://twitter.com/kancolle_aki/status/1526847073551024128?s=20&t=FQclbY6Es67yw0pY3wxdoQ]

[https://twitter.com/kancolle_aki/status/1517502155036688385?s=20&t=FQclbY6Es67yw0pY3wxdoQ]

·塔什干+130mm B-13适重调查：

+1门，+5~6%

+2门，+7~8%

[<https://twitter.com/yktd708/status/1523262241662849024?s=20&t=FQclbY6Es67yw0pY3wxdoQ>]

5月7日

·三式指挥联络机(对潜)改修效果:对潜伤害+0.2*星, 昼炮击/夜战/雷击可能无效, 索敌+根号星
[https://twitter.com/CC_jabberwock/status/1522610871788212226?s=20&t=glUXr_IDQsEmDwW-SRRbJA]

**三式指挥联络机改:对潜+0.3*星, 索敌+根号星

·目前定性确认二式暴雷在对潜战中可能额外增加命中, 该效果不能累积, 且对于(刺猬弹、喷进炮)等暴雷无效

[https://twitter.com/shiro_sh39/status/1514416400227479552?s=20&t=glUXr_IDQsEmDwW-SRRbJA]

[https://twitter.com/panmodoki10/status/1522507740274651136?s=20&t=glUXr_IDQsEmDwW-SRRbJA]

5月1日

·关于携带大发对资材类资源打捞的影响调查

---2-4捞桶部分:

- 1、一些小样本显示, 最低需要4个大发, 开始出现概率2桶;
- 2、一些小样本显示, 大发数量或与出现2桶的几率成正相关, 但即使携带17个大发依然会出1桶, 目前判断可能无法达成确定100%2桶;
- 3、内火艇、89战车等同大发效果, 运输桶则没有效果;
- 4、大致一个大发增加4%捞到2桶的机率?

---关于其他资源点该机制是否有效:

- 1、确定有效的:3-2-I(小家具箱)
- 2、可能无效的:2-1-E(高速建造)、2-2-J(高速建造)、2-4-G(开发资材)、3-3-D/H(大中家具箱)
- 3、尚不能确定的:3-4-K/O(大中家具箱)

[https://twitter.com/CC_jabberwock/status/1520670768673132544?s=20&t=8Bt4PcHE7HPeDqv1TXO5hQ]

22年3~4月

4月29日

·已确认SG雷达(初期和后期)蓝字索敌在地图索敌环节正常生效(加裸索敌)

[https://twitter.com/CC_jabberwock/status/1519715782606802944?s=20&t=B5x59UfTFvQIXLtD1VoD_Q]

4月21日

·目前确认携带一定数量大发在2-4桶点(A/D)可能随机获得2桶

[https://twitter.com/myteaGuard/status/1516764102848573442?s=20&t=4kLxO2MkhYEd56FwXCnnAw]

可以确认的事实:

- 1、并不存在一定获得2桶的渠道(也就是满足条件后获取2桶是随机的)
- 2、此规则对紫菜点不适用(无论如何增加大发, 紫菜点只能获取1紫菜)

不能确认的点:

- 1、尚不能确认携带的大发数量和获取2桶的几率是否呈现一定相关性;
- 2、尚不能确认对喷火点、家具币点有效;
- 3、尚不能确认内火、89、运输桶的作用;

4、尚不能确认最低携带多少大发就能随机获得2桶

4月16日

·舰载机熟练度命中加成在先制反潜(先反)环节无效

[https://twitter.com/Camellia_bb/status/1514976505910415365?s=20&t=qNt6j-JLtlUfkuFHPYWlvq]

·加贺改二护对潜和先制对潜可能都不受舰载机熟练度的命中加成

[<https://twitter.com/yukicacoon/status/1515254123687415810?s=20&t=nDVsoEWjQBXWCKaKtaNYuA>]

4月17日

·未婚加富尔+mk7, 适重-9?

[https://twitter.com/kancolle_aki/status/1511676191144837121?s=20&t=o3HroiTMcYhEZ0MUm2bGsA]

·未婚加富尔+mk6mod2, 适重-12?

[https://twitter.com/kancolle_aki/status/1510669949752295432?s=20&t=o3HroiTMcYhEZ0MUm2bGsA]

4月18日

·キ102乙改~イ号一型乙特性初步研究:

1、具有二档回避

2、确认对多个舰种存在大约1.16倍的补正(CL,DD,CVL,BB等)

·活动期间验证:

1、屠龙丙可能具有对重爆制空补正 屠龙丙在甲难度未检测出对重爆补正

[https://twitter.com/kanprint/status/1497586334608752641?s=20&t=hlcOk_6c2qSPHesTaYfhRg]]

2、65队~古姬可能视作驱逐舰, 即伤害可能是25雷装x对姬特效补正

[<https://twitter.com/kancollect/status/1496589092447875072?s=20&t=t94fcAjuoun6CXAtchPPQ>]]

其他陆攻和航空战也检测出对古姬的对姬特效补正

其中航空补正约2~2.8x, 不确定是否存在随机倍率

3、キ96无对重爆补正

[https://twitter.com/yukicacoon/status/1497576771629158406?s=20&t=hlcOk_6c2qSPHesTaYfhRg]]

4、山汐丸特性

1)内部为补给舰分类, 可以携带洋上补给, 但不能携带大发类装备

2)改造后可以携带舰爆和舰战, 携带舰爆时昼炮击为空母火力公式

3)先反条件为面板对潜100, 携带舰爆/旋翼机/对潜联络机为航空对潜, 仅携带水听/水爆为暴雷对潜

4)山汐丸中破, 即使携带舰爆/旋翼机/对潜联络机也会变成暴雷反潜(虽然动画依然是航空反潜)

5、三式对潜联络机改, 改修效果:

索敌+根号星

对潜+0.3*星？

6、超重爆空袭相关

判定规则

首先欲参与防空的基地部队都必须点到防空牌子

当“北九州防空....全力进击”的按钮出现后：

0~1.6s后点击→BAD(基地1部队防空)

1.6~2s→GOOD(基地2部队防空)

2~3.2s→PERFECT(基地3部队防空)

3.2~3.6s→GOOD(基地2部队防空)

3.6~4s→BAD(基地1部队防空)

*防空陆航部队从前往后(或从左到右)顺次选择，即：若判定1部队防空，则由翻到防空牌子的第一队陆航迎击

*目前认为超重爆空袭为独立的三次航空战，但与常规的基地战斗不同，每次空袭敌人搭载重置，而我方不重置，即我方制空继承上一次航空战后的制空

*游戏内显示的制空状态为最后一次空袭的结果

*可能超重爆空袭的解谜条件并非传统的“基地空优x回”，而是“航空战空优x回”。目前证实，一次超重爆空袭里只要有一次航空战空优即可达成解谜。若要求三次超重爆空袭，则需要三次超重爆空袭里每一次至少一回航空战空优(而非一次超重爆三次空优)

*不同难度下的超重爆空袭表现

甲，QTE阶段3泡芙，空袭回数3

乙，QTE阶段2泡芙，空袭回数2

丙，QTE阶段1泡芙，空袭回数1

丁，QTE阶段1泡芙，空袭回数1

*关于制空补正：与一般空袭、高高度空袭均不同。除了火箭机之外，其他数种飞机均拥有制空加成

具体如下图

超重爆假定补正表						
A类机						
雷电、烈风改、飞燕244、屠龙						
中队总数	1	2	3	4	5	6
补正	0.07	0.14	0.21	0.28	0.35	0.42
B类机						
紫电343、FW190D-9						
中队总数	1	2	3			
补正	0.11	0.14	?			
C类机						
烈风352、屠龙丙、キ96						
中队总数	1	2	3			
补正	0.177	0.287	0.397			
D类机						
秋水 试制秋水 Me163b						
中队总数	0	1	2	3	4	5
D类补正1	? 0.5	? 0.95	?	1	1	1
D类补正2	0.3	0.55	0.85	1	1.07	? 1.1
假说式						
超重爆补正=(A类补正+B类补正+C类补正)xD类补正1+D类补正2						
超重爆制空=[基地总防空制空x超重爆补正]						

7、深海飞机“深海空超要塞”系列相关

为装备在新飞行场姬上的飞机，内部装备分类是陆攻

- 1)依然延续只有爆装空袭动画却是雷击的动画的bug，只能造成强制擦伤(？
- 2)参与基地空袭、基地航空队航空战的制空争夺，不参与舰队vs舰队时的航空战争夺
- 3)超重爆飞机场姬相关：

ID 2077 ？

ID 2078 搭载66 制空224 推定搭载分布24 18 16 8

ID 2079 搭载84 制空？ 推定搭载分布？

不参与炮击战，夜战时仅会发动齐柏林式的攻击

[[<https://twitter.com/syoukuretin/status/1500535868045795330?s=20&t=awsSViZdVW48XK-rpnEfmA>]]

8、キ102乙具有弱回避(0.6/1.0)，目前未发现伤害有特殊补正

[[https://twitter.com/oxke_admiral/status/1500861532334223361?s=20&t=awsSViZdVW48XK-rpnEfmA]]

9、深海玉栖姬舰种变化

深海玉栖姬 航空战舰 制空93 推定搭载分布0 0 0 72

深海玉栖姬·坏 驱逐舰

22年2月

2月10日

·潜艇雷改修可能存在昼战炮击伤害补正, 改修效果为1*根号星

[https://twitter.com/hedgehog_hasira/status/1493179834364665857?s=20&t=EyZjUfXOhzsjjT9rwrSwPg]

[https://twitter.com/hedgehog_hasira/status/1494612620384432130?s=20&t=EyZjUfXOhzsjjT9rwrSwPg]

·未婚加富尔+41炮补正调查: 514件, 约-10

[https://twitter.com/Matsu_class_DD/status/1494354079082225664?s=20&t=EyZjUfXOhzsjjT9rwrSwPg]

·未婚加富尔+46炮补正调查: 213件, 约-20

[https://twitter.com/Matsu_class_DD/status/1493866346144493568?s=20&t=EyZjUfXOhzsjjT9rwrSwPg]

大体上加富尔适重=甘古特

2月13日

·潜艇雷改修效果修正:

雷击/夜战 0.2*星

甲标类不变(雷击无效, 夜战根号星)

[https://twitter.com/CC_jabberwock/status/1492843589872721920?s=20&t=3SPqtS9AALoiVRXImZM-DA]

[<https://twitter.com/yukicacoon/status/1492828785254682631?s=20&t=3SPqtS9AALoiVRXImZM-DA>]

2月12日

·Fritz-X可能对驱逐舰不存在命中补正(正负皆无)

[<https://twitter.com/yukicacoon/status/1492345777112248327?s=20&t=Z9me-H6hc1mwINC-VE8UGg>]

·警戒阵可能全员拥有对PT1.2x补正(该补正位于装备补正/舰种补正处), 警戒阵对DD的命中补正也适用于PT(该补正位于系数0.42之前)

同时推测, 史实命中补正亦位于系数0.42之前

[https://twitter.com/Divinity__123/status/1492264067809038343?s=20&t=Z9me-H6hc1mwINC-VE8UGg]

2月6日

·长陆胸热发动率初步推定:

$\sqrt{\text{一号舰lv}} + \sqrt{\text{二号舰lv}} + 1.2 * (\sqrt{\text{一号舰运}} + \sqrt{\text{二号舰运}}) + 30$

[<https://twitter.com/kanprint/status/1490311067742142467?s=20&t=kK3lzn7v0ddMaiTFsOQCRg>]

**存在2个数据离脱模型, 所以需要进一步的确认

2月3日

·基地航空队上, 水侦系对潜无熟练度带来的命中补正(暴击伤害也没有)

[https://twitter.com/Yama625Ayanami/status/1488913996808073218?s=20&t=0hmWbTX_yK3a5ym4-UwPpQ]

22年1月

1月29日

·特大发+一式炮战车对陆补正基本探明，概述如下：
对全部陆基，一式炮战车=内藏89+内藏11联队+自己补正合算
其中自己补正为x1.3(位置A3)，+42(位置B3)，对全部陆基适用
89+一式炮战车=89战车*2+11联队+自己补正
11联队+一式炮战车=89战车+11联队*2+自己补正
详见梦美对陆贴[<https://nga.178.com/read.php?tid=16936146>]

1月24日

·PT命中式，疲劳补正的位置判定：
命中項(对PT)=(命中項*疲劳補正*0.42+24)*裝備補正*艦種補正
[<https://twitter.com/yukicacoon/status/1485198267948273667?s=20>]
·空母熟练度与暴击率:(以下均为满熟练>>状态下的情况)
平A状态--首格攻击机+8%，其他格攻击机+6%/格
战爆联合--若首格飞机参与战爆CI，则+8%，搭载飞机平均熟练度>>时+13%
[https://twitter.com/Divinity__123/status/1485485458490634241?s=20]

1月22日

·天雾改二对pt不存在伤害补正，上下友舰可能也不存在
[<https://twitter.com/yukicacoon/status/1484740545805107202?s=20>]

1月13日

远征24 北方航路海上護衛
大成功要求桶数4→2
[https://twitter.com/jo_swaf/status/1481604165122277390?s=20]

1月12日

·空母夜袭种别定数推定：
夜战+夜战+夜攻 105
夜战+夜攻/夜彗星 120
夜战+夜间机+夜间机 130
·空母夜袭暴击率与熟练度的关系推定：
每格满熟练>>+6%暴击率
[https://twitter.com/Divinity__123/status/1481091340876369921?s=20]

1月6日

·对于有对空射击回避的飞机，对空CI的最低保证击坠数假定式为：

$\text{int}(\text{固定击坠A} * \text{加重对空补正} + \text{固定击坠B})$

从目前已知AB值的对空CI种类的实测最低保证击坠数来看是全部吻合的

[<https://twitter.com/yukicacoon/status/1479743497100226562?s=20>]

1月4日

·零式艦戦64型(複座KMX搭載機)无对空射击回避，无夜间机特性

·深海舰载机：

夜復讐深海艦攻II无回避，从夜復讐深海艦攻有回避推断，可能没实装

深海戦爆複座鷹/改都有对空射击回避

·特大発動艇+一式砲戦車：

目前认为存在高额的阈值前补正和少许的阈值后补正，详细补正数据还在验证中