

前のver:

<https://docs.google.com/document/d/1Ggq0v-KfrjfF9PcvK2y4c87yiH3YEpOOvqKTMQQ9wX0/edit?usp=sharing>

(作成日:09/03/2016)

発動判定順:

段階1: 単艦の発動判定

(例: 単艦の装備で複数の種類の対空CI発動条件を満たす時)

↓

段階2: 艦隊の発動判定

(例: 艦隊の中の複数の艦船が異なる種類の対空CIを出せる時)

優先度は「**艦隊の中複数の対空カットイン艦がいる**」と「**同一の艦娘は複数種の対空カットインを出せる**」という二つの状況を分けて認識すべきである

段階1: 単艦の発動判定

1.1 発動判定方法仮説

手順1

各対空CIの通常発動率を求めます

注:

判定乱数が通常発動率以下なら→発動

判定乱数が通常発動率以上なら→不発

手順2

判定乱数を生成する

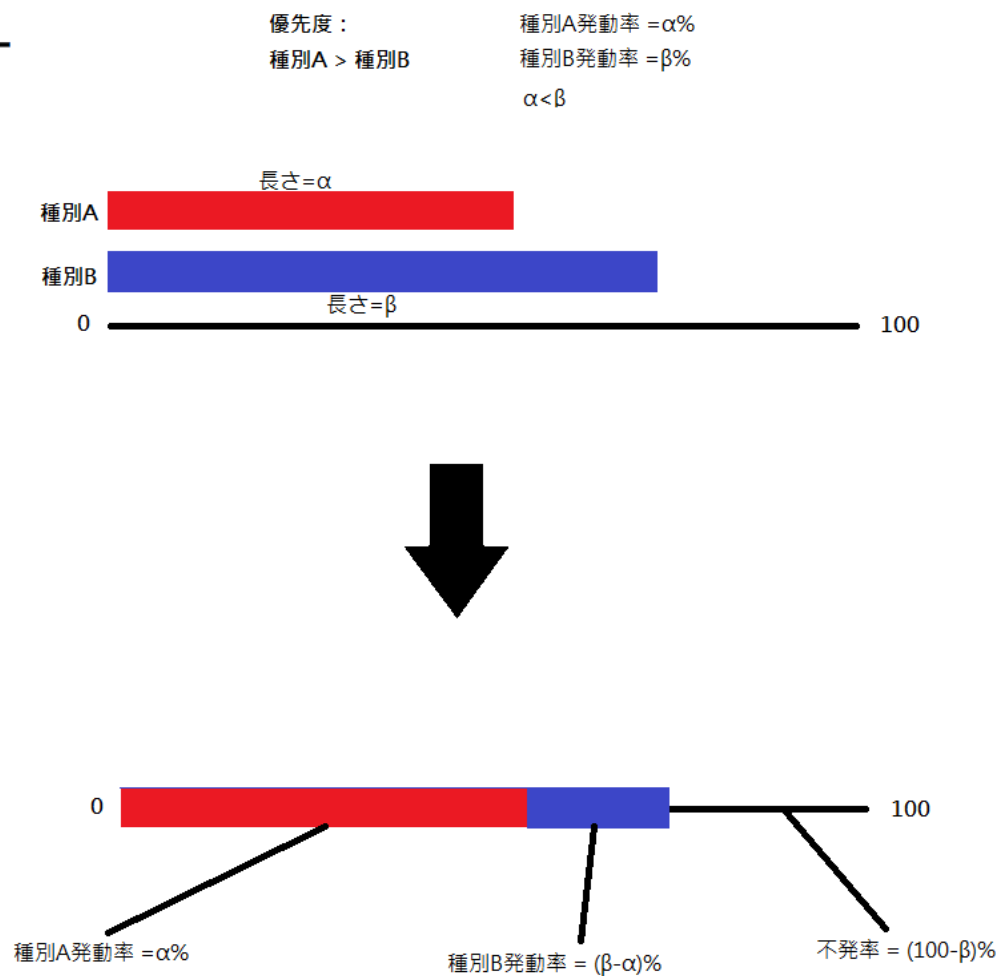
ランダム数は各艦ひとつ生成しますので、同じ艦に対して、注意すべきなのは、発動率を決めるランダム数一回しか生成しない。

手順3

まず各艦に対して、特定順番(単艦の対空CI発動優先度)で発動判定を行う

図式：

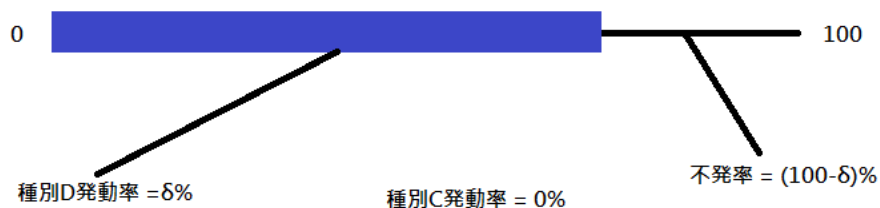
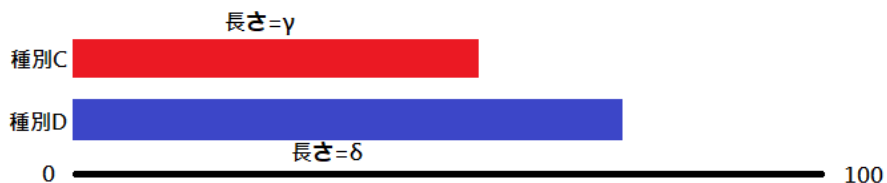
場合一



場合二

優先度：
種別D > 種別C

種別C発動率 = $\gamma\%$
種別D発動率 = $\delta\%$
 $\gamma < \delta$



仮説の利点

下記の現象が説明できる

1. 一部の対空CIに対して、艦船の装備で1種類以上の対空カットインを出せるとしても、一種のカットインしか出せない
 2. $\Sigma(\text{個別的対空CI発動率}) \approx \max(\text{個別的対空CIの通常発動率})$
-

1.2 対空CI発動優先度

今現在(20/09/2017)の実測優先度:

([] : 複数の対空CI同時発動可能)

1 > (2、3、5、8)
4 > 6
5 > 8
7 > 9
[7 > 8]
10 > (8、9、11、12)
11 > 9
14 > (8、15)
15 > 9
17 > 9
[8 > 18]
[19 > 20] > 9
21 > (5、8)

注:

他の対空CI種別の優先度は要検証

補足

従来 of 仮説:

システムは最大の固定ボーナスの対空カットイン(強カットイン)を選ぶ

反例が見つかった

<https://twitter.com/KennethWWKK/status/907215075366248448>

kind 7優先度 > kind 8優先度

段階2: 艦隊の発動判定

規則一、艦隊においてカットイン種別(api_kindの値)が一番大きいのカットインを選んで発動させる

規則二、api_kindが同じだったら、上から下まで同じapi_kindを持つ艦娘に判定を行う

図式:

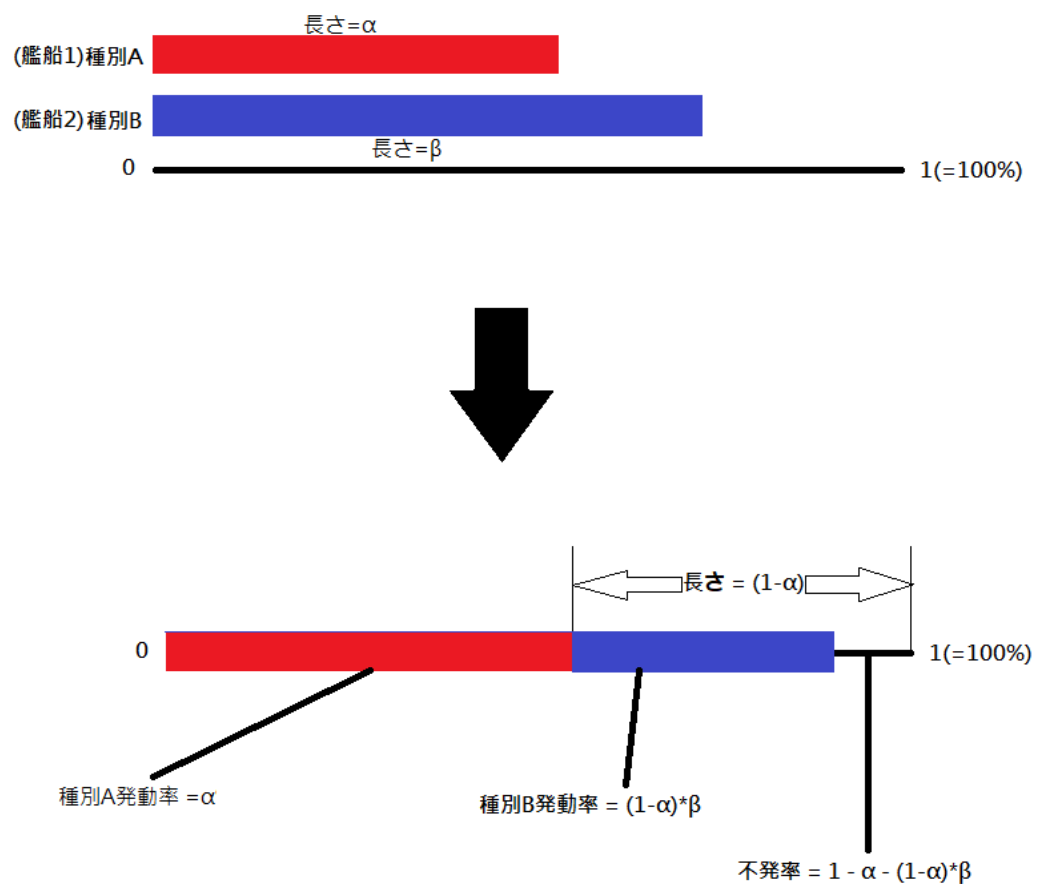
艦隊の発動判定

優先度:

種別A > 種別B

種別A発動率 = α

種別B発動率 = β



作成日: 20/09/2017

連絡、質問: [影月巴舞](#)

Reference :

http://jbbs.shitaraba.net/bbs/read_archive.cgi/netgame/12394/1416371100/#437
http://jbbs.shitaraba.net/bbs/read_archive.cgi/netgame/12394/1416371100/#438
http://jbbs.shitaraba.net/bbs/read_archive.cgi/netgame/12394/1416371100/#441
https://docs.google.com/spreadsheets/d/1PdzuU-Z5aCf81_2x9-k3GrJ90y1XEfK8Jkqh4kgV2Sc/edit#gid=2141962752
https://docs.google.com/spreadsheets/d/1PdzuU-Z5aCf81_2x9-k3GrJ90y1XEfK8Jkqh4kgV2Sc/edit#gid=1045623539
https://docs.google.com/spreadsheets/d/1PdzuU-Z5aCf81_2x9-k3GrJ90y1XEfK8Jkqh4kgV2Sc/edit#gid=1063080644
https://docs.google.com/spreadsheets/d/1PdzuU-Z5aCf81_2x9-k3GrJ90y1XEfK8Jkqh4kgV2Sc/edit#gid=1515086181
http://jbbs.shitaraba.net/bbs/read_archive.cgi/netgame/12394/1416371100/#470
http://jbbs.shitaraba.net/bbs/read_archive.cgi/netgame/12394/1416371100/#437
<https://www.ptt.cc/bbs/KanColle/M.1427093832.A.130.html>
<https://www.ptt.cc/bbs/KanColle/M.1427464865.A.FA3.html>
<http://jbbs.shitaraba.net/bbs/read.cgi/netgame/13745/1439793270/165>
http://jbbs.shitaraba.net/bbs/read_archive.cgi/netgame/12394/1416371100/#691
<https://docs.google.com/document/d/1Ggq0v-KfrjF9PcvK2y4c87yiH3YEpOOvqKTMQQ9wX0/edit?usp=sharing>
<https://twitter.com/buradorafc/status/705205638868000769>
<https://twitter.com/KennethWWKK/status/706464933098049536>
<https://twitter.com/KennethWWKK/status/706465180486488064>
<https://twitter.com/KennethWWKK/status/706466567727423489>
<https://twitter.com/KennethWWKK/status/707549195599634433>
<https://twitter.com/KennethWWKK/status/704619058537168896>
<https://twitter.com/KennethWWKK/status/707547687382491137>
<http://ja.kanColle.wikia.com/wiki/%E3%82%B9%E3%83%AC%E3%83%83%E3%83%89:403#7>
<http://ja.kanColle.wikia.com/wiki/%E3%82%B9%E3%83%AC%E3%83%83%E3%83%89:403#9>
https://twitter.com/nicolai_2501/status/894591497588178944
<https://twitter.com/KennethWWKK/status/907215075366248448>

付録

艦これ改の単艦発動優先度

(カッコ内の対空カットイン別は、優先度が一番高いのだけ判定される。カッコ外のは、前の発動しなければ、引き続き判定を行う)

(1 → 2 → 3) → 10 → 11 → 4 → 5 → 6 → 7 → 8 → 9 → 12 → 13

艦これ改の単艦通常発動率

api_kind	艦船限制	装備	通常発動率
1	秋月型	高角砲／高角砲／電探	64.36%
2	秋月型	高角砲／電探	57.43%
3	秋月型	高角砲／高角砲	49.50%
4	無い	大口径主砲／三式弾／高射装置／対空 ≥ 2 の電探	51.49%
5	無い	対空 ≥ 8 の高角砲／対空 ≥ 8 の高角砲／対空 ≥ 2 の電探	54.46%
6	無い	大口径主砲／三式弾／高射装置	39.60%
7	無い	高角砲／高射装置／対空 ≥ 2 の電探	44.55%
8	無い	対空 ≥ 8 の高角砲／対空 ≥ 2 の電探	49.50%
9	無い	高角砲／高射装置	39.60%
10	摩耶改二	高角砲／対空 ≥ 9 の対空機銃／対空 ≥ 2 の電探	59.41%
11	摩耶改二	高角砲／対空 ≥ 9 の対空機銃	54.46%
12	無い	対空 ≥ 9 の対空機銃／対空 ≥ 3 の対空機銃／対空 ≥ 2 の電探	44.55%
13	摩耶改二不可	対空 ≥ 8 の高角砲／対空 ≥ 9 の対空機銃／対空 ≥ 2 の電探 (注)	34.65%

(注) *艦これ改の優先度判定に基づいたら、kind13の優先度はkind8より低い、通常発動率はkind8より低いため、kind13の発動条件が揃っても、kind8の対空CIしか出せなくなる