

始めたばかりの隊長さんへ(2022年8月版)

作成：2022/08/14 あらいぐま(青い鳥/れおぱーど)

Special Thanks おが隊長

<<目次>>

- 1. オブリとの戦闘
- 2. 連続攻撃(Combo)のために
- 3. Combo★5? or Critical★8?
- 4. ATKを上げよう
- 5. メンバー強化の優先順位
- 6. 協力戦エリクサーは買ってはいけない
- 7. 効率の良い協力戦をするために
- 8. 特訓、スタートダッシュは必要?
- 9. URアビリティ、6枚か10枚か。
それが問題だ。
- 10. ステラコインを節約しよう
- 11. 協力戦と対戦階級
- 付録. ダメージと獲得スコア

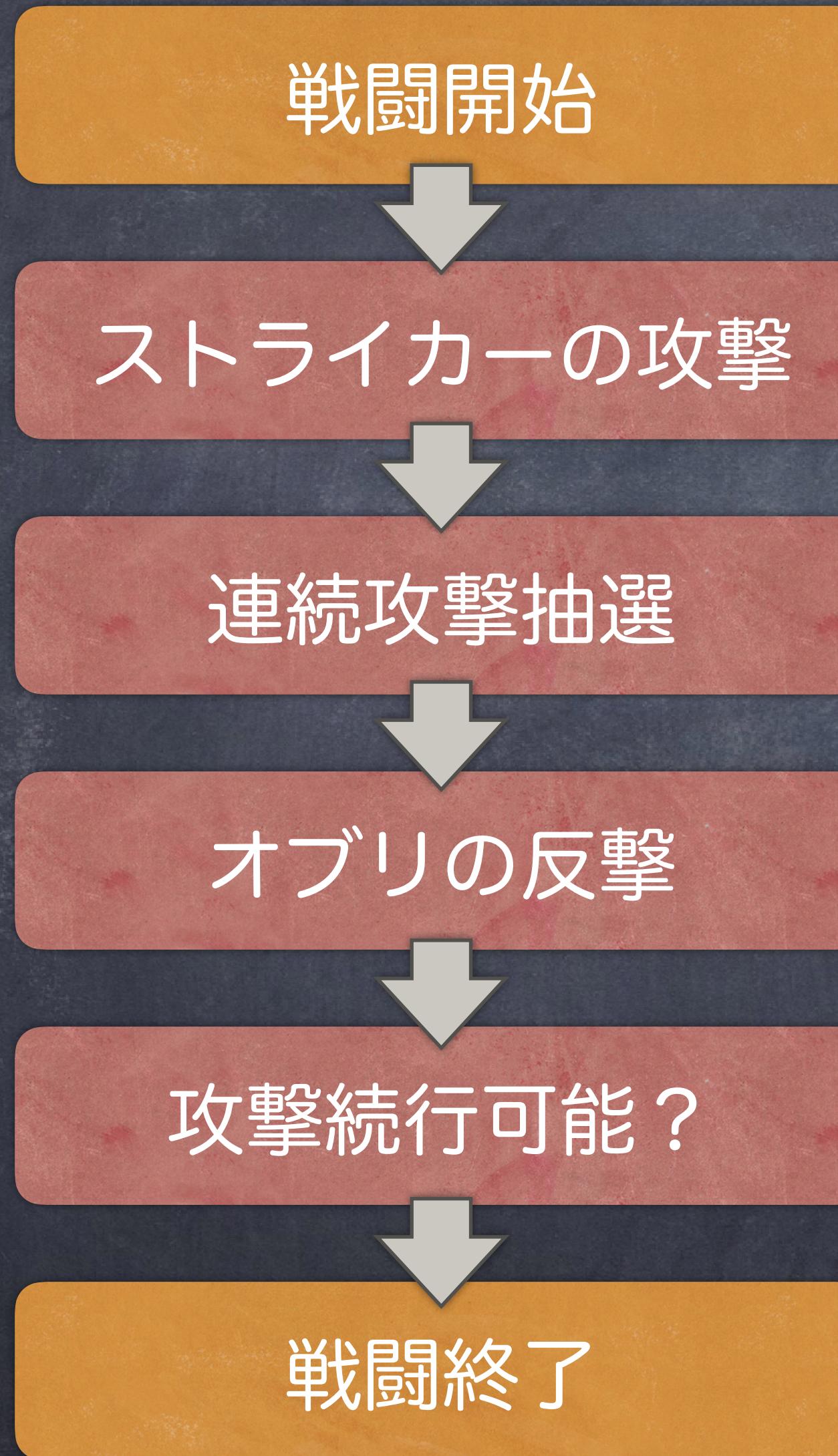
※これはTwitterに不定期で投稿している #始めたばかりの隊長さんへに加筆・修正したものです。

1-1.オブリとの戦闘



- ⑥ 攻撃順抽選
ストライカーの攻撃順を抽選。
- ⑦ アシスト抽選(マスタークラス以上)
アシストチーム中、最大2名がパートナー攻撃時に助っ人として参加。誰が参加するか、2人目が参加するか否かを抽選。
- ⑧ アビリティ抽選
各ストライカーの持つ5つのアビリティのうちどれが発動するかを抽選。
- ⑨ スキル抽選
パートナーは必ず発動。ストライカー残り4人は抽選で発動(0~2人)。発動時はメインメモ力のスキルを参照してATKが上昇する。

1-2. オブリとの戦闘



- ストライカーの攻撃
抽選順に攻撃。攻撃ターン数がひとつ増える。
- 連続攻撃抽選
連続攻撃(Combo)抽選。当選すれば攻撃続行、
非当選であればオブリの反撃となる。
連続攻撃(Combo)中は攻撃ターン数は増えない。
(最大連続数5：フレンドパートナー無しの場合)
- オブリの反撃
反撃によってストライカーHPが減少。
- 攻撃続行可能？
以下2つの条件を満たしていれば再びストライカーの攻撃へ。
 - ストライカーの攻撃が10ターン未満
 - ストライckerのHPが残っているそうでなければ戦闘終了。

1-3.オブリとの戦闘

- 1回の戦闘でオブリにより多くのダメージを与えるためには、以下のような点がポイントになると思います。

(1)連続攻撃のチャンスを増やす

連続攻撃の成否はCombo発生率に左右されます。

協力戦期間中の”対戦ランク”や”アビリティ”も気に掛けてみてください。

(2)ストライカーのATK強化

これは一朝一夕にはできません。根気よくコツコツがお勧めです。

(3)スキルの見直し

スキル発生時のATKアップはメインメモ力に左右されます。

特効SRとXXR、2種類のメモ力が手元にある場合などは、メインをXXRにしてサブを特効SRにすることで、ダメージを僅かに増やせることがあります。

2-1.連続攻撃(Combo)のために

連続攻撃の成否を左右するCombo発生率は以下の合計となります。

Combo発生率 =

対戦ランク報酬 + アビリティ + 特効メモ力 (+ 初期発生率)

※初期発生率は固定値(10%程度)と考えられています。

- ・ 対戦ランク
毎週日曜24:00にポイントがリセットされるので、ダメージを増やしたい時期を見極めることが大切。
恩恵はストライカー全員。

最大50%アップ

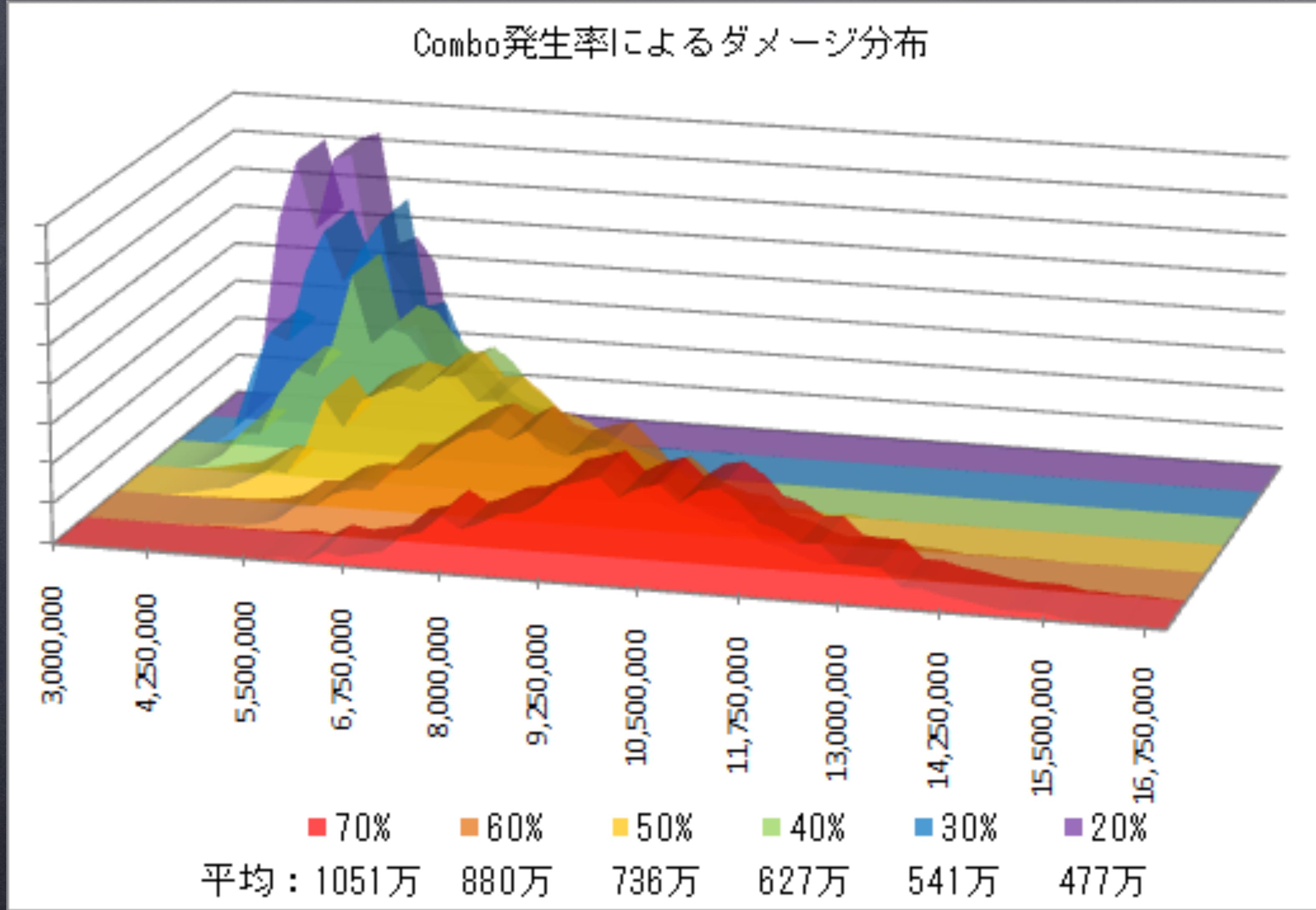
- ・ アビリティ
恩恵に期限はないものの、セット時にメモ力とレアダイヤを大量に消費する。
恩恵はセットされたストライカーのみ。

最大30%アップ

- ・ 特効メモ力
主に協力戦期間限定。
恩恵が装備メンバーのみとなる弱特効とストライカー全員になる強特効の2種類がある。

弱/強とも最大10%アップ

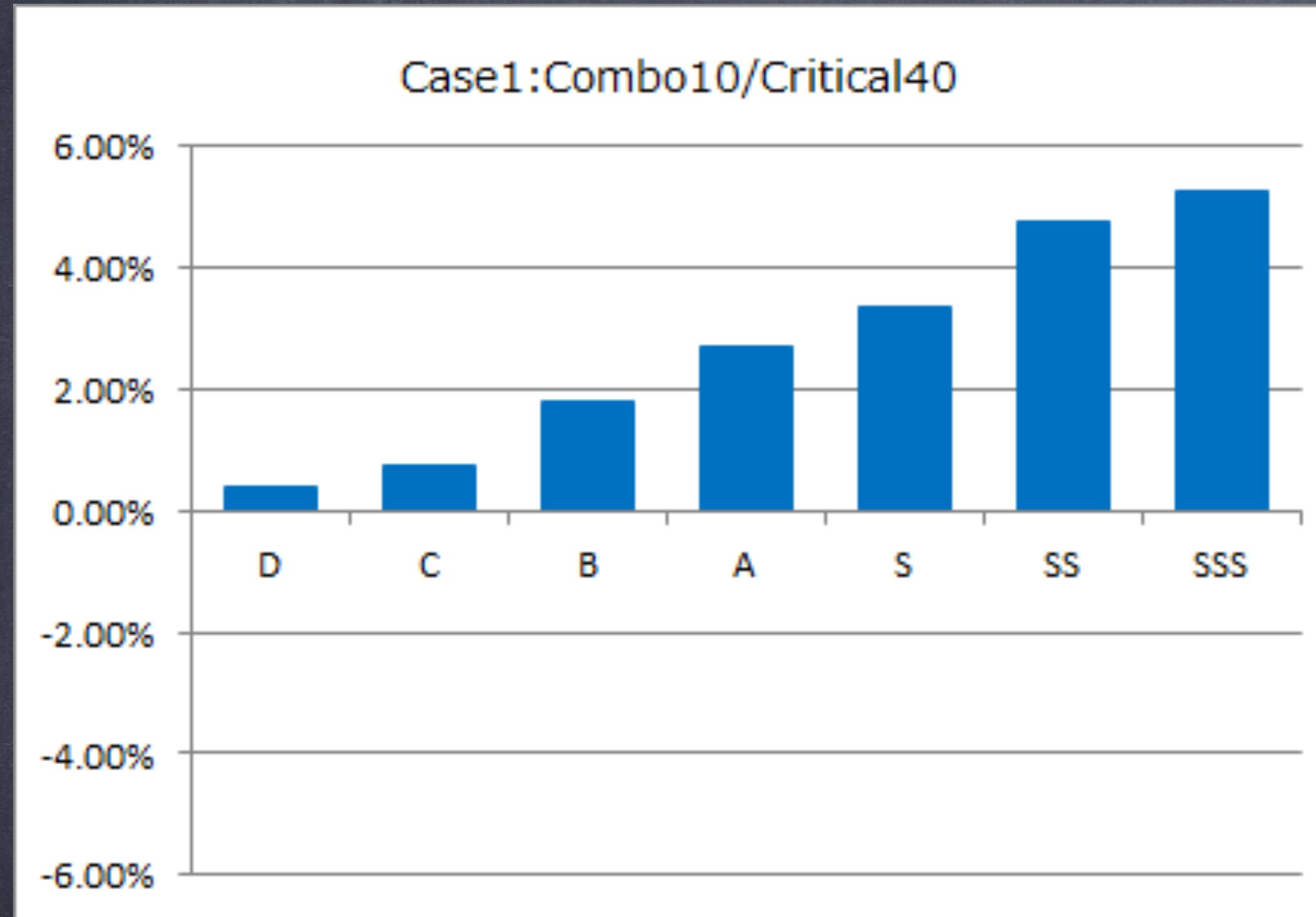
2-2.連続攻撃(Combo)のために



- 左はCombo発生率によるダメージ分布の比較です。
- シミュレート条件：
各StrikerATK 30万
(計150万)
各AssistATK 15万
Assist2人目参戦率50%
アビリティは全て無し
各発生率データ数5000
- 結果：
Combo発生率の上昇に伴いオブリへの戦闘ダメージ値も上昇する。

3-1. Combo★5? or Critical★8?

Case1:コンボ10%とクリティカル40%、平均ダメージが高いのはどっち？



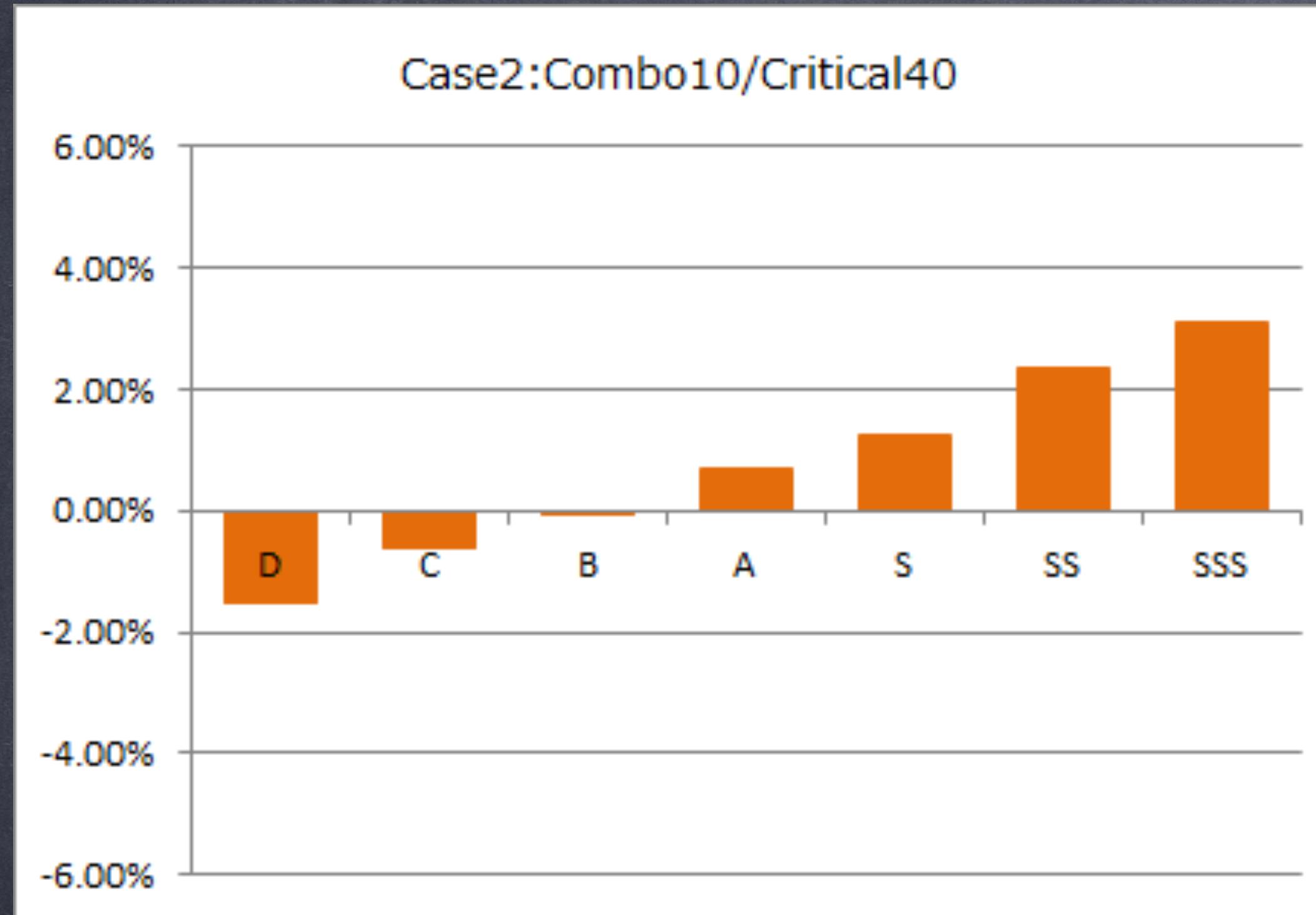
- 条件：
ストライカーATK 全員50万(合計250万)
アシストATK 全員50万
全アビリティをCombo10%またはCritical
40%にして対戦ランクD～SSSまでをシミュレー
ト
- グラフ： $Y = (A/B) - 1$
A : Combo10%平均ダメージ
B : Critical40%平均ダメージ
 $Y > 0$ の時、Combo10%の方がダメージ大
 $Y < 0$ の時、Critical40%の方がダメージ大

シミュレート結果：

ストライカーとアシストのATKが同じであれば、対戦ランクによらずコンボ10%の方が高ダ
メージを期待できる。(注：条件によって結果は変わります)

3-2. Combo★5? or Critical★8?

Case2:コンボ10%とクリティカル40%、平均ダメージが高いのはどっち？



- 条件：
ストライカーATK 全員50万(合計250万)
アシストATK 全員25万
全アビリティをCombo10%またはCritical
40%にして対戦ランクD～SSSまでをシミュレー
ト
- グラフ： $Y = (A/B) - 1$
A : Combo10%平均ダメージ
B : Critical40%平均ダメージ
 $Y > 0$ の時、Combo10%の方がダメージ大
 $Y < 0$ の時、Critical40%の方がダメージ大

シミュレート結果：

ストライカーATKに比べアシストATKが低い場合、対戦ランクが高ければコンボ10%の方が高
ダメージを期待できる。(注：条件によって結果は変わります)

4-1. ATKを上げよう

ATKを上げる方法は大きく分けて2つ、楽しみながらコツコツ上げていきましょう。

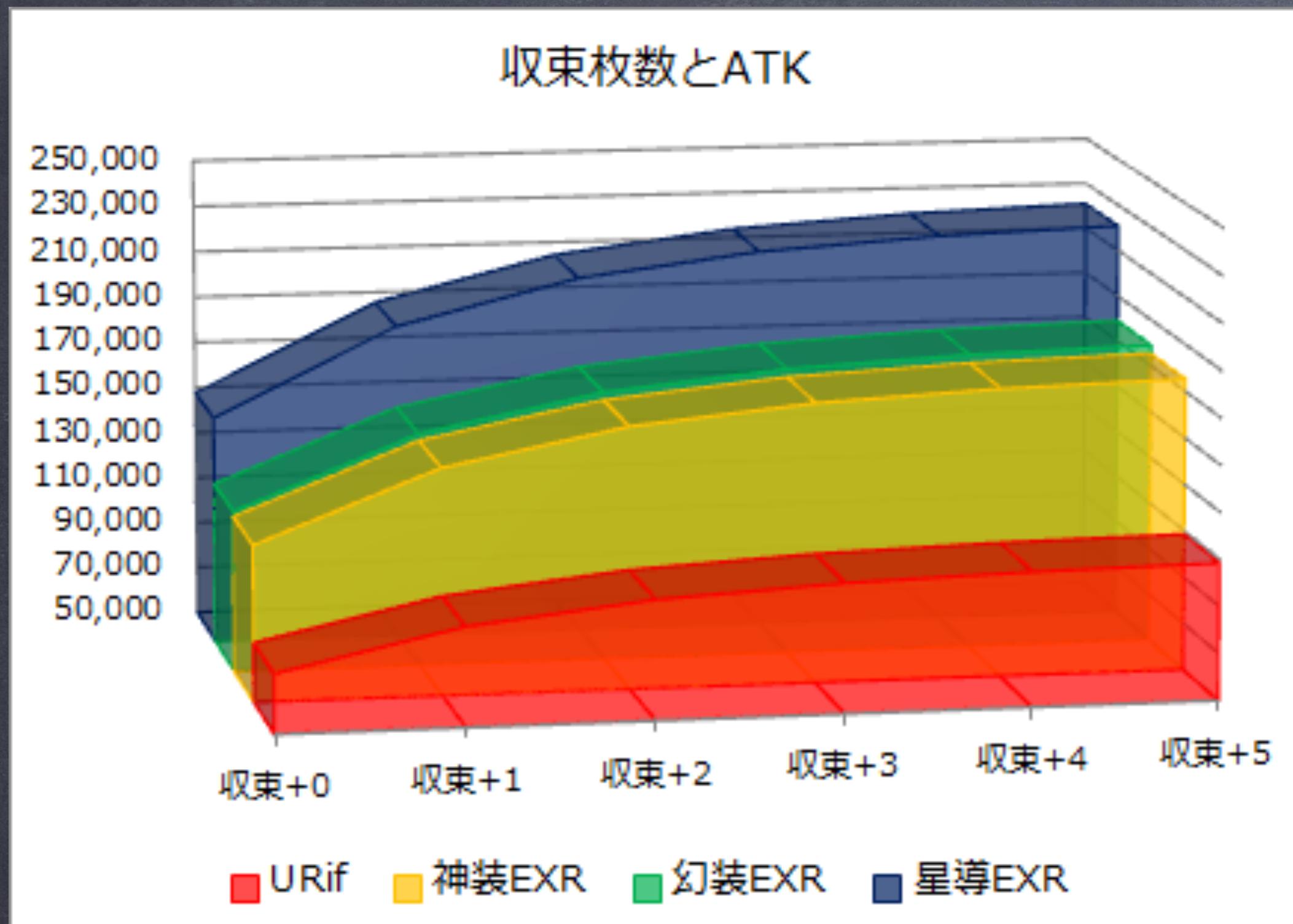
(1)メモ力性能をあげる方法

- 強力なメモ力の入手
ガチャや各種イベントで入手します
- メモ力のレベル上げ
最初の頃は強化ポイントが不足しがちですが、協力戦で積極的に救援を行うことでポイントを獲得できます。
- メモ力の収束/限界突破
同じメモ力を複数集めたり、最大強化レベルを上げることで強化します。

(2)使うメンバーを強化する方法

- 対戦などによる親愛値獲得
特訓期間中は親愛値が増量されます。対戦エリクサーを使うのであれば、協力戦が始まる週の月曜日以降に使うのがオススメです。
- 誕生日のプレゼント
メロンパン等の効果(小)のプレゼントでは殆ど親愛度は上がりません。ですが、誕生日限定でお返しがあります。メロンパンは必ず誕生日に。

4-2. ATKを上げよう



収束枚数とATKの関係

- グラフのATKは最大限界突破/強化済の値
URif : LV75 / EXR : LV85
- 収束枚数が+3～+4になると、どのメモ力も段々とATKが頭打ちになってきます。
手元のメモ力が偏ってしまった場合、最初の頃は積極的にリライターを使うのも良いと思います。
ただし、欲しいメモ力にリライトされるとは限りませんので、くれぐれも慎重に。

最初は強化するメンバーをひとりに絞らず、3人を均等に強化するのがオススメです。(残り2枠は特効メンバー枠と割り切ってしまう考え方です)

5-1. メンバー強化の優先順位

短期間で38名全員のメモ力を強化し、親愛度上げをしていくのは多くの隊長さんにとって容易なことではありません。

さて、誰から強化すればいいのか…

今回は”こういう考え方もあります”という内容です。(あくまで個人的な意見です。)

ストライカーA
(パートナー)

ストライカーB

ストライカーC

ストライカーD
(強特効)

ストライカーE
(弱特効)

オブリとの戦闘でより多くのダメージを与えるためには連續攻撃・高ATKが有効であることは前回までにお話ししました。
かといって、ストライカー5人全員を一度に強化するのはとても難しいと思います。

そこで、はじめはストライカー3人に絞っての強化・親愛度上げ・アビリティ付をオススメします。

5-2. メンバー強化の優先順位

特効メンバーの強化を後回しにする理由は2つです。

1.特効メンバーは”流星ガール”

現在のシステムでは、特効メンバーは必ず流星ガールになり親愛度レベルに関係なくメモ力解放力が200%になります。(親愛度LV227に相当)

2.特効メモ力はやたら強い

例： 弱特効SR 2022年8月から ATK:192,634 (LV40/収束無)
冥導XXR ATK:195,231 (LV70/収束無)

特効メモ力は非常に強力です。限界突破や収束で最レアのXXRを上回るATKになることもあります。

始めたばかりであれば、特効メンバーを後回しにしてもデメリットは少ないのです。

ただし、特効メンバーもメモカスロットは3つあります。該当メンバーのメモ力をリライトしたりアビリティ生成に使うときはくれぐれも慎重に。

6. 協力戦エリクサーは買ってはいけない

よく知られていることですが、隊長LV86以上の隊長さんは”日替わり準備ミッション：あと1日”を利用した方が協力戦エリクサー入手のためのステラコインを節約できます。

(以後、探索エリクサー→緑草・協力戦エリクサー→赤草・対戦エリクサー→青草)

”隊長LV86の探索ポイント”は156、”準備ミッション：あと1日”的必要ポイントは310。つまり、緑草2個で赤草が2個以上入手できるのです。

探索エリクサーポイント(隊長LV86で156P)×2 >

”準備ミッション：あと1日”クリア必要ポイント(310P)

また、準備ミッション中にレイドガチャポイントや強化ポイント、赤草・青草、ごくまれに特効ガチャ券も入手できますので、まさに特典付き。

時間はかかりますが、隊長LVが高くなればなるほど準備ミッションで緑草→赤草への変換が購入よりも節約になります。

7-1. 効率の良い協力戦をするために

フレンドに救援要請を送る(放流)タイミングは以下の2つに大別できると思います。

自分の妖魔が討伐されたら
すぐに放流
(放流重視)

フレンドからの救援要請を
片付けてから放流
(救援重視)

また、救援要請リストが更新されるタイミングは
主に以下の通りです。

- ・ 自分が発見した妖魔を攻撃・放流した時
- ・ フレンドが発見した妖魔を攻撃・簡略救援した時
- ・ 要請リストの強制更新(以後、空パン※)
- ・ 時間経過による更新(約2分)

※空パンとは
フレンドが発見した妖魔は擊破されて
も更新まで要請リストに残る。
そのため擊破レポートを確認して対象
を攻撃し要請リストを強制更新するこ
と。(空振りパンチの略?)
擊破済なのでポイント消費はない。

7-2. 効率の良い協力戦をするために

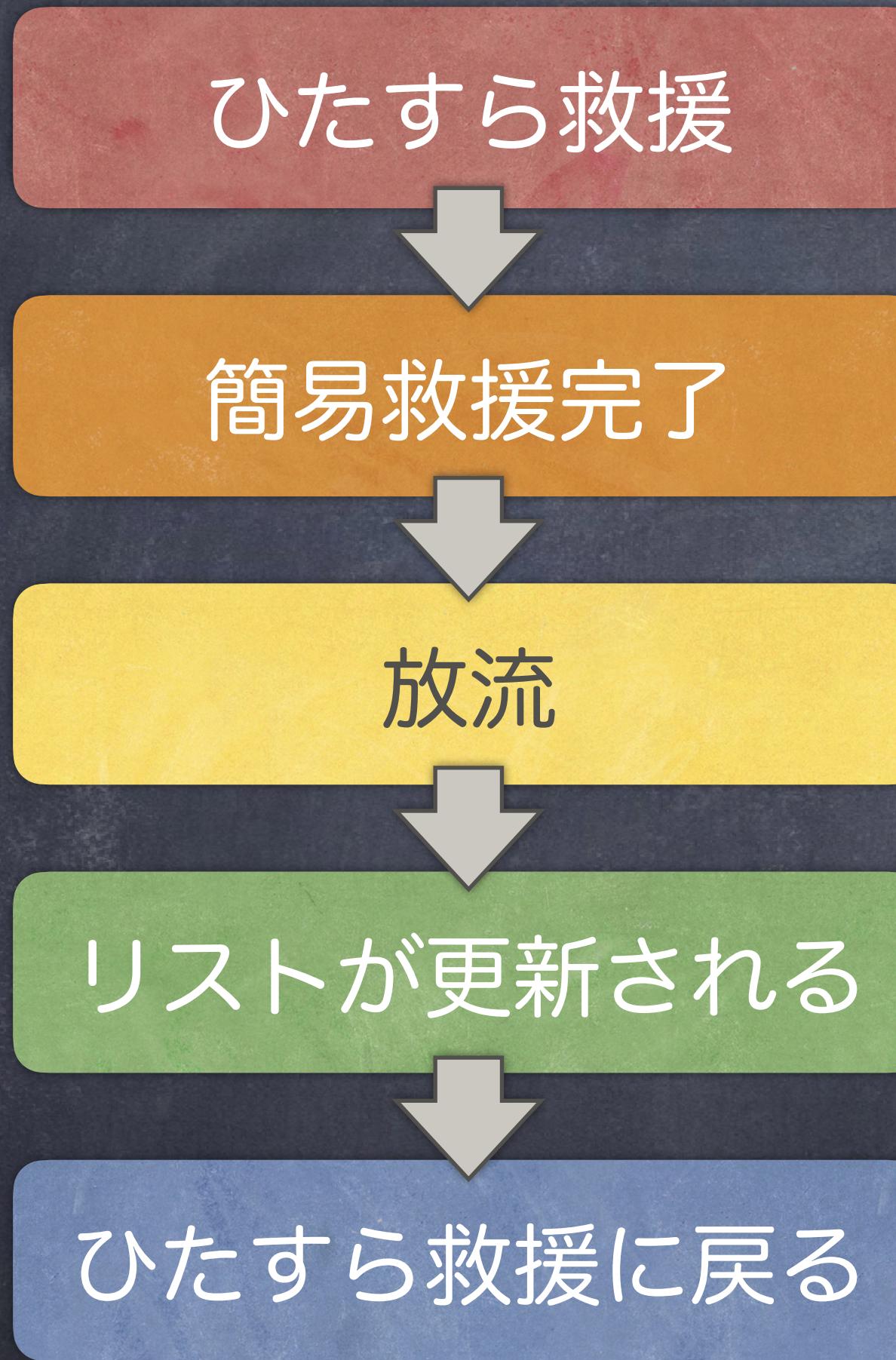
協力戦中、時間あたりのスコア効率を上げるために”放流と救援”以外の時間を最小にすることが大切と思われます。となれば、無駄になるのは以下の2つです。

- ◆要請リストの強制更新(空パン)に掛かる時間◆
- ◆時間経過による更新の待ち時間(約2分)◆

この2つが最小になるように”放流と救援”的バランスをとっていくことが、時間効率を上げるポイントになります。

では、具体的にはどのようにしていけば良いのでしょうか。

7-3. 効率の良い協力戦をするために



<<理想のイメージ>>

理想は左のような流れです。(あくまで私見です)

簡易救援がすぐに0になってしまう場合は、

- ・放流するフレンドが少なすぎる
- ・フレンドのフレンドが強力すぎて瞬殺されている

逆に簡易救援がいつになんでも途切れない場合は、

- ・放流重視のフレンドが多すぎる

などが考えられます。

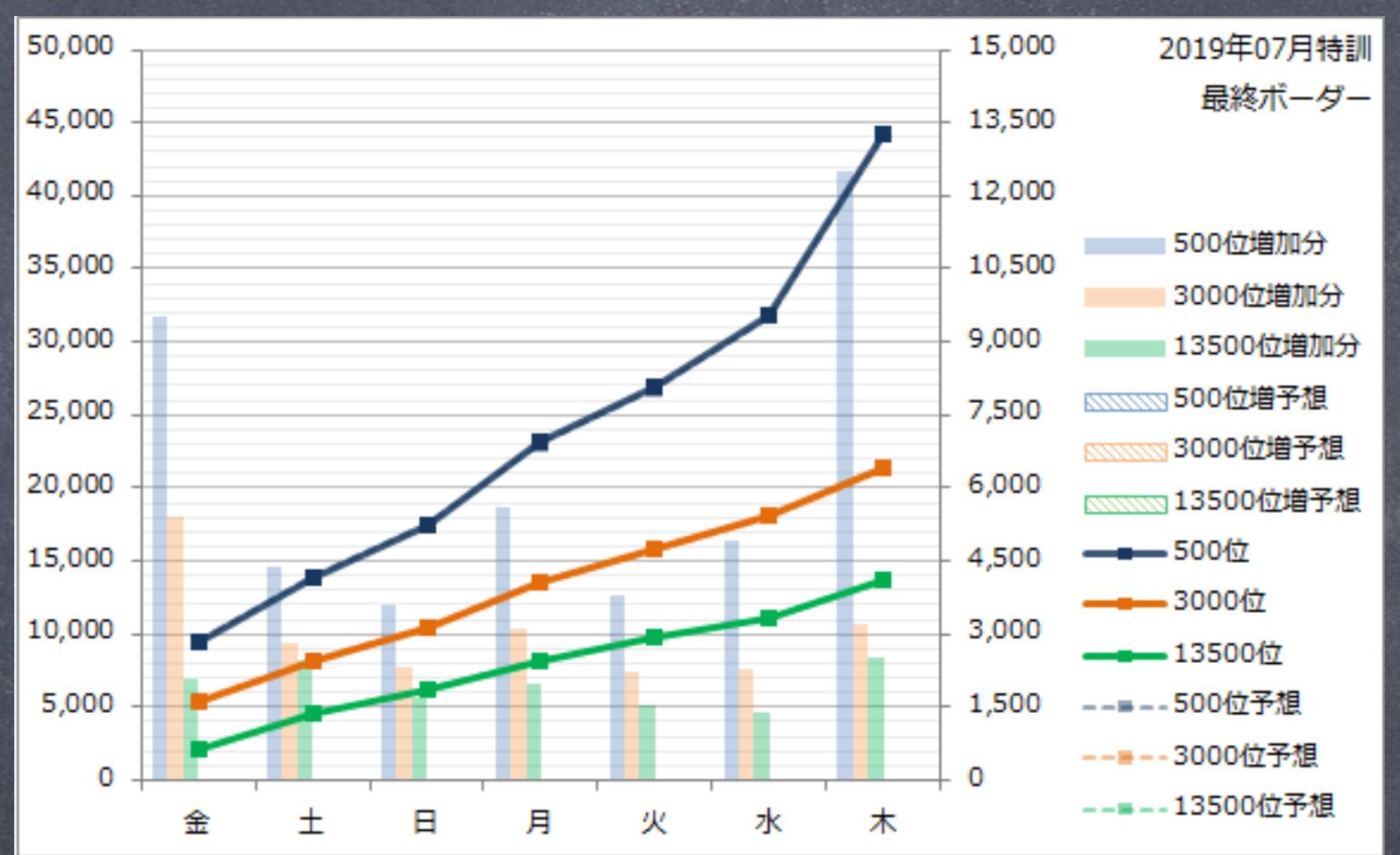
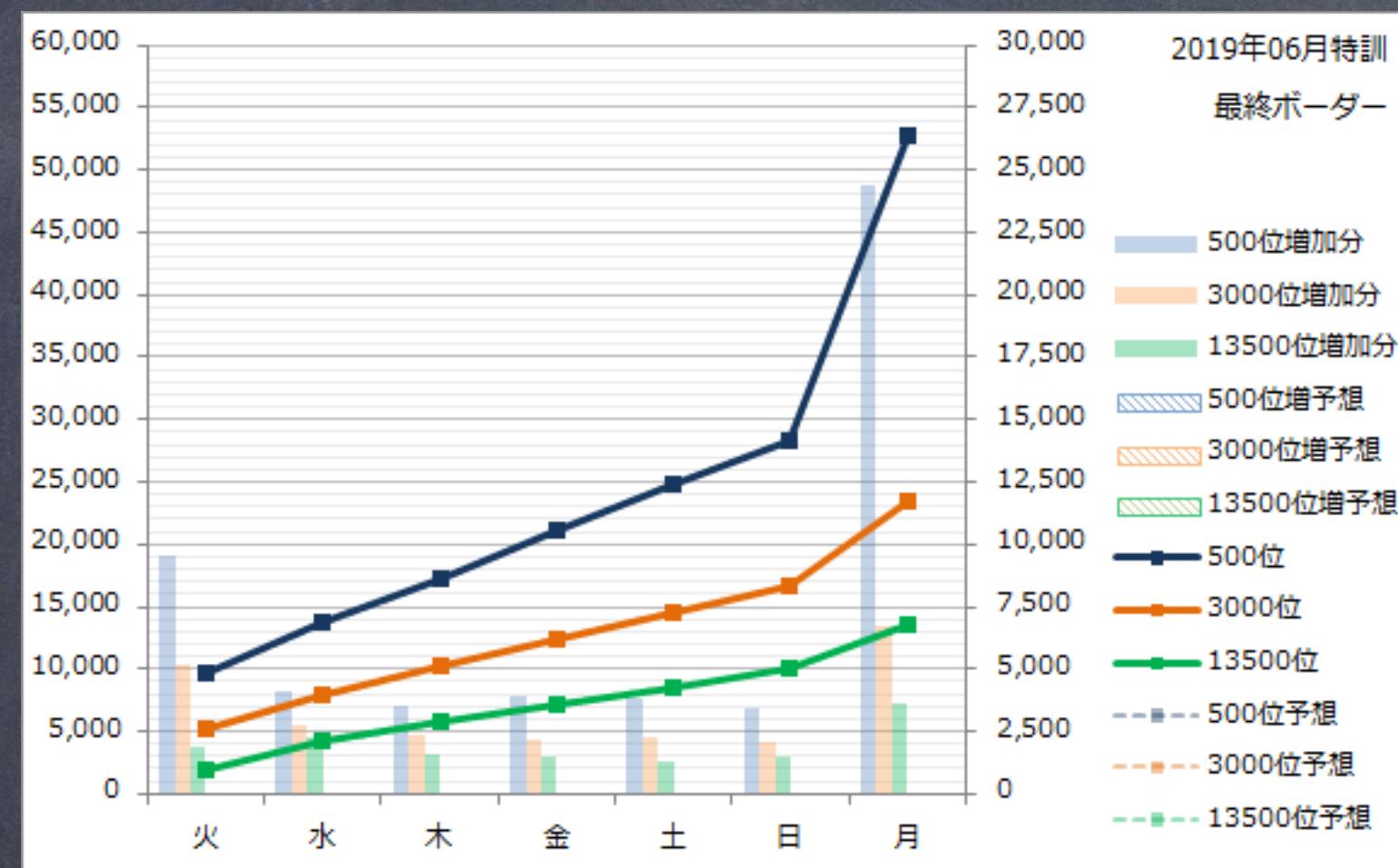
少し乱暴ですが、フレンドの見直しが効果的と考えます。

ATKだけで判断せず、同じ活動時間帯にバランス良く放流・救援してくれるフレンドを是非探してみて下さい。

きっと、時間効率が大きく変わってくると思います。

8-1. 特訓、スタートダッシュは必要？

今回は、特訓スタート時に対戦エリクサー(以下、青草)を使うべきか否かについて。
特訓のボーダーグラフは開始日が何曜日かで似たようなグラフになります。



◆2019年6月◆

- ・火曜日スタート
- ・ボーダーが大きく上昇したのは
開始日・月曜日(最終日)

◆2019年7月◆

- ・金曜日スタート
- ・ボーダーが大きく上昇したのは
開始日・月曜日・最終日

8-2. 特訓、スタートダッシュは必要？

月曜日にボーダー増加が大きくなる傾向があります。なぜでしょうか。

ここで思い出して欲しいのが、階級ポイントのリセットは毎週日曜日の24:00だということです。多くの場合、特訓期間中に階級ポイントのリセットがあるのです。

特訓期間中に階級ポイントのリセットがある



スタートダッシュで稼いだ階級ポイントはリセット



スタートダッシュで青草を沢山使ったのに、
協力戦期間の階級ランクは残念なことに…orz

協力戦も含めて考えた場合、青草を使うのは特訓開始時ではなく、階級ポイントリセット後の月曜日以降がオススメです。

9. URアビリティ、6枚か10枚か。それが問題だ。

アビリティ生成時、捧げるメモ力は”多ければ多いほど良い”に違いない。

私自身、初めて2年くらいはそう思い込んでいました。実際はどうなのでしょうか。

生成画面左側にある結果予測は右表の通り。(ささげる枚数3以下は省略)



枚数	★8	★7	★6	★5	1枚あたりの ★8期待値
4	20.0	60.0	20.0	—	5.00
5	50.0	40.0	10.0	—	10.00
6	69.0	31.0	—	—	11.50
7	76.0	24.0	—	—	10.86
8	86.0	14.0	—	—	10.75
9	93.0	7.0	—	—	10.33
10	100.0	—	—	—	10.00

メモ力1枚あたりの★8期待値は6枚時が一番高いのです。

まだまだ貴重なUR。堅実に6枚掛けていくのも良し、豪勢に10枚掛けていくのも良し。

★8コンボへの道はいまだ険しいようです。

10-1. ステラコインを節約しよう

『高騰する協力戦ボーダー』。とは言え、こんなご時世ですから”ステラコインはできるだけ節約したい”と考える隊長さんも多いと思います。もちろん私もです。今回はステラコイン節約に関して整理してみたいと思います。

1. 「エテルノ ワンダフルプライム」を利用

オススメは「P上限解放パス」「プライムBOXパス」の2つ、「経験&親愛増量パス」は必要と思う方だけで良いかと。

「P上限解放パス」：

通常、1時間半(3ポイント)でカンストしてしまうところを2倍の3時間(6ポイント)に上限解放。日中あまりログインできない方やしっかり睡眠をとりたい方にはお得で嬉しいパスです。

「プライムBOXパス」：

2022年夏、報酬が見直されて魅力が大幅にアップしました。

各種エリクサーも入手できますので、協力戦に参加する方にとってはお得だと思います。



10-2. ステラコインを節約しよう

2. 「草」を買わずに集めよう：代表的な方法は下記の通りです。

2-1”レアダイヤ→誕生日プレゼント→各種草”

毎日ダイヤを誕生日プレゼントと交換し、メンバー誕生日にまとめてプレゼント。お返しの約22%が草で返ってきます。この時、レアダイヤと交換するプレゼントは”メロンパン/ネイルシール/キーホルダー”のみにします。プレゼントが豪華でもお返しは変わらないからです。「メロンパンは食べ飽きた」と言われてもけっして怯んではいけません。

2-2”冒険ショップ→誕生日プレゼント→各種草”

冒険で獲得したエテルニア貨を誕生日プレゼントと交換し、上と同様にお返しの草を集めます。

2-3”プライムBOX” 最後までガチャすれば必ず集まります。

2-4”冒険ショップ” エテルニア貨と交換できます。

<<30日間で集めることが出来る草数>>

方法	プレゼント数	緑草	赤草	青草
レアダイヤ→誕プレお返し	300×3	45	72	81
冒険ショップ→誕プレお返し	25×3	4	6	7
プライムBOX	—	9	9	9
冒険ショップ	—	5	5	5
合計	—	63	92	102

注：お返しで得られる草数はあくまで期待値

お返しの割合は非公開のため、実測値

11-1. 協力戦と対戦階級

今回はATKとならんで与ダメージに大きく影響する『対戦階級』です。

以下のような条件で各階級毎にシミュレートを行いダメージを比較してみました。

○ストライカー

全員、全アビリティCombo10%

- ・強特効 ATK150万

- 特効バフ Critical25%/Combo3%

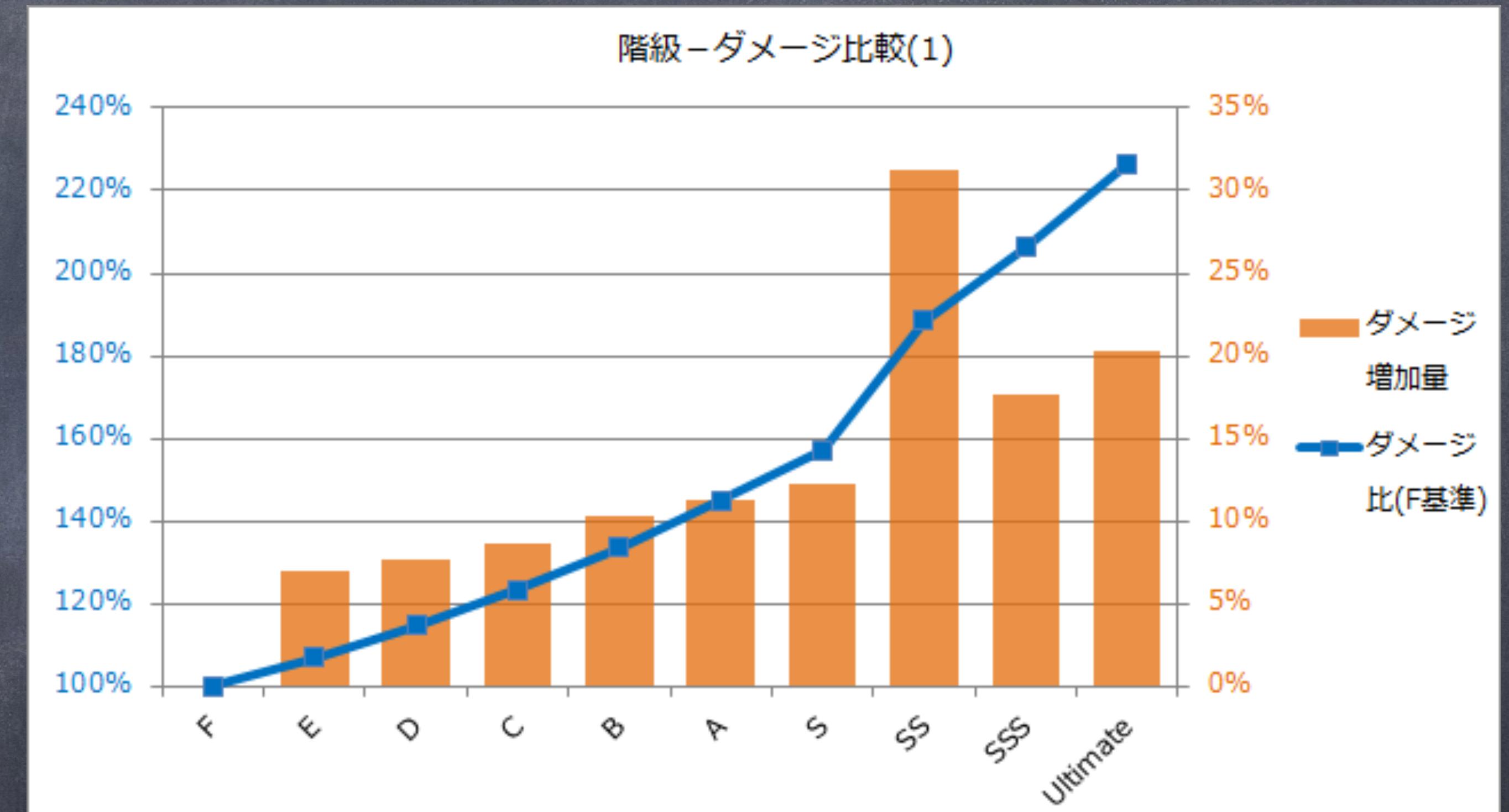
- ・弱特効 ATK150万

- 特効バフ Critical25%/Combo3%

- ・残り3名 ATK100万

○アシスト

全員ATK50万 2人目参戦率100%



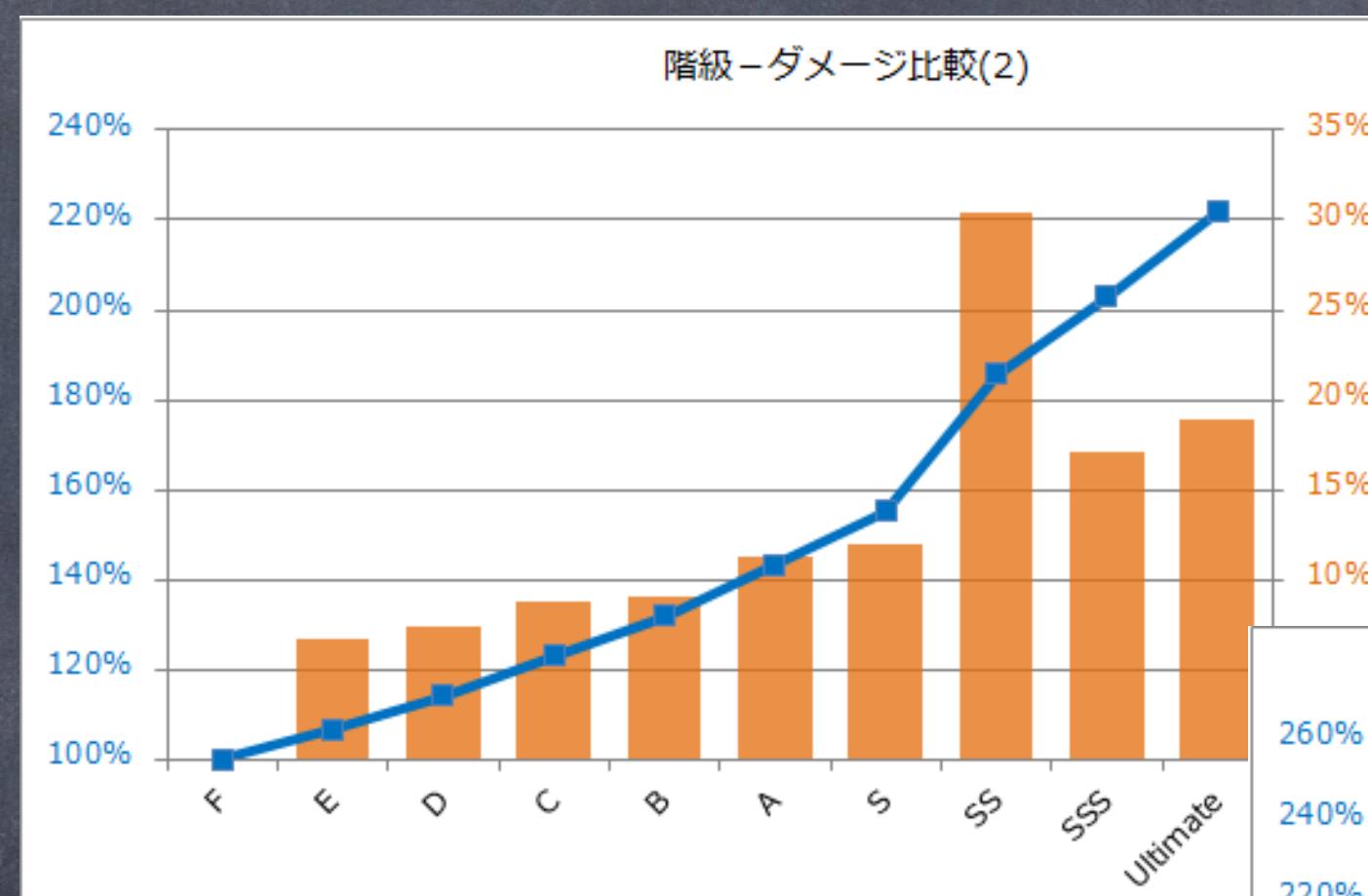
階級Fを100%とすると、Sで150%・SSSで200%のダメージが期待できること、SSでダメージが大きく増加することが判ります。

11-2. 協力戦と対戦階級

階級バフ一覧を確認すると、S→SSだけ10%アップになっています。
シミュレート条件を変えても、下のように傾向は同じであることから
”S→SSにすることで与ダメージの期待値は大きく上昇する”
と考えて良さそうです。

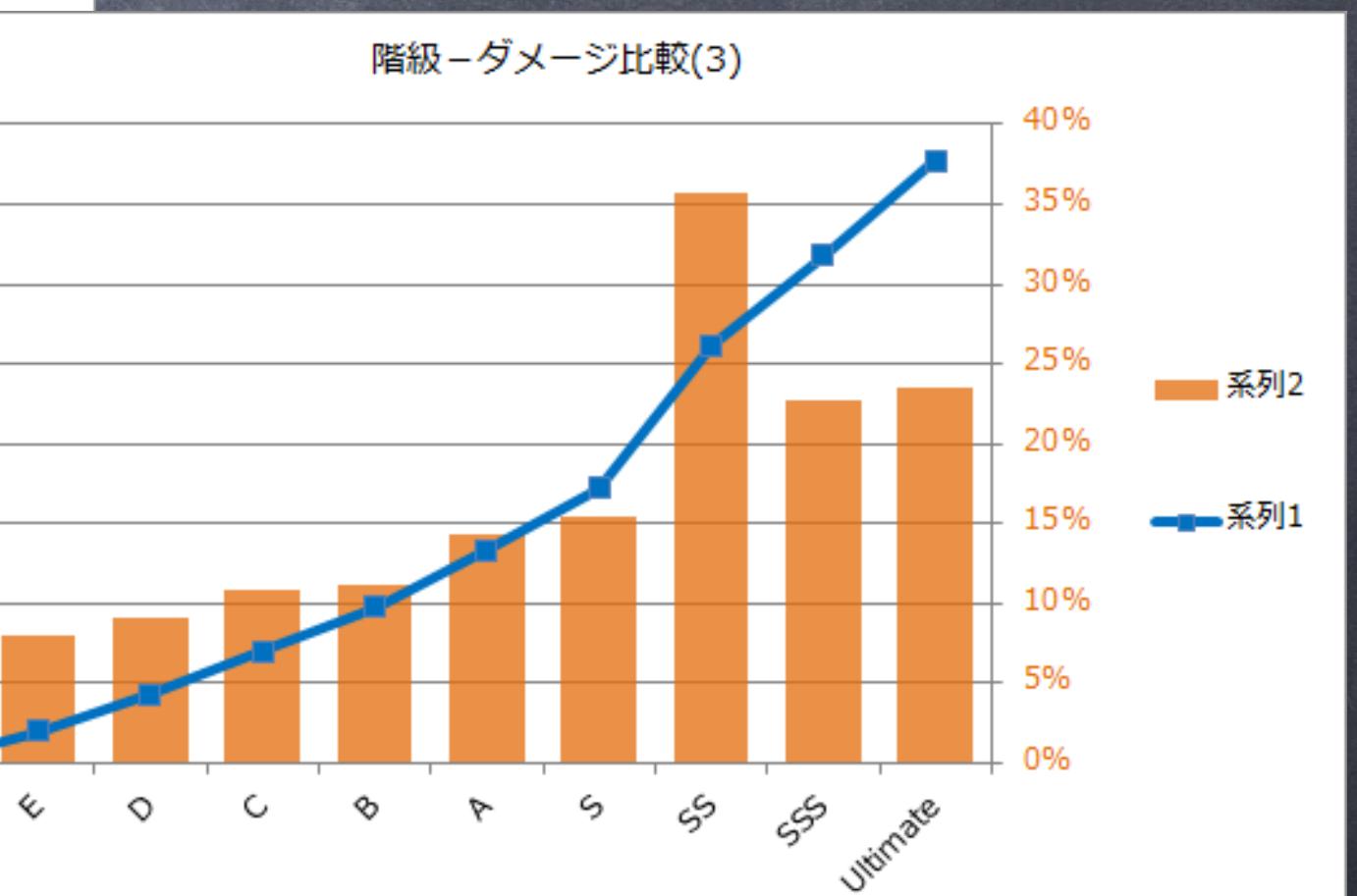
『SSにすると効果が体感できる』
『SSだとダメージが安定する』
と感じる方が多いのも当然なのかもしれません。

SSへの道が平坦であれば、目指す階級は”SS一択”なのですが、
残念ながら道のりは険しいものとなっています。
階級をSSにするためにはどのくらいの対戦エリクサー(青草)が必要なのでしょうか。



報酬一覧

対戦階級	階級バフ	暫定ボーダー(順位)	暫定ボーダー(pt)
マスター Ulti Master	コンボ発生率+50%	7 位以内	480727 pt
マスター SSS	コンボ発生率+45%	35 位以内	314908 pt
マスター SS	コンボ発生率+40%	210 位以内	194016 pt
マスター S	コンボ発生率+30%	700 位以内	94792 pt
マスター A	コンボ発生率+25%	1400 位以内	59661 pt
マスター B	コンボ発生率+20%	2869 位以内	42708 pt
マスター C	コンボ発生率+15%	5318 位以内	32263 pt
マスター D	コンボ発生率+10%	10216 位以内	20808 pt
マスター E	コンボ発生率+5%	20012 位以内	9414 pt
マスター F	コンボ発生率+0%		



11-3. 協力戦と対戦階級

右は2021年1月協力戦の開始前夜の階級ボーダーと対戦エリクサー(青草)必要数をグラフ化したものです。

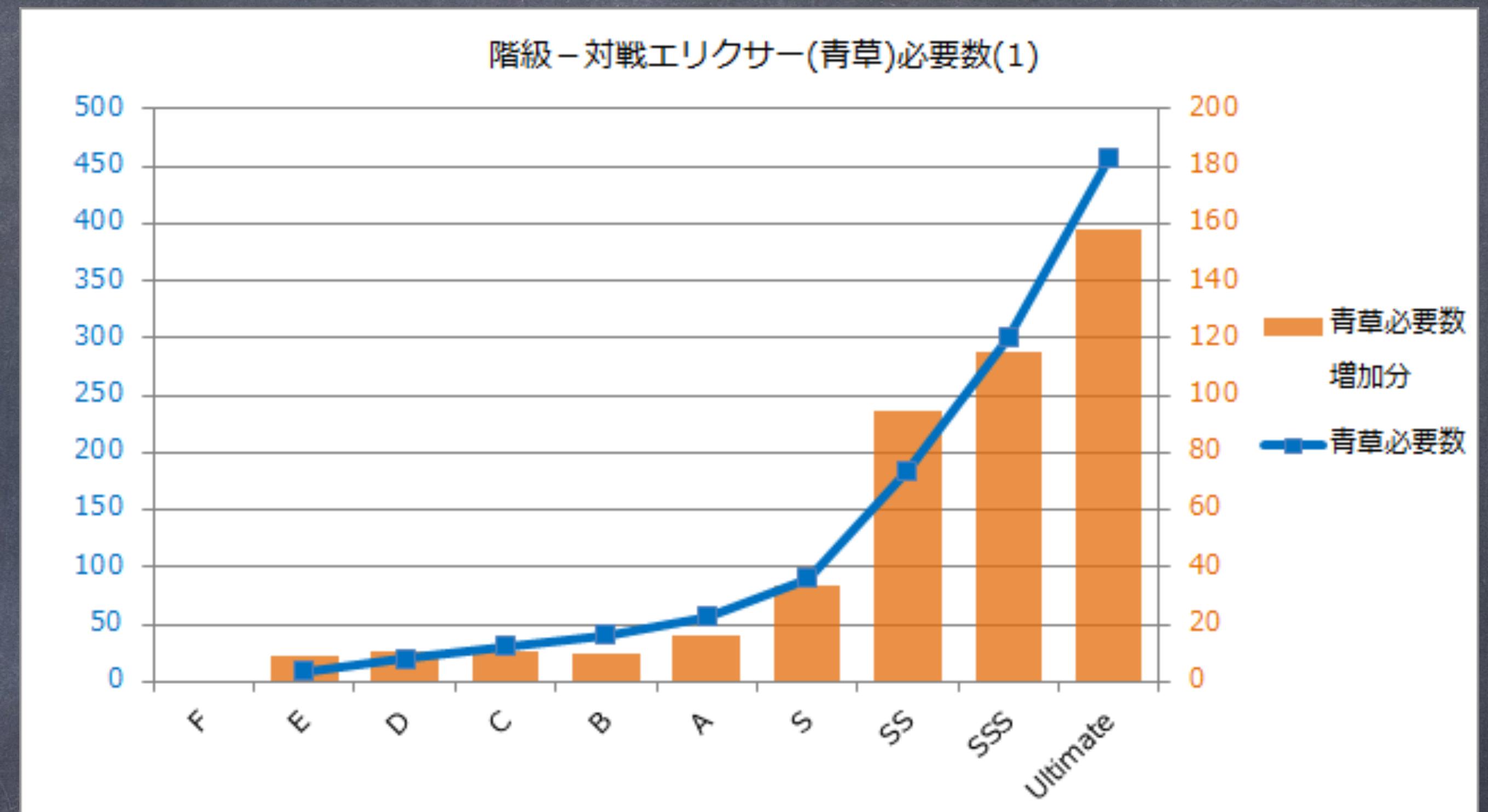
注：階級ボーダーは月によって大きく変動します。
特訓と協力戦が同一週の場合など。

SSに到達するためには、厳しい上り坂に挑む必要があることが判ります。

SSS、Ultimateは更にその先です。

個人的なオススメは、どうしてもスコアを稼ぎたい場合は”SS”。それ以外は予算と相談の上で”S～B”くらいでしょうか。

SSS/Ultimateはあまりオススメしません。多くの青草を必要とする割に、得られるダメージアップが小さいからです。無理してSSS/Ultimateにするより、次回もSSを。



備考：自然回復分の青草は考慮していません/青草1ヶあたり1050ptで換算

付録-1. ダメージと獲得スコア

	ダメージ (万)	スコア倍率	A 通常攻撃 ダメージ報酬	A' 全力攻撃 ダメージ報酬	B 通常/全力 討伐成功報酬	通常攻撃 獲得スコア (A+B)	全力攻撃 獲得スコア (A'+B)	簡易救援 スコア倍率	簡易救援 獲得スコア
超弩級 (シャドウ・ クローンIV型)	2,000	475.43 (%)	19,017	76,069	41,462	60,479	117,531	13.44 (%)	538
	3,000		28,526	114,103		69,988	155,565		806
	4,000		38,034	152,138		79,496	193,600		1,075
	5,000		47,543	190,172		89,005	231,634		1,344
	6,000		57,052	228,206		98,514	269,668		1,613
決戦 (ロスト)	2,000	479.00 (%)	19,160	76,640	80,600	99,760	157,240	13.54 (%)	542
	3,000		28,740	114,960		109,340	195,560		812
	4,000		38,320	153,280		118,920	233,880		1,083
	5,000		47,900	191,600		128,500	272,200		1,354
	6,000		57,480	229,920		138,080	310,520		1,625
特異妖魔 (ロスト・ ビースト)	2,000	594.65 (%)	23,786	95,144	291,182	315,968	387,326	17.71 (%)	708
	3,000		35,679	142,716		327,861	434,898		1,063
	4,000		47,572	190,288		339,754	482,470		1,417
	5,000		59,465	237,860		351,647	530,042		1,771
	6,000		71,358	285,432		363,540	577,614		2,125

付録-2. ダメージと獲得スコア

	ダメージ (万)	スコア倍率	A 通常攻撃 ダメージ報酬	A' 全力攻撃 ダメージ報酬	B 通常/全力 討伐成功報酬	通常攻撃 獲得スコア (A+B)	全力攻撃 獲得スコア (A'+B)	簡易救援 スコア倍率	簡易救援 獲得スコア
中級 (シャドウ・ クローンI型)	2,000	335.4 (%) ※1	13,416	53,664	4,742 ※1	18,158	58,406	10.06 (%)	402
	3,000		20,124	80,496		24,866	85,238		604
	4,000		26,832	107,328		31,574	112,070		805
	5,000		33,540	134,160		38,282	138,902		1,006
	6,000		40,248	160,992		44,990	165,734		1,207
上級 (シャドウ・ クローンII型)	2,000	363.96 (%)	14,558	58,234	8,329	22,887	66,563	10.88 (%)	435
	3,000		21,838	87,350		30,167	95,679		653
	4,000		29,117	116,467		37,446	124,796		870
	5,000		36,396	145,584		44,725	153,913		1,088
	6,000		43,675	174,701		52,004	183,030		1,306
超級 (シャドウ・ クローンIII型)	2,000	448.12 (%)	17,925	71,699	19,903	37,828	91,602	13.44 (%)	538
	3,000		26,887	107,549		46,790	127,452		806
	4,000		35,850	143,398		55,753	163,301		1,075
	5,000		44,812	179,248		64,715	199,151		1,344
	6,000		53,774	215,098		73,677	235,001		1,613

※1：実測値ではなくWiki掲載値を用いて計算

付録-3. ダメージと獲得スコア

「目標スコアまであと1500万…手元のエリクサーで足りるのか、残された時間でスコアを稼げるのか」
そんな時の目安になればと思い、”ダメージと獲得スコア”の関係を一覧にしました。

- ・通常攻撃(ワンパン)なら”通常攻撃 獲得スコア(A+B)”
- ・全力攻撃(フルパン)なら”全力攻撃 獲得スコア(A'+B)”

それぞれご自身のミッション・与ダメージから目安となる獲得スコアが確認出来ます。
参考として、簡易救援時の獲得スコアも一覧に記載しています。

【補足】

1. 1回の討伐で獲得できるスコアは2種類
 - ・オブリへの与ダメージに比例するダメージ報酬・討伐成功時の成功報酬(ミッションによって一定)
2. ダメージ報酬スコア計算式
$$\text{報酬スコア} = \text{ダメージ} \times \text{スコア倍率} \div 500,000$$
3. 各スコア倍率は小数点第三位を四捨五入して計算しています
(実際のアプリにおけるダメージ→獲得スコア計算時には誤差があります)