

# 政治家の手引き

改訂版

## 1、はじめに

今回、私が政治家の手引きを作成するに至った経緯は、ここ数期にわたって流入せし初心者たち及び一定以上の経験者においても、彼らが政治家をプレイしているのを見た時、私の観点から見て余りにも稚拙かつ非効率的な部分が多く見られ、そしてその状態が長期にわたって変化せず、それらが外的要因を経ずして改善される可能性が、極めて低いと確信するに至ったからである。

予め断りを入れておくが、私には彼ら稚拙なる政治家たちを嘲り見下す意図は一切なく、些か独善的であることは承知の上で、彼らに私が知りうる限りの最善の道を提示することにより、その水準の向上を願うものである。

## 2、政治家での登録と継承タイミング

まずこのゲームでの政治家での登録から全ては始まる。政治家で登録する際は、必ず高齢で登録することを勧める。とりわけ初心者及びゲーム途中からの参加は、政治家で登録することがよりゲームを楽しむ方法であると、私は確信している。なお本手引きはゲーム開始時から登録した場合を前提に記述しているので、その点は留意されたい。

登録が終わった後、まず更新開始<sup>1</sup>時にログインできるかどうかが重要になる。ログインが叶いそうになれば、すぐに家督継承<sup>2</sup>を行ってボーナスポイントを全て政治に振り

---

1 登録募集開始してから実際にゲームが始まるまで猶予期間が存在する。開始からの登録とは、この猶予期間での登録を指す。更新開始は登録開始から数日後に始まる。

2 転生とも言われる。個人設定から行う。能力が減って年齢が15歳になる。ボーナスポイントを振り分けられる。アイコンの変更や名前の変更はこのときにしかできない。

分けるべきである。ログインが叶いそうなら、最初の1月の更新が終わった後<sup>3</sup>で必ず家督継承を行い、同じく政治に全てを振り分けるようにする。

なお次に継承するタイミングであるが、これは実は特に決まったタイミングは存在しない。その理由は、このゲームの政治家をプレイする場合、継承の回数は開始時に1回、そしてゲームが終わるまでに1回の合計2回が理想的であるからだ。

つまりゲームが終わる時を予想して、その頃に丁度寿命<sup>4</sup>が終わるように2回目の家督継承をすることが最も効率的なのだ。こればかりは展開次第なので正解は存在せず、その都度の自分自身の予想で転生していくことが求められる。

さて最初のコマンド入力であるが、1月から6月まで農業開発、7月から12月まで商業発展を入力し、それらをループ登録<sup>5</sup>することで最初の仕事は終わりとなる。なお最初の1年のうち、6月と12月に都市復興を入力しておく、治安<sup>6</sup>が回復してより効率的になるので、可能なら実行したい。

### 3、序盤及び戦時中の基本コマンド

更新開始後、戦闘解禁<sup>7</sup>までの間、可能な限りこまめにログインして内政状況を確認し、農業と商業が数値上限に達していれば技術や城壁を上げることが望ましい。また必ず南蛮傭兵や爆破工作兵のような政治家向けの兵種<sup>8</sup>を徴兵し訓練し、投石機を購入<sup>9</sup>して後方守備に就いておくことが推奨される。

戦闘解禁後、指揮に従って臨機応変に動くことが求められるが、ここで重要なのはオフのコマンドである。基本的には治安回復オールで差し支えはない。ログインしたときに都市パラメータの人口が最大値の7割以下程度に減っているなら、都市復興で人口を回復させることも視野に入れるべきである。

一斉<sup>10</sup>時などはログインすることが推奨される。敵拠点の城壁が露出したら出兵し、壁に投石機を当てるのが最も政治家に求められる働きであるからだ。壁が露出していない

---

3 キャラクターが年をとるのは、毎年1月の更新が終わった後である。それ以前に家督を継承すると、1歳損することになるので注意したい。若いときは能力が上がりやすいので、できるだけ若い期間が長い方がよいのだ。

4 寿命は年齢の下に赤いゲージで表示されている。これが無くなると、能力が普通の方法では上がらなくなり、毎年1月の更新後に能力がランダムに1低下する。休養で回復できるが、(67-年齢)×3までしか残り寿命を回復できない。それ以外は回復失敗する。

5 ループ登録のやり方はトップの5分でわかる秘密三国志という動画を参照されたい。

6 収入は人口×農業などで決定される。そして人口はゲーム内で毎年1月と7月になった直後に、高ければ自然増加し、低ければ自然減少する。それ故に6月と12月に治安を増やしておく、自然増加が期待できるのである。

7 常に一定ではないが更新開始から24時間くらいが多い。この時から戦闘行為が解禁され、所有者のいない中立都市などにも攻撃可能となる。

8 例外は存在するが、徴兵の必要条件が政治である兵は政治化向けが大半である。その必要政治の数字が大きければ大きいほど、その傾向は強くなる。

9 このゲームは兵種としての壁が得意な兵は存在するものの、兵種としての投石などは存在せず、攻城武器を武器購入で購入することで、対壁を有利に進めるシステムとなっている。

10 一斉攻撃のこと。このゲームは敵が守備についている場合、敵城を直接攻撃できないので、必ず守備を剥がして敵城を落とす必要がある。しかしバラバラに攻撃しては相手のオフの守備コマンドが入っているので、まず落城は不可能である。それ故に、一斉攻撃で一気呵成に攻めて、落城を狙うのである。

時は、自国の治安優先で、治安に余裕があるなら偵察、場合によっては勝てる自信があるならば農民扇動<sup>11</sup>などを行って敵守備を排除することが望ましい。なおこれは必ず留意しておくべきことであるが、これらの一斉時の行動は終盤まで全く変化しない。南蛮傭兵などが国崩しなどに、投石機がカルバリン砲などの上位種になるだけである。

また互いの拠点の隣接地に堀<sup>12</sup>となっている領地が存在する場合、政治家のやるべき非常に重要な仕事が存在する。それは自国が支配している間に、堀の治安を可能な限り上げることである。堀の治安が高い場合、敵国に占領されたときに治安の逆転現象<sup>13</sup>が発生し、治安が非常に低くなる。

これによって農民扇動が非常に強化され、序盤であればほぼ確実に敵守備武将を排除することが可能となる。自国の拠点のみならず、堀の治安もまた高水準に維持することが、動きのよい政治家に求められる資質であると言えよう。

ただしこの強力な扇動は敵守備武将が存在しない場合、折角治安を上げた堀を中立にする<sup>14</sup>可能性が非常に高い。この事態が発生してしまった場合、先に敵国に占領されることを期待するしかなくなる<sup>15</sup>ので、農民扇動前には必ず守備の有無を予測しておくことが望ましい。

この判断の基準は、敵武将による占領時に、残り兵数が四捨五入で100未満であった場合、守備が外れる仕様<sup>16</sup>であるので、このことは必ず留意しておくべきである。また占領者の政治に比例して占領後の治安も高水準になるので、後半に政治家によって堀が占領された場合は、農民扇動の威力が低下する恐れがあることも念頭に入れておきたい。

そして最も注意すべき点は、中盤以降に知特<sup>17</sup>が守備をしている場合で、扇動を行う際は計略設定<sup>18</sup>で敵計略ダウンや封印、搦め手として士気低下などで農民扇動を狙い撃ちされないように注意したい。自信がない場合は農民扇動をしないことも視野に入れることを推奨する。

なお米コロ<sup>19</sup>による資産の利殖行為は、私は推奨せずに必要最低限に留めることを提唱する。何故なら、政治家は基本的には積極的に戦闘をするものではなく、あくまでサポートをするタイプなので、自然な資金の減りは武官<sup>20</sup>のそれに比して極めて少ない、多くの

---

11 このコマンドは自前の兵士を使わず、敵都市の治安によって強さが変動する農民という特別な兵士を使って戦う。治安が高いと農民は弱く、低いと強くなる。

12 徴兵するための都市でも、収入用の都市でもない、既に何度か落城した、または落城してもかまわない都市のこと。

13 治安の高い都市を占領した軍隊は悪の征服者であり、治安の悪い都市を占領した軍隊は善き解放者という扱いになるということだと思われる。

14 農民扇動では自国で都市を占領することができず、農民たちが占領した扱いとなって中立となる。

15 自治を手に入れた農民たちのところに、また軍隊がやって来て占領という扱いなので、治安は当然下がる。

16 このゲームは敵都市を占領したときに残り兵士数が100未満（四捨五入）の場合、守備に就かずに占領する仕様となっている。逆に言えば、100人以上であるなら強制的に守備状態となるのである。

17 知力特化型の略。厳密な分類は存在しないが、各パラメータの中で知力がもっとも高い武将という認識でいいだろう。政治が最も高いであろう、これを読んでいる諸君らは、政治家という分類になる。

18 計略設定については、国宛で経験者に聞くのが最も簡単で手取り早いだろう。

19 米を売買し、そのレートの変動によって利益を得ること。基本的には毎年6月に最高値となり、7月に最安値となる。人口が多い都市ほどレートの変動が大きい。

20 このゲームにおける武官とは、政治家以外の武将を指す。対義語は政治家であり、文官とは呼ばないの

場合は逆に増加する傾向にあるからだ。これら増加した資金は自分が一度徴兵して攻城武器を買い直す分を除いて、都市復興用の米を購入するために充てたり、可能なら武官に配布<sup>21</sup>することで消費したい。これは終盤まで変わらない政治家の基本行動パターンである。そしてそれ故に、米コロと呼ばれる行為は、配布専門の政治家を目指すのでなければ、効率的とは言い難く、その意義を見出すことはできないと言えよう。

また経緯を問わず、もし武官に配布する状況となった場合には、注意点が存在する。それは資金ではなく、兵糧を配布することを被配布者が希望している可能性への配慮である。配布前に都市滞在などで兵種を確認し、米兵種<sup>22</sup>を使用している場合などは特に注意が必要と言えよう。念のためにも理想としては、予め本人の希望を伺っておくことが望ましい。

#### 4、戦後復興と平時の行動

最初の戦争の結果、勝利した場合は戦後復興期間に突入する。もし敗北した場合でも再仕官先が戦後復興期間である場合も同様である。ここではその戦後復興と、その後の次の戦争までの待機期間について説明する。

まず荒廃した都市に移動して、都市復興及び農業と商業の回復を図る。これは状況次第ながら、特に次の戦争の拠点になりそうな都市は優先して復興したい。これは指揮官の指示に従うと確実であろう。

次点で重要なのは、都市パラメーターが開発上限<sup>23</sup>に達していない都市、都市資金が少ない上に施設がろくに整っていない都市である。これらの都市は街の巡回で上限の上昇と資金稼ぎを可能な限り行いたい。

資源が余っている都市から不足している都市への資源移送<sup>24</sup>も、この期間中にしておきたい。ただし取得経験値の関係で武官を優先した方がいいので、武官の希望者を募ってそちらにやらせる方がよいだろう。

戦後復興が終わると次の戦争の予定の有無によって変化するが、予定が存在しない場合はすべきことが全く存在しないので自由行動となる。国宛の雑談なども行ってみてもよいだろう。

戦争予定が存在する場合は、大筒系兵種<sup>25</sup>か用心棒を50%で徴兵<sup>26</sup>し、訓練度を150にした上で街の巡回による義勇兵イベント<sup>27</sup>の発生を狙っていく。これは上記のすべきことが

---

で注意されたい。なお武力特化型は武特と呼び、武官とは違うので混同しないようにしたい。

21 役職に任命された者だけが入ることができる、総司令室という領域があり、そこで任意の自国武将に金を配布することができる。ただし貢献に応じて限度額が存在する。

22 徴兵に米を消費する兵種の総称。兵種一覧で雇用金が米:XXXと表記されている。

23 農業、商業、城壁強度の3つの都市パラメータは、現在値、上限値、限界値の3つの数値が存在する。

上限値と限界値の違いは前者が表記のXXX/YYYのYYYである。後者は都市ごとに決まった限界が存在し、巡回コマンドで発生するイベントによって、上限値をその数値まで引き上げることができる。

24 現在地から隣接する都市に資源を移送するコマンド。役職者に許可してもらう必要がある。

25 何種類かあるが実用性があるのは大筒、国崩し、カノン砲、セーカー砲の4種類である。この中から徴兵可能な一番高い兵を雇うとよい。

26 徴兵画面のMAXの左にあるチェックボックスにチェックを入れ、MAXを半角文字で50と入力することで、面倒な計算をせずとも最大兵数の50%を徴兵できる。

27 巡回コマンドで発生するイベント。「あなたこそ国を治めるべき人だ」と言われて無料で兵士が増える。

ない期間のうちに済ませてしまっても、当然ながら差し支えはない。次に指揮官から施設の建て替えや建設<sup>28</sup>などの協力を仰がれた場合、積極的に協力する。施設の建て替えは政治経験値と貢献が多く、政治家にとっては多大な利益が見込まれるコマンドであるからだ。また都市資源回収<sup>29</sup>も手伝うとより理想的である。

そして開戦前には訓練を上げて街の巡回で増やした兵士と、カルバリン砲などの上級攻城武器<sup>30</sup>を装備し、後方守備<sup>31</sup>に就いておけば準備は終了となる。

## 5、中盤以降の戦争と謀略と警備

中盤以降の戦争は、オンに自信があるなら適宜最適なコマンドを入力していくことが理想的である。しかしながらそれは実際にはほぼ不可能であり、妥当なコマンドを先行入力することで対応することになる場合が殆どであろう。

そうした場合に最も妥当なコマンドは、都市復興オールである。ただし何も考えず単純に都市復興オールを入力すればよいのではなく、都市滞在<sup>32</sup>を見て自国の武将の更新順<sup>33</sup>を確認し、武官と政治家の更新が程よく混じるように、休養<sup>34</sup>や計略変更<sup>35</sup>や偵察<sup>36</sup>などで更新時間を調整することが重要となる。

一斉時はできるだけオンすることが求められるが、オフの場合は基本的に一斉前に焼き撃ち<sup>37</sup>、一斉中は都市復興オールが安定となる。オンしている場合は臨機応変に動くだけである。

さて政治家にとって、中盤以降から決勝までの戦争が緒戦と一線を画するのは、謀略コマンドの存在であろう。

序盤戦に比べて謀略を行うお互いの政治家の経済的余裕、そして後方都市の存在などがお互いの政治家に謀略をさせるインセンティブとなり、国の指示として以外にも自主的に謀略を行う政治家が出現するからだ。

まず結論から言うと、謀略を仕掛けてくる敵政治家が一人だけの場合、無視するのが最も効率がよい。何故なら、謀略は警備<sup>38</sup>を突破しないと政治経験値の獲得効率が悪く、謀

---

政治が高いと発生しやすい。ただし運次第なので注意されたい。

28 役職に任命されるとコマンド一覧に出現するコマンドでのみ行える。

29 Ibid.,

30 カルバリン砲は最高威力の攻城武器であるが、購入可能条件が厳しいので、もし不可能なら一つ下の雷破山でも構わない。

31 守備の一番底に就くコマンド。守備に就いてもその上に守備が重なる前に攻撃されて、やられてしまう心配が少ない。

32 自分のアイコンやパラメータの下にあるボタンで、滞在都市にいる自国武将のコマンドやその順番を確認できる。

33 Ibid.,

34 コマンドの休養によって、自分の更新時間を1~10分ずらすことができる。ずらす時間はランダムに決定されるので、狙ってずらすことはできない。

35 10分更新コマンド。更新がきっかり10分ずれる。

36 Ibid.,

37 自国領土にいるときに、隣接する都市に焼き討ちを仕掛けることができる。成功するとランダムで対象都市の内政値の現在値を下落させることができる。

38 町の警備というコマンドで実行できる。このコマンドを実行すると、政治力に応じた有効時間分、指定した都市を警備することができる。警備は謀略に対する守備のようなもので、複数の政治家が行うと、

略で減った都市パラメーターを回復させる方が、より効率的に経験値を獲得できるからである。そのため、敵政治家が一人だけの場合、無視して復興に努めるだけで、その敵政治家は徐々に相対的に弱体化していくこととなる。

敵謀略政治家が複数の場合、敵指揮官が指示している場合などが考えられるが、警備が必要になる可能性が極めて高い。何故ならこちらも複数の政治家で対応しない限り、回復速度が追い付かず、都市パラメーターが徐々に削られていくことになるからだ。

ただし警備を行う政治家は、国内でナンバー3以内、できれば政治トップが警備を行うことが望ましい。間違っても政治力に劣る政治家は警備をしてはいけない。そうした警備は利敵行為であるので見かけたら注意し、従わなければ最悪解雇も辞さない態度で望むべきである。

次に自ら謀略を仕掛ける場合であるが、私としては流言<sup>39</sup>は、相手に無視された場合の損失が大きいので推奨しない。ただし上記の逆の場合となるが、自国の政治家で複数で流言を行う場合はこの限りではない。しかしながらそれでも、国内の政治家数に余裕がない限りは推奨しない。

一方で流言と違い焼き討ちは、治安が最大であるときなど他にすべきことが存在しない余裕があるときは、政治力が大きく劣っていない限りは行うことが理想的である。主な理由は焼き討ちによって、技術が低下した場合の徴兵失敗を目論むものであるが、より大局的な視点で見ると、この時期に技術開発オールを入力している者はほぼ皆無であり、低下した技術の回復にはオン対応が必要とされるからである。これによってもし技術開発オールなどを輸入する者が相手に現れれば、相手の武将数を実質1減らしたに近い成果となる。

敵国に政治家が多く、自国に政治家が少ない場合は政治家は非常に多忙となる。しかしながら私の考えでは、その忙しさはこのゲームにおける政治家の醍醐味でもあるので、是非一度はその体験をして頂きたい。

## 6、終わりに

政治家はこのゲームの初心者から熟練者までプレイする余地のある、非常に幅の広いタイプである。確かに都市復興オールだけでも十分に貢献することができるが、より楽しもうと思えば武官以上にやるべきことが多いのが、この政治家というタイプである。

しかし武官でも同様ながら、政治家もまたこまめにオンすることが、その楽しさの前提となっている側面は否定できない。これはこのゲームの宿命であるので、その部分は肯定的に捉えるべきであろう。しかしながら武官以上に政治家をやり込むのは、奥が深いと私は断言する。何故ならば、武官は出兵した後の徴兵と、訓練ターン中は極論、全くのオフでも構わないが、政治家は1コマンド毎に最適な行動を入力することが可能だからだ。これこそがまさに上に記述した、政治家の醍醐味に通じるものである。

---

一番最近に警備した政治家の警備が先頭になる。指定した都市が謀略を受けると、先頭の警備とのみ成否判定が行われ、それより底の警備は判定に参加できない。謀略を行う側は、一番先頭の警備だけ突破すれば謀略は成功扱いになる。その際、警備がない場合よりも多くの政治経験値や貢献を獲得することができる。

39 敵地でのみ有効なコマンド。流言を行うと流言をされた都市の治安を下げるができる。

それ故に私は、このゲームをプレイしている者全てに、一度は政治家をやり込もうとしてほしい。

より一層の分析と研究が必要と考えられる余地を多分に残してはいるものの、この手引きがその助けになれば、私にとってはこの上ない幸いである。

以上で私の政治家への手引きとしたいと思う。

2018年3月12日 Bunei