

## 武力が高いキャラを選んだ人へ

武力が高いキャラクターを【武力特化=武特】といいます

このタイプは主に『武将アタック』という攻撃を使って勝利を目指します。

まずはこれを見て下さい。武特と武特の戦闘ログです。 ↓

1695年 2月 : 笑うせえるすまんの巡回班は丸亀へと攻め込み、放課後路地裏同盟のユニクロと戦闘しました!		
巡回班の剣豪は、鉄砲騎馬兵に対して優位に戦える!(攻撃力,士気上昇;敵兵種ボーナス消滅,敵攻撃力低下)		
所持品:銀の腕輪を付け、武力が20上昇した。		
所持品:金の腕輪を付け、武力が30上昇した。		
戦闘開始:巡回班 訓練:100 士気:114 剣豪(攻撃:95,防御:70) 2010人 VS ユニクロ 訓練:110 士気:91 鉄砲騎馬兵(攻撃:74.25,防御:50) 1500人		
巡回班は天に完全に見放されたようだ!幸運度(-1.9:0.7)		
<p><b>巡回班</b> 足軽大将</p>  <p>武力 : 304 + 65 統率 : 49 知力 : 36 政治 : 57</p> <p>幸運度 : -0.4 相対幸運度 : 2.2 計略P : 191</p> <p>武器 : 三日月宗近 装備品 : 銀の腕輪</p> <p>武将cri : 30.4 + 0 + 5% 兵種cri : 4.9 + 0 % 計略 : 3.6 + 0 + 6 % 与ダメージ : 30 ± 14</p> <p>計略</p> <p>発動タイミング1 : 先制 対象 : 壁以外 効果1 : 敵武将アタック封印 効果2 : 敵兵種アタック半減 発動率ボーナス : 6% 発動条件 : 武力,敵以上</p>	<p>攻撃側 : 笑うせえるすまん 巡回班 守備側 : 放課後路地裏同盟 ユニクロ</p> <p>1ターン目 剣豪 2010人 士気:113 ↓(-14) 鉄砲騎馬兵 1500人 士気:89 ↓(-19)</p> <p>2ターン目 剣豪 1996人 士気:112 ↓(-10) 鉄砲騎馬兵 1481人 士気:85 ↓(-36)</p> <p>3ターン目 剣豪 1986人 士気:110 ↓(-17) 鉄砲騎馬兵 1445人 士気:82 ↓(-30)</p> <p>ユニクロは鬼狩柳桜を片手に獅子奮闘。(27.5%) 415人ほど打ち捨てた!巡回班の士気は51低下した。</p> <p>4ターン目 剣豪 1554人 士気:57 ↓(-21) 鉄砲騎馬兵 1415人 士気:80 ↓(-22)</p> <p>5ターン目 剣豪 1533人 士気:56 ↓(-12) 鉄砲騎馬兵 1393人 士気:77 ↓(-26)</p> <p>巡回班は三日月宗近を振りかざし 392人ほど打ち捨てた!ユニクロの士気は46低下した。</p> <p>ユニクロは鬼狩柳桜を片手に獅子奮闘。(24.8%) 438人ほど打ち捨てた!巡回班の士気は54低下した。</p> <p>6ターン目 剣豪 1089人 士気:0 ↓(-19) 鉄砲騎馬兵 975人 士気:27 ↓(-37)</p> <p>戦闘終了 剣豪 1064人 士気:0 鉄砲騎馬兵 938人 士気:27</p> <p>ユニクロの勝利!巡回班の軍は疲労に耐えかね、撤退した!</p>	<p><b>ユニクロ</b> 騎馬大将</p>  <p>武力 : 315 + 50 統率 : 43 知力 : 30 政治 : 59</p> <p>幸運度 : 15.6 相対幸運度 : 3.7 計略P : 160.5</p> <p>武器 : 鬼狩柳桜 装備品 : 金の腕輪</p> <p>武将cri : 31.5 + 0 - 4 + 0% 兵種cri : 4.3 + 0 - 4% 計略 : 3.0 + 0 + 10 - 4% 与ダメージ : 15 ± 7</p> <p>計略</p> <p>発動タイミング1 : 兵種カウンター 対象 : 壁以外 効果1 : 武将アタック +10% 効果2 : 両者兵種アタック封印 発動率ボーナス : 10% 発動条件 : 条件なし</p>

オレンジ色で囲っている

ユニクロは鬼狩柳桜を片手に獅子奮闘。(27.5%)

415人ほど打ち捨てた!巡回班の士気は51低下した。

これが『武将アタック』です。

各種アタックには発動率（1 ターンに何%の確率で発動するか）が決まっていますが、  
**武将アタックの発動率=武力\*0.1**になります。これ大事！

武力 300 の武将なら  $300*0.1=30\%$  つまり 3 ターンに一回の確率で武将アタックが発動します。  
実際はキャップ（発動率の上限。対人で 50%、対城壁で 25%）が設定されていますが、  
**武力が高ければ高いほど発動率が上昇する。**これだけ理解できれば十分です。

ちなみに発動率は一回発動するたびに 1 割ずつ減っていきます。  
武力 300 だと仮定すれば  $30\% \rightarrow 27\% \rightarrow 24.3\% \rightarrow 21.8\% \rightarrow$ （以下略）という感じです。

**そして与えるダメージも武力に比例します。**

戦闘に勝つには

- 『敵兵数を 0 にする』
- 『敵の士気を 0 にする』
- 『敵の兵糧が尽きる』

の 3 パターンがありますが、  
武将アタックは『兵数を減らす』 & 『士気を削る』の 2 つの効果があるため、非常に強力です。  
ただその分、武力が上がるまでは苦勞しますので俗に言う大器晩成型ですね。

ここで抑えておきたいのは 3 つのポイント。

- 1. 武特は『武将アタック』で攻撃する。**
- 2. 武将アタックは 1 ターンに 武力\*0.1 の確率(%)で発動する。**
- 3. 武力が高いほど発動率が増えるし、威力も強くなる。**

じゃあ「どうやって武力を上げれば良いの？」と思われれると思いますが、  
主に内政と鍛錬で上げていきます。

## 武力を上げるには…

### 1. 内政をする

内政コマンドの『城壁強化』『治安回復』もしくは『巡回』をすれば武力経験が増えて武力が上がっていきます。

#### 『城壁強化』

これは城壁強度を UP させるコマンドです。強度が MAX になると勝手に『巡回』に切り替わります。

#### 『治安回復』

これは治安を UP させるコマンドです。これも治安 100 になると『巡回』に切り替わります。

#### 『巡回』

ランダムイベントです。比較的万遍なく経験値が貰えます。貢献も多いです。

どれを選ぶかは好みですが、城壁強度が低い＝『城壁強化』、それ以外は『治安回復』が良いと思います。

### 2. 鍛錬をする

鍛錬は一回 500G 必要です。

基本的には年齢が若いほうが能力も上昇しやすくなっているので、資金に余裕があるなら 10 代は ALL 武力鍛錬でも良いかと思います。

ただ当然デメリットがあります。それは「貢献」が貰えないという事です。

「貢献」は国への貢献度になるので、お給料と兵数に直結します。

貢献がない＝お給料が貰えない＝兵数も増えません。

いくら武力が高くても、資金も兵数も少ないと戦闘では弱くなってしまいます。

ここで抑えておきたいのは

**4. 武力が高いキャラは『城壁強化』か『治安回復』がオススメ。**

**5. 鍛錬は強くなるけどやり過ぎ注意。**

次に戦争の準備について説明します

## 戦争の準備

戦争をするためには『兵士』を雇わなくては戦争が出来ません。  
では、**武特**はどういう兵士を雇えば強いのか…。

その話をする前に兵種の説明が必要かと思しますので軽く説明しますが、  
徴兵できる兵士はそれぞれ『兵種ボーナス』と『兵種アタック』を持っています。。

※徴兵画面の抜粋です↓

ランセロ	騎兵	弓兵	70	45	金:300	<input type="checkbox"/> MAX *10人	後18年	武力:100	<input type="checkbox"/> 先行入力	武将アタック +5%	【統率依存】一斉攻撃。(威力2)威力は残存兵数の影響も受ける。更に攻撃力も上げる。(効果3)
リム銃馬兵	騎兵	弓兵	70	40	金:400	<input type="checkbox"/> MAX *10人	後18年	武力:120	<input type="checkbox"/> 先行入力	兵種アタック +5%	【統率依存】敵にダメージを与え、更に武将アタックの発動率が上昇する。
マハト象兵	騎兵	弓兵	80	40	米:800	<input type="checkbox"/> MAX *10人	後36年	統率:130	<input type="checkbox"/> 先行入力	攻撃力 +40 防弾力 +20	【統率依存】象の突撃。攻撃力が上昇する。

『兵種ボーナス』は、その兵士を雇う事で貰えるメリットです。

**武特は《武将アタック》で攻撃しますので、  
武将アタックの発動率が上昇するボーナスが欲しいです。**

『兵種アタック』は、言い換えるとその兵士の持っているスキルです。  
武将アタックは武力\*0.1=武将アタック発動率 でしたよね？  
兵種アタックは統率力\*0.1=兵種アタック発動率になります。

ただ武特さんの統率力はせいぜい 50 ぐらいなので発動率は 5%ぐらい。  
「発動したらラッキー」と思っていれば OK です。

詳しくが【統率力が高いタイプを選んだ人へ】で勉強しましょう。

で、、、武特さんにオススメの兵種ですが、  
**武力 200 までは騎馬 (武将アタックが上昇するボーナスが多い)**  
**武力 200 からは歩兵 (守備力が高くて敵の邪魔をするボーナスが多い)**

とりあえず、こんな感じで覚えておけば良いです。

**6. ボーナスが [武将アタック + ○%] の兵士がオススメ**

**7. 武力 200 までは馬、それ以降は歩兵を選ぶ人が多いよ**

兵士を雇うと訓練をしないといけません。これ絶対です。

訓練度は高いほうがメリットも多いので最低でも 100、出来れば 100 以上にしておきたいです。

高訓練のメリットとしては

- ・ 攻撃・防御・士気が上がる
- ・ 敵の武将アタックなどのダメージを軽減する

がありますが、これは最初に貼った戦闘ログが一番良い教材になりますのでもう一度、見てください。ユニクロ VS 巡回班 の戦闘ログです。

**訓練比較** ユニクロ：訓練 110 vs 巡回班：訓練 100

**兵数比較** ユニクロ：兵数 1500 vs 巡回班：兵数 2010

**武力比較** ユニクロ：武力 315+50 vs 巡回班：武力 304+65

ユニクロさんは少数精鋭のため訓練度が高いです。

ただ武力で言えば 365vs369 ですから巡回班さんが少しだけ有利です。

しかし実際に与えたダメージは…

ユニクロ（一回目）：415 人ほど打ち捨てた！巡回班の士気は 51 低下した。

巡回班（一回目）：392 人ほど打ち捨てた！ユニクロの士気は 46 低下した。

ユニクロ（二回目）：438 人ほど打ち捨てた！巡回班の士気は 54 低下した。

一目瞭然です。ほぼ同じ武力なのに訓練度が高い分でユニクロさんが有利です。

ちなみに訓練度は《兵舎》があれば毎ターン+20 されていきます。

兵舎がない序盤だと一回の訓練では 100 になりませんので

**兵舎が建つまで：徴兵→訓練→訓練→守備**

**兵舎が建ったら；徴兵→訓練→守備**

というコマンドにしておくとも毎回訓練 100 以上で戦えると思います。

では、今回のまとめ。

**8. 訓練度は 100 以上になるように！**

**9. 兵舎が建つまで：徴兵→訓練→訓練→守備**

**10. 兵舎が建ったら；徴兵→訓練→守備**



## ここまでのまとめ

1. 武特は『武将アタック』で攻撃する。
2. 武将アタックは1ターンに  $\text{武力} \times 0.1$  の確率(%)で発動する。
3. 武力が高いほど発動率が増えるし、威力も強くなる。
4. 武特の内政コマンドは『城壁強化』か『治安回復』がオススメ。
5. 鍛錬は強くなるけどやり過ぎ注意。
6. ボーナスが [武将アタック+〇%] の兵士がオススメ。
7. 武力 200 までは馬、それ以降は歩兵を選ぶ人が多いです
8. 訓練度は 100 以上になるように！
9. 兵舎が建つまで：徴兵→訓練→訓練→守備
10. 兵舎が建ったら；徴兵→訓練→守備

後は勝ちやすくする工夫です。

武器を買ったり、アイテムを買ったり、計略を設定したり。

これが理解できたら、あとは TOP にある武特マニュアル（ジョンさん作成）を読むと良いです。

あっちのほうが詳しいです。