

## 統率力が高いキャラを選んだ人へ

統率力が高いキャラクターを【統率特化=統特】といいます  
このタイプは主に『兵種アタック』を使って勝利を目指します。

まずは『兵種アタック』とはなんぞや???となると思います。

例えば…パズドラ、モンスター、アイギスなどで言うところの、  
スキルやアビリティみたいなものです。

徴兵画面で確認ができるので抜粋してみました。↓

チェックボタンにチェックを入れた場合、最大徴兵数に対するパーセンテージで徴兵数を指定することができます。

名称	兵種	得意兵種	攻撃力	防御力	雇用金	人数	必要技術	必要能力値		兵種ボーナス	兵種アタック
雑兵	万能		20	5	全:10	MAX *10人	0	統率:0	雇用		【統率依存】一斉攻撃。(威力1)
武士	歩兵	騎兵	45	45	全:90	MAX *10人	0	統率:0	雇用	敵計略 -4%	【統率依存】守備力が上昇し、士気が回復する。(効果2)
丸木弓足軽	弓兵	歩兵	75	25	全:90	MAX *10人	免除	統率:0	雇用	兵種アタック +4%	【統率依存】一斉攻撃。(威力3)威力は残存兵数の影響も受ける。

少し見にくいと思いますので拡大してみてください。

オレンジで囲っているの 『兵種ボーナス』

グリーンで囲っているの 『兵種アタック』

この2つが統特にとっては生命線です。大事です。

### 『兵種ボーナス』

これは…例えばRPGであれば武器を装備すると攻撃力UPという効果が付きますよね？

それと似た感じで、秘密三国志では兵士を雇うとボーナスが付きます。

それを兵種ボーナスと呼んでいるのです。

大まかに言うと

- 馬を雇うと = 武将アタックの発動率が上昇する
- 弓を雇うと = 兵種アタックの発動率が上昇する
- 歩兵を雇うと = 敵の各種アタックの発動率を低下させる
- 万能を雇うと = 計略の発動率が上昇する

と、こんな感じです。

統特は『兵種アタック』で攻撃しますから、

**最初は兵種アタックの発動率が上昇する(手数が増える)兵種を雇うと良いでしょう。**

## 『兵種アタック』

これは最初にも言いましたが、その兵士の持っているスキル・アビリティです。

何度も言いますが、統特はこの『兵種アタック』で敵を倒します。

つまり…変な兵種アタックの兵士を雇うと勝てません。

**統特は兵種選びが大事です。**

そういう意味では自分の国に強い兵種が雇える施設があるか…は統特にとって非常に重要です。

そして強い兵種は当然ながら高いです。**統特には資金繰りも大事ですよ！**

さきほどの画像ではグリーンで囲った部分が兵種アタックの説明です。

大まかに言うと

- 馬を雇うと = 自分の攻撃力を上昇させる
- 弓を雇うと = 一斉攻撃で敵にダメージを与える
- 歩兵を雇うと = 自分の守備力を上げる
- 万能を雇うと = その他いろいろ。

こんな感じで分類されます。

実際はもっと色々な効果がありますので、使ってみて慣れるしかありません。

基本的には

序盤～中盤は《一斉攻撃の兵種アタック＝弓系》

中盤～終盤は《攻撃力UPの兵種アタック＝馬系》

が人気になる傾向があります。

理由は様々なので特に考えなくて大丈夫です。

ここでは

1. 統特は『兵種アタック』で攻撃する。
2. 兵種選びが重要。強い兵種は高いですよ！
3. 中盤までは弓兵を使えばとりあえず勝てるはず。