

知特マニュアル

--武特を味わい尽くし、もっと味わいとコクを求める方へ--

他のタイプより覚える計略が多く、相手の兵種を理解する必要度が高いため、他のタイプに飽きてから登録することをおすすめします。

【知特と言えば、計略。】

高い知力で高い発動率&多彩な計略を使うことが出来ます。

ダメージソースは威力計略です。

勝つには、威力計略を数回掛ける必要があります、

通常計略で威力を使用する事が半ば義務です。

最初は、武将 AT の代わりに威力計略で殴るのが知特と理解して下さい。

計略ポイントは勝利毎に増加するため、

その優位を活かすために

序盤から中盤にかけて、毎戦闘毎の計略アップデートにメリットがあります。

相手のカウンター計略の対象をもたないため、カウンター計略には強いです。

一方で先制計略に対してはほぼ無力です。

連戦時の撤退判断は知力と士気、兵士数依存です。

このため、知特はまず連戦しません。

(激励使用時は例外で、士気の爆発的な上昇が撤退判断を覆します。)

連戦しないため、他のタイプより計略 pt 上げに戦闘回数が必要です。

威力計略は最上級の計略が出るまでは、

他のタイプの武将 AT、兵種 AT に比べ、出せるダメージが劣ります。

このため、相手の攻撃を軽減し、戦闘ターンを長く引き伸ばし戦う計略が必要になります。

封印や発動率減少、防御上げを重ねがけすることで、

相手のダメージソースを封じ躲し無効化さえ出来ます。

計略の選択肢は自由なようで、

「威力計略を必ず混ぜなければならない」

という大きな縛りがあります。

相手の計略ポイントが充実する終盤ほど、その縛りが重しになってきます。

全体からすると早熟型と言えます。

知特で登録して、知統経由で統率型や、武知経由で武特に移行する事も選択肢。

序盤からの発動率の高さと計略の伸びやすさを利用するのもアリです。

パラ移行後直ぐは戦い方が大きく変わるため、戸惑いがちです。

武知・知統は

威力+AT 上昇で発動率を上げて殴り勝つ

もしくは

先制封印や半減で優位に持っていくのが基本です。

移行を前提とする場合、パラの出遅れ損が最終的に弱点になります。

登録時点で、完全な知特ではなく、最終型の特化パラを気持ち高めに設定するのがコツです。

【育成】

高齢登録で開始後継承し、知力に全振りすれば知特です。

進行度によって、使いたい兵種の条件に届くよう、パラメータを考慮する以外は知力全振りで構いません。

知力鍛錬 0～5 と巡回 0～5 はほぼ同程度の知力経験が入りますが、若干鍛錬の方が高めです。

技術上げは知力経験 1 政治経験 2、米売買は知力経験 1 政治経験 1 が入ります。

(この面では計略変更や偵察はランダムです。)

知特は巡回で計略 pt 上昇を引きやすいです。

非戦時は巡回を多めに入れることで、他のタイプより計略の出遅れを防ぎやすいです。

年齢が低い時は鍛錬比重高め

知力以外のパラが極端に低い時は知力巡回を引きやすいため、巡回重視。

や高年齢で能力上昇が低調になった場合は、兵士数・計略 pt を重視した巡回 all がおすすめです。

知特の天敵として、計略封印があります。

ダメージソースが他にない上、士気も低く、発動率も威力も武特ほど高く無い為、封印が解除された後の挽回が難しいです。

計略封印を回避する方法は幾つかあり、同じ知特でも戦い方が代わってきます。

- A. 統率を上げて、兵種 AT や攻撃をダメージソースとする選択肢。
 - ・・・知統寄りのパラが向いています。また統率に移行する道も残されます。
- B. 先制通常封印
 - ・・・計略ポイントと対戦相手の確定が必要。
- C. 通常威力高発動率で突き抜け狙い。
 - ・・・知力ランカーの戦い方。

どれを目指すか育成段階から決め打ちすることをオススメします。

行動パターンは武特とほぼ同様です。

壁削りが得意なので、攻撃時は攻城兵器を持つことを意識しましょう。

【貢献を稼ぐ】

戦いましょう。

技術上げは国のために大事ですが、政治の伸びが大きいため、

他のプレイヤーに抜きん出ることができるほど、効率的とはいえません。

また、城が落ちないと削られる事が少ないため、技術上げ頼みにはできません。

勝つことが一つ。

もう一つは壁を落とすことです。

貢献のために高級な攻城兵器を惜しまず使い、

計略で着実に壁を削ることが最も効果的です。

【知特の使いたい兵種】

A. 忍者など計略発動率ボーナスのある兵種

序盤～終盤にかけて、計略発動率ボーナスのある忍者・乱破が主流です。

他のタイプからアンチを受けにくい事が利点です。

一方で相手の弓騎歩のアンチを取ることが出来ないため、発動率頼みの戦闘になり勝ちです。

B. 侍・赤備・グレネーダーなど相手計略発動率マイナスボーナスのある兵種

先制計略マイナスボーナスは大きい兵種では-7%と、先制計略の成功率を 35%減少させます。

先制計略への対処法を持たない知特の対抗手段です。

発動率が十分な終盤は計略発動率プラスボーナスよりむしろマイナスボーナスがありがたいことも多いです。

C. 防御の高い兵種

知特は統率が低いため、戦闘開始時の士気が低く、
相手兵種の通常攻撃による士気減少が大きく響きます。
防御上げや士気上げを使用すると威力が下がり勝ちです。
この計略コストを減らすために、防御の高い兵種がおすすめです。

D.知力依存兵種 AT を持つ兵種

比較的統率が高めになった場合、
知力依存兵種 AT を持つ兵種で威力+兵種 AT 上昇を選択する戦い方です。
序盤の弓兵でも可能です。
兵種カウンターに引っかかりやすいことがデメリットです。

E.陰陽師

陰陽師は兵種 AT により、強力な計略を使用する兵種です。
初期に設定した計略は戦闘開始時～兵種 AT 発動時まで有効です。
兵種 AT 発動後は、威力計略の最上級のものに変更されます。
先制封印や先制通常威力と組み合わせて使用するのが一般的です。
弱点は兵種ボーナスを消す万能アンチ兵種&兵種カウンター計略封印。

D.例外的に、通常計略を使用しない兵種選択

1.知力依存兵種 AT を持つ兵種

先制計略封印を使用してくる相手に、
先制で相手の AT を封じ、兵種 AT をダメージソースとして使用する戦い方。
この目的では、終盤は士気下げ兵種も使用されます。

2.攻撃力の高い兵種

中盤で計略ポイントが極端に伸び、貢献が高く、
兵士数も減らして訓練度を高くできる場合、攻撃力の高い兵種を用いて、
先制攻撃力上昇+乱戦 という戦い方が可能な場合があります。
ある程度の統率も必要です。

【戦闘】

A.連戦

連戦判断は知力と兵数、士気が関係します。
知力の高さは大きく響き、通常は連戦しません。
連戦相手が壁の場合は必ず連戦します。
激励など士気上げ計略を用いた場合、例外的に連戦します。

連戦が必要な場面では激励の選択が重要です。

激励は資金消費が重めに設定されています。

連戦の他に、武将 AT の対策にもなるため、重要です。

B. 狙い撃ち撤退

対戦相手が確定できる場合+相手が先制計略封印半減などでない場合、終盤はまず確実に勝てます。

連戦しないため、兵を温存して次を狙えるのが、知特の強みです。

C. 徴兵か連戦か

兵数が基準になります。

以下、兵種変更が無い場合として

再徴兵した場合の訓練度は、残存兵数（訓練度 100 以上）と新規徴兵数（訓練度 0）を平均化した数字が最初の訓練度になります。

兵舎の訓練はコマンドの直前に行われるため、残存兵数には訓練度 20 以下の加算がありません。

つまり、残存兵数が 70%ほどであれば、徴兵+出兵で訓練度 100 程度は可能です。

残存兵数が 60%ほどであれば、徴兵+休暇 or 偵察など+出兵で訓練度 100 は可能です。

それを踏まえて、再徴兵無しで出るか、再徴兵して出るか選択します。

もちろん他の出兵に合わせることも効果的ですから臨機応変が求められます。

D. 守備

守備位置を他のタイプの間に入れ、封印をもらわないようにしましょう。

オフはダメージを最大化した汎用計略を設定することで、

計略封印を使わない相手には負けない事を意識すると良いです。

【計略全般の基礎】

ここからは知特に偏らず、一般論として、書きます。

年代が進むと、計略のトレンドは変化します。

先制の出現の有無は特筆すべきターニングポイントです。

兵種のトレンドとも密接に絡みます。計略+兵種を一体として選択しましょう。

トレンドの変化に先んじて対応すれば、強みになります。

0. 基礎

- ・発動率上限は対人戦闘で 50%、壁戦闘で 25%です。（兵種 AT 武将 AT も同様）
- ・発動率の最低保証があるものは、それ以上減りません。

先制とカウンターの基本発動率と武器の武将 AT 発動率は最低保証です。

扇動は最低保障がつきません。

・壁以外=対人、全種=対人+壁

壁戦闘に於いては、攻防の上昇幅の制限、兵種 AT の攻撃上げの制限もあります。

特殊なため、私の理解不足。別項に譲ります。

・計略の出現条件

知力の $\frac{2}{3}$ と計略 p の合計です。

計略の選択肢を出すだけなら、序盤は知力を上げるほうが早いです。

例

先制：知力の $\frac{2}{3}$ と計略 p の合計が 150 以上

神算鬼謀；知力の $\frac{2}{3}$ と計略 p の合計が 170 以上 など。

1. 目指したい発動率

計略発動率は知特の対人通常で 25~30%以上

先制は 100% カウンターは 100%を目指します。

兵種ボーナス計略マイナスが頻繁に見込まれる場合、

それを踏まえて 25~30%を目指します。

先制で計略半減や計略封印が使われる場合は 50%を目標にします。

アイテム・役職ボーナス・兵種ボーナスなしで

キャラの知力のみ+計略設定計略発動率 10%とした時に

上記発動率達成可能な発動率は知力換算した場合、

通常 25~30%以上：知力 150~200 以上

先制 100%：知力 40+発動率 10%

カウンター100%：知力 40+発動率 10%

武特統特で先制カウンター100%達成難しい場合は、アイテムや兵種ボーナスで補うのも手です。

知特の場合、発動率を振らなくても先制カウンターは 100%発動できます。

相手の計略・兵種ボーナスも考慮に入れて発動率計算をする局面は多いです。

知特は迷ったら通常 10%。

終盤発動率半減や封印に苦しむ場面では、半減前提で発動率 50%目指す方向もあります。

2. 兵種パラメータの「攻撃」と「防御」

攻撃力防御力の持つ意味は以下の通り

兵種攻撃力：1Tに与える最大ダメ(兵士数)

兵種防御力：敵ダメの軽減率(%)

計略攻撃/防御：現在ダメの増加率(%) 母数は「兵種攻撃力 x (1-敵兵種防御力)」

知特は、他のタイプより持久戦になりやすいため、「防御」の程度は勝敗に直結します。
一見して士気負けで負けが重なる時の原因です。
見逃しがちな数字なので、常に注意しましょう。

3. カウンター計略をオススメしにくい理由

カウンターは相手の攻撃が一度発動することが大前提。完封を捨てた計略です。
一発が重すぎる相手では、その一発を先に封じる事が重要な場合がほとんどです。

知特の場合、それ以上に大きな問題があります。

(カウンター対象の) AT 打ち消し・封印 = 自分の計略の打ち消し・封印
他にダメージソースが無い知特では、カウンター単独使用で AT 減衰をやると、自滅です。

このため、知特でカウンター封印を使用することは難しいです。
また、AT をもらいつつ勝つ戦い方になるため、AT の性質を理解する必要があり、
統率型をやったことのない人・ログ読みをしない人には、おすすめできません。
現在の兵種 AT は複数の効果を持つものが多く、カウンター計略で封殺することは困難です。

また、発動率は発動毎に減衰するため、長期化するとカウンター失敗する場合があります。
兵種の基本攻撃値が高い相手では、AT へのカウンターだけでは対応仕切れない事が多いです。

カウンターは

兵数が減り敗北必至など限られた状況で、
それでも、相手を確実に倒せる選択肢の一つとして覚えておくと良いです。

武将 AT のカウンター対策は [激励]

士気下げ兵種 AT のカウンターには [士気上げ]

兵種 AT 一斉のカウンターには [兵回復]

馬兵種 AT 攻撃上昇のカウンターには [防御 40%]、鉄壁は NG

象兵種 AT 攻撃上昇のカウンターは [防御 40%]だけでは潰せません。

兵種 AT 威力はカウンター回復ですが回復計略は弱い上、攻撃力が高い兵種が多いためカウ

ンター計略は不適當です。

4. 先制計略

4-1.封印と発動率-%及び半減の違い

封印回数は知力依存です。封印では相手の発動率は減らせません。

発動率を削ることで、封印以上の効果が得られる場合も多いです。

半減は元の数字が大きいものに有効ですが、0には出来ません。

-%計略は回数が十分であれば、最低保証が無いものは0にできます。

武特相手の場合、武器の発動率は減らせないため、発動率-計略を重ねがけしても0にはできません。

4-2.先制計略のキャンセル方法

先制計略-%

計略設定の発動率の数字が大きい方が先に発動しやすい。

10%と9%では前後することもある。

先制計略封印を利用するのも手です。

確実性を求めてダメージソースを削りすぎないように、設定しましょう。

4-3.知特における先制計略

先制威力-発で勝てる場合は、殆どありません。

したがって、先制+通常計略を使用します。

なお、相手の封印の関係で兵種 AT や攻撃など他のダメージソースを用意出来る場合は兵種・装備も絡んだ周到な準備が必要です。

ただ、先制通常は、コストが非常に高くなるため、

威力のランクを落とすか、発動率を落とすか迷う所です。

威力のランクは落とすすぎないように、

最低限 30%程度の通常発動率は維持できるよう設定しましょう。

先制で AT-or 半減 or 封印・威力を組めると、

たとえ計略封印されても特定のタイプに勝ちやすくなります。

先制計略で相手のダメージソースを封印できる場合、

先制封印勝負ならまず勝てます。

飽くまで専門計略の部類ですから、その点注意しましょう。

5. 大本命 「通常・威力・激励」

威力計略は知特の生命線です。

激励は士気上げ付きの兵数回復計略です。

そこで、見方を変えてみて下さい。

相対的に激励の回復分、威力に上乘せしていると。

威力にどの程度ポイントを振り、回復にどの程度ポイントを振るべきか迷う場合は多々あります。

足して一番数字が大きいのが一番強い。

同じように、威力 x 発動率で、威力を下げるべきか、発動率を上げるべきか比べてみると良いです。

激励は資金消費が大きいので、資金管理に注意しましょう。

防御も攻撃によるダメージ減少量=回復量として、若干同様に考えることができます。

6. 封印への気構え

封印を受けて勝てない場合は、封印を防ぐ方法を考え、次に封印されても勝つ計略を探りましょう。

封印単独なら勝てる方法はあります。それでもダメなら避ければ良い。

知特武特は、先制封印+半減にはまず勝てません。

他に人が勝ちやすい計略を使わせてると同胞への貢献を誇ろうよ（哀）

7. ダメージソースの考え方選び方

計略・兵種を組む時、意識するのは勝利ではなく勝率・勝算。

自らのダメージソースを最大限強化すれば、すなわち汎用計略です。

同設定の同等の相手への勝率は 50%になります。

相手のダメージソースを削減する計略は適切なら 100~60%の勝率が得られます。

適切でない場合は、0~40%の勝率となります。

放置する場合は、当たりやすい相手と計略による勝率を加味し、適正化しましょう。

負けた場合は、運のせいにせず、計略・兵種・装備など改善を施すのが強くなる道です。

双方に兵種・タイプのか頼りがない場合、使われる封印が自分に当たる確率は 1/3

封印されても勝てるよこちらも封印を使うか、封印を使わない相手に確実に勝つ方法を選ぶか

これは、このゲームの肝です。考えてみてください。

8. 兵種 AT の利用

初手から兵種 AT の発動率は期待できませんが、

戦闘を長期化できる場合、統率以上に兵種 AT を繰り出すのも知特です。

特に壁戦では有用です。

減衰する計略発動率に頼らず、兵種 AT を補いながら戦うことで、落とせない壁も落とせません。

知特を始める前に、一度統率をやることも有用です。

統率では、如何に兵種の性能を引き出すかが鍵になります。

9. 発動率の不確実性と汎用計略

所詮サイコロの出目です。

低い発動率のモノほど出た場合に目立ち、高い発動率のモノほど出ない場合に目立ちます。

幸運度は、結果数値で、ゲーム全体を見れば、確率は飽くまで適正です。

幸運度は気にしすぎず、また、発動率に頼りすぎないこと。

終盤、先制通常で-2%と 10%を比較する場合、高すぎる発動率は計略のコストが高くなる一方、

計略の内容が限定的になります。

知力の高さも活かしつつ、

4回出れば誰にでも勝てる計略になってるか

狙った相手なら 1回出れば勝ちが決まる計略になってるかを意識すると良いでしょう。

発動率を下げる事で勝てない相手にも勝てる計略が組める場合があります。

汎用計略は、「威力>高発動率>防御手段」で考える事をオススメします。

知特対策無しの相手を想定すると、ダメージ x 発動率 = 期待されるダメージ量

防御手段は継続ターンを増やしますが、削りきるには、期待されるダメージ量が大きいことが重要です。

10. 対壁戦

タイプによらず、

通常：兵種一>防御・鉄壁>兵種+、知特は兵種によっては威力、序盤武特は武将 AT がおすすめです。

壁の強さは時期と強度によるため、完璧な状態と堀の状態ですと計略の内容は異なります。

発動率の最大値が 25% であること、攻防の効果が抑えられること、長期戦前提で計略発動率が減衰すること

加味するとこの様な内容になります。

兵種 AT の内容次第で、計略は変化します。最適な計略を探してください。