

# ビューネイ新書

-基本を押さえて楽しく勝つ-

## 1、はじめに

本書はコマンド入力や計略の設定のやり方などは理解したが、勝つためのノウハウがいまいちわからず、中々勝てなくて自分には向いていないのではないかと自信を失いかけるような状態に陥っている者向けであり、そのような状態でも武官<sup>1</sup>としてある程度勝てるようになってゲームを楽しむようにすることを目指すものである。なお城壁戦については触れることはあるが、対人戦ではないので考慮しない。あくまで対人戦での勝利を追求するものである。

このような状態にあるプレイヤーを、本書では便宜的に初級者と定義する。コマンド入力とその意味、計略を組んでその計略を使う計略設定画面の操作方法、またこれはよくある誤解だが、計略ポイントというものが別に戦闘をしたら減ったりする類のものではないことを理解した状態を指す。

私も最初に始めた頃は0勝30敗だったのだろうか、悲惨な成績を記録し、なんだこのク○ゲーと思ったものである。しかしそれでも適切な指導を受けることで、徐々に、だが確実に勝てるようになっていき、このゲームにのめり込んでいった。始めたばかりは勝てないかもしれないが、勝てるようになればそれが楽しさ変わるだろう。それ故に私は本書を認めることを決意した。

なお本書では登録時からの武力特化型<sup>2</sup>、知力特化型<sup>3</sup>、統率特化型<sup>4</sup>のみを扱い、それ以外のタイプについては割愛する。理由は友人に最初に武知型<sup>5</sup>を薦められ、それを信じて苦労したので、複合型はやはり勝てない者にはハードルが高すぎると考えたのと、私自身が複合型を碌にプレイした経験が無いからである。

複合型は上手いプレイヤーが使えば十分に戦えるし強い。しかし本書の目指す楽しく勝つを目指すならば、複合型での登録は回避することを強く推奨する。

---

1 政治特化型以外の、主に戦闘をすることを主任務とした全てのタイプを指す。

2 武特と略される。ゲーム登録時のタイプは猛将となる。

3 知特と略される。ゲーム登録時のタイプは智将となる。

4 統特と略される。ゲーム登録時のタイプは仁将となる。

5 武知と略される。ゲーム登録時のタイプは英雄となる。難易度は最高難度であり、到底初心者に勧めるものではない。

## 2、登録

最初に登録するタイプについて説明する。

繰り返すが初級者が戦闘に勝利することを目指すならば、まず武特、知特、統特の3つから必ず選ぶべきである。他のタイプははっきり言って初級者には無理であり、絶対に選んではいけない選択肢である。

ランダム — 以下のタイプのどれかが選択されます。難易度？	<input checked="" type="radio"/>
猛将 — 武力に特化した戦闘要員。難易度 ★	<input type="radio"/>
仁将 — 統率に特化した戦闘要員。難易度 ★★	<input type="radio"/>
智将 — 知力に特化した戦闘要員。難易度 ★	<input type="radio"/>
政治家 — 政治に特化した内政要員。謀略などはできるが戦闘は全く期待できない。難易度 ★	<input type="radio"/>
教祖 — 知力と統率で戦う戦闘要員。難易度 ★★	<input type="radio"/>
兄貴 — 武力と統率で戦う戦闘要員。難易度 ★★★	<input type="radio"/>
英雄 — 武力と知力で戦う戦闘要員。難易度 ★★★★★	<input type="radio"/>

このように色々なタイプがあるが、絶対に猛将、仁将、智将の3つから選ぶようにしたい。さもなくば敗北あるのみである。

それではまず最初に3つのタイプについて特徴や長所と短所などを軽く説明したい。

### 武力特化(略称:武特)

特殊攻撃の武将アタック<sup>6</sup>は、ダメージと同時に士気<sup>7</sup>を減らすことができ、これによって士気による勝利も目指すことができる。

### 長所

序盤中盤終盤どの時期でも戦える。兵種<sup>8</sup>選択の選択肢が非常に多い。後述する脳死テンプレ計略でオフ気味でも極端な運ゲーに持ち込んで勝利を目指せる。3タイプ中内政コマンドの都市復興などで、一部の兵種の徴兵に必要な政治力<sup>9</sup>をもっとも稼ぎやすい。また呪いアイテム<sup>10</sup>を拾っても、その影響を一番受けにくい。

### 短所

士気勝ちしやすい反面自分は士気負けしやすい。勝利手段が武将アタックのみに依存しているので、武将アタック封印をされると何もできない。出兵ではもっとも3枚抜きをしやすいタイプだが、同時に連戦<sup>11</sup>しやすく負けやすいので勝率が下がりやすい。また対人勝利なので本書では関係は無いが、城壁戦<sup>12</sup>を3タイプのうち一番苦手とする。

### 知力特化(略称:知特)

このゲーム最強の特殊攻撃である計略を、3タイプのうちもっとも効率よく扱うことができるので、どんな状況にも対処しやすい。ただしその領域に到達するには大変な習熟が必要である。しかしながら、お手軽に勝つという目的では武特以上に簡単であるので、私としては3タイプで一番初級者向けだと考えている。

- 
- 6 戦闘中の発動率は武力×0.1に武器などのボーナスを加えたものとなる。相手の訓練度が高いと威力が落ち、また逆に低いと威力が非常に高くなる。武特はこれが主力の攻撃なので、中盤以降は士気を0にして勝つパターンが多くなる。
  - 7 詳しい計算式は省略するが、士気は訓練度と統率に依存する。これが無くなると兵士数がいくら残っていても敗北となる。
  - 8 徴兵する際に雇う兵士のことである。全ての兵種は騎兵、弓兵、歩兵の3種類に加えて、万能と妖怪の主に5つのタイプのいずれかを持つ。
  - 9 政治家のメインパラメータであるが、今回は武官についてなのでそれらに限定して説明する。武官にとっての政治パラメータは、徴兵時の治安減少と一部の兵種の徴兵条件や特殊アタックの威力に影響する。特に徴兵条件は重要となり、これのために政治を上げる育成が必要となることもある。
  - 10 普通のアイテムと違って戦闘で入手すると必ず装備品に上書きされる。それ故装備していたアイテムが消滅してしまい、マイナス効果を受けて著しく弱体化することも多い。稀にメリットになるものもあるが、多くの場合メリットよりもデメリットとなる場合が多い。
  - 11 期によって異なるが、出兵時は最大3または5戦まで連戦する。2戦目と3戦目には勝利時にボーナスがあり、同じ相手に勝利した場合でも一戦目より計略ポイントを多く獲得できる。ただし知力や自軍士気、彼我の兵力差で厳しいと判断された場合は自動的に撤退する。知力が低かったり自軍士気が高いと無謀な連戦に突入してしまうが、知力が高いと逆に勝てそうな場合でも撤退してしまうので、一長一短となっている。なお連戦時は兵数と士気のみ次戦に持ち越すので、兵数回復や士気が上昇する特殊アタックは連勝につながりやすい。
  - 12 基本的には対人戦と同じだが、敵兵種が城壁という兵種となり、計略が城壁を対象とするものでないと発動しなくなる。武特は城壁を攻撃する際に何度も武将アタックを連打するので、武器が折れる確率が非常に上がり、また城壁の士気は無敵扱いなので相性が非常に悪い。

## 長所

序盤と終盤に強い。特に序盤は他のタイプには無いダメージソースの安定発動が可能であり、圧倒的に強い。終盤は他のタイプが発動率の関係で計略ポイントをフルに使えないのに対し、比較的無駄なく使えるので、効率が良い。ダメージソースである威力計略<sup>13</sup>の火力が他のタイプより安定して強い。連戦しにくいので負けにくく、高勝率を維持しやすい。城壁戦をもっとも得意<sup>14</sup>とし、城壁で兵士数を増やしたりなどの芸当も可能である。

## 短所

中盤に他の2タイプが先制計略<sup>15</sup>を使い始める時期に厳しくなってくる。それまでに計略ポイントをしっかり稼いでおかなければならないので、出遅れると中盤以降の挽回が難しくなる。先制計略封印をされると、無策だと何もできずに完封があり得る。運が悪くて通常計略が発動しないと、同じく完封されることがある。連戦しにくく、連戦するためには激励が必要なことがほとんどで、そのために威力激励で膨大な計略ポイントが必要となり、敵の封印に割くポイントが無い場合が多く、3タイプ中もっとも3人抜きしにくい。ただし素の状態でのぶつかり合いでは、激励のおかげで士気負けもしにくく、威力計略の火力の平均値は他のタイプより高いので、相手が無策で且つ運が良ければ3人抜きはしやすいという逆のことも言える。戦勝記念などで呪いアイテムの計略変更アイテムを拾うと、勝利手段である計略が使えなくなるので、一部呪いアイテムに弱い。また今では多少改善されたが、兵種選択の自由度が少なめで万能に偏りがちになるため、アンチ<sup>16</sup>が取りにくい。

## 統率特化(略称:統特)

3タイプ中もっとも難易度が高いが、上手く育成できれば一番強い。ただしその育成が難しく、個人的には初級者にはお勧めしないタイプである。伊達に3タイプ中唯一の難易度★2ではない。

## 長所

序盤の兵舎<sup>17</sup>なしの状態でも1回の訓練で一気に訓練度100になる。中盤から終盤にかけて強くなる。士気負けしにくく、ダメージソースも通常ダメージ<sup>18</sup>と兵種アタックの2本立てで勝利を目指すことができる。他の2タイプに比べて特化パラメータの統率力を無理やり伸ばさなくとも、ある程度以上の統率力があれば戦える。士気負けしにくく、連戦もしやすいことから出兵でも3枚抜きしやすい。知特ほどではないが高勝率も目指しやすい。本書執筆時点では米で徴兵できる兵種の

---

13 威力50+知力のような直接的にダメージを与える計略のことを指す。

14 城壁は攻撃パターンが決まっているので、それを封じる計略を組めればこちらの損害をかなり抑えて削ったり、逆に兵数を回復することすら可能となる。ただし守備がいると対人戦となって失敗するので、偵察などでよく確認しないとイケない。

15 戦闘開始時に1回だけ、発動するタイミングで発動判定が行われる。順当なら基本的に絶対に発動するが、運が悪かったり、発動率ボーナスをケチりすぎると発動しないので注意が必要。

16 兵種の注釈でも説明したが、それぞれの兵種はタイプを持つ。そして多くの兵種は得意とする兵種が存在し、それらと対戦するときに士気や攻撃力などにボーナスを受けることができる。これによって戦闘を有利にすることができる。

17 建設コマンドで建設することができる都市施設である。兵舎は最重要軍事施設であり、毎ターンコマンドを更新する直前に自動的に訓練度を20上げてくれる。これが無いと統特以外のタイプは1回の訓練で訓練度が100になりにくいので、序盤ならともかく、この施設を建てない中盤以降の戦争は存在しないと言っても過言ではない。

18 戦闘時には武将アタックや計略などの特殊アタック以外にも、毎ターンお互い一定するのダメージを与えあふ。これによって兵数は削られていき、そこに特殊アタックのダメージなども相まって決着がつくというのが、このゲームの戦闘の基本的な形である。

選択肢が多いので、米コロ<sup>19</sup>をそこまでしなくてもよい。

## 短所

序盤に訓練1回で訓練度100になっても、そもそも序盤に雇える兵のバリエーションがもっとも少ないので弱い。序盤で躓いて先制を出すまでに苦戦すると厳しい。資産管理がシビアであり、戦闘での強さが特化パラメータである統率力よりも兵種に依存しているので、資産が減ってくると他のタイプのように安い兵を雇っての節約がしにくい。兵数依存の兵種アタックが多いので、貢献値を稼ぐ必要がある。また米で徴兵できる兵種は政治力を要求するものも多く、そのために政治力を伸ばすことも要求される。勝利手段が兵種アタックなので、兵種アタックが勝利に直結しない兵種(例: 武士など)を使用することができない。同様の理由で兵種変更の呪いアイテムでぬりかべなどにされると必敗となる。

以上が3つのタイプそれぞれの簡単な特徴となる。

さて本題の登録であるが、本当に何の手間もかけずに最初から勝ちたいならば、知特で通常威力で発動率を上げて、計略ポイントが無駄なく活用できるように組めば、例え中盤であってもほぼ確実にある一定水準は勝てることに疑いの余地は無い。2 枠目には攻撃なら士気アップ系<sup>20</sup>、守備側なら防御力アップ系<sup>21</sup>を組み込めば多くの場合問題なく機能するだろう。それ故に登録は、本当に何の拘りもなく楽して適当に勝ちたいなら、知特が最適解だと思われる。

ただそれだけだと知特の説明だけになってしまうので、次点として武特登録を勧める。武特は別の方のマニュアル<sup>22</sup>が存在するので、細かい部分や説明はそちらを参照して頂くとしても、比較的簡単なタイプである。そして慣れてきたら統特という流れが、登録する上では無理の無いステップアップだと、私は考えている。

タイプの登録の次は国選びであるが、最優先は戦争できそうな国を選ぶことである。いかに自分が強くとも、相手がいなければそれを活かす機会もなくゲームは終わってしまうのだ。何はともあれ戦争に勝つてもすぐに次の戦争が始まるような、断続的に戦争できる立地と条件の国を選びたい。

なおマップ<sup>23</sup>は頻繁に変わるが、初見でわかるような長期戦になりそうなマップやそうでないマップ、一目ではわからないマップなど千差万別である。また状況次第でいくらでも展開は変わりうる

19 米相場を利用して安い時に買って高い時に売るというのを繰り返し、差額を利益として得る行為のこと。そればかりすると貢献や経験値で損をするので育成的には多用は厳禁だが、緊急的な資産増加には効果的なので有効に活用したい。

20 発動すると士気が上昇する。初期の士気以上に回復するので、連戦で複数回発動すると事実上士気による負けが無くなる。最上級の激励は、士気上昇と同時に資金を消費して兵力も微量ながら増加する。

21 毎ターンの通常攻撃によって受けるダメージをその効果の%分減少する。元の防御力が低い兵種で使うとより効果が大きくなるので、統特の弓兵などでもお世話になることがある。複数回発動すると、通常ダメージによって受けるダメージが毎ターン1になる。最上級の鉄壁は、同じ防御系であるが割合で減少させるのではなく、知力依存で一定分のダメージを1に減少させるという、仕様から違うので重ね掛け前提なら防御力アップのほうがいい場合もある。

22 ジョン著 ルーキーにおすすめの武特マニュアル 2019 <https://seesaawiki.jp/w/sangokunetvip/d/%a5%eb%a1%bc%a5%ad%a1%bc%a4%cb%a4%aa%a4%ob9%a4%ob9%a4%oe1%a4%ce%9%fc6%a5%de%a5%cb%a5%ce5%a5%a2%a5%eb> 2020年11月20日参照

23 筆者も詳しいことはわかっていないが、管理人が提供されたマップから適当なものを選んで、採用しているらしい。明らかに問題が起きそうなマップなどがあるのはそのためかもしれないが、それも含めて展開を予想していくことが一つの醍醐味と言えよう。

ので、正確に予測することは熟練者でも難しい。迷ったなら中央付近の国を選べば、ハズレの確率は低くなると思われる。

次点ですぐに滅ばなそうな国を選ぶべきである。仕官月数によるコストパフォーマンスが優秀な兵士<sup>24</sup>を雇えるメリットが存在するからである。

理想的な選択肢は、隣国に同じような規模の国が存在し、そこと長期戦をできそうで且つ自分の登録する予定のタイプが少ない国を選ぶことである。役職<sup>25</sup>に就ける可能性も高いし、それらは勝率を上げることに貢献してくれるだろう。ただし序盤から余りにも長期戦になると、国としての統一はかなり厳しくなってくるので、初期仕官で統一したいという願望がある場合は、その成就是難しくなるだろう。またこれは最初の説明の捕捉になるが、その場合も中盤以降も考慮するなら、マップ中央に近い国を選んだほうが、戦争が無くて干されるという事態を避けやすい。

ただし自分のモチベーション維持のために、登録したい国に仕官することが、ある意味一番重要かもしれない。この辺りは個人の嗜好などもあるので一概には言えないだろう。

なお高齢登録か若年登録、どちらが良いかは展開次第であることもあるので、現時点ではまだ研究の余地のある段階であり、結論に達していないことを断っておく。ただし初級者の登録に限って言えば、多くの場合高齢登録のほうが初級者向けだと考えているので、高齢登録をして引退継承<sup>26</sup>してパラメータを特化パラメータに振り直すという手法が手堅いと思われる。

最後に仕官する側の立場である我々に選択権は無いものの、国の文明<sup>27</sup>について説明する。私の長年の経験と、実際に蓄積された統一の履歴を見る限り、多少の固有兵を使いたい層の動きはあることは否定しないが、文明の違いで大まかな人の流れを左右することは無いと断言する。それ故に文明によって国レベルで大きな差が生じることは、序盤はともかく中盤以降は起こりにくい。

ただし何事にも例外は存在するように、戦争の勝敗に直結する兵種相性<sup>28</sup>を左右することは十分考えられるので、そこだけは注意したい。

個人の成績で見ても文明は自分のタイプに有利なものを選ぶというのがセオリーに見えるが、考えることは皆同じで同タイプが偏ってしまう事例は頻繁にある。そのため、敢えてメリットの少ないタイプで登録するというものもある。この辺りは慣れてきたら臨機応変でいいだろうし、慣れるまではそこまで考えずに、自分のモチベーションを上げることを最優先に、仕官したい国やネタ、したいプレイを重要視して登録すると楽しめるだろう。

---

24 士官月数依存で徴兵可能になる騎馬武者(譜代)などの兵士のこと。通常のそれよりもコストパフォーマンスや性能で優れる。

25 役職は国の権限のある者(役職者や上層と呼ばれる)から任命される。多くの役職には戦闘時にボーナスが得られるものが存在し、これによって戦闘を有利に進められる。ただし役職があることが絶対に有利かというところでもなく、対戦相手が役職持ちで、自分に役職ボーナスが無い(役職そのものは持っていないが、騎馬大将で歩兵使用時などのようにボーナスを得ていない状態の場合)戦闘で勝利すると、撃破ボーナスとして貢献30が加算されるので、常に役職を持っているほうが良いとは言えない。

26 個人設定の家督継承から行える。年齢が15歳に戻る代わりに、武力知力統率力政治力の4大パラメータが現在値の6割に減少し、4大パラメータの合計値の2割をボーナスとして自由に振り分けることができる。また貢献値は現在値の8割に、忠誠値は半減する。端的に言うとも弱くなるが、寿命という避けられない制限が存在する以上、このゲームを期を通してプレイするならば避けては通ることはできないイベントとなる。

27 織田家や武田家などの武家や他の三国志NET系サーバーとのコラボ、期毎のイベントなどで頻繁に追加されたり削除されたりしている、国の特性のこと。文明ごとに戦闘や内政でボーナスが異なる。

28 伊達家などの騎兵文明と島津家などの歩兵文明の戦争の場合、相性の問題で前者が固有兵士を使いにくいなどの制限がかかり、兵種選択に多大な影響を与えることになる。全員で臨機応変に対応すれば十分跳ね返せる程度の不利ではあるものの、実際にはそれが難しいことが多いので厳しい戦いを強いられる。

### 3、貢献と資産管理と政治力

次に資産と政治力について解説する。ゲームに登録したのなら最初は内政や準備などから始まるが、これは戦争が終わって次の戦争を待つ戦間期でも共通する部分がある。即ち戦争が無い状態でいかにして貢献を稼ぎ、資産を充実させるかである。

鍛錬<sup>29</sup>を行うことも当然有効であるが、私としてはそれは昔の仕様に準じた行動であり、最近の仕様では基本的に巡回の方が効率が良いと考えている。どうしても鍛錬を行うにしても、それは成長率の良い10代までに留めておく方が効率的である。鍛錬は貢献がほとんど得られないので、勝つための準備としては少々不安定だからである。

ではまず貢献を稼ぐことが安定した勝率に寄与するということを述べる。理由は単純で、貢献=兵士数というのはHP最大値なのだ。HPが高ければ高いほど、運が悪いことに起因する事故死の確率を下げることができる。また先述のように統特は兵士数が火力に直結するので、兵士数の多さが特に重要となる。このような理由から私は貢献を稼げるようにしっかり内政を行うことを推奨する。場合によっては内政関連の書物を品物購入で購入し、それを装備して効率を向上させることも視野に入れてもいいだろう。

そして貢献を稼ぐと、自動的に付随してくる要素が資産<sup>30</sup>だ。資産はあるに越したことは無い。少しでも強い兵士を雇えるし、強い武器やアイテムを使える。しかし湯水のごとく浪費するとあっという間に底を突いてしまうのがこのゲームだ。だが資産は極論すると、ゲーム終了時に0だろうと100万だろうと同じなので、できるだけ使い切れるようにすることが理想的となる。

だがこのゲームは何年続けていようと、株価や為替と同じで、未来の見通しが簡単なものではなく、全くの予想外の展開に裏切られることが多々ある。それがこのゲームの面白い部分でもあるのだが、皮算用を裏切られる方になるとその修正の必要性に迫られることとなる。そのような予想外の展開のための予備資産をどれだけキープしておくかなどは、このゲームの武官の永遠の課題の一つである。こればかりは自身の勘と運に任せてプレイして頂きたい。

そして政治力であるが、武特以外のタイプは政治力を意図的に上げるのが大変難しい。理由は単純で、知力依存や統率依存で効率よく政治力を稼げるコマンドが少ないからである。そのような数少ないコマンドが技術開発と城壁守備兵配置である。これらは政治力を稼ぎやすい上に貢献効率も良いので、可能な限り積極的に行いたい。

政治力を上げておく最大のメリットは、上述の政治依存兵種を徴兵可能になることである。それらはWアンチを持っていたり、固有兵など特殊なものも多く、実際に使わなくても選択肢として存在することそのものが大きなメリットになる。また終盤の一斉時に自分自身が徴兵失敗になる確率を大幅に下げることができる。一見戦闘に役に立たない政治力は、上げておいて損は無い数値なのだ。

さてここまでを読んで、鋭い読者は気付いたかもしれないが、兵士数に直結する貢献、兵士の質を左右する資産、雇える兵士の選択肢を増やす政治力という要素は、統特にとって非常に重要な要素となっている。武特や知特がこれらの要素を蔑ろにしているということは決して無いが、統特は特に気を付けてプレイしたい要素である。

29 武力強化や知力強化など、資金を消費して確実にその指定したパラメータを上昇させるコマンドのこと。連打することで非常に洗練されたパラメータを実現できるが、デメリットとして得られる貢献が非常に低く、兵士数が伸びない、収入が少なくなるなどの弱点がある。

30 ここでは金と米の合計値に加えて、後述する配布限度額もその範疇に含めて定義する。

#### 4、実戦での心得

さて実際に戦争をする場合、何をしておけばいいのだろうかということは、初級者のもっとも知りたいところであろう。実は個人の戦闘で、ある程度オフがちでも勝つ方法、楽して勝つ方法は昔から一つしか存在しない。即ち王道を歩むことである。楽して勝つその王道とは、いくつかの心得で簡単にできることである。

まず第一に極端にケチらないことである。例えば武特馬を見てみよう。母衣衆→騎馬武者→鉄砲騎馬兵という3段階で上位兵<sup>31</sup>が存在するが、最低限騎馬武者を使うことを心がけよう。母衣衆は残念ながら中盤以降は陳腐化しており、ライフル銃などの本来有利な弓兵相手にも互角以下になってしまう。資産に余裕があるなら当然鉄砲騎馬兵を使用していくとより楽して勝てるだろう。これは統特の場合は特に重要で、強さが兵種に依存している性質上、兵のグレードを下げることは大幅な弱体化を意味する。知特も終盤まで忍者でいいということは全くなく、最低限でも乱破辺りを使うことで勝ちを拾える試合も多くなるだろう。

また武特の場合は武器が一番いいのを頼むという心がけで、どんなに貧乏でも武器だけは購入できる最高級の武器を選びたい。

次に計略だが、とにかく汎用計略<sup>32</sup>を使うことを心がけるべきである。例えば武特だと、序盤はどちらかのカウンターを適当に、先制が登場してからは騎兵なら先制武将アタックアップと適当に何かの封印か半減を、侍などの歩兵やグレネーダーならば先制武将アタックアップと計略ダウンを使えばいい。登録の章の武特の長所で説明した、脳死テンプレ計略がそれで、この計略はわかっていても一切対処できないので、相手がオンしてこちらを狙い撃ちしてこようと、運ゲーに持ち込んで返り討ちにできる可能性が十分ある。知特ならば先述の威力計略で十分だろう。相手が無策なら五分以上の勝負に持ち込める。仮に先制計略封印されて負けても、他の味方は勝ちやすくなるので、気にしないでそれでいいという心構えを持とう。統特ならば先制兵種アップと攻撃力アップなどがこれに該当する。

#### 武特向け汎用計略 1

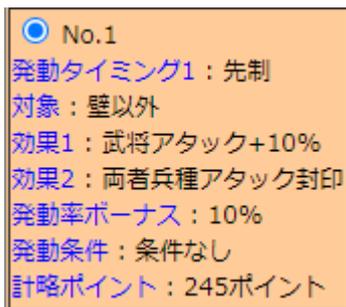
● No.1
発動タイミング1：先制
対象：壁以外
効果1：武将アタック+10%
効果2：敵計略-10%
発動率ボーナス：10%
発動条件：条件なし
計略ポイント：187ポイント

これは侍やグレネーダーなどの兵種ボーナスで敵計略-X%を持っている兵種と組み合わせることで、敵の先制計略を不発させることを狙ったものである。運が良ければ相手に対策を講じて、武将アタック封印や武将カウンターをしてきても返り討ちにできる可能性がある。

31 上位兵は価格が高くなれば、基本的には完全上位互換となる。しかし必ずしも完全上位互換となるとは限らない点には注意が必要である。例えばドラグーンとカービン騎兵(この2つが上位会関係にあるかは当然議論の余地がある)のようにアンチが変わっていたり、性能が下がっている部分が存在する場合もある。価格が高ければ絶対により強いという図式が成り立たないことは、念頭に置いておきたい。

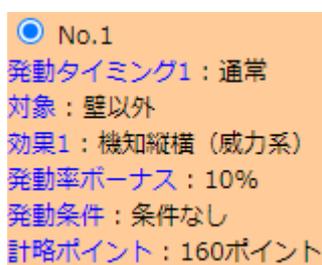
32 明確な定義は存在しないが、ここでは相手によって左右されない、オフ時などにも安定して使える計略のことを指す。

## 武特向け汎用計略 2



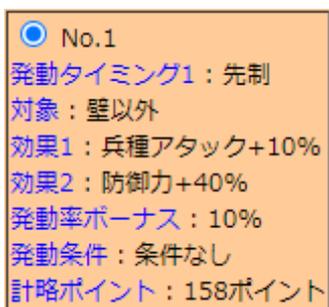
これは騎馬武者などの自身の武将アタックをアップさせる兵種ボーナスを持つ兵種と組み合わせると相性がいい。封印<sup>33</sup>するものは当然適宜最適なものを選んでいく。

## 知特向け汎用計略



非常にシンプルで基本は常にこれとなる。効果2にそれぞれ目的や状況に応じて、士気アップや防御力アップ、敵計略や武将アタックなどのダウン系<sup>34</sup>を混ぜていくこととなる。

## 統特向け汎用計略 1



弓兵などの、比較的防御力が少ない兵種を使う場合に効果的な計略である。中盤までは使いやすい。防御力が高い兵種<sup>35</sup>の場合は、攻撃力アップに差し替えるといいだろう。

33 両者武将アタック封印や敵兵種アタック封印などを指す。コストは重いものの、発動を確実に阻止できるので、対人戦では妨害の要となる計略である。先制を使う場合、計略ポイントの都合で効果の3枠目は無理だが2枠目を強くするときに、両者封印から敵だけ封印に切り替えたりなどすることも多い。

34 敵計略-X%や敵武将アタック-X%などを指す。半減ではない固定ダウンは城壁戦では有効なもの、対人戦では先制で使いにくく、基本的に通常を駆使する知特の計略となっている。

35 明確な定義が存在するわけではないが、防御力50以上がそれに該当すると筆者としては考えている。これくらいの防御力になると、防御力アップ計略の恩恵は少ないので、攻撃力アップのほうがいい場合が多くなる。ただし攻撃力アップはアンチを取られると効果が薄れるので、防御力アップほど絶対的な安定性は無い。

## 統特向け汎用計略2

● No.1
発動タイミング1：先制
対象：壁以外
効果1：兵種アタック+10%
効果2：両者武将アタック封印
発動率ボーナス：10%
発動条件：条件なし
計略ポイント：245ポイント

中盤から終盤までの基本となる計略である。厳しいところだけ適宜封印して、残りは通常ダメージと貢献に裏打ちされた兵数で圧倒するのが中盤以降の統特の基本となる。

なお全ての計略は当然ながら、条件などを付属したり、発動率を変動させることで自身の置かれた状況に適合したものに改変して頂きたい。

また効率を重視するならば、戦闘で入手したアイテムを有効に活用しよう。自身に適合するアイテムならばそのまま使ってもいいし、旗系の最大兵数アップアイテムなどは訓練度の底上げ<sup>36</sup>に使って、その後で売却して小銭稼ぎにしてしまうと得である。

ところで先述の資産の話に戻ってしまうが、戦争が長引き長期戦になると、例え優勢であっても、やはりどうしても資産が厳しくなってくる。その場合は遠慮なく配布に頼るべきである。しっかり貢献を稼げているならば、配布限度額<sup>37</sup>もかなりあるはずだし、政治家は武官に配布するのは義務<sup>38</sup>であり、人によっては喜びでもある。

また国庫のアイテムも欲しいものがあれば、多少の遠慮はしたほうがいいものの、余りにも頻繁でない限り頂いてしまってもいいだろう。国庫は活用してなんぼであり、死蔵しては意味が無いのだ。逆に自分が得た、自分に合致しない龍系や神系<sup>39</sup>のアイテムは国庫に納品してあげよう。他のタイプが活躍することは、関節的に自分にも大きな利益がある。

そして何らかの支援を受けた際は、国宛で一言お礼を述べておけば、支援した方も悪い気はしないし、他のことでも円滑に物事を進めやすくなるだろう。案外挨拶やお礼というのは例えそれが口先だけのものであっても、決してマイナスにはならないし、機会があるならしておくべきである。コミュニケーションは勝つためにも、ゲームを楽しむためにも非常に有利に働く要素である。

36 装備した状態で訓練度を上げると、その後装備を解除しても最大兵数が減るだけで、訓練度はそのまま維持される。これを利用していつもより一回り訓練度を高めた状態で次の戦闘に臨むことができる。

37 貢献に応じて金米の配布を受け取れるシステムのこと。武官にとっては第二の資産であり、所持資産とこの限度額がなくなった時が、真の意味での枯渇となる。全ての武官は配布を受ける権利があり、拒否されることはまず無いので、資産運用はこれを頼りにしてプレイしても問題ない。

38 政治家を駒のように見ているとの反論はあるだろうが、政治家は本来サポートタイプであり、資産的にも余裕があることが多いので、武官をサポートするプレイを優先するべきだと考えている。

39 政治力以外の3つのパラメータのうち対応する能力が60アップし、残り2種類のパラメータが10ずつ下がるアイテムのこと。近年のアップデートで装備していると妖怪アンチを得ることができるように上方修正された。

## 5、終わりに

今回紹介した手法は初級者向けであったが、更に上の高み、つまりトップクラスを目指す場合、かなりのオンが要求される。個人的感覚としては、活発度 50 未満だと厳しいと思われる。しかしながら今回紹介した手法は基礎であり、例え上を目指す場合でも、この基礎の上に個人のプレイや運が上乘せされるに過ぎないと私は断言する。

このゲームは最初、非常に取っ付き難いという点は否定できない。そしてそれは武官、つまり対人戦を行う場合は特にその傾向が強い。その理由はやはり、ある程度年月が経過したゲームに参入してくる新規プレイヤーが参入してくる事の難しさという、他のゲームでも起こっている現象に直面するからである。私が始めた 2007 年頃には既に、このゲームには古参プレイヤーが存在した。

そして私もその古参プレイヤーから手解きを受けてノウハウを学び、自分のプレイスタイルを開拓していった。私が思うにやはり古今東西どんなゲームでも、古参が新規プレイヤーを教導するのが、確実なノウハウの蓄積となって安定するのだろうと思う。

このようなことを書くのもおかしな話ではあるが、私は初級者の諸君らには、本書で教示したことを完全に忠実に実行することを推奨しない。何故ならば、私の紹介した手法は数多ある解法の一つに過ぎないからである。各自に合った本当に最適な手法というものが、存在することは間違い無いだろう。それ故に本書で教示したこれらの手法を基礎に、各自が改良を加えていくことを私は望む。本書の内容がその助けとなれば幸いである。

以上で本書を終わりとしたいと思う。

2020 年 11 月 30 日 Bunei