

4. 戦術別グラフ

CoC では、

- ① 高耐久力のユニットを盾にして、
- ② 安全な場所から高攻撃力のユニットで攻撃を行う

というのが基本戦術であり、過去様々な戦術(ユニット構成)が考案されてきている。

そこで、本章ではそのような様々な戦術について、グラフを用いた比較検討を行ってみる。

1. BA, BAG, BAM

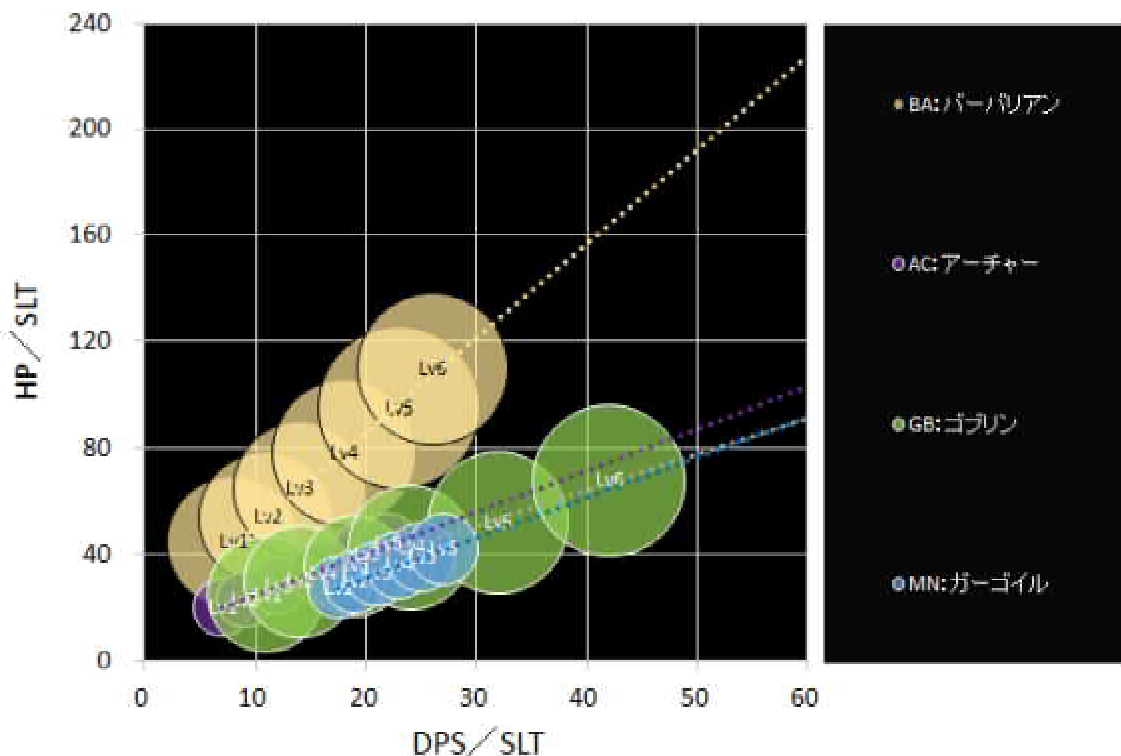
BA : バーバリアン+アーチャーのユニット構成による攻撃方法. いわゆる、ババアチャ.

BAG : BA + ゴブリンのユニット構成による攻撃方法(バグ)

BAM : BA + ガーゴイル(英語版では Minion)のユニット構成による攻撃方法(バム)

盾としてバーバリアンを投入し、後ろにアーチャーを投入して援護する. というのが BA. 低コスト短時間でどちらも生成できるユニットなので、特に CoC 開始初期には最も有効な戦術といえる. アーチャーの耐久力は極めて小さいことには注意が必要. 迫撃砲の攻撃を一発受けるとやられてしまうので、迫撃砲の近辺には集中して投入しないことが重要である.

主に資源獲得を目的として BA にゴブリンやガーゴイルを加えたユニット構成が、BAG, BAM である. 特に、放置村の金山やポンプを狙った戦術として有効. 資源獲得が主目的である場合、資源を奪ったらユニット投入を終了して即撤退するのもひとつの方法である. ユニットの温存しておけばその分次の生産をせずに済むので、資源節約と時間効率に繋がる. 一方、50 %破壊で☆ 1 個の獲得も不可能ではないので、そこまで狙いたいのであればユニットを継続して投入するべきである.



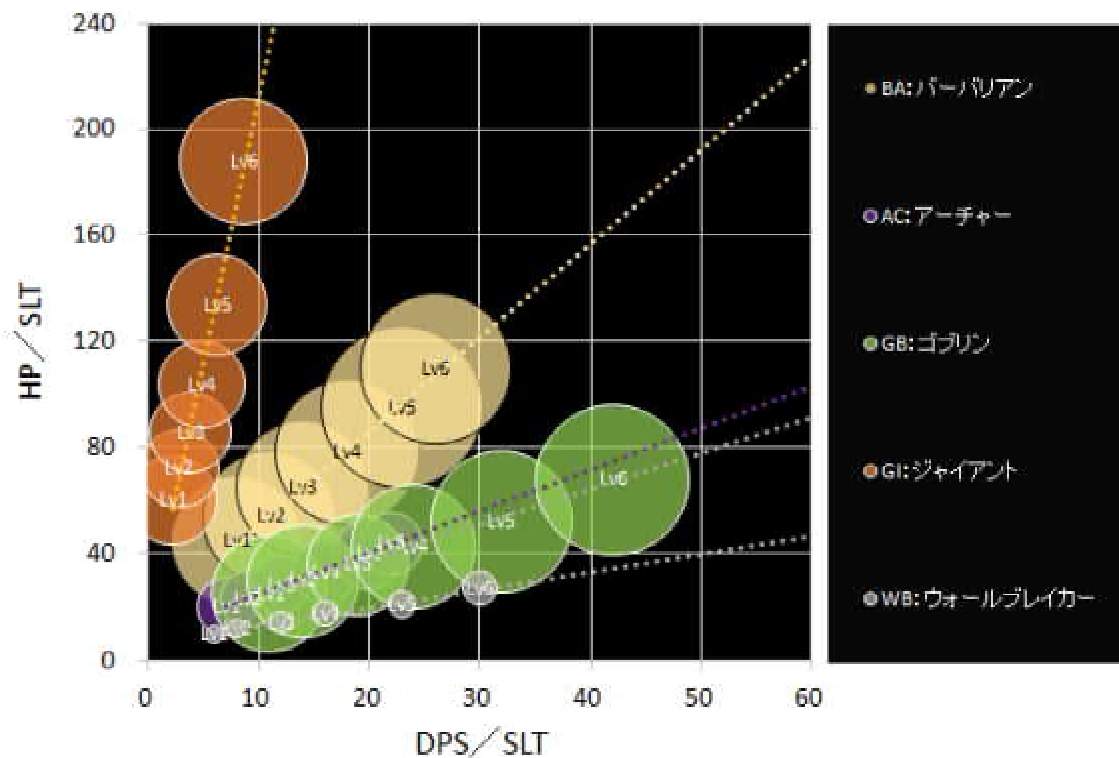
【生成費用対効果】

2. 基本五種

基本五種 : バーバリアン+アーチャー+ゴブリン+ジャイアント+ウォールブレイカー

タウンホール(th)6, 7になると, BA, BAG の次にジャイヒー(ジャイアント+ヒーラー)の戦術をとる人が多いであろう. しかしヒーラーは援護攻撃は行わないので, 本報告での考察は行わない.

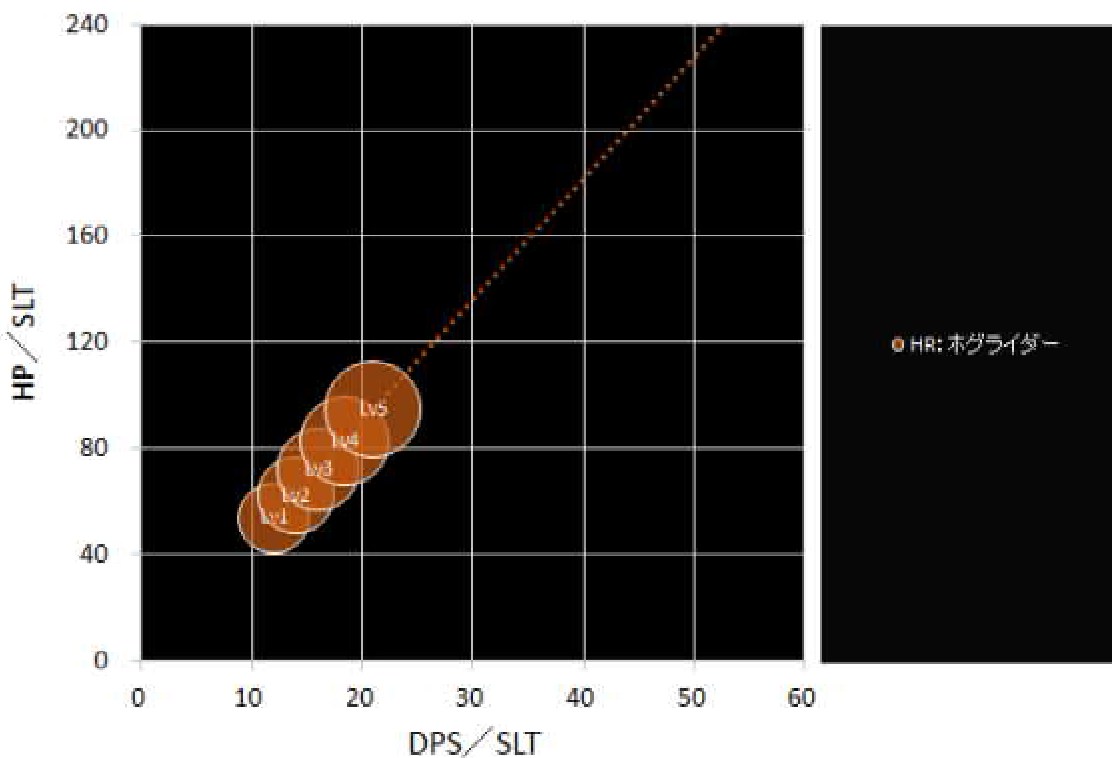
th8, 9 位になると色々なユニットを生成することができるので, 戦術は様々なものがある. そのうちのひとつが基本五種と呼ばれる上記の組合せである. 編成の比率に特にきまりはない. 攻撃の狙いによって工夫するとよいであろう.



【生成費用対効果】

3. ホグラッシュ

ホグラッシュとは、th 7 から使用可能になるホグライダーを使用した戦術である。豚に乗って壁をジャンプすることができるので、壁のレベルに関係なく攻める事が可能でありとても強力なユニットである。ホグラッシュでは基本的に 100 %破壊による☆3 個獲得を目標にする。ただし単独ユニットの場合、失敗すると 50 %破壊による☆1 ということも多くなる戦術である。そのため、援軍とヒーローの釣り出しや処理が非常に重要となる。クランの城が村の中心部にあり、援軍を釣り出せない様な村はホグラッシュには向いていない。



【生成費用対効果】

4. GOWI, GOWIPE

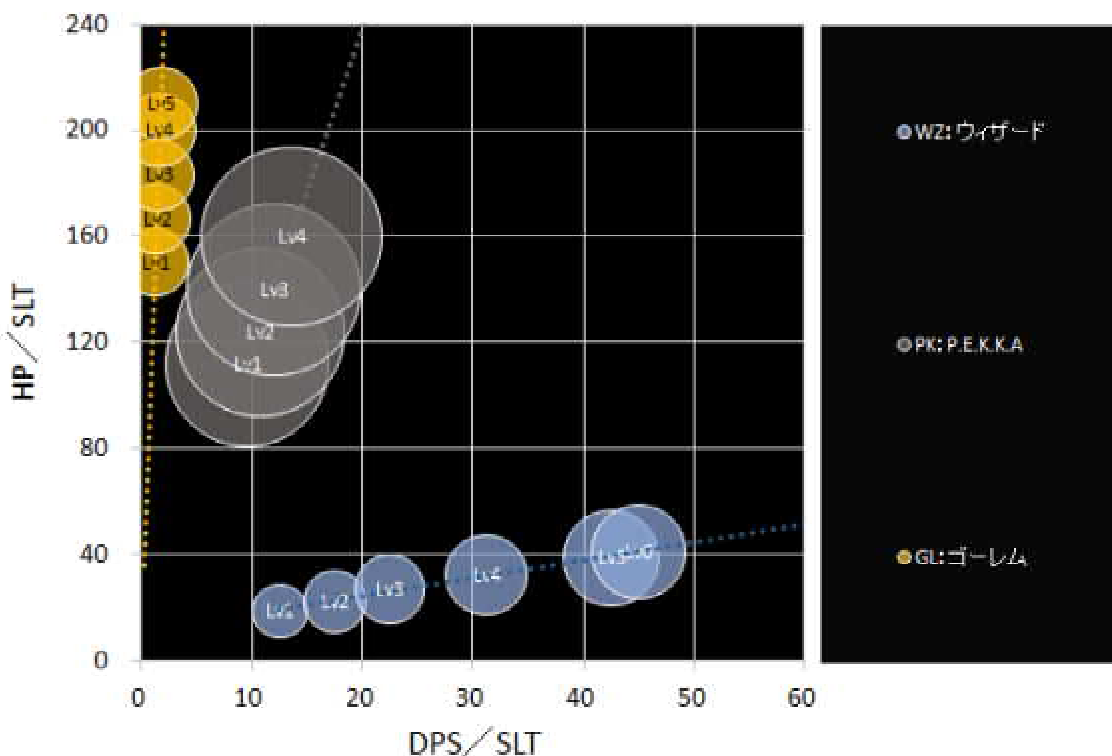
GOWI : ゴーレム+ウィザード(+ヒーロー)のユニット構成による攻撃方法。(ゴレウイズ)

GOWIPE : ゴーレム+ウィザード+ P.E.K.K.A のユニット構成による攻撃方法。(ゴワイブ)

GOWI とは, th8 から使用可能になるゴーレムとウィザードを使用した戦術で, 通常これらに加えてヒーローを投入する. また, GOWIPE は GOWI に加えて P.E.K.K.A を使用する戦術である.

GOWI においては通常ゴーレムとウィザードで村の中心地にある th までの道を切り開いて, ヒーローで th を破壊することを狙う. 目標は 50 %破壊 + th 破壊による☆2 個獲得である. しかしゴーレムの移動速度が遅い, 攻撃力はさほど大きくない等の理由により☆3 個の獲得は容易ではない点には注意が必要である. また, ホグラッシュ同様, 援軍やヒーローの釣り出しと処理が極めて重要である.

また, ウォールブレイカーの利用も有効である. ゴーレムは耐久力が大きいとはいえ, 当然いつまでも防衛設備の集中砲火に耐えられる訳ではない. また, ウィザードの耐久力は極めて小さいので, やはり集中砲火に晒されると非常に弱い. ゴーレムとウィザードを出した後に素早く壁を破壊してゴーレムの通り道を作ることが GOWI のポイントである.



【生成費用対効果】

5. Baloonion

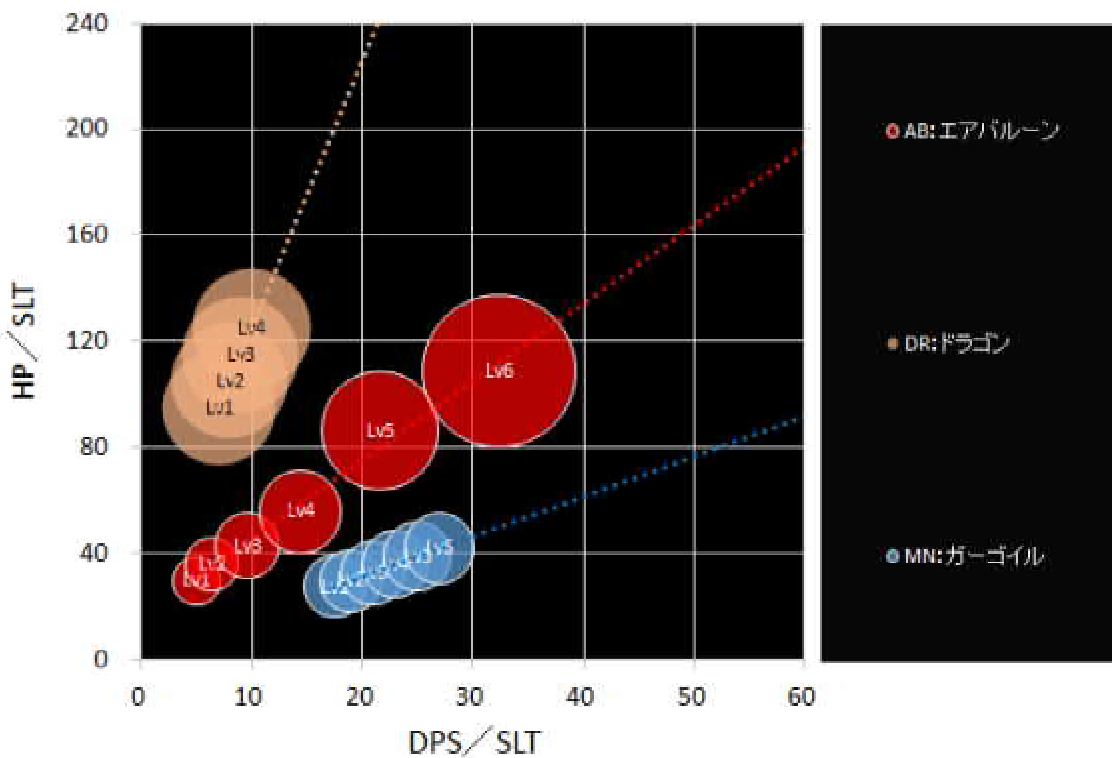
Baloonion : エアバルーン+ガーゴイルのユニット構成による攻撃方法. (バルーニオン)

飛行系ユニットの人気は高い(Takeshi's もである). しかし, 本報告書で述べている「耐久力ユニット+攻撃力ユニット」の組合せ論とは異なるものである. したがって, ここではデータの紹介にとどめる.

6. Acid rain

Acid rain : ドラゴン+ガーゴイルのユニット構成による攻撃方法. (アシッドレイン)

同上.



【生成費用対効果】

5. おわりに

以上、コストに着目してユニットや戦術について比較、考察を行ってきた。本研究成果を攻撃ユニットの構成や、ユニットのレベルアップ計画の参考にさせていただけるようだと幸いである。もちろん各個人の好み等もあるので、本報告書の内容が絶対だという訳ではない。人それぞれに楽しむのが CoC の醍醐味である。

本報告書は、初版のため誤記誤解が含まれているかも知れない。お気付きの点があればご指摘願えると嬉しく思う。ご指摘は、「ウィキ>コミュニティ>質問, 要望」宛てに賜りたい。

尚、本研究を行うにあたり多くのサイトを参考にさせていただいた。下記のサイトの著者に敬意と感謝の意を表す。また、本研究開始のきっかけを与えてくださった Takeshi's のサブリーダーらんばるふいー氏に感謝の意を表す。

【参考サイト】

- ・ Clash of Clans 日本語 Wiki / <http://clash-of-clans.info/>
- ・ 【クラクラ】消費スロットあたりの DPS / <http://coc.game-k2.net/report/details/?d=48>
- ・ CoC 兵の攻撃力と耐久力をグラフ化して比較してみた / <http://clashofclans.jp1.com/>
- ・ 【クラクラ】GoWi(ゴレウィズ)のやり方、攻め方 / <http://coc.game-k2.net/report/details/?d=157>

他, 多数