

- [育成のポイント](#)
 - [統率・武力の育成](#)
 - [知力の育成](#)
 - [政治力の育成](#)
 - [魅力の育成](#)
 - [育成候補武将](#)
- [COM勢力の育成傾向](#)
- [勢力別-小勢力](#)
 - [韓玄勢力](#)
 - [韓浩](#)
 - [魏延](#)
 - [黄忠](#)
- [勢力別-中勢力](#)
 - [袁紹勢力-史実寿命](#)
 - [審配](#)
 - [高幹](#)
 - [袁紹勢力-仮想寿命](#)
 - [麹義](#)
- [勢力別-大勢力](#)
- [武将別](#)
 - [万能](#)
 - [趙雲](#)
 - [特技活用](#)
 - [李恢](#)
 - [簡雍](#)

育成のポイント

能力研究による育成には回数制限が有る。

育成する場合は、**その武将をどう運用したいのか？**という明確なビジョンを持つことが大事。

そのビジョンに基づいて、各能力値をどこまで育成すればいいのか考えると、回数制限のある能力育成を効率よく消化できる。

ただし、史実シナリオであったら**現在の年齢と寿命を考慮に入れる**のは大前提。せっかく育てたのに活躍させる前に死んでしまっ
ては元も子もない。

その大前提を踏まえた上で基本事項を下記するが、最終的には自分なりの育成方法を見つけてみよう。

統率・武力の育成

最前線で働いてもらうなら、両者とも80以上は欲しい。

統率の方は戦適性の高い武将を、武力の方は 将などの武力依存系特技を持つ武将を優先的に育てよう。

特に「槍将」を持つ武将は、自分より低武力の武将に螺旋突（乱突）が決まれば確実に混乱させることができるので、重用する。

知力の育成

知力は80程度あれば敵の計略は大体防げる。軍師や計略隊にしないのなら、それ以上上げなくていいだろう。

特技「洞察」や「明鏡」を持っている、もしくは習得させるつもりなら、育成しなくてもいい。

ただし**嚴峻**や**温恢**のように、政治が80以上あるが知力が低めの文官の場合、育てておかないと**文官推挙イベント**で舌戦になったときに困るので、回数制限や寿命と相談しつつ育成するかどうかを決めよう。

政治力の育成

政治力は **70、78、80、84を目安に育成** する。

- 70あれば合併が1人で10日で可能。また、兵数6000で耐久を400以上上げられる建設力を得られるため、頻繁に戦場に出る主力の武官はこれだけあれば十分。
- 78あれば兵数5000で耐久を400以上上げられる建設力を得られる。
- 80で文官推挙イベントが起こせる。知力や性格的に舌戦の強い武将を優先したい。
- 84あれば市場や農場を1人で30日で作れる。内政に専念させたい武将を優先したい。

内政の仕様上、90以上が1人いるより、84以上が3人いる方が内政がはかどる。また、政治は官位でも上がるのでそれも加味しよう。

魅力の育成

基本は君主・都督優先。特に弱小君主の場合はこれか統率が低いと行動力が足りずともに行動できない。その後育成回数が増えたら、修行報告イベントを期待して知力などを伸ばしたい武將を育成するのもよいだろう。君主が高魅力であれば、魅力の能力研究自体を後回しにしておいていいだろう。

育成候補武將

能力育成の性格上、ある能力が70前後あれば、能力値だけは大抵の武將が一流武將に変身できる。しかし、たとえば阿会喃を育てて85 - 94 - 46 - 33 - 44にしたとしても、適性は戦のみAで知力もお粗末。知力補完と適性補完が必要で柔軟な編成がしにくい。

そこで、以下の基準にのっとり育成候補を吟味するとよい。

- 最初からひとつは適性Sを持つ武將（王平・関平・公孫範・曹休・朱然・徐栄など）
- 能力依存系の強力な特技を持つ武將（王基・周魴・鄧忠・李恢・李通・劉封など）

COM勢力の育成傾向

- 統率：55以上の武將を70まで上げる
- 武力：65以上の武將を80まで上げる
- 知力：75以上の武將を95まで上げる
- 政治：60未満の武將を60まで上げる
- 魅力：70未満の武將を70まで上げる

なお、能力値の低い方の武將を優先して育成する。

勢力別-小勢力

韓玄勢力

育成能力：知力・政治・魅力

韓浩

育成前

統率	武力	知力	政治	魅力	特技	槍兵	戟兵	弩兵	騎兵	兵器	水軍
69	72	68	87	62	屯田	B	C	C	B	C	C

育成後

統率	武力	知力	政治	魅力	特技	槍兵	戟兵	弩兵	騎兵	兵器	水軍
69	72	90	87	77	屯田	B	C	C	B	C	C

知低×1、知中×2、高×2 魅低×1、中×2

軍師・登用用。少々もったいないが、特技も深謀などに変えてしまうのもありか。

魏延

育成前

統率	武力	知力	政治	魅力	特技	槍兵	戟兵	弩兵	騎兵	兵器	水軍
81	92	69	49	45	連戦	A	S	B	A	C	C

育成後

統率	武力	知力	政治	魅力	特技	槍兵	戟兵	弩兵	騎兵	兵器	水軍
81	92	79	69	45	連戦	A	S	B	A	C	C

知中×2、政低×4

知力は育成しなくてもまあまああるのでお好みで。こいつを軍師にする手もなくはないがあまりお勧めしない。

政治は開発が手間取るからなんだが、育成したら余計時間が・・・

黄忠

育成前

統率	武力	知力	政治	魅力	特技	槍兵	戟兵	弩兵	騎兵	兵器	水軍
86	93	60	52	75	弓神	B	S	S	A	C	C

育成後

統率	武力	知力	政治	魅力	特技	槍兵	戟兵	弩兵	騎兵	兵器	水軍
86	93	70	52	75	弓神	B	S	S	A	C	C

知低×2

振り分けの細かいところは工夫次第です。

こういう中小企業は育成のタイミングが肝心です。開発とのバランスとかね・・・
魏延の育成は我慢するとか、市場・農場と鍛冶だけ建てるとか、工夫が必要でしょうね。
ただ基礎能力は高いので、荊南四勢には育成すれば圧勝でしょう。
あとは劉備なり孫堅なりの攻めてきた人捕まえて、育成しちゃいましょう。

勢力別-中勢力

袁紹勢力-史実寿命

袁紹軍では200年前後に次々と倒れていくので、時間をかけて育成しても間もなく死んでしまうこともある。
寿命を考慮して育成しなければならない。
育成能力：統率・武力

審配

育成前

統率	武力	知力	政治	魅力	特技	槍兵	戟兵	弩兵	騎兵	兵器	水軍
84	60	83	73	70	鉄壁	B	A	A	B	A	C

育成後

統率	武力	知力	政治	魅力	特技	槍兵	戟兵	弩兵	騎兵	兵器	水軍
89	80	83	73	70	補佐	B	A	A	B	A	C

統率高×1、武力低×2、武力中×2を使った。

袁紹軍は戟適性が低いので審配の能力が高くなればとても助かる。

また比較的寿命が長いし仮想寿命でも重要になる武将。

特技は任意だが補佐に変えるなら弩兵で出ることが多くなるだろうから、その場合は統率は育成しなくてもいいかもしれない。

高幹

育成前

統率	武力	知力	政治	魅力	特技	槍兵	戟兵	弩兵	騎兵	兵器	水軍
74	56	48	59	66	-	C	A	A	C	B	C

育成後

統率	武力	知力	政治	魅力	特技	槍兵	戟兵	弩兵	騎兵	兵器	水軍
89	80	48	59	66	連戦	C	A	A	C	B	C

統率中×1、統率高×2、武力小×3、武力中×2を使った。

余裕があれば知力も上げていいが、あきらめて智将をつけるのもいい。

こいつと審配で使い過ぎてしまうが、寿命の関係上こいつらが一番育成しやすい。

別の視点から...

初期知力48では、育成しても最高で知力78にしかならず、不安が残る。

そこで、特技には連戦ではなく"明鏡"をオススメする。

統率89に武力が80(or76)で、将来的に戟S、副将いらずの壁部隊が出来上がる。

袁紹勢力-仮想寿命

鞠義

育成前

統率	武力	知力	政治	魅力	特技	槍兵	戟兵	弩兵	騎兵	兵器	水軍
82	78	51	18	37	弓将	A	C	S	A	C	C

育成後

統率	武力	知力	政治	魅力	特技	槍兵	戟兵	弩兵	騎兵	兵器	水軍
82	93	51	18	37	弓将	A	C	S	A	C	C

武力高×3を使った。

袁紹軍唯一の弩S。さらに弓将なのでこの武力ならほぼ弓神状態であり、仮想寿命では大活躍してくれるだろう。

ほとんどが弩で出撃なので統率は上げなくてもいい。

勢力別-大勢力

武将別

万能

趙雲

育成前

統率	武力	知力	政治	魅力	特技	槍兵	戟兵	弩兵	騎兵	兵器	水軍
91	96	76	65	81	洞察	S	B	S	S	C	B

育成後

統率	武力	知力	政治	魅力	特技	槍兵	戟兵	弩兵	騎兵	兵器	水軍
95	96	95	65	81	洞察	S	B	S	S	C	B

(余裕があれば)

統率	武力	知力	政治	魅力	特技	槍兵	戟兵	弩兵	騎兵	兵器	水軍
95	96	95	85	95	洞察	S	A	S	S	A	A

193年に能力がピークに達するのでS1やS12などの早期シナリオなら経験値の無駄なく育てられる。時間に余裕があれば政治と魅力も育てやすい値なので、政戦両略に優れた完璧な武将に。万能武将を作っても使い勝手は良くないのであまりおすすめしない。

特技活用

李恢

育成前

統率	武力	知力	政治	魅力	特技	槍兵	戟兵	弩兵	騎兵	兵器	水軍
79	65	78	77	80	機略	B	B	S	C	S	C

育成後

統率	武力	知力	政治	魅力	特技	槍兵	戟兵	弩兵	騎兵	兵器	水軍
79	65	95	77	80	機略	B	B	S	C	S	C

知+5(中)を一回、知+5(高)を3回使い、知力を78 95に上昇させる。
(中)は性質上余り易いが、78 80がもったいないなら(高)×3だけの93で妥協するのもありか？
特技の「機略」は自分より相手部隊の知力が低い場合、計略「攪乱」を必ず成功させるというもの。
つまり李恢の知力が高いほど有用であり、知力95であれば知力が95未満の全ての敵部隊に対して「攪乱」が成功する。
(もちろん「沈着」等の特技によっては防がれ得る)
もう一人「機略」を持つ武将として何晏(知力71)がいる。
もし二人を使える状況であれば知+5(高)を割り振って片方を知力90、もう一方を知力85とするのもアリ。

簡雍

育成前

統率	武力	知力	政治	魅力	特技	槍兵	戟兵	弩兵	騎兵	兵器	水軍
20	32	74	71	74	論客	C	C	C	C	B	C

育成後

統率	武力	知力	政治	魅力	特技	槍兵	戟兵	弩兵	騎兵	兵器	水軍
20	32	94or95	80or81	74	論客	C	C	C	C	B	C

主にS2劉備で活躍する論客強化。
政治80にすることで文官の推挙もできるようになり、文官不足を和らげられる。
知力+(高)が完成するまでは、沮授のいない隙を突いて韓馥と停戦して凌ぎたい。
袁紹は大概劉虞討伐に出向いていてそこまで脅威にはならない。

- 韓玄の霊が泣いておるわ・・・ -- (名無しさん) 2010-10-12 22:56:15
- 韓玄に対する愛情に笑ったw -- (名無しさん) 2011-01-13 16:15:43
- 趙雲に知力っていらなくね？
-- (名無しさん) 2011-01-14 01:06:56
- 誰が突っ込むんだろうなあ、てずーっと思ってたが、特技洞察なら、知力はいらんわな。特技を霸王とかに変えるんなら、それもアリだけど。 -- (名無しさん) 2011-01-14 03:58:05
- まあ計略まで一人でやれる万能キャラを目指すってことならありかなとは思う
-- (名無しさん) 2011-02-07 01:44:36
> 計略まで一人でやれる万能キャラ
- 趣味で作るならいいが、攻略的にはあんまりお勧め出来ないな -- (名無しさん) 2011-02-08 13:37:09
- 高幹おかしくない？研究であげれるの20までじゃ..... -- (名無しさん) 2011-02-08 13:41:54
- 武力の事？ 低3中1使った時点で75 (+19) になる。
この状態でさらに中を使うと76 (+20) で止まるのじゃなくちゃんと80 (+24) になる。
研究で上げられるのが+20までじゃなく、コマンドを選べるのが+20未満の時という仕様。 -- (名無しさん) 2011-02-08 14:25:23
- 確認したが20以上なるね。てか、それかなり重要な事じゃ..... -- (名無しさん) 2011-02-08 22:20:45
- 育成に何年かかるか明示すべきだと思う。
書いてくれた人には申し訳ないが、趙雲とかは、知力あげるから霸王まで研究するとして、116ヶ月、およそ10年もかかる。さらに、これはあくまで最短の時間であって、繁殖、能吏、名声、捕縛を研究するとなると途方もない時間が掛かる。ネタでしかない。こういうことを分かりやすくするために、育成に掛かる時間を明記すべきだと思うんですが、どうでしょうか？ -- (名無しさん) 2011-03-05 00:48:56
- 補足魅力忘れてたから +10ヶ月で126ヶ月でした > < -- (名無しさん) 2011-03-05 00:50:11
- 万能例の趙雲だが群雄割拠シナリオの時で既に能力がピークになってるので例のようにするのは難しいかと -- (名無しさん) 2011-08-09 14:51:29
- 万能にしやすいのは曹操か周瑜では？ -- (名無しさん) 2011-09-18 19:50:59
- 曹操や周瑜は計略系のほうが多いので武力は義兄弟で補ったほうがいいと思う。
将系のほうが万能になった後、即戦力になるからそちらのほうがいいのでは？ -- (名無しさん) 2011-09-28 23:29:54
- 正直例のように90台後半の能力値の万能武将作ってもメリット薄い -- (名無しさん) 2011-09-28 23:51:31
- 戦闘ユニットを武将の組み合わせでどう作るか、がキモのゲームなので万能武将作っても能力を持て余すことになりやすい。
-- (名無しさん) 2011-10-05 05:43:26
- 簡雍は知力+ (高) を待つより周辺国の勝てる相手のところにひたすら停戦で舌戦いつめをやるのがよいのでは？
手負いに出来れば二人目の論客の知力上げも行える。
-- (名無しさん) 2012-01-22 10:11:44
- S O S O様はオール100にしよう -- (名無しさん) 2012-01-22 17:01:19
- 4、3 そですよね。例えば袁紹勢力なら統率低を郭援・焦触・袁尚・袁譚あたりに、武力低を淳于瓊・周昂・審配あたりに配ると序盤で使える駒が増えますね。
まあより有望な武将が入る事を考えて多少残しておいた方がいいですが。 -- (名無しさん) 2012-02-05 12:25:56
- 論客は知力は90以上で札数同じだから簡雍は×3=15と外交10回(追い込むなら5回)で+1の90でよいかと。 -- (名無しさん) 2012-02-05 18:32:26

名前:

コメント:

[すべてのコメントを見る](#)