

- [内政](#)
- [人事](#)
- [外交](#)
- [戦争](#)
- [武将](#)
- [エンディングのパターン](#)
- [技巧ポイントや功績値の稼ぎ方（一例）](#)
 - [技巧ポイント編](#)
 - [功績値編](#)
- [初プレイの人へのワンポイントアドバイス](#)
- [その他](#)

内政

- 河から内政施設を攻撃されて困る場合、火船を内政施設のある川岸に並べ、矢の届く位置に部隊を配置できないようにするとよい。
COMはプレイヤーの部隊が火船に隣接していない限り火船を壊そうとしないため、内政施設攻撃可能範囲に入ってこれない。
なお、COM勢力が闘艦を持っていることが確認出来た場合は、火船範囲を拡大すること。ちなみにこの対策はよく「**護岸工事**」と呼ばれる。
- 港か関のある都市限定だが、港関にどうでもいような低知力の武将を置いておくと、敵勢力がそちらに流言をかけるため、都市本体への流言頻度が格段に少なくなる。特に流言の激しい超級でプレイしている際は役立つ。ちなみにこの対策はよく「**避雷針**」と呼ばれる。
- COM勢力は同盟・停戦していないプレイヤーの部隊が領内に侵入すると、開発を中断して迎撃に出てくることがある。
これを利用し、兵1の輸送部隊を国境付近でウロウロさせて、COMの内政を妨害することができる。ちなみにこの作戦はよく「**釣り**」と呼ばれる。
これ以外にも、敵の領地にこちらの防衛施設をわざと建設して敵に破壊に来させるといった、敵部隊を釣り出す作戦全般に使われる。
- 舌戦において、アイテムの書物無しで全五種類の話術を使えるのは以下の人物に限られる。
[王朗](#)・[賈?](#)・[郭嘉](#)・[姜維](#)・[司馬懿](#)・[周瑜](#)・[諸葛亮](#)・[曹操](#)・[?統](#)・[陸遜](#)
 - [荀彧](#)・[荀攸](#)・[李儒](#)・[劉曄](#)は知力90以上にもかかわらず話術を三種類しか持っていないので、書物アイテムを優先的に授与したい。
- 褒賞・育成・呼寄などの一部のコマンドは、別の軍団の行動力を使ってできる。(PS2版のみ)
複数の領地が有り、行動力を節約したいなら、その為に軍団を作るのも手。

人事

- 未発見武将発見時、その場での登用に失敗すると、しばらくの間その武将は絶対に登用に応じなくなる。
確実に登用したいならすぐには登用せず、一旦スルーしたのちに改めて登用するのがお勧め。
未発見でない武将の場合は、登用に失敗しても登用不可期間が発生することは無い。
- 未発見武将発見時、その場での登用に失敗すると稀に舌戦を挑めることがあり、勝つとその武将を登用できる。
- [文官推挙イベント](#)での舌戦に敗北した場合、その武将は在野武将となり他の都市へ移動してしまう。
推挙された武将の登場都市が自領内なら、あえて推挙を見送り、改めて探索して登用するのが確実。例えば[諸葛亮](#)が推挙された場合などに有効。
- 義兄弟の登用は100%成功する。ただし、長兄の所属する勢力に優先権があることに注意。
例えば[関羽](#)や[張飛](#)が自勢力にいたしても、長兄である[劉備](#)が自勢力にいないと、[劉備](#)の所属する他勢力に確実に引き抜かれる。
- 人材探索に失敗すると、小銭を拾ってくることがある。金額は大体30~80程度(探索武将の魅力に準拠)。市場Lv1の収入が100なので、なかなか馬鹿にならない。
序盤に金の工面に困って行動力が余るようなら、未発見武将がいなくても探索してみるといい。

- 人材探索に失敗すると、稀にだがアイテムを拾うこともある(PC/CS共通)。闇市場を作ると探索時のアイテム発見確率が上昇する(PC版PKのみ)
- 義理が高い武将を捕虜にすると、なかなか忠誠が下がらずそのうち脱走されてしまうことが多い。そんな時はその武将を捕虜にした部隊を城に帰さずに、忠誠が下がるまで城外で待機させておくといい。陣と符節台を併用するとおよし。捕虜にした武将はその部隊の所属となるのだが、部隊に所属している捕虜は絶対に脱走しないのだ。一度でも城に戻すと城の所属となり、脱走される可能性が出てくるので注意。
- 敵の部隊を寝返らせたものの、忠誠が低くいつまた寝返るかわからない。更に味方の拠点も近くに無く、すぐに褒美をやれない。そんな時は結義か婚姻で凌げる。この2つは出陣中の武将でも出来るのだ。技巧P500は安くないので多用は出来ないが、最終手段として知っておいて損は無いだらう。
- 直ぐに登用は出来ないがどうしても斬りたくない武将や、馬や血路持ちで逃げられる厄介な敵は、地形を選び手間はかかるが、土塁と太鼓台等で周囲を囲み、兵を500以下に削って土(石)牢に閉じ込めておく策もある。敵は太鼓台を破壊して出ようとするので、牢番一人置いて補修させれば完璧。勝手に混乱もしてくれる。ただし、相手の兵糧には注意。また、敵勢力滅亡寸前で出してやり、城に着いたのを確認してから落とすこと。敵勢力滅亡時に城外にいと、在野に流れてしまう。

外交

- 同盟とは異なり、**停戦は破棄されない**、よって破棄されるリスクを抱えたくない場合は、24ヶ月の停戦をすると最も堅固な外交関係になる。ただし、こちらから破棄して先手を取ることも出来なくなる。
- 相手から破棄されることは絶対にはないが、実はこちらから破棄する方法はあるにはある。停戦している対象勢力と新たに同盟を結び直し、それを破棄すればよい、外交関係の同盟と停戦は併存しないということを利用している。

■ 同盟・停戦についてイロイロ

(・ ・)「もしも同盟・停戦した相手の領内に進入したら、どーなるの？」

何もおきない、相手が怒って同盟・停戦条約が破棄される...なんてことは無い。同盟・停戦相手の港を利用して上陸したり、城のそばだろうが領地を何事も無く横断できる。三国鼎立後に二ヶ国と結び、廟を求めて三千里駆ける事も可能。武将の底上げにオススメ。

(ー ー)「じゃ、やりたい放題なの？チャーンス！」

同盟・停戦相手の領内では、軍事施設や罫を作ることはできない、水上でも一緒。もちろん、同盟・停戦相手の部隊・内政施設・防衛施設を攻撃することもできない。ただし火罫だけは例外で、作ることはできないが壊したり着火することができる。

また、落雷は同盟・停戦相手の領内でも有効なので、これらの協定が切れる前に相手国内の兵舎をはじめとした諸施設を「百出+鬼門」装備の騎兵で破壊して回っておくという外道プレイも実は可能だったりする。あまりやると萎えるけど。

(^ ^)「どっちにしろ、同盟を破棄する直前か停戦期限ギリギリになったら、あらかじめ敵の城の周りを囲んどけば時間短縮になって楽でイイじゃんw」

同盟・停戦が切れた途端、同盟・停戦相手の領地内にいた自軍部隊は外交状況の変化でパニックに陥り、偽報状態になる、せっきくの布陣が台無しになってしまうので無駄骨。水上でも同様で、敵の領海内にいると偽報状態に陥ってしまう。それでも、ギリギリまで接近して待機しておくことはできる。HEXを選択する時に帰属領地名が表示されるので、自分の領地と相手国の領地のギリギリの境目を見切って部隊を待機させておこう。

(・ `)「結局の所、同盟と停戦は何が違うのさ？」

PC版では援軍要請の有無の違いなどもあるが、ぶっちゃけ期限が有るか無いかで尽きる。**期限付きで相互不可侵条約を結びたいなら停戦、期限なしで相互不可侵条約を結びたいなら同盟**と使い分けるといい。

戦争

- 今作の港関は防御力に乏しく、ここに籠城するのは基本的に最終手段と考えてよい。
逆に敵に大軍で攻められた場合は、港関をわざと相手に明け渡した上で自領側に相手が出てこれないように味方部隊で封鎖し、弩部隊や投石部隊でやりすごす（余裕があれば港関ごと陥落させる）方法が有効。ちなみにこの作戦はよく「**棺桶作戦**」と呼ばれる。
- 行軍中の通常部隊の兵糧消費量は**1ターンあたり兵数の1/10**。つまり兵数と同じ量の兵糧を持っていれば10ターン持つ。
城・港・関に駐留中の兵糧消費量は**1ターンあたり兵数の1/40**。ただし特技「屯田」を持つ武将が所属している港・関は、駐屯中の兵糧消費量は0。
- 輸送部隊の兵糧消費量は通常部隊の1/2なので、大遠征の時には通常部隊の兵力は最小限にし、前線近くで輸送部隊から補給してやるとお得。
ただしCS版の場合は補給量を任意調節できないため、この作戦はしにくい。
- 混乱・偽報中の部隊には全戦法が必ず成功するので、複数部隊に効果のある「乱射」や「旋風」はその部隊を軸にして狙うと良い。
- 敵勢力の内政施設や防衛施設を破壊した場合にも功績値得られるので、功績を稼ぎたい場合は敵の施設を破壊してから城を攻略するといいい。詳しい功績値は[こちら](#)。
- 部隊編成の際は、**関係の深い武将どうしを組み合わせるとより強力な部隊となる**。詳しくは[こちら](#)。
特に義兄弟・配偶者が同じ部隊だと、お互いの一番優れてる能力を部隊に反映し合える。
逆に嫌悪関係にある武将を同じ部隊に組み入れると弱くなるので注意。やりがちなのは**高順**と**陳宮**や**張飛**と**劉巴**などが。
- 義兄弟が隣り合う状態で行動終了すると、稀に**義兄弟の気炎イベント**が発生し、両部隊の気力が最大まで回復する。
発生確率は低いが、義兄弟を出陣させた場合は積極的に隣り合うように布陣するといいい。
- 「火神」持ちの**周瑜**は火のダメージを受けない。よって、火種に隣接して着火しても被害を受けないが、業火種の混乱付加効果は無効にできないので注意。
「藤甲」持ちの**兀突骨**と組み合わせた場合、火の中に突っ込む際のダメージなどのみ無効になる。詳しくは[こちら](#)。
- 技巧の「霹靂」は攻城の際には非常に強力だが、自軍の施設や部隊も巻き込むため手放しには推奨できない。
ただし敵の内政施設をまとめて破壊する際や、技巧ポイント稼ぎ（後述）には便利。
なお、霹靂の余波にも「威風」や「掃討」の気力減少効果がある。**張遼**・**楽進**・**李典**の霹靂車トリオはすごい事に。
- **寿春**、**下邳**、**襄平**、**?**の4都市には城の近くに堤防が存在する。
これを破壊すると水計が発動し、城の周囲の窪地が水浸しになって城の耐久度が大きく下がり、巻き込まれた部隊が確実に壊滅する。
ただし敵味方関係なく壊滅するので、味方が巻き込まれないように注意。特にPC版は水計範囲が表示されないで、地形の高低を見て判断しよう。
不安なら発動前にセーブしておくこと。守備側の場合でも、どうしても防衛できないときの最後の手段として使う価値はある。
- PC版PKの場合、パッチを当ててバージョンを1.1.1にすることによって貫矢の仕様が変わり、城に対して貫通した分複数ヒットするようになる。
合計の威力も向上している様だが詳しくは要検証。
- 武官が乏しい場合は訓練の効果がなかなか上がらない。そんな時は都市近辺に軍楽台を設置して「詩想」持ちの武将に大軍を持たせ、軍楽台範囲に入れるといいい。
1ターンで気力が20回復するため、半端な訓練よりも回復速度は早いはず。
- 特技「槍神」の修得者は史実武将にはいない。いにしえ武将の**尉遲恭**と水滸伝武将の**董平**だけがこれを修得している。
ただし**張飛**は「槍神」と「戟神」の効果を合わせた「闘神」を修得している。

武将

同じ種類の声を選んでも、統率 武力と統率 < 武力で声が変わる。育成でこの大小関係が変わった場合も変わる。

- COMも自勢力武将の能力値を育成するが、誰を育成対象に選ぶかという基準は能力値ごとに異なる。詳しくは[こちら](#)。ゲーム後半、COMによって知力95に育成された武将は登場しても統率95に育成された武将は登場しないのはこれが理由。
- 固有モデルを持つ武将（一騎討ち時のモデル）
 - [曹操](#)、[張遼](#)、[張?](#)、[徐晃](#)、[典韋](#)、[許?](#)
 - [劉備](#)、[關羽](#)、[張飛](#)、[趙雲](#)、[黃忠](#)、[馬超](#)、[諸葛亮](#)、[黃月英](#)、[姜維](#)、[關平](#)
 - [孫策](#)、[孫權](#)、[孫尚香](#)、[周瑜](#)、[陸遜](#)、[太史慈](#)、[甘寧](#)、[周泰](#)、[大喬](#)、[小喬](#)
 - [呂布](#)、[貂蟬](#)、[孟獲](#)、[祝融](#)
 - なお、汎用モデルの武将には皇帝用の特殊モデルが存在する（男女別）。
- 固有カットインを持つ武将（戦法クリティカル時のカットイン）
 - [曹操](#)、[張遼](#)、[張?](#)、[徐晃](#)、[夏侯惇](#)、[夏侯淵](#)、[典韋](#)、[許?](#)、[?徳](#)、[荀彧](#)、[郭嘉](#)、[司馬懿](#)
 - [劉備](#)、[關羽](#)、[張飛](#)、[趙雲](#)、[黃忠](#)、[馬超](#)、[諸葛亮](#)、[黃月英](#)、[?統](#)、[徐庶](#)、[姜維](#)
 - [孫策](#)、[孫尚香](#)、[周瑜](#)、[魯肅](#)、[陸遜](#)、[太史慈](#)、[甘寧](#)、[周泰](#)、[大喬](#)、[小喬](#)
 - [呂布](#)、[貂蟬](#)、[孟獲](#)、[祝融](#)

エンディングのパターン

- PC版エンディングは「漢朝再興」「外征繁栄」「内政繁栄」の3種類。
 - 国号が「漢」である ==> 「漢朝再興」
 - 国号が「漢」ではなく、下記の条件 ~ を全て満たす ==> 「外征繁栄」
 - 国号が「漢」ではなく、下記の条件 ~ を1つでも満たさない ==> 「内政繁栄」

条件 : 兵舎、鍛冶、厩舎、工房、造船の合計が建設済内政施設の30%以上
条件 : 統一時の兵士総数が50万以上
条件 : 配下武将の50%以上が「武力+統率 知力+政治」を満たす

- CS版PKエンディングは「漢朝再興」「外征繁栄」「外征失敗」「内政繁栄」「内政失敗」の5種類。
 - 国号が「漢」である ==> 「漢朝再興」
 - 国号が「漢」ではなく、「国外に進出する」を選択し、上記の条件 を満たす ==> 「外征繁栄」
 - 国号が「漢」ではなく、「国外に進出する」を選択し、上記の条件 を満たさない ==> 「外征失敗」
 - 国号が「漢」ではなく、「内政に努める」を選択し、上記の条件 を満たす ==> 「内政失敗」
 - 国号が「漢」ではなく、「内政に努める」を選択し、上記の条件 を満たさない ==> 「内政繁栄」
- 国号が「漢」になるかどうかの判定
 - 後漢皇帝を擁立し、君主が劉姓かつ漢室重視 ==> 国号「漢」を引き継ぐことができる
 - 後漢皇帝を擁立し、君主が劉姓かつ漢室普通で、治安100の支配都市が15以上 ==> 国号「漢」を引き継ぐことができる
 - 劉姓以外の君主、または君主が劉姓でも漢室無視 ==> 国号「漢」にはならない
 - 既存武将で漢室無視の劉姓は[劉氏](#)のみ。追加では水滸伝武将の[劉唐](#)も漢室無視の劉姓武将。

技巧ポイントや功績値の稼ぎ方（一例）

ネタ要素が強いが使えない事はない。ただしゲームがつまらなくなる可能性があるのでご利用は計画的に。そこまでやるんだったら、PKの編集やエディタ使えば一発じゃんといわれるとは確かにそうだけど、編集やエディタ禁止主義の方やCS無印版の方などはどうぞ。

技巧ポイント編

- その一（土塁の巻）
まず土塁をひとつ立てる。次にその土塁の周りを土塁で囲む。正六角形の中に米の字が入った形ができる。警適性Sの武将で、兵1で中央の土塁に乱射する。成功すると、10×7=70ポイントが手に入る。3人なら1ヶ月で最大600ポイント。5人だとに最大1000ポイントが入る。当然そのうち気力が尽きるため、「楽奏」、「詩想」持ち

や軍楽台も併用するといひ、

■ その二（賊ちゃんの巻）

小勢力や初期だと弩適性Sの武將が1人あるいはいないかもしれない。
徴兵を繰り返して治安を下げる。賊が登場するので混乱させる。賊の知力は低いので簡単はず。
兵1の味方6部隊で囲む。賊に乱射すれば味方も壊滅させられて、20+50×6=320ポイントが手に入る。
乱射する部隊に特技「精妙」持ちがいれば620ポイント手に入る。ただし特技「弓神」持ちだと味方には当たらないので注意。

■ その三（仲間殺しの巻）

まず土塁をひとつ立てる。その周りに兵1の味方6部隊で囲み、土塁に乱射する。
通常で310、特技「昂揚」持ちを入れれば軍楽台無しでもいける。
さらに特技「指導」持ちも入れれば経験値も2倍でウハウハ。

■ その四（霹靂+石壁の巻）

その一の応用。技巧「霹靂」を取得済みであることが前提だが、こちらは壁の中央に委任攻撃するだけで自動的に70ポイント手に入る。
投石は射程が長いので、多くの部隊で行えばあっという間に技巧ポイント最大。
また、乱射と異なり適性を必要とせず、戦法失敗がなく、味方を都度出撃させなくてもよいのが強み。

功績値編

■ その一（内政で稼ぐ編）

普通に内政や戦争していると（内政一回50攻撃一回50）とあまり稼げない。
技巧研究をやらせるLv1=500 Lv2=1000 Lv3=1500 Lv4=2500功績値を稼げる。
地味だが輸送も稼げる。距離問わず施設から施設に移動し終われば200入る。
10日で作くなら無湖港～建業間や頓丘港～濮陽間などがおすすめ。

■ その二（戦闘で稼ぐ編）

戦闘で通常稼げる功績は、攻撃で50、部隊壊滅で300、城陥落で2000～あたりになる。
城陥落でかなり稼げるがそれほど城の数は限られてるし、攻められない時期や場合もある。
そこで、くだらないが業火球で自領域を落としても1部隊3人にそれぞれ2000入る。
1ヶ月やれば6000以上に。
もしくは上記の技巧ポイント稼ぎに随行するの手。むしろ能力より功績の方が早く貯まる。

初プレイの人へのワンポイントアドバイス

- 初プレイは中央に割拠する勢力よりも、端っこの国の方が進めやすい。
中央勢力は、敵対勢力が多く、領土を広げても疲弊してしまったところを攻められてしまう。
- 内政はとりあえず金収入のため市場、徴兵するための兵舎、武器を製造するための鍛冶(部下が騎兵属性が高い場合は厩舎)を建てる所から始めると良い。詳しくは[こちら](#)。
- 技巧取得順は熟練兵 難所行軍 軍制改革を推奨。動員可能兵数を確保するのは何より重要。
- 戦争において単独でも使えるほどの超一流武將は、統率・武力90以上、知力70以上が望ましい。
具体的な武將を以下に挙げる。それに近い武將も次点として挙げた。

武將名 統率 武力 知力 政治 魅力 特技 槍兵 戟兵 弩兵 騎兵 兵器 水軍

関羽	95	97	75	62	93	神將 S	S	B	A	C	A
甘寧	86	94	76	18	58	威風 S	A	A	A	S	S
姜維	90	89	90	67	80	反計 S	B	A	S	C	C
徐晃	88	90	74	48	71	沈着 A	S	B	A	B	C
孫堅	93	90	74	73	91	驅逐 S	S	C	A	C	S
孫策	92	92	69	70	92	勇將 S	A	B	S	A	S
趙雲	91	96	76	65	81	洞察 S	B	S	S	C	B
張?	90	89	69	57	71	昂揚 A	B	C	S	A	C
張遼	93	92	78	58	78	威風 S	S	B	S	B	C
鄧艾	94	87	89	81	70	強行 S	A	A	A	S	C

その他

■ 驅虎吞狼の計と呂布

通常、配偶者が同一勢力に仕える武將はどんなに忠誠が下がろうと登用できないことから、

貂蝉が配偶者になっている呂布には驅虎吞狼の計も通じない...かと思いきや、何とこちらは通用する（PC版PKにて確認）。しかもその後何故か寝返った元の国から貂蝉までをも引き抜いていたりしたから本当に恐れ入った。
呂布を太守に据えている間抜けな国があったら遠慮なく流言 驅虎吞狼のコンボで謀反させてやろう。

■ 賊の根城

異民族でも何でも良いが、賊が発生してから根城を破壊し、賊部隊に偽報をかけるとセリフが「に戻るぞ！」（空白）となる。

■ よくある誤字

今作を語る上でよくある誤字をまとめた。攻略とは直接関係無い上に誤字でも十分伝わるものが多いが、wiki内の記述で該当するものがあったら修正推奨。

誤	正	備考
錯乱	攪乱	錯乱するような仕様は無い
攪乱	攪乱	ゲーム内の仕様。旧字体
虚報	偽報	「虚実」と混同か
同士討、同士討ち	同討	ゲーム内の仕様。読みは「どうしうち」
沈静	鎮静	ゲーム内の仕様。「沈着」と混同か
一騎打ち	一騎討ち	ゲーム内の仕様。一騎打ちでも十分伝わる
練兵所	錬兵所	ゲーム内の仕様。練兵でも意味的には正しい
軽傷、重傷	軽症、重症	ゲーム内の仕様
弓兵、弓部隊	弩兵、弩部隊	今作に弓兵は存在しない
兵科適正	兵科適性	国語の問題
深謀	深謀	単なる見間違えか