

- [副将による能力値補正](#)
- [「補佐」の支援確率検証](#)
- [一騎討ちのダメージ検証](#)
  - [必殺/戦術コマンドによるダメージの違い](#)
  - [一騎討ち補正のある武将](#)
  - [難易度によるダメージ補正](#)
- [コメント](#)

## 副将による能力値補正

義兄弟・配偶者を同じ部隊に編入した場合は **お互いの一番優れてる能力を部隊に反映し合える** という補正があります。では、**副将に親愛、血縁、普通武将を編入した場合はそれぞれどんな補正が利くのか？** ということで実験してみました。

前置きとして、兵科における統率・武力の因果関係は  
 (主将と副将の数値を合わせた部隊の総合統率/武力値) + (兵科別の統率/武力補正值)  
 となっています。兵科別の統率/武力補正值は以下の通りです。  
 (ただしこれは技巧研究による強化前の値であり、かつ兵科適性Sの場合のものです)

	部隊統率補正值	部隊武力補正值
槍	- 5%	- 5%
戟	+ 5%	- 10%
弓	- 10%	- 15%
馬	- 10%	+ 5%

これを踏まえた上で検証に入っていきます。まず、以下のサンプル武将を作成します。

- サンプル武将
  - 統率=武力=50、他は全て1、兵科適正全てS
- サンプル ~
  - 統率=武力=100、他は全て1、兵科適正全てS、 は と親愛関係、 は と血縁関係 ( の父親)、 は と普通関係

次にサンプル の武将を主将にして槍隊を編成し、サンプル ~ をそれぞれ副将にした場合に攻撃・防御値がどう変化するか調べました。

これを例 とします。結果は以下の表のようになりました。

主将	副将	部隊攻撃	部隊防御
	なし	47	47
サンプル	サンプル (親愛)	71	71
(統率=武力=50)	サンプル (血縁)	62	62
	サンプル (普通)	58	58

さらにサンプル の統率/武力値を変えて同じように調べたところ、結果は以下の表のようになりました。これを例 とします。

主将	副将	部隊攻撃	部隊防御
	なし	1	1
サンプル	サンプル (親愛)	47	47
(統率=武力=1)	サンプル (血縁)	32	32
	サンプル (普通)	23	23
	なし	72	72
サンプル	サンプル (親愛)	83	83
(統率=武力=76)	サンプル (血縁)	79	79
	サンプル (普通)	77	77
	なし	76	76
サンプル	サンプル (親愛)	85	85
(統率=武力=80)	サンプル (血縁)	81	81
	サンプル (普通)	80	80

サンプル ~ は統率=武力=100

この実験結果から考察するに、主将よりも副将の統率/武力値が高い場合、**主将と副将の能力の差値の内、親愛は1/2、血縁は1/3、普通は1/4、の値が補正值として主将単体の攻防値に加算される** ようです。

例えば例 の場合、主将と副将の能力の差値=100-50=50であり、主将と副将が親愛関係の場合は $50 \times 1/2=25$ の補正値が加算され、 $47+25=72$ となります。主将と副将が血縁関係の場合は $50 \times 1/3=16$ の補正値が加算され、 $47+16=63$ となります。主将と副将が普通関係の場合は $50 \times 1/4=12$ の補正値が加算され、 $47+12=59$ となります。最終的にはそこに最初に挙げた兵科補正が反映され、槍兵の部隊能力は親愛：71、血縁：62、普通：58となった訳です。

また、副将補正/兵科補正ともに減点分は小数点以下繰り上げとなりますが、加点分は切り捨てとなります。つまり、例 のサンプル とサンプル の副将補正値は正確にはそれぞれ+16.6と+12.5ですが、小数点以下切り捨てにより+16、+12となり、そこから槍兵の兵科補正判定でサンプル が - 3.3だったのが小数点以下繰り上げにより - 4、サンプル が - 3.1だったのが同様にして - 4、となった訳です。

最終的な結論としては、副将に親愛関係、血縁関係、普通関係の武将を編成した場合は**親愛 > 血縁 > 普通**の順に補正値が大きくなるため、部隊編成の際はなるべく関係の深い武将同士で組ませると、より優れた部隊が作れる

と言えます。

【ps2】三國志11part 2スレ、2006/10/16(月) 801氏による

## 「補佐」の支援確率検証

補佐の支援攻撃の確率が28,5%と、奥歯にモノが挟まったような数値なので、もう一度改めて検証してみました。検証方法は これと同じやり方です。

279 : 277続き : 2010/11/18(木) 22:59:02 ID:ErmGwV4z

補佐 検証方法

基本的にこの動画の12分40秒の検証と同じ方法で

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm12776545>

的に攻撃して、20人の補佐持ちが何回支援するか調べてみた

の方法で「200回」的を攻撃したら、1171回の支援攻撃が発生しました。計算すると $1171 \div 200 \div 20=0,29275$ となりました。今回の検証でも30%を超えることはありませんでしたが、現在の暫定確率よりも0,775ポイントUPしたので、強引に四捨五入して30%にさせていただきます。反論がある方はお手数ですが、これ以上の検証回数をこなした検証情報をお書き下さい、そうして頂けるとこちらとしても幸いです。

## 一騎討ちのダメージ検証

### 必殺/戦術コマンドによるダメージの違い

一騎討ちのダメージを検証したので、検証結果を現行スレに投稿致しました。

【三國志11】三國志11 Part92【ちょいワル胡車児】

576 : 549 : 2011/09/23(金) 20:18:38.33 ID:lj0PUzp

例の14型ブラウン管にメジャー押し当てる計測方法でもう一度急所のダメージを検証してみた。

そもそもこのゲームは一騎討ちの展開も乱数固定なので武力70(プレイヤー)VS武力72(COM)で一騎討ち、開始早々に防御重視にしてゲージが3つ溜まるまで動かさないで3つ溜まった瞬間に必殺コマンドを出現させその時の敵の体力ゲージを計測、その時は4,1cmという計測結果が出た。一度目は必殺を行い、すぐに必殺コマンドを出して再び計測。するとゲージは2,7cmという数字を示した。その後は適当に一騎討ちを終わらせ、データをロードして2回目の検証に入る。

一回目と同じように防御重視で3つ溜まるまで待ち、溜まった瞬間に必殺コマンドを出現、乱数が同じなので再び4,1cmという計測結果に

ここから急所で攻撃、すると相手の体力ゲージは2,9cmとなった。

この検証結果から推定して急所のダメージは必殺の約85%ということになるのではないかと

必殺1,4cm減

急所1,2cm減

$1,2\text{cm} \times 1,15 = 1,38\text{cm}$

これを一応、攻略wikiに書いておきます。問題があると思ったら遠慮なく書き換えて下さい。

592 : 549 : 2011/09/25(日) 03:33:59.78 ID:WLI1UW/h

メジャー測定法よりもずっと確実な計測法を今さら思いついてしまった。それは途中まで>>576と同じで、まずゲージが3つ溜まるまで動かさないで3つ溜まった瞬間に必殺コマンドを出現させ

その時の合数をメモし、退却を行う、そうすれば検証直前の相手武将の体力が判るのである。

そこからデータをロードして一回目と同じ合数で必殺コマンドを出現させ、そこから

必殺・急所・暗器・偽退却・必殺三連・無双を行い、すぐに退却し相手の残り体力を確認するという方法だ。

これを呂布相手に試してみた。(味方武力89)すると18合目にこちらのゲージが満タンになり、すぐ退却した。

その時の呂布の体力は67であった。

ロードしてもう一度18合目ゲージ満タンで必殺コマンドを出現、そこから必殺・急所・暗器・偽退却・必殺三連・無双を実行、以下の数値が計測された

必殺  
呂布残り体力53 ダメージ14  
急所  
呂布残り体力55 ダメージ12  
暗器  
呂布残り体力55 ダメージ14  
偽退却  
呂布残り体力49 ダメージ18  
必殺三連  
呂布残り体力25 ダメージ42  
無双  
呂布残り体力31 ダメージ36  
となった。

無双は喰らわした直後に呂布が副将と交代したので、その副将をそのまま呂布と交代させないで撃破し、呂布の残り体力を確認。  
必殺三連は喰らわした直後も呂布が交代しなかったため、こちらの方針を一発重視にして呂布に1合も攻撃しないでわざと負け、呂布の残り体力を確認。

サンプルが一つしか無く、しかも相手が呂布だったのでまだまだ信憑性のあるデータとは言えないが、少なくとも確実に判ったのは

- 急所のダメージはやはり必殺よりも低い
- 暗器のダメージは必殺と同じ
- 偽退却のダメージは必殺より高い

ということである。

580

ありがとうございます、引き続き検証を行なってみます。

729 : 549 : 2011/09/28(水) 20:46:48.84 ID:Kmq4zrUJ

592の検証方法で今度は武力80同士の武将で検証し、以下の数値を検出した  
難易度上級 作戦方針 闘志重視

必殺21 自分気合付き26 相手堅守使用時15 自分気合付き、相手堅守使用時19  
急所18 自分気合付き22 相手堅守使用時未確認 自分気合付き、相手堅守使用時未確認  
無双54 自分気合付き66 相手堅守使用時未確認 自分気合付き、相手堅守使用時未確認  
暗器21 自分気合付き26 相手堅守使用時未確認 自分気合付き、相手堅守使用時未確認  
偽退却27 自分気合付き33 相手堅守使用時未確認 自分気合付き、相手堅守使用時未確認

となった、気合は攻撃力約20%UP 堅守は防御力約25%UPといったところか？気合よりも堅守のほうが効果が高いようである。  
また気合と堅守を2回掛けで検証したが数値に変化なし、「気合」「堅守」は2回掛け出来ない模様。

また、作戦方針による防御力UPも検証した。「攻撃重視」「闘志重視」「一発重視」状態で相手に必殺を喰らった場合、総じてダメージは21であったが

「防御重視」で喰らった場合は

必殺15

急所13

無双40 となった。防御重視以外は防御力に差がない模様。

また、防御重視と堅守は重複するようで防御重視 + 堅守では以下の数値を検出。

必殺 11

急所 9

無双 29

また、武力差については1対1でも100対100でも同じ数値を検出した。

計略の成功確率と違い、一騎討ちは彼我との武力差のみが反映されるようである。

これらの検証結果を攻略wikiに書いておきます。

774 : 549 : 2011/10/01(土) 00:23:54.97 ID:Kjj4PELx

一騎討ちで武力差0状態での作戦方針別のダメージと堅守を使った場合のダメージを検証したので報告

受け手側作戦方針 攻撃・闘志・一発 重視の場合

攻め手側

攻撃重視 攻撃ヒット12 ガード6 受け手側堅守使用 攻撃ヒット9 ガード4 クリティカル攻撃 ヒット9 ガード4 受け手側堅守使用クリティカル攻撃 未検出

闘志重視 攻撃ヒット10 ガード5 受け手側堅守使用 攻撃ヒット7 ガード3

防御重視 攻撃ヒット7 ガード3 受け手側堅守使用 攻撃ヒット5 ガード未検出 (なぜか防御重視 + 堅守からの攻撃はガード出来なかった)

受け手側作戦方針 防御重視の場合

攻め手側

攻撃重視 攻撃ヒット12 ガード3 受け手側堅守使用 攻撃ヒット9 ガード2

闘志重視 攻撃ヒット10 ガード3 受け手側堅守使用 攻撃ヒット7 ガード2

防御重視 攻撃ヒット7 ガード2 受け手側堅守使用 攻撃ヒット5 ガード1

これまでの検証から判ったのは

- 防御重視以外の作戦は防御力は皆同じ
- 攻撃力も通常攻撃のダメージが上がるだけで必殺には反映されない

また防御重視のダメージ軽減率は堅守とほぼ同じ約25%ほど

- 
- また防御重視にしても通常攻撃のヒット時のダメージは軽減されない
- 堅守は通常攻撃ヒットも含めた全ての攻撃を約25%軽減
- 防御重視と堅守の効果は重複する
- 攻撃重視クリティカルで出る連続攻撃のダメージは通常攻撃よりもダメージが低い
- 相手防御重視からの攻撃はこちらも防御重視でないといほとんどガードできない(こちらが別の作戦にして300合ほど打ち合ったがガードを確認できたのは一回だけ)

これらのことを攻略wikiに書いておきます。

858 : 549 : 2011/10/04(火) 05:28:04.59 ID:Nyan7asU

長柄の武器のダメージを検証し以下の数値を検出した。  
長柄の武器は青龍偃月刀・蛇矛・方天画戟の全てで検証。

攻撃重視 通常攻撃ヒット13 ガード6 気合付き通常攻撃ヒット16 ガード8 クリティカル攻撃 ヒット9 ガード4 気合付きクリティカル攻撃 ヒット12 ガード6

闘志重視 通常攻撃ヒット11 ガード5 気合付き通常攻撃ヒット13 ガード6

防御重視 通常攻撃ヒット7 ガード3 気合付き通常攻撃ヒット8 ガード4

必殺24 気合付き28

急所20 気合付き24

無双60 気合付き72

暗器24 気合付き28

偽退却30 気合付き36

これらの結果から長柄の武器は攻撃力が約10%UPするものと思われる。

また、青龍偃月刀・蛇矛・方天画戟でダメージの差は見られない模様、説明書では方天画戟はさらに攻撃力が上がると書いてあったが間違いのようである。

例のごとく攻略wikiに書いておきます。

いつもここを使わせてもらってすみません。なにぶん「検証をした」という外部的証拠が欲しいもので・・・

極めて大雑把ですが、この結果を戦争の「一騎討ち」の項に書かせて頂きます。

また、戦争のページは容量がオーバーしたので新たに一騎討ちのページを作らせて頂きました。

ご覧のとおり検証の仕方がかなりいい加減なので、反論がある場合は躊躇せずに遠慮無く書き換えて下さい。

## 一騎討ち補正のある武将

呂布と許?と五虎将の一騎討ち補正について検証しました。

検証方法はまず、五虎将(+許?)の武力を全て 100に編集し、武力100に設定した新武将と一騎討ちを行い、各種の攻撃が基準値と比較してどれくらい差があるか調べました。結果は以下の通り。

### ■ [趙雲](#) & [馬超](#) & [許?](#)

与ダメージ

通常攻撃ヒット 攻撃重視12 闘志重視10 防御重視7 クリティカル連続攻撃9

必殺技22(+1) 急所19(+1) 無双57(+3) 偽退却28(+1)

被ダメージ

通常攻撃ヒット 攻撃重視11(-1) 闘志重視10 防御重視6(-1) クリティカル連続攻撃8(-1)

必殺技20(-1) 急所17(-1) 無双51(-3) 偽退却25(-2)

### ■ [黄忠](#) (37歳時)

与ダメージ

通常攻撃ヒット 攻撃重視12 闘志重視10 防御重視7 クリティカル連続攻撃9

必殺技21 急所18 無双54 偽退却28(+1)

被ダメージ

通常攻撃ヒット 攻撃重視11(-1) 闘志重視10 防御重視6(-1) クリティカル連続攻撃8(-1)

必殺技20(-1) 急所17(-1) 無双51(-3) 偽退却25(-2)

### ■ [黄忠](#) (70歳時)

与ダメージ

通常攻撃ヒット 攻撃重視13(+1) 闘志重視11(+1) 防御重視7 クリティカル連続攻撃9

必殺技22(+1) 急所19(+1) 無双57(+3) 偽退却30(+3)

被ダメージ

通常攻撃ヒット 攻撃重視10(-2) 闘志重視9(-1) 防御重視6(-1) クリティカル連続攻撃7(-2)

必殺技19(-2) 急所16(-2) 無双48(-6) 偽退却24(-3)

### ■ [関羽](#) & [張飛](#)

## 与ダメージ

通常攻撃ヒット 攻撃重視13(+1) 闘志重視11(+1) 防御重視7 クリティカル連続攻撃9

必殺技24(+3) 急所20(+2) 無双60(+6) 偽退却30(+3)

## 被ダメージ

通常攻撃ヒット 攻撃重視10(-2) 闘志重視9(-1) 防御重視6(-1) クリティカル連続攻撃7(-2)

必殺技19(-2) 急所16(-2) 無双48(-6) 偽退却24(-3)

### ■ 呂布

## 与ダメージ

通常攻撃ヒット 攻撃重視16(+4) 闘志重視13(+3) 防御重視8(+1) クリティカル連続攻撃12(+3)

必殺技27(+6) 急所23(+5) 無双69(+15) 偽退却34(+7)

## 被ダメージ

通常攻撃ヒット 攻撃重視10(-2) 闘志重視9(-1) 防御重視6(-1) クリティカル連続攻撃7(-2)

必殺技18(-3) 急所15(-3) 無双45(-9) 偽退却22(-5)

結論としては、

**五虎将全員 + 呂布 + 許?に補正がかかっており、特に呂布の補正は最も大きい、また、黄忠は年を経るごとに補正が大きくなる、**

(10にもあった仕様)

と考えられます。

許?の補正に関する参考サイト：<http://nk55.blog98.fc2.com/blog-entry-127.html>

## 難易度によるダメージ補正

難易度の違いによるダメージの変化を検証しました。今回の検証は [こちらの動画](#) の18分26秒からの検証をヒントにさせて頂きました。

検証方法は武力100の新武将を6人を用意して、プレイヤー勢力Aに3人、プレイヤー勢力Bに3人ずつ配置し、マルチプレイでゲームスタート

プレイヤー勢力A、Bで武力100の新武将3人の部隊で出陣し、プレイヤー勢力Bの部隊がプレイヤー勢力Aの部隊と密着したらプレイヤー勢力から外してプレイヤー勢力BをCOM勢力にして、次のプレイヤー勢力Aのターンに一騎討ちを仕掛けました。結果は以下の通り。

### ■ 初級

## 与ダメージ

通常攻撃ヒット 攻撃重視13(+1) 闘志重視11(+1) 防御重視7 クリティカル連続攻撃9

必殺技23(+2) 急所19(+1) 無双59(+5)

## 被ダメージ

通常攻撃ヒット 攻撃重視9(-3) 闘志重視8(-2) 防御重視 検出不可(COMは防御重視を使わないため) クリティカル連続攻撃6 (-3)

必殺技16(-5)

### ■ 上級/超級

基準値と同じ

となりました。

これらの結果から初級では与ダメージが約10%上昇、被ダメージが約25%軽減といったところでしょうか？

「プレイヤー勢力の武力に+ 加算」という設定のようではなく、攻撃力と防御力でそれぞれ補正值が違うのが興味深い発見です。

## コメント

- **R** 検証、したわけではないのですが、ひょっとしたら、ps2のpkにおいて気になることがあります。

騎兵の戦法で武将が死亡する確率ですが、武力に関係する模様。

騎兵を率いた武将の武力より、敵の武将の武力が高い場合、戦死しない可能性があり。

また、武力によって死亡率が変化。低いほど死にやすい。

そのためか、騎兵の突撃で呂布が死亡したことはありません。

これは、有名なことでしょうか？

-- 名無しさん (2009-01-08 22:21:37)

- **R** 有名かどうかは知りませんが、曹操隊【槍兵で主将・曹操、副将・許楮、ジュンユウ】で、馬超隊【騎兵で主将・馬超、副将・楊氏】の突破を受けたら、ジュンユウが死亡しました。ですから、少なからず武力は、関係してるのではないのでしょうか？ -- 太公望 (2009-01-10 15:50:50)

- **R** 追加：呂布が死ぬことは、ほとんど【99%】ないと思います。それよりも、一騎討ちを起こす方がかなり多いです。 -- 太公望 (2009-01-10 16:00:07)

- **R** 呂布が怪我してたか忘れたが主将・司馬懿、副将・馬超で主将・呂布、副将・なしを轢き殺したことはあるんで

武力100というだけで呂布に特別な補正はなさそうだ。 -- 名無しさん (2009-01-10 19:15:06)

- R 意見ありがとうございます。  
ちなみに、武力五十以下の武将は一騎打ちにおいて、援軍として加勢はしませんよね？  
これも、ps2pkの話ですけど。
  
- 名無しさん (2009-01-11 06:06:31)
- R おっとよく読んでなかったすまん。  
呂布の突撃死についてはPCPKの話なので忘れてください。 -- 名無しさん (2009-01-11 14:11:44)
- R 張遼（敵）に呂布で一騎打ち仕掛けたら自軍副将の郭嘉さんが助太刀入ってきてめっさあせったことがある・・・ -- 名無しさん (2010-05-21 17:09:58)
- R P S 2 p k で突進したら呂布死んだ -- 名無しさん (2011-01-12 18:41:54)
- R 支援攻撃の検証をどこに載せようか迷ったのですが（いつもお世話になってるブログや2ちゃんのスレに書くのもちょっと恥ずかしいので・・・）  
結局、こちらに書かせて頂きました。  
ついでに「副将の能力値補正について」の誤記なども少し修正させて頂きました。  
それにしても昔の自分の記述って見てると恥ずかしいですねw稚拙で判りにくくて.....「誰がこんなクソ文章書いたんだよぉ」って言いたくなりますww  
＼(-.-;)はい、私です..... -- 801 (2011-03-09 00:36:09)
- R 反論と言うか、ページ作る前に内容まとめようよ。夏休みの自由研究じゃないんだから。結果だけでいい。 -- 名無しさん (2011-10-03 03:24:34)
- R じゃお前がやれ -- 名無しさん (2011-10-26 04:45:22)
- R 許?の一騎討ち補正と他の補正あり武将の被ダメージについて書き加えました。 -- 801 (2011-10-29 23:28:27)
  - R もういいよ - 名無しさん 2011-11-02 19:17:03
- R 見やすく書いてくれてるじゃないか、興味ないヤツはみなきゃいいのに・・・、このwikiは「ソースは？」って根拠を求められる事が多いし、わざわざ「検証」ってカテゴリ設けて書いてんだから、そこまで来てケチをつけるって、どんだけ捻くれてるんだよ・・・ - 名無しさん 2012-04-09 12:40:49
- R 典章の補正はないのだろうか防御が以上に固いような... - 名無しさん 2012-04-11 15:43:52
  - R 典章も検証してみましたが残念ながら補正はありませんでした。他に張遼とかも検証してみましたが、やはり補正無しでした。 - 801 2012-04-11 22:07:08
    - R ありがとうございます - 名無しさん 2012-05-17 17:12:55

名前:

---