

- [能力強化の基本](#)
- [能力研究ツリー](#)
- [隠し特技一覧](#)
- [養成回数](#)
- [評価](#)
 - [政治・魅力系](#)
 - [統率系](#)
 - [武力・適性系](#)
 - [知力系](#)
 - [魅力系](#)
 - [補足](#)
- [コメント](#)

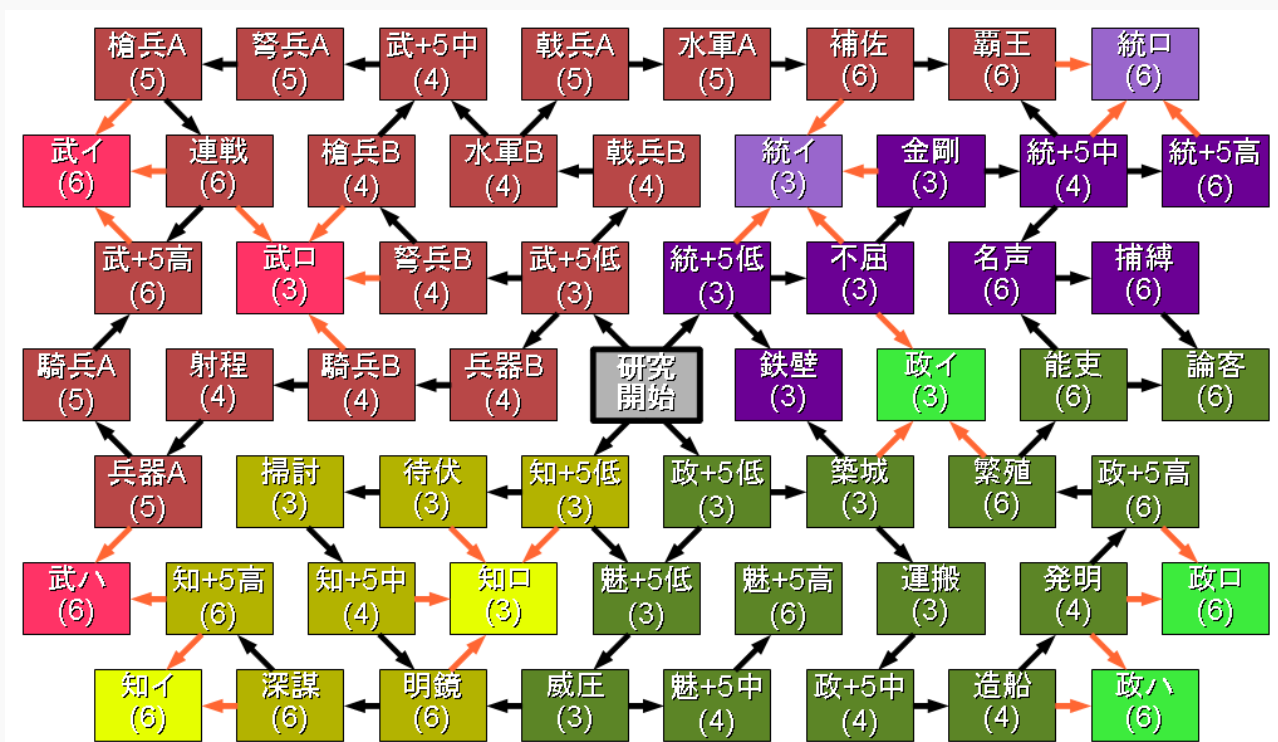
能力強化の基本

+低で70まで、 +中で80まで、 +高で95まで強化可能。
 研究での能力上昇の限界は20。
 ただし、上限の頭打ちによって強化後の上昇が19以下の時は、もう一度強化出来る。
 これを利用すれば最大24まで上げる事が可能。

例：元の能力が51で +低を4回使用、低は70で頭打ちなので上昇は19、
 よってもう一度 +中で75まで上げる事が出来る。

そこからは経験値を貯めて地道にあげていくしかない。
 研究 + 経験値の能力上昇の限界は30。

能力研究ツリー



画像の数字は研究に要する月数。
 隠し特技はランダムに5つ選ばれる。何が出来るかはゲームスタート時に決定されている。
 囊中の秘計（公式の攻略情報配信）によると、隠し特技はその勢力が一番劣っている、不足している特技が選ばれるらしい。
 ゲーム開始毎にランダムなため、出したい特技があるなら開始直後にセーブ デモプレイ 寝る 再開で
 埋まっている特技を確認、気に入ったらセーブしたデータではじめて、気に入らなかったらまたシナリオ選びなおす。あんまりやると
 萎えるけど...

隠し特技一覧

場所	特技1	前提1	特技2	前提2	特技3	前提3	特技4	前提4	特技5	前提5	特技6	前提6
----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

武力イ	疾走	武力高	乱戦	槍兵A	勇将	槍兵A	掎角	連戦	闘神	連戦	
武力ロ	戦神	弩兵B,連戦	弓神(3回)	弩兵B,連戦	槍神	槍兵B,連戦	水神	弩兵B,連戦	心攻(5回)	騎兵B	
武力ハ	攻城	知力高,兵器A	神将	知力高,兵器A	騎神	兵器A	工神	兵器A	猛者(5回)	兵器A	
統率イ	長駆	金剛	楽奏	補佐,不屈	踏破	金剛	血路(5回)	統率低	護衛(5回)	不屈	
統率ロ	飛将(3回)	統率高,霸王	強行	統率高	藤甲	統率高	遁走	統率中	強運	統率中	
知力イ	洞察	知力高	神算(3回)	深謀	虚実	知力高	百出(3回)	知力高	鬼門	知力高	工神 知力高
知力ロ	看破	魅力低,待伏	反計(3回)	知力低,待伏	火神	知力中	鬼謀(3回)	知力低,明鏡	連環(3回)	魅力低,待伏	
政治イ	徴税	繁殖	指導(5回)	不屈,築城	風水(5回)	築城	眼力	不屈,築城	祈願	築城	
政治ロ	米道	政治高,発明	屯田	発明	仁政	発明	徴収(5回)	政治高 or 発明			
政治ハ	屯田	造船,発明 or 造船のみ	仁政(5回)	造船							

参考資料:写真:San11editor

実際には差はないが、矢印が政治高から延びる時と両方から延びる時がある。

養成回数

能力	回数
各種能力+(低)	5
各種能力+(中)	5
各種能力+(高)	3
各種適性	5
各種特技	3
霸王・論客・捕縛・深謀	1

評価

政治・魅力系

政治系ははずれがなく大抵お勤めであり、運搬、繁殖、能吏は安定して使える。
 隠し特技も地味だが超安定であり、その後、必要なら統率系から名声を目指すのもいい。
 政+自体の効果は非常に地味だが、最前線で内政をしがちな主力武将に使うのがいいだろう。
 政治80(+中の上限)で文官の推薦ができるようになる。
 軍師や謀臣の政治を上げて遠方の強力な未発見武将を引き抜こう。
 論客は大抵、開発する頃には「停戦」作戦が余り効果のない状況になっている。
 性格が「冷静」の武将は舌戦ではあまり強くないので、そこも考慮しよう。
 しかしながら群雄割拠系のシナリオでは、絶大な威力を発揮する。

統率系

捕縛以外の特技がどうにも魅力的でない。
 隠し特技さえも不振と言えるため、霸王狙いでない限り後回しでもいいかも。
 統+は主将になりそうな武将に付けるのがいいだろう。
 ちなみに太守の統率が高いと、籠城戦で微妙に有利になる。

武力・適性系

強力は強力なのだが、よほどの人材難でない限り、適性A持ちの武将には困らないはず。
 逆に人材難の勢力にとっては、最後の手段足り得る。
 また、連戦・射程は非常に強力な特技であるし、水軍がBになると水上戦で火矢を撃てる点にも注目。
 隠し特技は運良く出れば、強力なものばかりだ。
 武+は発動が武力に依存する。将持ち武将に付けると良いだろう。
 なお、兵器と水軍の適性は、[イベント](#)の都合から知力の高い武将に養成したい。

知力系

やや影は薄いだが、知+自体と隠し特技は強力なので、じっくり育成したい場合は推奨。
 知+は主将級のバカをフォローしつつ、計略系特技を持つ軍師系武将や論客持ちに付けていこう。
 論客持ち武将が居るなら、いきなり研究するのも悪くない。
 ただし2年半以上かかってしまうが。

魅力系

魅力系はあまり即効性は無い。
功績の高いそれなりの武将を補強し、廟・遺跡発掘担当にするのもいい。
魅力が関係する特技の名声もちを強化するのも一つ。

補足

軍師系武将に官職を付けてしまうと、攻防が弱いくせに主将になってしまい、非常に困る。
官職を付けなければいいのだが(もしくは出陣時のみ官職を剥奪する)、統率/武力+で集中強化する手も有力だ。
ただしザコ中のザコには何を付けてもやはり弱い。
と言うか育ちきるまで気が遠くなるような時間がかかるので、そこそこの武将を強化したい。

コメント

- 日本語的にはごもっともだと思うので修正してみた。
徴税のみが特別って訳でもなからうから、徴税が間違ってるのか、他の政治口も実は発明だけで出る可能性が有るのか、
今後しかと確認できたら、随時修正していけばいいんじゃないかな。
「マスターブック」にも書いてねえし、情報を募るしかないとかやね。
「ガイドブック」はPS2用、つまり最初からPK仕様なので、書いてあるのかな? -- (名無しさん) 2010-04-28 19:31:31
- 前提条件のデータを載せた者です。
一部の隠し特技には複数の出現条件があるようです。
(内部では出現条件ごとに分けられているようで、
つまり徴収や屯田は隠し特技一覧に複数あります)
そのため、上で条件の複数ある特技は同じ特技でもどこまで研究すれば
出るのが毎回違います。
(ある程度ゲーム内時間の経過したデータで全勢力の能力研究を見ると、
運がよければ矢印の数の違う屯田を見ることができる)
その中にはまったく意味のないものも含まれていますが、
一人で修正せず皆様の総意で決定しようと考えたため、
確認したデータそのままの転載とさせていただきます。
なお、徴収についてはどちらの条件でも出現には結局のところ政治高が必要です。
折角修正していただいたのですが現行ですと「発明までの研究で出る」という誤解の元となりますので
失礼ながら巻き戻させていただきます。
San11editorのスクショをアップするのが事実を皆様に確認してもらうには最も手っ取り早いと思われるのですがどうしましょ
う? -- (名無しさん) 2010-04-28 20:22:32
- なっ、なるほど。KOEIの(C)には引っかかりそうにないので、okかもしれせん。
あれ、日本語版でも使えるんですか? w
なにはともあれ、よりよい様にしてください! -- (名無しさん) 2010-04-28 20:33:07
- > 日本語版でも... 使えると思いますよ。

参考資料を隠し特技表の下にアップしました。 -- (名無しさん) 2010-04-28 21:15:42
- おお、これは面白い。複数設定されてるとは想定外だった。 -- (名無しさん) 2010-04-28 23:42:04
- でもさ、写真見ると序号の85、これ発明だけでも出ることじゃないの? -- (名無しさん) 2010-04-28 23:48:15
- 「工神」って「知力高」経由の「知力イ」と、「兵器A」経由の「武力八」があるけど、
写真見た感じだと、「知力高」経由で「工神」が出ないなら、「兵器A」経由でも「工神」は出ないって事だよ?
一方がダメでももう一方、と可能性に掛けて試したことがあったけど、初めから可能性なんてなかったんだ・・・ -- (名無しさん)
) 2010-04-29 00:03:15
- > 工神
自分にもよくわかりませんでしたので後続の情報をお待ちください
(情報提供お待ちしてます)

>序号の85

こちらの勘違いでした、申し訳ないですm(____)m -- (名無しさん) 2010-04-30 11:58:50

- 修正お疲れ様です。
なるほど、ゲーム上で線がどこから伸びるかってことを意識してるわけですね。
僕は攻略情報としてだけ見てました、その差異ですね。 -- (名無しさん) 2010-04-30 19:19:34
- 勢力に足りないものが出る、というのはあまりアテにならないかもしれませんが、(特に新君主)
新君主で配下に指導持ちと百出持ちを大量に揃えたのですが、両方とも出たし、
逆に元々のシナリオ君主だと予め道筋が決まってるっぽい、袁術なんかは仁政とか風水、徴収がやたらよく出ます。
だとするとちょっとサゲ要因かなあ W W W -- (名無しさん) 2010-06-19 21:48:39
- San Edi11を見る限り、勢力によっては(シナリオ君主の場合)絶対に出てこない隠し特技があるんですね。
ということは、完全ランダムなのは新君主だけということと理解してもよいのだろうか？
自分も のように同じようなラインアップが多いなあと感じていたのでなんとなく納得した。 -- (名無しさん) 2010-06-24 20:32:38
- 隠し特技が早い者勝ちになってるってことはないのでしょうか？ -- (名無しさん) 2010-07-12 10:01:43
- 獲得数が間違い、 -- (その三(仲間殺しの巻)) 2010-08-30 01:35:14
- 間違ってるところってどこですか？ -- (名無しさん) 2010-08-31 10:49:07
- >工神
自分は兵器A経由で出ました -- (名無しさん) 2010-09-18 20:10:53
- 火神の付与可能回数ですが、3回で正解です。あと闘神は5回でした。 -- (名無しさん) 2010-10-09 07:11:29
- 祈願の付与可能回数は5回ですよ。 -- (名無しさん) 2011-02-19 22:27:07
- 能力研究で騎神と弓神が出たのですが、これはいい方なのでしょうか。
ちなみに、騎神は馬騰プレイでやってるのであんまりいらんかなあ。 -- (名無しさん) 2011-03-06 22:41:08
- もちろん！難所取った後に踏破とか踏破とか踏破とか出るよりかなりラッキー！
研究したルートに何も隠し無しとかね……。 -- (名無しさん) 2011-03-07 00:16:20
- 神将と百出が同時出現しました -- (名無しさん) 2012-04-09 18:28:57

名前:

コメント:

[すべてのコメントを見る](#)