

- [経過の軌跡](#)
- [一覧表](#)
- [経験値の効率の良い稼ぎ方と能力値を上げることによる有用性](#)

経過の軌跡

2008/11/18 (火) において、新たな事実が判明しました。(ちなみに、[中国のサイト](#) (wiki外)では2006/10/12に判明していた)それは

特技「指導」を持つ武将と同じ部隊にいると経験値入手量が2倍になる

という効果です。

これは出陣中のどの行動にも適用されます。

ただし、この効果が得られるのは「指導」所持者以外の武将のみであり、「指導」所持者本人はその効果を得られません。また拠点コマンド実行時には適用されないことにご注意下さい。

(巡察や訓練や兵器生産を「指導」所持者と一緒に行っても2倍効果は得られません。)

そして三国志11スレ Part50 2008/11/25(火) 18:48:59 881氏の調べにより

[技巧習得イベント](#) や [五虎將軍イベント](#) などの出陣中の武将にも反映される経験値UP系イベント時にもこの効果が現れることが判明しました。

他にも [夫婦の助け](#)、[義兄弟の気炎](#)、[遺跡・廟発見](#)、[夏侯惇の特別イベント](#) などにも反映されます。(全て確認済み)

ただし、これらもイベント発生時に「指導」持ちと一緒に陣出していないとダメなので、上記6つ以外のイベントでは不可能となります。

一覧表

- 能力値は、いずれも経験値100で対応する能力値が+1されます。
- 能力値が100でカンストしない限り、経験値は繰越されます。

統率経験値

出陣中

行動	入手経験値	備考
輸送部隊を率いての自動補給	2	基本的に何かを壊さないと入らない統率経験値の中では、安定して稼げるほう。毎ターン軍事施設破壊と同じ量の経験値が入ると思えば意外なダークホースかも。
陣、砦、城塞、破壊	3	通常攻撃の場合、一発で破壊しないと反撃を受けるので注意。
その他の軍事施設、破壊	2	太鼓台から石兵八陣まで一律。
障害物、罨、内政施設、遺跡、廟、破壊	1	内政施設破壊は弩兵の乱射か霹靂付き投石器で豪快に。
部隊、撃破	3	敵味方関係無し。ただし火罨で撃破した場合は統率経験値は入らない点に注意。
一斉攻撃	1	参加した部隊全部に入る。
支援攻撃発生	1	発生したら儲けもの程度とって。
敵から通常攻撃を受ける	1	戦法を受けると統率経験値は入らない。
敵城陥落	5	余裕があれば陥す時は指導持ち部隊で。
港関陥落	3	暇があれば放置されている港関を指導持ちと一緒に。

拠点コマンド

行動	入手経験値	備考
巡察	2	徴兵中の都市には統率を上げたい武将を派遣。
技巧研究	10	
槍兵、戟兵、弩兵、騎兵	20	技巧研究は、余裕があれば人材府が建設してある都市に能力を上げたい武将を集めてからに。
	30	
	50	

武力経験値

出陣中

行動	入手経験値	備考
通常攻撃	1	通常攻撃の場合、クリティカルでも入る経験値は同じ
一斉攻撃	1	参加した部隊全部に入る。
支援攻撃発生	1	発生したら儲けもの程度とって。
戦法成功	3	「クリティカル発生系特技」を持つ武将が用意できない場合はとりあえずこれで。
戦法クリティカル発動	4	「クリティカル発生系特技」を持つ武将と指導持ち武将とセットで。適性経験値と武力経験値稼ぎはこれがメイン。

一騎討ち	勝利	10	勝利の場合は敵将を捕らえても、敵将が退却しても入る経験値は同じ。 また経験値はトドメを刺した武将、あるいは敵将が逃げ出した時に相手をしてきた武将のみに入る。 拠点に近づいてきた敵を混乱させ兵力を弱らせたところを狙うのがお勧め、近くに太鼓台を設置しておくとなお良し。
	引き分け	3	
	敗北	1	

拠点コマンド

行動	入手経験値	備考
訓練	2	徴兵中や敵部隊迎撃後の都市に上げたい武将を派遣。
技巧研究 練兵	LV1	10
	LV2	20
	LV3	30
	LV4	50

知力経験値

出陣中

行動	入手経験値	備考
火計	2	敵部隊および建設物にかける。 何も無い所に火計をかけても知力経験値は入らない。
消火、鎮静	2	なぜか消火は、何も無い所の火を消しても経験値が入る。
攪乱、偽報、伏兵、同討 妖術、落雷	3	部隊計略の場合はクリティカルが発動しても入る知力経験値は変わらない。 拠点に接近した知力の低い敵部隊に攪乱をかけるのが定石、近くに軍楽台も設置すると良し。 指導持ちと組めば倍に、さらに連環持ちと組んで2部隊にかければ4倍に。 妖術、落雷は巻き込んだ部隊の数は関係無く、一律で3。
火罨発動	2	罨を一度に何個発動させたかは関係無し、1個でも5個連鎖させても一律で「2」。 火計で罨を発動すれば2+2で4となる、残念ながら連環で火罨を2回発動することはできない。
計略失敗	1	火矢や放射で発動すると武力、適性、知力の三つの経験値が同時に入るので効率が良い。 連環持ちがいない場合や敵部隊が接近していない場合はこちらがお勧め、しかし少々金がかかる。

拠点コマンド

行動	入手経験値	備考
武器、軍馬生産	2	兵装生産のついでに経験値も入ると思って。
兵器、艦船生産	4	発明、造船を持ってる武将と共に10日で生産が定石。 兵器が生産できるついでに経験値も入ると思って。
駆虎、二虎、流言	成功	5
	失敗	1
	勝利	10
舌戦	さらに追い込む	20
	敗北	1
	LV1	10
技巧研究 発明、 火攻	LV2	20
	LV3	30
	LV4	50

政治経験値

出陣中

行動	入手経験値	備考
軍事施設設置、補修	1	経験値はおまけ程度と思って。

拠点コマンド

行動	入手経験値	備考
開発	穀倉、造幣	4
	銅雀台	10
	その他	3
吸収合併	2	闇市から工房まで一律。
商人コマンドを実行	5	兵糧の「売り」「買い」や量は関係無し、政治経験値上げはこれがメイン。
探索を実行	1	金やアイテムを発見してもしなくても同じ。

探索で人材を発見	登用しない	0	
	登用する	3	魅力経験値5も同時に入る。
親善		3	
捕虜交換成功		8	
停戦、同盟成功		5	
同盟破棄		2	停戦した国と戦いたい場合は、一回同盟を結んでから破棄すればよし。
外交失敗		1	ただし勧告の場合、魅力経験値が+1となる。
	LV1	10	
技巧研究 防衛、内政	LV2	20	技巧研究は、余裕があれば人材府が建設してある都市に能力を上げたい武将を集めてからに。
	LV3	30	
	LV4	50	

魅力経験値

出陣中

行動	入手経験値	備考
汎用イベント 夫婦の助け 、 義兄弟の気炎	3	狙うほど効率は良くない。
遺跡・廟発見	10	遺跡・廟の登場位置が事前に判明してるのならば、上げたい武将を指導持ちと共に派遣。

拠点コマンド

行動	入手経験値	備考	
徴兵	2	徴兵を行うときは、統率と武力を上げたい武将もセットで派遣。	
登用	成功 失敗	5 1	余裕があれば、上げたい武将に軍師推薦がでるまで待つという手も。 (在野か捕虜の登用以外にそんな余裕なんて無いと思われるが。)
勧告	成功 失敗	20 1	入手経験値は多いのだが狙ってできる行動ではない。

適性経験値

CからBまでに必要な経験値: 150 , BからAまでに必要な経験値: 200 , AからSまでに必要な経験値: 250 ,

出陣中

行動	入手経験値	備考
通常攻撃	1	通常攻撃の場合、クリティカルでも入る経験値は同じ。
一斉攻撃	1	参加した部隊全部に入る。
支援攻撃発生	2	適性経験値だけなぜか2入る。
戦法成功	3	「クリティカル発生系特技」を持つ武将が用意できない場合はとりあえずこれで。
戦法クリティカル発動	4	「クリティカル発生系特技」を持つ武将と指導持ち武将とセットで。適性経験値と武力経験値稼ぎはこれがメイン。
攻撃を受けて耐える	1	通常か戦法かに関わらず。
通常攻撃で撃破される	1	
戦法攻撃で撃破される	0	なぜか戦法で撃破されると入らない仕様。

- イベントによる適性経験値については [イベント](#) をご覧下さい

経験値の効率の良い稼ぎ方と能力値を上げることによる有用性

(有用性に関しては著者の主観が多分に含まれているので無視しても良いと思います。)

統率経験値 を稼ぎたいならば敵の施設はできるだけ破壊した方が良いです。

特に陣、砦、城砦は敵部隊撃破と同じ値の統率経験値が入ります。

しかし敵勢力の施設の破壊は、基本的にこちらが敵国に攻め込んでいる状態でしか出来ないのが普通時は輸送部隊を率いて自動補給を繰り返す方法で稼ぐのが良いようです。

年間最大 『144』

また、無印でプレイされている方にお奨めの裏技としてこういう方法があります。(通称『土塁稼ぎ』)

まず土塁か石壁を設置しその回りを味方部隊で正六角形の形に囲みます。

その真ん中に弩兵の乱射が霹靂研究済みの投石器で攻撃します。

これで1ターンで18の統率経験値が入ります、指導持ちと組めば36です。

年間最大 『1296』 !!

『土塁稼ぎ』は技巧ポイントと功績も反則的に入るのでゲームバランスを崩す恐れがあります、ご利用は計画的に。

武力経験値 は「クリティカル発生系特技」をもつ武将と共にひたすら土塁か石壁に戦法を繰り返すのが良いようです。

また船や井蘭や弩兵の火矢、木獸の放射で火罨を発動すれば知力経験値も同時に入ります。

1ターンにつき最大で武力と適性が『8』知力が『4』入るので、総合的にこれが一番経験値を稼げます。

年間最大 武力&適性 『288』 知力 『144』

また敵部隊が接近してきたら積極的に一騎討ちを仕掛けるのも武力上昇の近道です。

有用性

武力は部隊攻撃力に直接影響するので、高武力持ちをたくさん用意しておけば
2正面作戦ができてたり、クリーンナップが出陣してる時に攻められた場合にも対処できるようになります。

知力経験値を上げるのに一番効率が良いのは「指導」「連環」と組んだ部隊で敵を2部隊まとめて攪乱をかけたりすると知力経験値も3×2×2で12も入ります。

年間最大『432』

敵がこない状態の時は、火罨を設置して「指導」と組んだ部隊で火計を発動させるのが一番良いようです。

年間最大『288』

ただし、火罨稼ぎは結構お金がかかるので財政に余裕があれば。

有用性

軍師の知力は、進言的中率や行動力の回復量にも影響があるので、積極的に上げておいた方が良いでしょう。

論客も知力が舌戦時の攻撃力・防御力や持ち札の枚数に影響するので、積極的に上げて良いと思います。

また軍師、論客以外の文官でも、兵装生産量UP、兵器生産期間短縮、計略成功率UP、太守ならば敵の流言が回避しやすいなど、良い事ずくめなので上げておいても損は無いです。

武官でも知力が高ければ計略にかかりにくくなり、副将で知力を補う必要が無くなるので、特技のみに重点を置いた編制も可能になります。

知力100ならば事実上「洞察」と同じ効果が得られるので、知力70以上で特技が微妙な武官なら（趙雲、姜維、甘寧、徐盛、徐晃、張遼など）知力を上げてから別の特技に書き換えてみるのも面白いかもしれません。

政治経験値を上げたい場合は商人コマンドを実行するのが一番効率が良いようです。

年間最大『180』

他には「後方都市で闇市を建設しては撤去する」というのを繰り返す作業もあります。

こちらは一人につき年間最大『108』

魅力経験値は基本的に上げにくいのですが

魅力を上げたい武将に登用の軍師推薦が出るまで待ってみたり

遺跡・廟を「指導」持ちと一緒に発見する、といった工夫で少しは多く稼げます。

後は基本的に徴兵を繰り返すしかありません。

徴兵は年間最大『72』

有用性

魅力は徴兵や登用だけではなく、行動力、新武将の初期忠誠値、登用時の武将の初期忠誠値、褒美による忠誠値UP量、季節またぎによる治安の低下などにも影響するので

特に君主は上げておいた方が良いでしょう。

適性経験値は基本的に武力と同じです。年間最大『288』

「指導」持ちと「クリティカル発生系特技」持ちと共に土壘、石壁、火罨に戦法をぶつければ約1年で適性Sにできます。（適性がAの場合）

また能力研究で上げた適性は、今までに蓄積された適性経験値とは干渉しません。これをうまく応用すると例えば

警兵適性Bで経験値を192まで蓄積した武将に能力研究で「警兵A」を付与すれば、警兵Sまでに必要な経験値は58で済む

なんてこともできます。

よって適性がCかBの武将でも適性が上がる寸前まで適性経験値を上げておいてもムダにはなりません。（上がってしまったら、また溜め直しになるので注意）

またコメント欄の方に情報提供して頂きましたが

土壘の周りに稼ごうたい兵科+兵士大勢で配置して、土壘に乱射もしくは霹靂研究済みの投石器で攻撃を食らって稼ぐ。投石部隊の数に比例した経験値が稼げる。という荒技もあります。

この方法で稼ぐと、理論上は1ターンで30部隊（射程付き投石器を含むと54部隊）から攻撃を受けるので**2~5ターンで適性を上げることが出来ます**。（検証済み）

オート委任でこの荒技を使う場合、技巧『神火計』は研究しない方が良いでしょう。『神火計』を研究していると委任部隊はなぜか土壘に火計をかけてしまいます。

他にも周りに城塞や軍樂台を設置しておく、なお良いでしょう。

この方法は減少する兵士数の量も少ないので（C~Sまで上げて平均1000強程度、城塞付きならさらに減少）非常に効率も良いです。

もっとも、この方法はそれだけの武将数、警適性S持ち、投石器、広い土地等が必要になるので簡単には行きませんが、

（おすすめの土地は**武威**北、**零陵**北、**襄平**北西、遺跡候補地周辺、**会稽**西か南）

有用性

兵科適性をSにしておけば、適性を上げる為に副将を入れる必要が無くなるので、特技のコンボの幅が広がります。

「クリティカル発生系特技」を持つ武将はそれに該当する適性を上げておいても損は無いです。（武力も上がりますし）

一騎討ちや舌戦の敗北、外交や計略が失敗しても、最低+1は入ります。

行動力が余っていたり、引きこもりプレイなどをしている時は経験値稼ぎに興じてみるのも一興かもしれません。

801

- 能力を1上昇させるのに必要な経験値はどれくらいなのでしょう。 -- 名無しさん (2007-09-04 19:43:40)
- +1000です、また+1000を超えた経験値は繰り上がるようになっています
つまり知力経験を+99まで上げたあとに、攪乱等の計略を実行すると
知力が1上がり、経験値は+2の状態になるわけです。 -- 801 (2007-09-07 12:56:16)

- 項羽の兵器適性は5年ぐらいで上昇したのですが
(pkではない)、pkで槍兵Aの武將を
Sにしようとしてもなかなか上昇しません。
技巧は全て研究済みなのに、しかも槍神を副將にしてるのに -- 名無しさん (2007-12-30 23:05:51)
- 技巧が全て研究済みならば、その槍兵Aの武將の適性経験値は+80まで溜まっているはずですが、Sまでに必要なのは250ですからあと+170必要です。そこでクリティカルを43回成功させないと槍兵Sにはできません。弩兵や兵器の場合は罾や石壁に戦法を掛けることが出来るので比較的上げやすいのですが、槍、戟、騎は敵部隊がいないと戦法が出せないの以下のような方法が必要になります。まず1部隊で攻めてきた敵を遠距離攻撃等で1000人以下にして混乱させます。その敵部隊の近くに軍樂台を設置。槍A+槍神+詩想or樂奏で兵力1の部隊を編成しその部隊に槍兵戦法を掛けまくるといった方法です、しかしこの方法でも最低430日はかかります。君主の場合は「アイテム充実」等のイベントがあるのでA~Sに適性を上げるのは簡単ですが、一般武將の場合は膨大な時間がかかります。気長に根気よくやるか、面倒ならばAに上がった時点でSに編集するかの方が良いかと。 -- 801 (2008-01-03 15:26:49)
- 適性をAからSに上げるのにも、この『「指導」所持者効果』を組み合わせれば飛躍的に短縮できます、最低220日でSにできます -- 801 (2008-11-18 11:12:11)
- PCPKでも指導持ちの効果を確認。32ターンで適性をA Sにできるのだからすごい効果。 -- 名無しさん (2008-11-23 05:36:07)
- 私が書きかけで中途半端な状態になっていたページを仕上げた方、ありがとうございます。おかげでWiki編集のやり方を多に勉強させていただきました。それから魅力経験値の色は勝手ながらピンクに戻させていただきました。戦隊物にはやはりピンクが欠かせないと思うのでw (6人いるので戦隊物じゃねーじゃんと言われればそれまでですがw) -- 801 (2008-12-24 14:25:00)
- 知力経験値の色を黒に、政治経験値の色を緑にしてみました。 -- 801 (2009-01-20 10:11:05)
- 弓や兵器の適性上げは、政治を上げたい武將で土壘など建て、そこにクリティカル特技持ちと指導持ちで土壘を戦法クリティカル連発 -- : (2009-02-24 16:00:58)
- 能力値90であと10の経験値を得ると91になる武將に能力研究で 高を習得させると、能力値は95になり90あった経験値は0になるのでしょうか？ -- 名無しさん (2009-11-22 14:25:13)
- 聞いておきながら自分で実験しました。どうやら能力値を95に伸ばしても経験値は以前のままのようです。 -- 名無しさん (2009-11-23 22:20:09)
- 一騎打ちの経験値はトドメを刺した武將だけですか？交代とか参加した武將全員に入るのでしょうか？ -- 名無しさん (2010-01-01 18:48:37)
- トドメの人だけ -- 名無しさん (2010-02-15 14:47:13)
- 火罾の経験値を追加しました -- 801 (2010-03-03 15:30:36)
- 落雷の経験地は1つばい、ただ一度に最大7入る上に味方にも撃ち込める。撃破すれば統率(こっちの方が3倍上がる)も上がり技巧も増えるので一石三鳥。 -- 名無しさん (2010-05-30 08:47:52)
- どこかに書いてあったけど、同一部隊に指導を二人入れると指導持ちそれぞれにも二倍の特典が生じるっていうのは、CS版でも有効なんでしょうか？ -- 引きこもりレベル上げ (2010-06-12 01:40:24)
- >引きこもりさんへ、PC版だけではなく、PS2でも有効です。新武將で指導持ちをたくさん作り、脳筋武將に同伴させましょうw。戦闘のプロが育成できます。 -- 名無しさん (2010-06-14 21:22:33)
- 政治経験値の件
商人コマンドだと一都市につき一人だけだが、闇市場なら三人いっぺんに実行できる。政治68とか69を70にしたいとき(合併が10日で終わる)とか83や84を85にしたいとき(農場や市が一人で30日にて完成)などに有効かも。地味すぎて使えんかw? -- 名無しさん (2010-06-16 04:58:50)

まあ、闇市ばかり造る訳にもいかないのと、開発地に限りがあるから。

- 安全な隅の都市を取ったら、育てたい三人でやる感じかね。 -- 名無しさん (2010-06-16 08:14:45)
- 連環 + 指導 + 知力向上委員で火罨 + 火計を実行すると 8 倍。
金はかかるが、上昇が早いなの。何より失敗がないのがいい。
運良く研究で連環が出たら、是非ともお試しを。95 から 100 まで上げるのに必要なターンは 63。
これを長いと見るか、超早いと感じるか。 -- 名無しさん (2010-06-16 14:31:33)
- 火薬の隣にはどうやって着火させるの？ 敵部隊相手だと失敗もあるだろうし、そもそも毎ターン戦闘があるわけでもなし。??? -- 名無しさん (2010-06-16 19:57:27)
- 実験しました。
(武将 A & B + 指導) というユニットを作り、統率 1 上げるのに何ターンかかるか？
たったの 25 ターンで OK。これってスゴイことじゃありませんか？
ちなみに、補給されるほうも補給するほうも兵 1 にして自城の近くでやらせると、万一の時にも次ターンで戻れますので安心。さらに補給部隊の兵糧も 200 も持たせておけばほぼ 5 年分はあるので放置しといても平気です。イマイチな武將に統率 + の枠を使いたくない時にはお勧めです。
まあ問題は指導持ちをどうやって増やすかなんですがね。 -- 名無しさん (2010-06-17 03:04:01)
- あの一、3レス前の人は PC 版で検証なさったのですか？
私は PS2 版で検証したのですが、連環は火罨には 2 回発動しませんでした。
なのでここにも「連環は火罨には 2 回発動しない」と書いてしまったのですが、これでよろしいですか？ -- 801 (2010-07-31 18:59:50)
- 妖術、落雷を追加しました。
間違いがあれば遠慮なく更新してください。 -- 801 (2010-09-24 17:07:21)
- 今更だけど、経験値的には神将などの通常攻撃クリも結局ただの通常攻撃と同じだってこと？
やっぱり戦法は大事なだね。 -- 名無しさん (2011-02-07 15:35:32)
- 遅ればせながら検証しましたが、通常攻撃クリも入る経験値量は変わりません。 -- 801 (2011-02-27 20:04:39)
- 太守になってるだけで一月に魅力経験値 + 1 でもよかった -- 名無しさん (2011-04-08 17:14:30)
- 槍、戟、騎の適正稼ぎ
土塁の周りに稼ぎたい兵科 + 兵士大勢で配置して
土塁に乱射もしくは霹靂研究済みの投石器で攻撃
で攻撃を食らって稼ぐ
投石部隊の数に比例した経験値が稼げる。
-- 名無しさん (2012-01-22 01:10:02)
- 霹靂で、作りかけの石壁にあてた分は技巧値なし。
経験値も入らないだろうな。 -- 名無しさん (2012-01-28 01:02:03)
- × 2
情報提供、本当にありがとうございます！検証してみました。ちゃんと兵科適性上がりました w
それにしても凄い方法思いつきましたね ~ ! w -- 801 (2012-02-03 00:12:43)
- 霹靂あり + 神火計無しだと完全にオートで攻撃を続けてくれるから
弩も殴られて稼ぐ方が楽な気がする w
神火計があると何故か土塁に放火する

後城砦と軍楽台を立てておくと

兵士と兵装と食料を節約 & 気力管理をせずに済む

城砦は有効範囲の中と外で被害が全然違う。 -- 名無しさん (2012-02-06 12:23:38)

名前:

コメント: