

- [戦争の基本](#)
 - [戦略概論](#)
 - [戦術概論](#)
 - [兵糧](#)
 - [兵科](#)
 - [攻撃](#)
 - [攻撃クリティカル](#)
 - [支援攻撃](#)
 - [一騎討ち](#)
 - [計略](#)
 - [その他](#)
- [施設](#)
 - [総論](#)
 - [一覧表\(PK準拠\)](#)
- [陸戦](#)
 - [野戦・行軍](#)
 - [攻城戦](#)
 - [防衛戦](#)
 - [戦略的撤退](#)
 - [港関戦](#)
- [水上戦](#)
- [コメント](#)

戦争の基本

[\[部分編集\]](#)

戦略概論

- 端へ端へ攻めるのが基本。隅を取れば前線以外の都市に物資と人材を割く必要が無い。隅の都市には戦闘に不向きな文官を置き、後方生産都市として運用できる。
- 停戦や同盟を活用し、多方面に戦線を広げることは避ける。特に武将の頭数も居ないのに無思慮に多数の都市を抱えるのは愚策。守りやすい都市に防衛線を敷こう。
- こちらの被害を最小限に抑えて成果を挙げるのが重要。そのためには単に殴りあうのではなく、計略や罠、さらには流言による引き抜きなどを駆使する。

戦術概論

- 何をあいても敵を混乱・偽報状態にさせてタコ殴り。
 - 混乱状態の敵部隊へは戦法成功率が100%で、反撃も受けない。ZOCもなくなる。混乱状態にするための主な手段は攪乱と螺旋突（乱突）。
 - 偽報状態の敵部隊への戦法成功率も100%で、反撃も受けない。ただしZOCは残る。退路を塞げば混乱とほぼ同様に扱える。偽報状態にするための主な手段は偽報。
- 兵科の中で最も汎用的なのは弩。通常、部隊の1/3は弩で編成したい。
 - 火矢は着火すれば単体攻撃最強クラスの上に、技巧「応射」を持つ弩部隊以外からは反撃を受けない。
 - 特に適性Sの乱射持ちは技巧「強弩」で射程が3になると鬼。武将が特に偏ってなければ技巧研究は「強弩」から狙おう。
- 火罠を有効活用すべし。こちらも反撃を受けない上に、敵の負傷や消火による気力消費が見込める。特に本道などで敵が一列に並んだ所での火球はなかなか。
 - ちなみに、火罠は敵が設置したものも使える上に、停戦・同盟中の敵部隊を巻き込むことも可能。ただし設置自体は自領でないといけない。
- 部隊の兵力を抑えて、多数の部隊を繰り出した方が有利な場合もある。状況に応じて割り振りを考えよう。
 - 弩兵による火矢、火罠、計略を主として戦う場合がそれにあたる。火のダメージは部隊兵数に依存しないし、計略失敗時も他部隊で再度計略をかけられる。

槍兵による螺旋突（乱突）や特技「疾走」持ちを含む騎兵部隊にも過大な兵力は不要な場合がある。

- 有能な敵武将は出来るだけ登用したい所だが、親愛・義兄弟・夫婦関係のために決して登用に応じない武将や非常に強い武将は斬っていった方が楽。
脱走した諸葛亮と5回も6回も戦いたくないはず。
- こちらの一線級武将が捕縛されたら、即捕虜交換。「論客」持ちが居ないと3000以上の金がかかるはずだが、金より人。絶対にお得だ。

兵糧

- 1ターン = 10日当たりの兵糧消費量は以下の通り。通常部隊の場合、兵士数と同数の兵糧を携行すると10ターン = 100日持つ。
- 1部隊が持てる兵糧の上限は兵数に関係なく5万まで。
- 兵糧が0になると兵が毎ターン大幅に減ってゆく。
- 部隊兵数が8000を越えるあたりから、道中の消費量が重くのしかかってくる。行軍途中で補給するなどの工夫が重要。

状態	兵糧消費量
行軍中	兵士数の1/10
輸送中	兵士数の1/20
駐屯中	兵士数の1/40
港開駐屯中+屯田	0

- 陣・砦・城塞には範囲内の部隊の兵糧消費を軽減させる効果がある。消費軽減率は以下の通り。
- 特に城塞の効果は絶大で、収入の乏しい高難易度だと嬉しい。
- PC版無印では効果範囲が1狭い。

種類	範囲	兵糧消費軽減率
陣	2	15%
砦	3	30%
城塞	4	50%

兵科

詳しくは「[兵科](#)」で。
戦法攻撃では槍 馬 戟 槍の三すくみが成り立つ。通常攻撃にこの三すくみ補正は無い。
弩は得意不得意はないが、直接攻撃に弱い。兵器は基本的に施設向けだが、衝車以外は部隊も攻撃できる。

兵科	特徴
槍兵	攻撃力と防御力のバランスが良い。自部隊が砂地にいると戦法不可。 稀に混乱させる螺旋突（乱突）がメイン。クリティカルだと必ず混乱させるので、「槍将」や「神将」なら実に頼もしい。突出しや二段で押した相手をぶつけることでダメージ。味方にも適用されるので注意。
戟兵	攻撃力は低いが防御力が高い。どんな地形でも戦法発動可能。 複数部隊を巻き込む戦法が実に便利。防御力の高さを生かして盾役にするといい。 PKでは敵武将の捕縛率が他の兵科より高い。
騎兵	攻撃力と移動力が高いが防御力は低い。相手部隊が湿地・森・棧道・浅瀬・毒泉にいると戦法不可。計略「伏兵」が使えない。 戦法発動すると敵武将が戦死する可能性がある。また、強制一騎討ちが発生することもあるので、武力の高い武将に率いさせたい。 複数部隊への攻撃は不可。「白馬」が技巧研究で騎射が可能。
弩兵	攻撃力と防御力はどちらも低い。相手部隊が森にいると戦法不可。戦法は施設にも可能。 間接攻撃は威力が低めだが基本的に反撃を受けない。火矢は着火ダメージを考慮すれば単体攻撃としては最強クラス。 貫矢と乱射は複数部隊を巻き込むが、乱射のみ味方部隊にも当たるので注意。「射手」で森に攻撃可能。「弓神」で乱射が味方に当たらなくなる。
兵器	移動力が低い。通常攻撃・反撃ができない。衝車は部隊への戦法不可。井蘭は相手部隊が森にいると戦法不可。計略「伏兵」が使えない。 通常攻撃ができないので気力が尽きると棺桶と化す。ただし誰でも戦法可能で、戦法成功率は適性や攻撃目標によらず100%。衝車以外なら、攻城戦はもちろん防衛戦でも活躍できる。

攻撃

- 戦法攻撃は爆発的な威力はないが、反撃による被害が通常攻撃に比べて少ない上に、混乱や着火などの追加効果や複数部隊攻撃が狙える。
 - 気力が減っても部隊攻撃力や防御力に影響はないので、積極的に使うべき。行軍中でも軍楽台や「楽奏」「昂揚」などの効果で回復できる。
- 状態異常でない敵部隊を近接通常攻撃するのは最後の手段。よほど兵力に余裕があるか敵部隊の能力が著しく低い場合は除くが、
 - 例え状態異常にある敵でも戦兵技巧や「不屈」「金剛」などの効果で無効にされる場合がある。敵部隊の状態と特性の両方に気を付けること。
- 一斉攻撃は参加するのが3部隊くらいまでは、個別に攻撃したときよりもダメージが少ない。しかし、反撃による被害は圧倒的に少ない。
 - 反撃を受ける部隊は一斉攻撃を指揮した部隊なので、統率の一番高い部隊、すなわち最も防御力の高い部隊にさせよう。
 - 単体攻撃に比べて敵将の捕縛率が高いのもポイント。
 - 9部隊ぐらいでやると、官職や兵数にもよるが、エースメンバーなら一撃で城や関が陥落する。
- 統率が65を切るようだと、いくら武力が高くても反撃を含めて攻撃を受けた時のダメージがかなり大きい。
 - 殴り合いをする部隊なら、最低でも75は欲しい。しぶとさが全然違う。
 - 多少攻撃力が低くなくても、統率の高い武將を主将にしたほうが扱いやすいユニットになる。

攻撃クリティカル

- 通常攻撃のクリティカルは見分けるのが難しいが、攻撃時の音響/視覚効果が違う。技巧Pが+5になるので技巧Pに注目。
- 戦法攻撃でクリティカルが発生すると主将のカットインが入り、与えるダメージが1.15倍になる。
 - 螺旋突（乱突）の混乱効果や火矢の着火効果が必ず発動する。
- クリティカル発動率は、兵科適性と同一部隊内の人間関係で上下する。
 - 義兄弟や配偶者、親愛武將でまとめると、クリティカル系特技なしでもそこそこ発動するようになる。

支援攻撃

[支援攻撃](#)を参照のこと。

一騎討ち

[一騎討ち](#)を参照のこと。

計略

- 気力を消費する。「百出」があれば全計略の気力消費が1になる。
- クリティカル時は「天」のカットインが入る。

計略名	気力	効果	備考
火計	10	隣接マスに火を放つ。	クリティカルで持続ターン数が増加。
消火	10	周囲2マスのうち1ヵ所の火を消す。	クリティカルで目標のマスに隣接する全マスも消火。
偽報	15	周囲2マスの敵部隊を、数ターンその部隊の所属拠点に向かわせる。	クリティカルで偽報が必ず2ターン以上続く。偽報状態の部隊は反撃不可で、戦法が必中。
攪乱	15	周囲2マスの敵部隊を、数ターン混乱させる。	クリティカルで混乱が必ず2ターン以上続く。混乱状態の部隊は反撃不可で、戦法が必中、一騎討ちの成功率がアップする。
鎮静	10	混乱、偽報状態の味方部隊を回復させる。	クリティカルで対象と隣接する全味方部隊も鎮静。
伏兵	10	隣接する敵部隊に損害を与え気力10ダウン、さらに混乱状態にすることもある。自部隊が森にいて騎兵と兵器でない場合のみ使用可能。	クリティカルで気力20ダウン+ダメージ増。伏兵の攻撃は通常攻撃扱い。「連戦」が発動したり相手の「金剛」や戦兵技巧で防がれる場合もある（その場合も相手の気力は減らせる）。伏兵の攻撃自体は反撃を受けないが「連戦」が出た場合2回目の攻撃は反撃を受ける。
同討	20	自部隊に隣接する敵部隊が、その敵部隊に隣接する敵1部隊に攻撃する。兵器に対しては使用不可。	クリティカルで同討を受けた敵部隊が、隣接する全敵部隊に攻撃。同討の攻撃は通常攻撃扱い。「連戦」が発動したり相手の「金剛」などで防がれる場合もある。

計略名	気力	効果	備考
妖術	50	周囲2マスにいる敵部隊と、その部隊に隣接する全敵部隊を混乱または偽報状態にする。 特技「妖術」か「鬼門」を持つ武将がいる時のみ使用可能	クリティカルは偽報・攪乱に準ずる。
落雷	50	周囲2マスの指定箇所に雷を落とす。落としたマスとその周囲6マスの部隊・施設・拠点にダメージを与え炎上させる。 範囲内にいる味方部隊、施設も被害を受けるので注意。 特技「鬼門」を持つ武将がいる時のみ使用可能。	クリティカル（落雷成功後に火計などにてクリティカルと同じ画面が出てきた場合）で攻撃力が上昇。 落雷は術者部隊には当たらないため、隣接して使うことで弩兵部隊よりも戟兵部隊に近い運用ができる。 必ずしも敵部隊を狙う必要はなく、空き地を狙うことで散開した敵にも対応可能と、使い方次第で弱点を補完可能。

- 攪乱で敵を混乱させてできるだけ敵の行動機会を奪うのが、被害を抑えて勝つための基本戦術である。
- 偽報は攪乱のZOC残留を許容できる状況なら攪乱代わりに使えるほか、隘路で渋滞する敵を撤退させて道を開いたり、敵の兵糧切れを狙う場合に使える。
- 火計はダメージ的にはあまり期待出来ないが、消火させることで敵の行動をある程度封じることができる。また、火は壁の代わりにもなるし、火傷による能力低下も期待できる。
- 同討は意識しないとなかなか使う機会はない。こちらの兵力が少ない場合に代わりに攻撃してもらったり、渋滞中の敵の消耗を図る場合に有効。
- 伏兵は地形と兵科を選ぶため、こちらもなかなか使う機会はないが、稀に混乱の追加効果が出ると強力。ただしクリティカルでも混乱不可効果は確定ではない。
- 妖術・落雷は非常に強力だが気力消費50がきつすぎるので、基本は特技「百出」持ちとセットに使うこと。
 - 落雷は一発で普通に2000くらいは持って行くので味方を巻き添えにすると壊滅することがある。それどころか着火により焼死する可能性もあるので要注意。
 - 落雷には「虚実」などの100%成功系効果が反映されず、成功率は75%が上限（状態異常の部隊には10%増）。

その他

- 部隊撃破時に隣接部隊が多いと敵将捕縛率上昇。戟兵戦法や一斉攻撃で倒しても同様。
- 諸葛亮や曹操に兵2000人ほど与えて（兵力が少なすぎると勝手に混乱してしまうのでこの程度は必要）攪乱・偽報を連発すると時間稼ぎになる。

施設

[\[部分編集\]](#)

総論

- 各種施設はZOCが発生するので、建てておくだけでも違う。ただし、土塁・石壁・火罨にはZOCが発生しない。
- 全体的に値が張り、特に壁をたくさん敷設すると非常に金がかかる。PKだと軍事府のある都市領内での建設費が2割引になる。
- ちなみに敵の移動ルートは壁があるとそれに沿って移動し、通れないor街道上にあるものは破壊しようとする。
- 兵器部隊は施設を建設・補修できない。同盟・停戦中の勢力内では破壊も建設もできない。
- 陣系建設費は、機種によって違う。PC版無印1500、PC版PK500、他は1000。
 - PC版無印は効果範囲が1マス少ない上に、状態異常の回復効果が存在しない。
 - PKは太鼓台の効果範囲が3マス。
- 所属対象がある施設（櫓や陣）は、技巧研究でグレードアップさせるとその結果が既存の施設にも適用され、自動的に上位の物に更新される（陣 砦など）。
 - このため、所属対象がない壁や火罨は元のもの設置されたままになる。
- 施設の効果範囲は青色の半透明で、火球系の罨の予想軌道は黄色の半透明で表示される。

一覧表(PK準拠)

名称	建設費	耐久	防御力	効果	備考
陣	500 ~ 1500	1100	9	周囲2マス以内の味方部隊へのダメージ15%減。 兵糧消費15%減。状態異常の回復率増。 通常攻撃されると反撃。	範囲・効果共に心もとない。防衛戦、もしくは計略メインで戦う時に。 衝車・木獣にほぼ一撃で粉碎される点に注意。

名称	建設費	耐久	防御力	効果	備考
砦	500 ~ 1500	1100	10	周囲3マス以内の味方部隊へのダメージ25%減、兵糧消費30%減。状態異常の回復率増、通常攻撃されると反撃。	範囲が拡大し兵器の一撃にも耐えられるようになった。隘路に設置し、後方から弩攻撃+補修でかなり粘れる。
城塞	500 ~ 1500	1100	11	周囲4マス以内の味方部隊へのダメージ35%減、兵糧消費50%減。状態異常の回復率増、通常攻撃されると反撃。	非常に強力。防衛、侵攻を問わず幅広く使える。
弓檣	600	700	7	周囲2マス以内の敵に約150~300のダメージ。	攻撃力はともかく射程が2マスでは話にならない、ZOC狙いで建てよう。
連弩檣	600	700	10	周囲3マス以内の敵に約300~700のダメージ。	射程が伸び弓檣とは雲泥の差。投石台より弱い死角がなく、コストも低いのがウリ。建設力が高い部隊だと1ターンで建つのも魅力。
土塁	300	400	8	設置マスへの進入を妨害。ZOC無し。	障害物。部隊の通常攻撃でも一撃で壊れることがある。完成後補修もできず気休め程度。
石壁	300	400	10	設置マスへの進入を妨害。ZOC無し。	障害物。部隊の通常攻撃には2回程度耐えられる。完成後補修ができないのは土塁と同じ。どうせ設置するならこのほうが頼もしい。土塁より堅い。
太鼓台	500	800	7	周囲3マス以内の味方部隊の与ダメージが15%向上。一騎討ち成功率20%アップ。	武力の高い武将が多いなら。通常なら一騎に応じない格下の相手も受けてくれることがある。
軍楽台	800	800	7	周囲2マス以内の味方部隊の気力を毎ターン10回復。	遠征時の気力回復のお供に、都市近くで気力稼ぎもできる。
石兵八陣	1200	1000	7	隣接した敵部隊を一定確率で混乱させる。確率は敵部隊の知力に依存。	混乱付加確率は知力50で8割ぐらい、知力70で5割、知力90で1割といったところ。必ず石兵八陣に接するような狭い道に建てると有効。コストが高いのがネック。街道上に設置するとCOM自部隊が攻撃して発動したりするので要注意。
投石台	800	1000	7	周囲2~3マス以内の敵に約700~1100のダメージ。	隣接部隊には攻撃できないので壁などでフォローすべし。高台上や川沿いに建てるのが有効。技巧「霹靂」の効果は適用されない。
火種	200	200	1	周囲1マス以内を火で覆う。	弩兵戦法の火矢、槍兵戦法の二段、「鬼謀」を持つ武将での着火、もしくは技巧「神火計」研究後でないとい自爆必至で使いにくく、威力も高くない。
火炎種	200	200	1	周囲2マス以内を火で覆う。	威力強化と範囲拡大がなされ、非常に使いやすくなった。技巧「神火計」のおかげで誰でも自爆を回避して使える。
業火種	200	200	1	周囲2マス以内を火で覆う。混乱付加効果あり。	威力強化と混乱付加効果が追加された。超強力な殲滅兵器。混乱付加確率は高め。
火球	200	200	1	3マス転がり、軌道を炎上させる。	2部隊以上巻き込めるならかなり有効。設置担当と着火担当を分担するのが定石。どこに転がるか分かりにくいので自爆しないように注意。
火炎球	200	200	1	5マス転がり、軌道を炎上させる。	本作で最長の射程を誇る罫。街道を進軍中の敵軍勢を先制攻撃で一網打尽にできる。どこに転がるか分かりにくいので自爆しないように注意。
業火球	200	200	1	4マス転がり、軌道を炎上させる。施設を貫通する。	射程が4マスに短縮したが、威力向上して施設貫通も可能となり、非常に強力。どこに転がるか分かりにくいので自爆しないように注意。
火船	200	200	1	周囲1マス以内の部隊を火で覆う。混乱付加効果あり。	水上版火種だが、混乱させることがある。ダメージは1000程度。敵部隊のみに着火する。混乱付加確率は業火種に比べると低め。開発地を守るための 護岸工事 にも使える。

- 表の『防御力』は [こちらのブログ](#) と [ダメージ検証](#) を参照。
- 建設用の部隊の「建設力」は、兵5000程度まではかなり比例的に上昇するが、それ以上多くてもあまり建設力は向上しない。
 - 兵8000以上はほぼ無意味な模様。
 - 輸送隊にやらせると概ね三分の一に低下するので運用法には注意。ただし兵数によるリミットは解除されるので大人数の輸送隊なら問題ない(詳しくは特技の築城を参照のこと)。
 - 特技「築城」があれば、建設力は単純に2倍されると考えてよい。
 - ちなみに兵5000だと築城持ち+部隊の政治78以上、ならば太鼓台・軍楽台は1ターンで完成。
 - CS版でCOMが勝手に作った低政治の築城持ちも、高政治の副将と組ませれば有能な建設部隊になる。
- 軍楽台は武力の高い武将がいなくて訓練ができないときに都市の兵士をめいっぱい輸送隊で持ち出し隣接させると気力がどん

どん上がる。

- 陣は防御力が上がり兵糧消費が抑えられるのでその周りで戦えば長期戦になるほど効いてくる。
- 主戦場になりそうな場所に築城持ちをつれた騎馬兵でいち早く到達し、砦なり台なりを作ればかなり有利。
- 知力100でもごくたまに石兵八陣にかかる。ただし間接攻撃には反応しない。
- 自部隊数が相手より多ければ手数を生かして太鼓台を、そうでないなら基本的な汎用性のある砦等がよい。
- 壁を本気で防御に使うなら二枚・三枚と厚くすればかなりの時間稼ぎができる。
 - 作るほうも大変だが、兵器部隊の気力も削げてなかなか捨てたものではない。兵糧切れの可能性も高くなる。
- 火罨は敵味方関係なく使えるので設置 敵が先に放火 味方に大損害ということのないようにしたい。特に業火球・業火種は取り扱いに注意(ex決戦制覇南郡争奪)。
 - 混戦の時(ex決戦制覇の五丈原)にも地雷大作戦で味方が爆発することもある。

陸戦

[\[部分編集\]](#)

野戦・行軍

- 兵糧は多めに持っていこう。敵拠点までの日数分+敵迎撃部隊殲滅までにかかる日数分は最低限必要。
 - 遠征時は念のため、陣や軍楽台の2つくらいは建てられるだけの金は持っていこう。
- COM勢力はプレイヤー勢力の部隊が自領内に侵入してから迎撃部隊を出撃させる。
 - 地形表示にある所属都市をよく確認しておこう。上手くいけば、無傷で狭隘な難所を突破できたり、一気に敵の城近くまで進軍できたりする。
- 長期戦では軍楽台で気力を回復しながら戦う。
 - 気力回復系特技を持つ武将も有効活用しよう。盾役は「怒髪」持ちに、とどめ役は「昂揚」持ちにさせるなど。
 - 最悪の場合、弱い武将相手に一騎討ちを申し込み、断らせることで気力を10ずつ回復させる事も可能。
 - 城を攻略したあと、気力回復のため何ターンも訓練するのは愚策。軍楽台を建設しながら進軍すれば、気力消費は随分抑えられる。
- 都市を攻め落とした後は内政施設がほとんど撤去されてしまうので収入が見込めない。そのため輸送部隊は必ず随行させること。
 - もちろん敵部隊に攻撃されないよう、後方に控えさせ、補給や鎮静で後方から援護させよう。
 - 輸送部隊の兵糧消費は通常の半分。戦闘部隊の兵力を最小限にしたまま行軍し、戦闘直前に補給すれば兵糧を節約できる。ただしこの作戦は補給量を任意調節できるPC版に限ったものであるが...

攻城戦

- こちらから攻めた時の敵のパターンは、
 1. 領内に入った時点で迎撃(兵力大) 出撃した次ターンにこちらが出撃した拠点の兵数低下を確認してこちらの拠点を狙ってくることもある
 2. 都市からの出撃と同時に攻撃出来る範囲に入った時点で迎撃(兵力中)
 3. 籠城(兵力小)のいずれか。
- 敵兵力が10000~8000以下ならまず籠城してくる。
 - ただし、兵舎が無いと8000以下でも迎撃に出てくる為、不用意に敵の兵舎を破壊してしまうと、逆に受けなくていい損害を受ける事がある。
城の耐久を削るか、城兵を削るか予め決めておこう。
 - また、守備隊が一部隊も出ていないと出撃してきやすい。全ての守備隊を倒さず、あえて一部隊残しておくのも手。
- 敵の守備隊の兵糧は大抵100日程度。長期戦に持ち込んで兵糧切れにする手も。
 - 地形や状況にもよるが、少数の囷部隊を使って守備隊を釣るのも有効。
 - 敵部隊がすぐ戻れない所まで引き付けたら、自領と敵領を往復するだけで敵は自滅する。
- 敵城に武将が少なければ出陣したところを攪乱し、城を殴る。
- 武将が多ければあらかじめ野戦で兵力を削る。
- 兵士数が多ければ兵舎と練兵所を壊すと兵士数がかなり減る。(破壊部隊の兵士の増加量の比ではない)
- 急ぐ時は一斉攻撃も混ぜていく。統率の高い戟部隊で行くと被害が少なくなる。
- 実は兵力は投石より井欄の方が削れる。
- 霹靂付きの投石や弩の乱射は、敵城のド真ん中を狙うとダメージアップ。

- 弩兵は貫矢が中心。これも敵城のド真ん中を狙うとちょっとだけダメージアップ。
ちなみに無印とPKでは貫矢が仕様が違う、攻城戦ではPKの方が強いようだ。
- 耐久減らし狙いなら火矢でももちろんいい。
- 直接攻撃時の反撃を受けたくないなら、火球攻撃も効果的。特に火神+業火球2連は、それだけで耐久の低い都市なら落とせる威力。
- ついでに敵の内政施設を壊しまくっておくと技巧ポイントがたまってお得。
どうせ占領時にほとんど壊滅するし、投石(霹靂で効果倍増)、乱射、業火球が効率的。
- あまりお目にかかるチャンスはないが、落雷を使うとLV3の施設も火の追加効果で難なくぶっ壊せて爽快。
 - 「百出」が居ると気力1なので霹靂や乱射よりも気力が節約できる。
- 「捕縛」持ちで陥落させると捕虜-。特に敵が大勢力の時は、敵武将の頭数が減って深刻な戦力不足に陥る場合もある。
 - ただし、次のターンで月が替わる時は、必ず十分な金を持つ部隊を拠点に入れておくこと。
 - 特に攻城兵器部隊が捕縛持ちだと忘れやすい。折角大量捕縛しても資金不足で翌月解放とか洒落にならない。
 - ちなみに無印だと投石や弩などの間接攻撃や、火球攻撃で拠点を落とした場合にも「捕縛」効果が適用されるが、PK版だと「捕縛」持ち部隊が **拠点到隣接している必要がある**。
多少パワーダウンしたが、隣接さえしていればOK。

防衛戦

防衛に限らず全ての戦闘に言える事だが、「最小の損失で最大の損害を与える」のが大鉄則。
特に、防衛戦を意識しなければならぬ局面ではプレイヤー側の人員・兵力・兵装といった国力が相手より劣勢な場合がほとんどだろう。

そんな状況下でむやみに直接攻撃で殴り合いをやったのでは、いくら戦法が発動しても波状攻撃を受ければたちまち詰んでしまう。

そこでお勧めなのが、弩や井蘭などによる間接攻撃だ。
城の近くに壁や陣などで防御線が築けるなら、最優先で築城し、進軍を阻まれ立ち往生した敵に射撃をあびせるとよい。
また、弩と違い、適性Cの部隊が攻撃しても一定の率で着火することがあるのも見逃せない。
同一射程内でやりあえば相応の被害も出るが、直接攻撃の反撃ダメージと火矢による着火ダメージを比較すれば、総合的には守備側優位。
無論、長射程なら一方的なアウトレンジ戦法となり、無傷で防衛することも決して不可能な話ではない。

中でも井蘭系を防衛用に使用した場合、兵装の消耗が防げるのが大きい。
残り兵数が1でも帰城さえできれば折り返しすぐに限度一杯の部隊で出撃できる。
槍・戟・弩・軍馬が、兵が減った分と同数で消耗するのは大きな違いだ。
また、弩と違い、適性Cの部隊が攻撃しても一定の率で着火することがあるのも見逃せない。
さらに特に技巧研究をしなくても、能力研究で比較的短期間に射程3の攻撃手段を手に入れられる点は戦術上、攻守共に長きにわたって優位性を発揮する。
「射程」の特技を持つ武将が複数手に入れば、この点に限れば極端な話、能力研究さえ不要だ。
そのへんを頭に入れて軍備や国力を整えていけば、遠からず互角以上に戦える時がやって来る。
細かいことは以下の各論を参考にするとよい。

- 攻められる可能性があるなら、内政施設は櫓系と壁で防備しておく必要がある。こればかりは攻められてからでは間に合わない。
地形上防衛施設が建てにくく、内政施設防衛の難しい都市([小沛](#)や[寿春](#)など)には、どうしてもそれなりの武将を駐屯させておく必要がある。
港のある都市なら楼船も配備しておきたい所だ。
なお、川沿いの土地は敵に隣接される心配がないため、投石台を置いておくのが効果的。
また、水上からの攻撃ポイントに事前に火船を置いておき、敵に立ち入らせない作戦([護岸工事](#))もある。
- さて、雑魚武将だらけの城を攻められたらどうするか。
他方面から主力武将を呼び寄せるまで、もしくは徴兵と兵装生産が完了するまでの時間を稼ぐ事が基本だ。
予め敵の進軍経路に壁や弓櫓を敷き詰めておくと、相当に時間が稼げるだろう。相手の気力を消耗させる効果もある。
- 城の周りに到達されたら、弓櫓/連弩櫓が有効だ。攻撃力にはそれほど期待できないが、しっかり建てた分だけの働きはしてくれるはずだ。
敵が破壊を試みるため、戦闘被害を吸収してくれる上、時間稼ぎにもなる。ZOCが発生するのも嬉しい。余裕があれば壁も作ろう。
また、こちらが雑魚武将だらけの時は得てして逆に、知力や政治はまだマシだったりするもの。
攪乱をかければ効果倍増だ。敵の数が多く捌ききれないなら、偽報で一時的に遠くに行って貰うのもいいだろう。
雑魚武将だらけだと、通常攻撃では反撃の損害が本当に馬鹿にならないため、弩兵の火矢を主力に戦うと有利だ。
着火した場所は塞げるし、壁との相性も良い。敵が既に城壁に張り付いていれば部隊が狙われる可能性も薄い。
敵兵科が兵器以外なら、むしろ城壁に張り付かせたほうが戦いやすい。ただし徴兵の効果は半減するので注意。

- 時間稼ぎと言う意味では、普通に火計で壁を作る他、火罨も有力だ(特に自軍武将がどうしてもなく雑魚な時)、隘路で敵が一行に並んだ所に火球を転がす作戦は、攻撃力も期待できる。
ただし火種系は技巧「神火計」が無い限り自爆必至。設置にも、政治70程度の武将で兵力1000弱が必要なので、自爆テロにしてもちょっと使いづらいだろう。
かと言って予め設置しておく、逆に敵に着火されてしまうと言う辺りがどうにも・・・。
予め敵の進路(主に街道)の左右を火種で埋め尽くしておく、連鎖着火で1部隊に2~3発当たり、それなりのダメージ&火の海で時間稼ぎが可能だが、
あくまで一発限りの上(再建には数ヶ月を要する上に、敵の後続部隊に妨害される)、予算も果てしなくかかるので、この作戦は防衛と言うより、敵に攻めさせて兵を削ってからカウンターを狙う攻撃的戦略として使おう。
- また、弱い武将で不毛な防御戦を続けていると、気力不足で詰む場合がある。徴兵と訓練と戦闘を繰り返していると、どうしてもいずれ気力が尽きるのだ。
長期戦になりそうならば非軍楽台を建設しておきたい、練兵所・軍事府(PKのみ)も有効だ。
ガチでやり合えるだけの武将が揃っているなら、櫓系だけでなく皆系も優秀。兵糧消費の軽減や反撃もおいしい。
- ちなみに連続攻撃を喰らっている場合、捕縛した武将の扱いに一考を要する。
符節台を建設してあくまで登用を目指すのもいいが、脱走されると厄介と思われる時には、片端から斬首する手もある。
今後の展望のみならず、親愛・血縁・相性なども加味して考えるといいだろう。

戦略的撤退

- あらゆる手を尽くしても都市を守りきれないこともあるだろう(ex:S1張角で、劉焉と公孫瓚が勢力合併して南皮に大挙して来た場合)、
中盤以降で城を手放す事態になることは上に挙がる先人の教えの数々を守ればまずないはずだが、後半シナリオの小勢力、特に超級では「撤退でさえも勝つための戦略」なのである。
- 基本にもあるが、例え手薄であろうと攻め取れても守りきれない自信が無いなら攻めないのがセオリー。
ただし、人材目当てで取って登用後に攻められたら放棄するのも立派な戦略の内、技巧Pと相談しよう。
- S1張角の様に、ゲーム開始直後の領土は広くても全てを守りきるのは無理と判断したなら、始めから放棄してしまってもかまわない。
これは領地が一国しかない小国で始め、より有利な土地に本拠地を移す時も同様。
- 始めから放棄する予定の都市は開発はほとんどしない事。兵も輸送部隊が出せる程度あればいい。
そうすると取られた時の技巧Pの消費も少ないし、意外と敵は攻めてこなかったりする。あくまで意外とだが、逃げる時はさっさと逃げる。変に粘って戦力を消耗するより、早目に引いて十分な戦力を整えてから戦うべき。
- 敵が城に張り付くと移動コマンドは使えないので、最悪輸送隊を出して武将を脱出させる。兵器や艦船は予め脱出させておくこと。
脱出に際し武将数と同じ(最低でも武将数÷3の)兵が必要となるため全兵士を脱出させないこと。
敵に騎兵(or精鋭 兵)がなく絶対に近接攻撃を受けないなら1輸送隊に3人ずつ入れてもいいが、
そうでなければ1部隊1人で組む、1部隊3人では通常攻撃での捕縛率も馬鹿にならない。
兵糧はうまく調節すると兵糧切れ 部隊消滅で早く帰れるが、一つタイミングを間違えると陥落寸前の自城に逆戻り。
大した量ではない筈なのできちり200日分ずつ積むのも悪くはない。
- 騎兵には追いつかれる可能性があるため、撤退の可能性のある防衛戦では予め騎兵を潰しておく。
釣り戦法を使うなら兵器隊の相手は不要。敵が兵器を多く持ち出したときほど有効。
- 落ちる可能性があるなら可能なうちに厩舎や鍛冶を撤去するのも有効(兵舎はさすがに陥落寸前まで使いたい)。
- 城が落ちた直後は建設物を用いての釣り戦法が効果抜群(敵が剣兵を差し向けるようになればしめたもの)。
そもそも城が取られる時点でそんなゆとりはないはずだが、それでも決行するかどうかは自己裁量。

港関戦

棺桶。どんなに大兵力を駐屯させても取りつかればあっという間に耐久が減って落とされる。太守が居ないことが多いので反撃もしょぼい([ダメージ検証](#) を参照のこと)。大兵力相手に籠城しても耐えられない。
城壁強化を研究すればある程度は耐えられるが、所詮耐えるだけだ。耐久力の回復も遅く、長期戦には向かない。

兵の駐屯所と考え、とりつかれる前に迎撃すること。とりつかれたら詰みだと思ったほうがよい。

下手に兵と武将とが駐留して粘っていると、陥落した際に捕虜になる危険がある。
どうせ関や港からはロクな反撃はできないのだから、占領後すぐに侵攻するのでもない限り、兵や物資ごとさっさと撤退しておくのがよい。
あと、さすがに関・港に誰もいないと一撃で陥落して突破を許すので、とりあえず剣兵でよいから5000ほど輸送しておけば（訓練も不要）、
よっぽど遠くでない限り迎撃隊の到着までの時間稼ぎにはなる。

ぶっちゃけベストな選択は、とっとと明け渡してしまうことだ。
その上、こちらに出てこれない様、逆にとりついてしまう。
棺桶に閉じ込めて攻城兵器でポッコポコにしてやろう。
この場合、投石+霹靂だとちょっと戦いにくい。塞ぎ係を多数用意して、よけながらローテーションするか、火矢なり衝車なりを使おう。
これを **棺桶作戦** と言い、はっきり言ってズルいので、うまい人は自粛すべし（笑）。とは言え背に腹は替えられないか。

その他

- 関の周りは険阻な地形が多いので渋滞して一列に並んだ敵を火球で火達磨にするなど地の利を生かさそう。そのためにもある程度の金は日頃から関に置いておくべき。
- 複数の迎撃部隊で関で気力を回復しながら戦法連発。関の後ろには軍楽台を設置しておくのもいい。
- 井欄の火矢は誰がやっても100%成功する（着火は別だが戦法発動なので反撃がない）。弩兵よりこちらを使おう。

水上戦

[\[部分編集\]](#)

- 水軍適性Sがごろごろいる孫呉のお家芸。他勢力は孫呉と水上戦をしてはいけない。
 - COMは適正をあまり考えてはいないが、孫呉は戦闘要員がほぼ全員AかSなので適正無視でもあんまし弱くならない。
 - [周瑜](#)と[孫策](#)の断金コンビが同じ部隊にいる場合、水上では勝ち目が無い。おとなしく陸に上がらせて弩でちょっとずつ削ろう。
 - する場合でもせめて適性B以上で編成すること。火矢が使えるだけでずいぶん違う。
 - 装備は楼船以上で、できる事限られているので、部隊の基礎能力が重要。5~6隻はできれば常に確保しておくべし。
- 火船は地形に着火しない(水上なので当たり前)上に罨なのでZOCも無い。
 - よって進路を逸らすことはできない、が部隊着火と混乱効果は与えられるので敷き詰めておくのと足止めが楽。
 - 沿岸に櫓や投石台を建設しておくとなお良し。
- ぶっちゃけ水上用特技の実用性は今一つ。しかも投石は水軍Sでなければ使えない。
 - よって水上はあっちもこっちも火火火。なので火神の天下である。自分の船が燃えない周提督は水上ではやりたい放題だ。
- 逆に攻撃側は支援用施設が利用できず、基本的にガチンコで攻めざる得ない。少々の兵力差は適性で何とでも覆されるので不利なようなら十分な兵力で攻めたい。
 - 幸い水上は広いので罨を使って敵主力を遠くに誘い出し、その間に数を頼みに港を制圧 陸戦と持ち込むといい。
 - 適正B(と落とす港によっては若干の兵糧の余裕)があれば、武将のいなくなった対岸の港を火矢で落として橋頭堡にし、被害なしで水上戦を回避することも可能。
- COMはあまり水軍適性を考えずに編成してくる。
 - 孫呉のように無敵艦隊を組めるのなら攻守を問わず、可能な限り水上で戦闘するようにすると被害を抑えられるだろう。

コメント

- **R** 石兵八陣はコスト高いね。これ一個作るのに1200か。不評というのもうなずける。道を塞ぐんなら陣系たてた方がいいものね。 - 名無しさん 2011-03-03 21:32:26
- **R** 英雄集結・永安でプレイしてて趙雲が来襲してきたときに混乱させることができたから、場合によっては有用だと思ったんだけど、いかんせん高いね。 - 名無しさん 2011-03-03 21:39:43
 - **R** へー洞察武将でも混乱させられるんだ。それは知らなかった。でもやっぱり高い。だから自分は(今のプレイでは)城塞で道塞ぐ。 - 名無しさん 2011-03-03 21:52:20
- **R** 今さら感のある質問ですが、棺桶作戦って何のことでしょう？ぐぐっても出ないのですが・・・ - 名無しさん 2011-03-06 16:36:57
 - **R** ググってもでないよw関とか港とか都市をわざと敵に落とさせて、攻城兵器でポコするという作戦。 - 名無しさん

2011-03-06 18:18:14

- **R** 利点としては、一万の兵だろうがなんだろうが、耐久的な問題で一瞬で蒸発させることができること、難点としては、強すぎてゲームがつまらなくなることw - 名無しさん 2011-03-06 21:27:51
- **R** はて、石兵八陣は味方が攻撃して発動なんて事あったか、渡りの傍とかによく配置してるがついぞ見た事は無いが - 名無しさん 2011-03-06 20:45:02
 - **R** それは俺も思った。そもそも、勢力に所属してる施設なんだから味方が攻撃なんてできないはずだよな...? - 名無しさん 2011-03-07 18:13:57
- **R** 今日、一騎打ち乱用した。これほど太鼓台をありがたく思ったことはなかった。カクを呂岱で一騎打ちで捕まえて斬首。爽快。 - 名無しさん 2011-03-22 21:52:39
- **R** 石兵八陣を5,6個建てて周りに石壁を敷き詰めるとかなり時間稼げるよ。かなり金と造る場所が無いとできないけど。寿春の北や平原の北や長安の西とかいいかも。自分は寿春の北でやらせて頂きました。 - 名無しさん 2011-06-09 19:21:41
 - **R** ア、長安の東だった。西でもいいけど。 - 名無しさん 2011-06-09 19:23:26
- **R** 部隊コマンドって実行順変えると戦法の結果(クリや失敗)が変わるよね? - 名無しさん 2011-08-25 01:15:36
 - **R** 変わる - 名無しさん 2011-08-25 01:42:24
 - **R** あと昨日気付いたんだけど、画面を動かすと結果が変わらない? 具体的には遠方の戦争の結果で「〇〇が死亡」と出たんでリロードしてそのフィールドを表示してみたら死なず、再度リロードして自領を表示していると死ぬ。何度繰り返してもそうなるんで、画面表示しているときとしてないときでは処理が違うんだらかと。 - 名無しさん 2011-08-31 07:58:06
- **R** 一騎討ちの「急所」の攻撃力は「必殺技」より明らかに低いですね? なので(必殺技の75%程度?)と書いておきました。それと暗器を当てて相手が負傷したのって見たことが無いので「稀に負傷することがある」って書き込みも消しておきました。 - 801 2011-09-22 20:52:26
 - **R** 必殺技と急所はダメージ同じだろ - 名無しさん 2011-09-22 21:04:45
 - **R** 自分なりに検証してみました在必殺よりも10%程度低いという計測結果が出ました。しかし錯覚の可能性も高いので「急所の威力は必殺技一発と同程度」と書き換えておきました。 - 801 2011-09-23 11:34:13
 - **R** もう一度検証してみたら約85%という結果になったので現行スレに検証方法を投稿し、こちらにも「必殺技1発の約85%程度(検証中)。」と書かせて頂きました。まだまだ検証は続ける予定ですのでもう少しお付き合い下さい。 - 801 2011-09-23 20:46:40
 - **R** 暗器で負傷はありますよ (PS2PK) - 名無しさん 2011-09-22 22:33:40
 - **R** 暗器の「稀に負傷させる」を復活させました(これについては勉強不足でしたね)急所の威力についてはもう少し検証してみます。 - 801 2011-09-23 00:56:16
 - **R** 暗器の「稀に負傷させる」をやっぱり消しておきました。一応、現行スレ【三国志11】三國志11 Part92【ちよいワル胡車児】の550氏と552氏において他の人の確認は取りましたので。 - 801 2011-09-23 11:29:54
 - **R** 現行スレで「負傷がある」という方も出てきているので、「検証中」くらいの書き方の方が良いかも。偽退却とごっちゃにはなってないと思うが、記憶違いもあるから絶対とは言い切れませんね。 - 3 2011-09-23 12:49:56
 - **R** 書き換える前に確認して欲しい。機種でも仕様が違うし、単に思い込みとかもあるから。 - 名無しさん 2011-09-23 00:33:34
 - **R** そうですね、以後気をつけます。 - 801 2011-09-23 11:35:24
 - **R** 石兵八陣は直接攻撃しなくても範囲内(石陣に隣接状態)に居た場合は部隊相手に攻撃。戦法を使用すると発動判定がある模様(PCPK)。騎兵戦法で範囲内に入った場合や石陣に隣接状態の弩兵で離れた敵相手に攻撃した場合も同様。計略を使用

