

- [必要技巧ポイントと費用](#)
- [評価の目安](#)
- [槍兵](#)
- [戟兵](#)
- [弩兵](#)
- [騎兵](#)
- [練兵](#)
- [発明](#)
- [防衛](#)
- [火攻](#)
- [内政\(PK限定\)](#)
- [コメント](#)

必要技巧ポイントと費用

	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
必要技巧ポイント	1000	2000	3000	5000
費用	1000	2000	5000	10000

評価の目安

記号	評価内容
×	ほとんど使えない。もしくはコストパフォーマンスが悪い。 上級技巧が欲しい時に、やむなく開発するくらい。 使える場面も有る。もしくはコストパフォーマンスが悪い。 損と言うほどではないが上級技巧への通過点という認識で、 使える。開発して損はない。 積極的に開発すべし。 是非開発したい、非常に使える。

あくまでも目安なので、最終的には各自の戦略や状況に合ったものを研究するのがベスト。
普通にプレイすると全技巧コンプリートは無理なので、武将のメンツや立地を考えてある程度は絞っていい。
それを考慮するのもプレイ中の楽しみの一つである。また、評価に不満があれば、[技巧評価検討掲示板](#)の方へ、
くれぐれもここで議論を展開しないようお願いいたします。

部隊能力の上昇値については「[兵科](#)」を参照。

槍兵

名前	説明	評価	備考
槍兵鍛錬	槍兵戦法、通常攻撃のダメージ10%増加。		槍はこれを開発したらしばらくは放っておいていいかも。
兵糧襲撃	攻撃するたびに敵の兵糧が減る。	×	奪える兵糧は雀の涙ほど。実際問題としてほとんど無意味。
奇襲	森にいるときに攻撃すると反撃されない。		地形に恵まれないと意味がない。奇襲にこだわるより全体的に戦況を見るべき。
精鋭槍兵	槍兵戦法、通常攻撃のダメージ5%増加。 部隊攻撃力10%上昇。(武力×0.95) (武力×1.05) 部隊防御力10%上昇。(統率×0.95) (統率×1.05) 移動力が6上昇。(22) (28)		非常に強いが、槍兵自体が微妙な上に中間技巧二つが使えない。 槍将など、戦法クリティカル系特技とセットで初めて真価を発揮するので、 それらが主力に居なければ後回しでいい。

戟兵

名前	説明	評価	備考
戟兵鍛錬	戟兵戦法、通常攻撃のダメージ10%増加。		複数攻撃の戟戦法の攻撃力UPIはうれしい。
矢盾	弓攻撃を30%の確率で防ぐ。		使えなくもないが、あまり実感はない。

名前	説明	評価	備考
大盾	通常攻撃を30%の確率で防ぐ。		「金剛」「藤甲」とのコンボでカッチカチの防御に、伏兵なども防ぐが、戦法を防ぐことはできない。
精鋭戟兵	戟兵戦法、通常攻撃のダメージ5%増加。 部隊攻撃力10%上昇。(武力×0.90) (武力×1.00) 部隊防御力10%上昇。(統率×1.05) (統率×1.15) 移動力が6上昇。(22) (28)		移動力の上昇により敵の懐中に入り込み易くなるので複数攻撃が出来る機会が大幅に上昇する。 攻撃力もUPするので、まさに鬼に金棒。

弩兵

名前	説明	評価	備考
弩兵鍛錬	弩兵戦法、通常攻撃のダメージ10%増加。		複数攻撃の弩戦法の攻撃力UPはうれしい。
応射	弩兵が弩攻撃を受けると反撃。		発動の機会はあまり無い。 隘路での戦闘なら、敵が矢を射かけて来やすいので真価を発揮。 3マス手前からの弩攻撃/各種戦法は強力、あらゆる面で使いやすい。
強弩	弩兵の射程範囲が1マス伸びる。		「補佐」「射手」との相性が抜群。
精鋭弩兵	弩兵戦法、通常攻撃のダメージ5%増加。 部隊攻撃力10%上昇。(武力×0.85) (武力×0.95) 部隊防御力10%上昇。(統率×0.90) (統率×1.00) 移動力が6上昇。(22) (28)		弩兵は武将が弱くても使えるので、他の兵科よりはいいかも。 強弩を手に入れたついでにまず最初に精鋭弩兵を獲得するのがいいか？

騎兵

名前	説明	評価	備考
騎兵鍛錬	騎兵戦法、通常攻撃のダメージ10%増加。		北方では重要。コストパフォーマンスがいい。 河北の武将は騎兵の適性が高い者が多い点も考慮。
良馬産出	騎兵の移動力が4上昇。(28) (32)		元から速い騎兵がグレードアップするとすごい。
騎射	騎兵が弓攻撃をできるようになる。		騎兵は基本攻撃力が高いので、弩兵の攻撃よりもかなり強い印象。 反撃も受けないので騎兵の防御の薄さをカバーできる。親愛武将や「補佐」を生かして支援攻撃の嵐にしたい。 なおPC版では森へも騎射可能なので研究する価値は高い。
精鋭騎兵	騎兵戦法、通常攻撃のダメージ5%増加。 部隊攻撃力10%上昇。(武力×1.05) (武力×1.15) 部隊防御力10%上昇。(統率×0.90) (統率×1.00) 移動力が2上昇。(32) (34)		良馬産出で移動力が上がっている分、他の精鋭兵よりも移動力UPは少なめ。 それでもものすごい移動力と反則的な攻撃力は脅威。

練兵

名前	説明	評価	備考
熟練兵	気力の上限が100から120に増加。		無いよりはいいが、所詮は戦法可能回数が1回程度増えるだけで、戦局を覆すほどでは無い。 なお、研究後でも気力の現在値は変わらないので、研究後には各拠点で気力を上げる必要がある。 よって都市数が少ない序盤に研究した方が手間が少ない。
難所行軍	間道と浅瀬を通行できる。 栈道を進軍しても被害を受けない。		各地に栈道が張り巡らされている益州ならほぼ必須。 難所行軍を所持していないと間道と浅瀬上の敵に一切攻撃・計略ができず、櫓の効果も及ばないので注意。 それ以外の地域では使う機会は少ないが、いざという時に無いと困ることもある。 輸送部隊にも反映されるので、輸送日数の短縮にもなる。 COMが持っていると、遠方からでも手薄な都市を狙ってくる事がある。

名前	説明	評価	備考
軍制改革	指揮できる兵士の数が3000増加。		無官職の武将でも兵士8000は大きい。状況にもよるが、中盤以降はあったほうが便利。COMが持っていると果てしなくうざい。後半のシナリオ等で高い官位の武将が多いならあまり必要ない。
雲梯	拠点と建造物へのダメージが20%~40%増加。 (槍,戟,弩,騎,40% 攻城兵器,艦船,20%)		建設物への耐久値へのダメージ20%~40%UP。 都市・港・関の場合、耐久値と兵士数へのダメージ20%~40%UP(兵科によって異なる) 全兵科に適用されるため、あまり効果の実感はないが、実は結構強力。特に弩兵と攻城兵器のダメージUPは地味に嬉しい。

発明

名前	説明	評価	備考
車軸強化	兵器の移動力が4上昇。(18)(22)		これがないと兵器の移動が遅すぎる。
石造建築	石壁、石兵八陣を建設できる。	×	2つとも使用することはほとんどない。土塁と比べて石壁が格段に硬いということもない。
投石開発	投石、闘艦を生産できる。投石台を設置できる。		井蘭より射程・汎用性に優れ、野戦でも後方から砲撃で活躍。櫓より射程・威力に優れる投石台が作れるようになるのも大きい。ただし隣1マス目は死角になるので注意。敵部隊や城兵への攻撃力は井蘭の方が高く、耐久を削る点では衝車に劣る。海上で投石するには水軍適性Sが必要。また、拠点・施設への攻撃は強力だが、敵部隊への攻撃は火矢の方が有効。
霹靂	投石で周囲1マスにも被害。		多少の戦力差なら容易に逆転できる驚異的な破壊力、水軍適性Sで水上戦も無敵。敵内政施設無差別破壊で技巧Pが飛躍的に稼げるようになるので結果的に他の技巧獲得の近道にもなる。ただし味方の部隊や施設をも無差別に巻き込むデメリットが有るので、敵・味方の位置取りにかなり気を遣わなければならない。

防衛

名前	説明	評価	備考
工兵育成	拠点、内政施設の毎ターンの耐久回復量が増加。 拠点2.5倍(最高450) 内政施設2倍(最高135)	×	といっても回復量は少ない。有るに越したことは無いが別にいらない。
施設強化	砦、連弩櫓を設置できる。		砦は防御効果25%、兵糧消費30%減(PUKで周囲3マス)。陣と弓櫓は気休め程度の効果しかなく、この技巧でやっと使えるようになるレベル。しばらく防戦一方になりそうなシナリオなら、次の城壁強化も含めて、考慮に値する。
城壁強化	城塞を設置できる。 全拠点の耐久最大値が3000増加。		城塞は防御効果35%、兵糧消費50%減で非常に有用。(PUKで周囲4マス) 関や港が実用的な耐久度になるのも嬉しい。
防衛強化	拠点・陣,砦,城塞の反撃のダメージが2倍に増加。	×	そもそも拠点の反撃に頼ることのない様に立ち回るのが定石。兵器などへ反撃が無いので殆ど無意味。一応陣系統の反撃も強化されるので、城塞と組み合わせるとそこそこ強力。だがポイントに見合うかと言われると微妙。

火攻

名前	説明	評価	備考
木獸開発	木獸を開発できる。		衝車よりずっと強力。火がつくのも便利。部隊にも戦法が出来るようになり。
神火計	3マス先まで火計ができる。		槍兵、戟兵に遠距離攻撃の選択肢が加わる他、火種類を被害なく燃やせる。畷や地形等、一工夫あって初めて力を発揮する物。これ単体で強いというものではない。しかし着火による行軍妨害や弱将も十分運用できるようになるなど、有用なのは間違いない COMが持つとひたすら火計を繰り返し、むしろ弱体化する感が...

名前	説明	評価	備考
火薬練成	火炎種、火炎球を設置できる。		より広面積を燃やせるようになる。 火炎種・火炎球は火種・火球よりも圧倒的に使える。 防衛が格段にラクになる他、攻城戦でも威力を発揮。 ただし、業火種はたしかに強力だが範囲はこれ以上広がらない。 さらに、業火球は威力が上がる半面、対部隊だと射程が縮んでしまう難点がある。 消費技巧Pを考えて、火薬練成でひとまず止めるのもあり。
爆薬練成	業火種、業火球を設置できる。 味方への火のダメージが300上昇。 敵味方問わず火罨のダメージが300上昇。		火の威力の上昇の詳細は、 敵からの火罨、火計、落雷の追加ダメージ、火矢の追加ダメージを受けた場合の被ダメージが+300され、 味方が火罨を着火した場合の与ダメージが+300となる。 よって味方が爆薬練成を研究済みの状態で火罨で自爆した場合は（火の被ダメ300+火罨の与ダメ300）でダメージ+600となる。 「火神」で火をつけた業火種・業火球は超強力。 普通の人々が点火しても1500~2000ダメージは安定して期待できる。 ただし上記の通り、敵からの火矢・落雷による追加ダメージや、 火罨・火計の被ダメージも+300されるデメリットもあるので、 火罨をあまり使わない人は後回しにしても良いかもしれない。

内政(PK限定)

名前	説明	評価	備考
木牛流馬	輸送部隊の移動力が陸上・水上ともに3上昇。 (陸上25) (陸上28) (水上21) (水上24)		「運搬」「操舵」武将と組み合わせればすごい速度（操舵の効果はPC・CS版双方PKで確認）。 輸送隊は戦争時の補給、迅速な米売買など活躍の場が多く、 移動UPの恩恵は単純に後方都市からの輸送短縮というだけにとどまらない。
港関拡張	港や関所が保有できる、兵士・物資の最大数を増やす。 『金』1万 4万 『兵糧』10万 40万 『兵士数、兵装』3万 6万		これが無いとすぐに兵士がカンストしていらいら。 これなしでは港関を戦略拠点にはしづらい。 「屯田」との相性がいいので、港関の多い地域でこの特技を持つ武将がいれば優先的に獲得してもいい。 他、港関からの収入が大きい都市（ 長安 や 柴桑 など）では収入のロスをなくすことが可能。
政令整備	自勢力の都市の「治安」が下がりにくくなる。		巡察をあまりやらない委任した都市には効果そこそこ。
人心掌握	配下武将の「忠誠」が下がりにくくなる。		出陣中の武将にも効果がある。武将数が増え、長期戦も多くなる中盤以降は重宝する。 季節の変わり目をあまり気にせずに出陣できるので、快適にプレイできる。 褒美の行動力節約効果も結構バカにならない。捕虜になった武将にも適用される。

コメント

- 精鋭騎兵は元々 だった。精鋭系は で統一。 -- (名無しさん) 2011-03-05 00:30:31
- 結局議論スレは立たないのか？
雲梯の評価について議論したいのだが。 -- (名無しさん) 2011-03-05 00:36:00
- 議論スレを立てたいが、Wiki編集したことがないのでやりかたがわからない。
どなたかわかる方いたら、お願いします。 -- (名無しさん) 2011-03-05 20:07:19
- 雲梯の攻撃力UPの効果は槍,戟,弩,騎が40%UP, 攻城兵器,艦船が20%UPということが判明しました。
それと、勢いで解説文も書き換えちゃいましたけど・・・気に食わなかったら、お好きに上書きしてください。 -- (801) 2011-03-11 06:07:43
- 工兵育成と防衛強化の具体的な数値を検証しましたので、書き換えさせて頂きました。(PS2PK) -- (801) 2011-03-25 02:32:06
- ゴツツコツのことずっとパイツコツだと思ってた時期があるなあ -- (パイ突骨) 2011-03-25 20:48:22
- 一番右の列の技巧の評価軒並み高いけど、5000投資できるようになる頃には急場を脱してることが多いから個人的にはあんまりありがたみないなあ -- (名無しさん) 2011-05-28 14:55:09
- 勝手に主観で評価変えないように。 -- (名無しさん) 2011-07-15 20:58:38
- 評価記号マルとバツを大きめにしときました。 -- (801) 2011-08-07 16:51:30
- 研究中に死んで涙目
-- (名無しさん) 2011-09-10 13:37:38
- 人心掌握が に変わっているのだが、良いんですかね、放置していい？ -- (名無しさん) 2011-09-10 21:52:40
それが なら仁政なんて だなw -- (名無しさん) 2011-09-11 01:09:30
-
- 人心掌握良く変わるなあ？ か 、どっちが今の所の結論なの？ -- (名無しさん) 2011-09-12 17:22:10
- 個人的には同じコストで の爆薬練成より上だとは思えないので でいいと思う -- (名無しさん) 2011-09-12 18:17:18
- そもそも勝手に評価を変えるのはNG。 -- (名無しさん) 2011-09-12 22:57:26
- に変わる前が だったから が妥当だろう。 -- (名無しさん) 2011-09-13 02:53:18
- 神火計取ると土壘オート稼ぎ中の投石部隊が放火を始めた...土壘で稼ぐ場合はマイナス評価かも？
-- (名無しさん) 2012-01-05 22:53:29
- 最近技巧研究の欄が更新されてるが、どこが変わったのだろうか
無断で変更されてる場合は以前の評価が分かる人変更お願いします -- (名無しさん) 2012-02-14 17:12:18
- なんか人心掌握の評価が か かで編集合戦してるみたい -- (名無しさん) 2012-02-14 19:05:30
- 履歴見ればわかるけど元々は -- (名無しさん) 2012-02-14 20:07:48
- 仁政はPS2なら 、PCなら 、季節の変わり目を気にせず遠征できるのは大きい -- (名無しさん) 2012-02-14 21:28:52
- 検討板見てくればわかると思うけど でさえ過大ではと言われてるんだから なんて以ての外 -- (名無しさん) 2012-02-14 21:44:34
- 忠誠度が常に100じゃないと嫌な潔癖症な貴方には 。実際は人心掌握が研究できる頃には爵位が何度も上がって
配下武将の忠誠度は軒並み100を超えていて(ゲームでは100以上は全て100と表示されるが内部では255まで上がる)、
強弩なみに有効な技巧とは個人的には全く思っていないが。 -- (名無しさん) 2012-02-15 11:54:57
- また勝手に人心掌握が に・・・勝手に評価変更はNG、掲示板では でさえ過大評価の声すらあるのに、
仁政持ちを所属させておけば長期遠征も出来るし、義兄弟を自重しなければ寝返り防止も出来る訳だから、
コストパフォーマンスを考えるとそれほどでも無いと思う。投石や強弩は状況を大きく変える力があるけど、
人心掌握がそれに比肩する効果は無いと思うよ(あくまで個人的意見だが)。 -- (名無しさん) 2012-02-18 13:48:48
- おーいまだ編集合戦やってんのか~い -- (名無しさん) 2012-02-20 01:14:57
- おおい人心掌握を にしてる人よ、人心掌握が な理由を添えてまず討論掲示板で話し合ってくれよ
その上できちんと同意を得られてから書き換えてくれ -- (名無しさん) 2012-02-22 19:14:14
- 勝手に人心掌握の評価変更いい加減にして... -- (名無しさん) 2012-02-25 00:09:45
- 一旦、編集凍結できないものか... -- (名無しさん) 2012-02-25 00:21:30
- バックアップが酷いことになってますね。 -- (名無しさん) 2012-02-25 04:06:28
- そんなに人心掌握を にしたいならページ荒らしてないで掲示板来いよ -- (名無しさん) 2012-02-27 20:59:35

名前:

コメント:

投稿

[すべてのコメントを見る](#)
