

武将が増殖する...

214 : 名無し曰く、 : 2006/01/27(金) 14:25:36 ID:zVs/f5NF

これ、どうやってもできね・・・

漏れがやってる手順だと、武将が増殖する(;・`´)

以下、漏れの手順

修改 > 史実武将 > 任意の武将名右クリ > 所属設定 >

上の段の右端を移動させたい大名の名に

下の段の右端を移動させたい城に

> その武将を再度右クリ > 多項修改 > 最下部の城と大名を移動先へ変更

> 保存 > プログラムファイルの方にコピ

> 武将が時には7人とか増殖してる上に移動してねえ('A')

(家紋自体は変わってたりするんだが、普通に仕事してるみたいだ・・・)

浪人のもやってみたが、やっぱり増殖_| |

かれこれ数日悩んでる漏れをホステ

215 : 名無し曰く、 : 2006/01/27(金) 21:44:41 ID:blU2pPUL

武将を目的地に移動させ終えた後で

元々居た所在地の武将フラグを消しておかないとそうなる。

使い (添加) 終えたら、その後ちゃんと消せ (削除) とは良く言ったもんだ

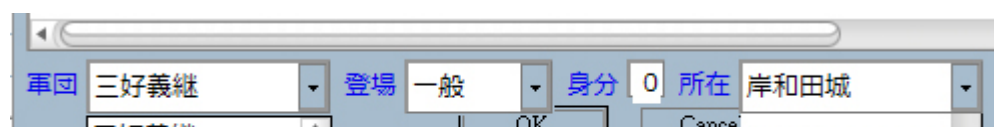
216 : 名無し曰く、 : 2006/01/27(金) 22:16:56 ID:blU2pPUL

とりあえず、武将の消し方。

例 松永久秀、久通親子を三好家 岸和田城から筒井家 筒井城に移動させる。

678	松永久秀	三好義継	岸和田城
679	松永久通	三好義継	岸和田城

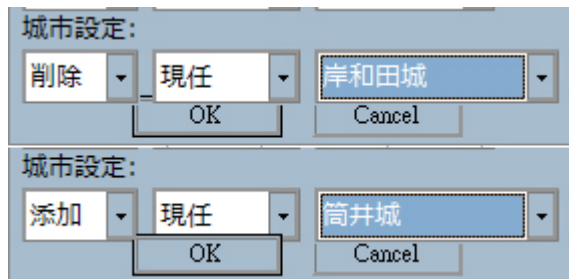
変更前



歴史武将から軍団と所在を変更。

678	松永久秀	筒井順慶	筒井城
679	松永久通	筒井順慶	筒井城

変更後



所属設定から、「松永久秀の所在位置を岸和田城から削除し、筒井城に加える」作業を行うために

"削除 - 現任 - 岸和田城"と"添加 - 現任 - 筒井城"を実行。



所属設定、適応後

所属設定に失敗した場合として

1. 所属前と所属先に武将が分身した時、所属前の武将がいた情報削除。
2. 武将がでてこない時、所属後の武将がいた情報を追加。

上記の方法をとることで、武将の城移動が可能になるのではないかな。

「一般武将等の場合」

史実武将 > 任意の武将名右クリ > 所属設定 > 都市設定 > 削除 > 現任 (*1) > 城・港 (*2) > OKボタン > データファイル保存

- 1 (任意武将の活動状況に合わせて"現役、捕虜、浪人、未武将"の中から適切なタイプを選ぶ)
- 2 (城・港は移動させた武将が元々居た場所を選ぶ)

「元服前の子供・姫等の場合」

史実武将 > 任意の武将名右クリ > 所属設定 > 勢力設定 > 削除 > 元服前 (*3) > 家 (*4) > OKボタン
> データファイルに保存

3 (子供・姫の活動状態に合わせて"元服前、未知 1、未知 2、姫"の中から適切なタイプを選ぶ)

4 (家はその子供や姫が所属している大名家の事。任意の子供や姫の欄に大名の名前が書いてない場合は特に弄らなくても良い)

武将を移動させ終えた後は上記の手順で必ず後始末を済ませておく事。

あと、武将の移動は手慣れるまで結構シビアなので

移動させる際には「多項修改」を使わず、1人ずつ移動 動作チェックを繰り返した方が良い。
かなり面倒臭いかもしれんが、確実に成功させる為にはその方が無難だな。

217 : 214 : 2006/01/28(土) 00:06:50 ID:hB78WdBj

やってみた

元の勢力に残像が残る_| |

例

松永久秀を三好 > 雑賀へ

雑賀に松永

三好に松永の残像 (武将名など残るも「武将自体」は居ない

なんでだ(・ ·)

218 : 214 : 2006/01/28(土) 00:14:28 ID:hB78WdBj

>史実武将 > 任意の武将名右クリ > 所属設定 > 城市設定 > 削除 > 現任 (*1) > 城・港 (*2) > OKボタン
> データファイル保存

所属設定/城市設定削除 右クリメニューでの上下の両端のタブ、どちらも下側のを選択

その後、

所属設定/城市設定 右クリメニューでの上下の両端のタブ、どちらも上側のを選択 + 仕えさせたい大名と所属させたい城を選択で保存 こび 残像拳

あれだな・・・、消し方が良く分かってないんだなきっと

ちなみに、天海で試した所・・・

織田に開幕に仕える 足利が在野で発見 織田から消滅 忠誠存在せず、浪人マークのまま足利
仕官
意味不明状態発生」 | |

くそっ・・・

219 : 214 : 2006/01/28(土) 00:21:41 ID:hB78WdBj
連続でバカさ加減露呈万歳('A')

多分物コ

>所属設定/城市設定削除 右クリメニューでの上下の両端のタブ、どちらも下側を選択
その後、
所属設定/城市設定 右クリメニューでの上下の両端のタブ、どちらも上側を選択 + 仕えさせ
たい大名と所属させたい城を選択保存 こび 残像拳

これの右クリメニューでの上下の両端のタブ、どちらも下側を選択
ここなんだな、肝は、
ここに、【右端タブで所属している大名・城も選択】
これで、元のを消せるって事なんだな

そうだよな?('A')

blU2pPULには感謝状を」 | | /

220 : 名無し曰く、 : 2006/01/28(土) 06:25:50 ID:ASfvV7YN
あくまでも、城市設定は現役武将用、所属設定は子供・姫用なので
両方いっぺんに稼働させると該当武将の分身が残ったりするエラーが起き易いのでご注意を。

ところで、一つお尋ねさせて頂きたいのだが
城市・所在設定する前、した後に該当武将の名前をダブルクリックで
その後現れる能力設定画面での武将の所在設定 (設定画面の最下部) はちゃんと済ませてる？

その部分も併せて設定し直しておかないと移動させた筈の武将の分身が残るよ。

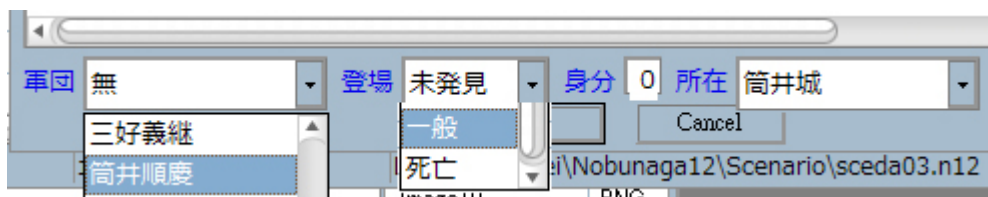
221 : 名無し曰く、 : 2006/01/28(土) 07:10:59 ID:ASfvV7YN

ついでに「浪人を現役武将へと格上げする場合」

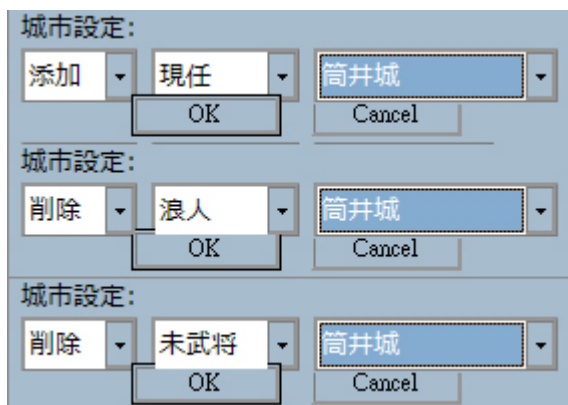
例 百地三太夫を筒井家 筒井城に仕官させる。

618	百地三太夫		筒井城	778	未発見
682	柳生宗厳		筒井城	536	未発見

変更前



歴史武将から軍団と所在を変更。



所属設定から「百地三太夫の未発見、浪人状態を筒井城から削除し、一般状態を筒井城に加える」作業を行うために

"削除 - 未武将 - 筒井城、浪人 - 現任 - 筒井城"と"添加 - 現任 - 筒井城"を実行。



忠誠0、不満々な百地三太夫。

出生年	1517	登場年	1532	死亡年	1591	仕官年	0
功績	0	俸禄	0	忠誠	0	仕官拒絶勢力	無
出生年	1517	登場年	1532	死亡年	1591	仕官年	1532
功績	0	俸禄	500	忠誠	90	仕官拒絶勢力	無

次に、現役武将の設定を入れる。

歴史武将から仕官年(登場年と同じでよい)、俸禄、忠誠度を記入。



最もネックなので俸禄設定で、百地三太夫は1100以下で不満、1200で収まり、1300以上で感謝。これは仕官年数が(百地三太夫は1517年出生、元服を1531年と数えても)39年と長いことから、ものは試しに仕官年をシナリオ開始年月に設定しなして、

百地三太夫	8000	69	90	600	普通	1	54
百地三太夫	8000	69	90	1200	普通	39	54

1年に変更すると俸禄設定600で不満収まる。

俸禄設定で大名の初期赤字を防ぐことも出来る。

浪人をCOMに発掘されず、自分の下へ仕官させたい場合は

所在フラグ削除の際に「浪人、未武将」それぞれ一つずつ選んでフラグを削除。

浪人だけ消しても稀に発掘されてしまう場合が有ったりするので念の為の未武将でも削除。

あと、浪人を仕官させた後そのまま放っておくと忠誠度がガタ落ちしてしまうので注意。

元々、浪人には俸禄と仕官年数の設定が何もされていないので武将画面に「不満」の文字が出ているワケだが

これを回避するには、歴史武将>該当浪人をダブルクリック>俸禄・仕官年数に適切な数値を入力で回避可能。

俸禄・仕官年数を調べる際には、その武将がどこぞの勢力に仕官済のシナリオを中華エディタで開いて

歴史武将>該当武将の能力画面上にある俸禄・仕官年数を参考にして入力すれば良い。

浪人の仕官設定年数によって俸禄の数値が上下するので
感謝 = 俸禄値のあげ過ぎ、普通 = 適切な俸禄値、不満 = 俸禄値が足りない、等
プレイ中、配下武将に対して俸禄を加増する画面を見ながら調整していくと良い。

仕官年数の設定はお好みでどうぞ
プレイ開始年数に併せて設定するもよし、史実通りの仕官年数に併せてみるもよし。
注意点としては、仕官年数を過去にさかのぼって設定するほど俸禄値が上がってしまうという
点。
古参の人材ほど無駄に高給取りでウハウハ、新参者は薄給でトホホなシステム。

補足として

119 : 名無し曰く、 : 2005/12/29(木) 09:01:42 ID:isgukQIX
中華エディタで武将配置替えをした際
在野武将から現役武将にクラスチェンジすると不満を持った状態になってしまいます。
忠誠度を100近くに上げて、俸禄を上げてても不満が一向に消えません。

武将の不満度を調整出来るタブなどはありませんでしょうか？

120 : 名無し曰く、 : 2005/12/29(木) 22:24:02 ID:c5S4eE3d
縁者にするのはいかがでしょうか？

121 : 名無し曰く、 : 2005/12/30(金) 00:01:13 ID:FSIHce3f
恐らく仕官開始年が「0」のままになっていると思われ。

必要俸禄は仕官年数に比例するみたいなので、
在野武将から現役武将にチェンジした時に
仕官開始年を変更しないままにすると
仕官年数が15XX年となってしまう、
俸禄もトンでもない額になってしまうという...

さらに補足として

467 : 名無し曰く、 : 2006/06/17(土) 19:17:04 ID:H+SrboeX
浪人を家臣にさせるのってむずい。
所属設定の勢力設定と城市設定している時に混乱してくる。

475 : 名無し曰く、 : 2006/06/20(火) 09:36:16 ID:exVHocBS
浪人を弄るときは城市設定のみ
削除 浪人 城をやった後、添加 現任 城
後、多項修改で軍団 登場 所在も弄くる

498 : 名無し曰く、 : 2006/06/26(月) 22:11:14 ID:+a6GUaUo
これって初期設定で浪人にできないのかな？
所属設定で変えても、身分に浪人ってやつがないから...

499 : 498 : 2006/06/26(月) 22:32:12 ID:+a6GUaUo
スマンできたわ