

33 : 名無し曰く、 : 2006/09/03(日) 12:14:33 ID:EsiY5HZh

城変更方法 (ねこまんま併用)

私がやっている方法で説明します。

まず変えたい城をどのようにするか決める。

本城1 ノーマル

本城2 ノーマル+棟門

本城3 ノーマル+鉄城門

本城4 ノーマル+二の丸

本城5 ノーマル+棟門+二の丸

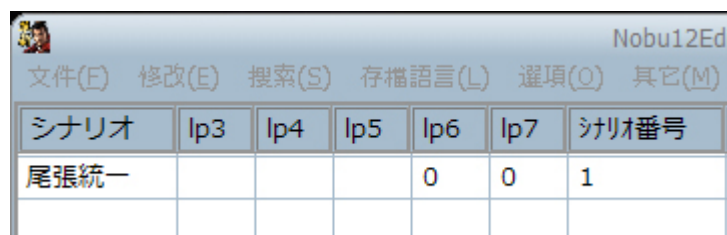
本城6 ノーマル+鉄城門+二の丸

本城7 巨城

中華起動シナリオ読み込み、ねこまんまを起動。

スペシャルねこまんま57号 (呼称: ねこまんま)

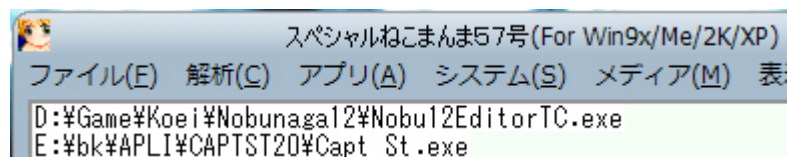
<http://www.vector.co.jp/soft/win95/hardware/se254476.html>



シナリオ	lp3	lp4	lp5	lp6	lp7	シナリオ番号
尾張統一				0	0	1

シナリオを開始、中華エディタを立ち上げて、対象シナリオを読み込み、ここでは実験としてシナリオ1、"尾張統一"を選択。

メモリ検索の比較用メモリ確保・記録する。



Nobunaga12/Nobu12EditorTC.exeを選択。

メモリ検索 - 比較用メモリを確保・記録ボタンを押す。

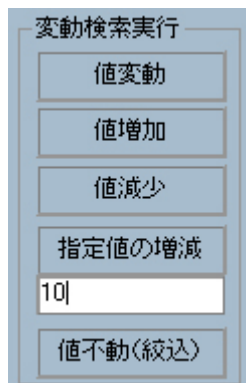
78	清洲城	織田信長	織田信長	本城1	8760
----	-----	------	------	-----	------

目標は織田家の清洲城を"巨城"に変えること。

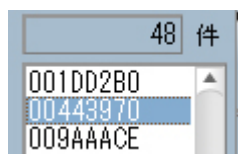
拠点情報で変えたい城の兵士数を任意値 p 。

清洲城の兵士を8,760から8,770に変更。変動値は10。

変動検索の指定値の増減で検索して、検索結果の(0044????)となっているほうをクリック。



指定値の増減を"10"と入力し、検索。

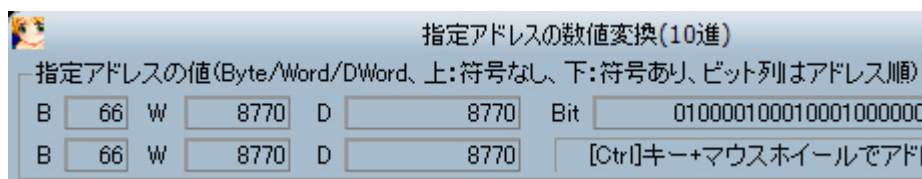


今回は48件が候補になったが、対象は唯一の"0044 ~ "で始まる00443970のみ。

メイン画面の配列は以下ようになる。



数値羅列してはとっつきにくい。



そこで、"+0h/10進数"ボタンを押し、数値変換パネル(10進数)を出そう。
先ほど変更した兵士数の"8770"が適用されている。

ねこまんまの極めて簡易的な操作として

Ctrl + マウスホイールで1桁のアドレスを変動。

サイドバーボタンでアドレスの10桁を変更。

アップ/ダウンボタンでアドレスの1000桁を変更。

となる。慣れが必要だと思うので、初期位置に戻るアドレス(今回なら00443970)に戻るクセをつけておこう。

兵士数	負傷兵	???	軍馬数
鉄砲数	破城槌	攻城櫓	大筒数
関舟数	安宅船	鉄甲船	士気値
城戦法	*****	*****	闘志値
???	???	???	???
???	???	???	???
???	???	???	???
???	???	???	???
???	???	???	???
???	???	???	城番号
勢力値	城主値	建番号	城番号
呼称値	天守値	城門値	堀の値
???	???	???	???
???	???	???	???
???	???	二の丸	???

最初の兵士数のアドレスから数えて11番下 (00443970 . 3980 . 3990 . 39A0)04443A10が目標のアドレス。

Ctrl + マウスホイールで1桁のアドレスを変動しつつ、00443A24に移動。

弄る箇所は以下の通り

城戦法 -1なし 30つぶて 31石落とし 32投焙烙

天守値 00館 01御殿 02三層天守 03四層天守 04巨城

Adr/文字消	+0h/10進	+4h/入力	+8h/置換	+Ch/菜
00443A24	01000000	00000000	00000000	00000000
00443A24	04000000	00000000	00000000	00000000

01000000を04000000に変えて、更新。

城門値 00冠木門 01棟門 02鉄城門

堀の値 00板堀 01石垣

二の丸 08無し 09二の丸 (安土城は136無し 137二の丸)

実際弄るのは16進数なんで注意して下さい

これらを変えると二の丸以外はすぐに中華の画面に反映されます。

清洲	城	御殿	冠木門	板堀
清洲	城	巨城	冠木門	板堀

中華エディタに戻り、刷新顧示 - F5で表示を更新。

御殿から巨城に変わっていれば、成功です。



変更前と変更後。

見た目も光り輝き、自信を失った殿方へ頼れる安心感...。好評です。

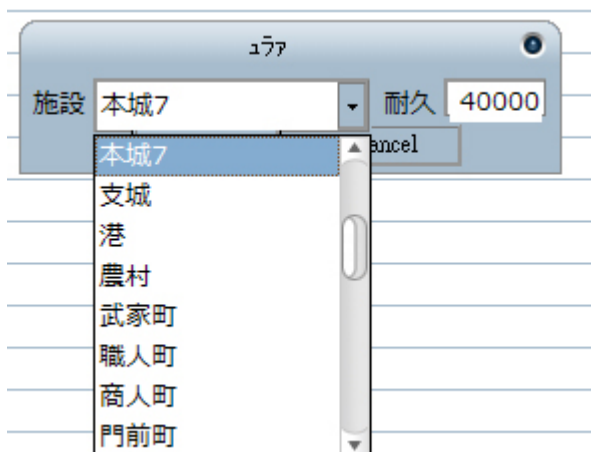
上の建番号（建築番号）の数値をメモる。

建築情報でメモした数値の施設と耐久を変える。

Adr/文字消	+0h/10進
00443A18	07000000
00443A18	07000000

アドレス00443A18 から建番号"7"を取得。

建築情報の7が、織田家 清洲城のデータとなる。



7	本城1	53578	6000	0	0	2
7	本城7	53578	40000	0	0	2

本城のランクを1から7へ、耐久値も40,000に変更する。

シナリオ保存してからゲームに反映されているか確認する。

城郭耐久 40000/40000

これで織田家も巨城持ちの仲間入りです。

裏をとれば、安土城・小田原城などシナリオで固定された巨城の格下げ、他城の格上げも行える。

史実と合わない、攻城戦のバランスとりなどのご利用ください。

という流れです...

わかりにくいかな？

参考になりました。情報提供頂き、誠にありがとうございました。

ちなみにどこの城も巨城にできます徳山館を巨城にしたら大坂城グラでした。

長文すまんです。

34 : 名無し曰く、 : 2006/09/03(日) 12:16:13 ID:Lul+FnD1

33

限りなくGJ

35 : 前スレ764など : 2006/09/03(日) 13:09:46 ID:cPZIA9tV

33

さっそくやってみました、すごく分かりやすいですよ。

石山城が大坂城になったときは感動しました！すばらしいの一言。GJです！

さあ、シナリオ作ろう。

まとめサイトの管理人さん、時間があるときでいいので、名前の読み方を変える法(前スレ689)

と一緒にのせてみてはいかががでしょ？

ねこまんまとの併用といった感じで。

36 : 名無し曰く、 : 2006/09/03(日) 13:59:51 ID:HRjAV4mv

32

お願い詳しく教えて

75 : 名無し曰く、 : 2006/09/05(火) 00:41:43 ID:o7w6/Wf/

建築施設変更方法（ねこまんま併用）

とりあえず小牧山に支城を作る方法を説明します。

小牧山の場所を調べます。

全国マップは左上隅が基準で0となっており横384マスでできてます。

小牧山の位置は清洲城より右に10上に4です。

城の情報をもとに調べると清洲城は53578の位置とわかります。

よって右に10だと $53578+10=53588$ 、上に4だと $53588-(384 \times 4)=52052$ となります

建築情報で任意の施設を弄ります。

今回は100 市 13789 600を支城に変えます。

耐久の数値を任意値変えてメモリ検索します。

耐久値の一つ前が位置をしめす値なのでここを52052に変更し、ついでに中華で施設を市から支城に変えます。

次に拠点情報で、79番の小牧山城の兵士数を任意値変更しメモリ検索。

兵士数	負傷兵	???	軍馬数
鉄砲数	破城槌	攻城櫓	大筒数
関舟数	安宅船	鉄甲船	士気値
城戦法	*****	*****	闘志値
???	城状態	???	???
???	???	???	???
???	???	???	???
???	???	???	???
???	???	???	???
???	???	???	城番号
勢力値	城主値	建番号	城番号
呼称値	天守値	城門値	堀の値
???	???	???	???
???	???	???	???
???	???	二の丸	???

城戦法をつぶてに変える。
 #-1なし30つぶて など。

建番号（建築番号）を100に変える。
 城番号のどちらかが -1になっているので79にする。
 あとは中華で勢力や兵士数などを設定して完了

この方法だと支城をクリックすると選択肢が2つでできます（バグ？）。
 ですがゲームは普通にできます。
 位置の数値を適当に変えると海とか山に支城ができますw

76 : 73 : 2006/09/05(火) 01:32:24 ID:1t4voDkA
 どうもです！
 これで小牧山城作ったら完成するので見てくださいな。

77 : 名無しさんの野望 : 2006/09/05(火) 05:28:32 ID:q4JdTt+C
 75
 再びタイムリーな手法の情報提供、ありがとうございます。
 SS付きでやれば、さらに職人が飛びつきそう。

78 : 名無し曰く、 : 2006/09/05(火) 10:24:55 ID:/rE4CeES
 75
 乙！でも文系大学生には16進数がさっぱりわかんないぜwww

79 : 名無し曰く、 : 2006/09/05(火) 15:58:05 ID:ELGMgzSe
それ10進でしょ

80 : 名無し曰く、 : 2006/09/05(火) 15:59:25 ID:ELGMgzSe
あーメモリ読むときかな。先走ってすんまそ

81 : 名無し曰く、 : 2006/09/05(火) 16:47:04 ID:T+aEUKSA
75
「ねこまんま」とは??
どこから、入手するの???

82 : <http://www.vector.co.jp/soft/win95/hardware/se254476.html> : 2006/09/05(火) 17:09:14
ID:EiKBIEBv
81
ググレカス
個人的にはもうちょっと使いやすい、入門用のプロセスエディタをお勧めする

83 : 名無し曰く、 : 2006/09/05(火) 17:34:13 ID:fzwPJLsO
82
お前優しいな。惚れた。

86 : 73 : 2006/09/05(火) 18:08:13 ID:1t4voDkA
78
電卓を使えばそんな難しくないですよ。自分も文系ですから。

88 : 名無し曰く、 : 2006/09/05(火) 18:42:51 ID:Y48NVKDv
78
ねこまんまだと解析のところに進数変換という便利なものがあるので
簡単ですよ・・・

90 : 名無し曰く、 : 2006/09/05(火) 20:12:58 ID:Y48NVKDv
89
いえいえ。

せっかく小牧山の戦いを再現するなら徳川VS豊臣にしたいですもん。
えーっと検証したところ原因が分かりました。
ほんと盲点でした。

原因は郡情報でした。

郡情報の

小牧山 211 134 217 137 尾張 無し 0 1

を

小牧山 211 134 217 137 尾張 小牧山城 0 0

とすれば選択肢の問題も解決しました。

郡情報の郡名を変更して変動検索かけます。

配列でいうと

小?牧? 山??? ???こ ま?き?

や?ま? ????? ????? ?????

???? ????? ????? ?????

???? ????? ????? ?????

城番号? 01??? ????? ?????

城番号 -1を小牧山城なので79に変更。

その次の 1を0にしてみてください。

これで支城と小牧山城が分かれることは無くなったんですがどうでしょう?
ちょっと検証不足な感じもしますがやってみてください。

91 : 名無し曰く、 : 2006/09/05(火) 20:35:49 ID:Y48NVKDV

の訂正

最後の1と0は関係ないようです。

何か別の数値のようです。

92 : 名無し曰く、 : 2006/09/05(火) 20:37:42 ID:NSKCrWEQ

すげ~。

俺もシナリオ改造してみようっと。

93 : 名無し曰く、 : 2006/09/05(火) 21:22:21 ID:1t4voDkA

90

すばらしいです。完璧に小牧山城が完成しました。

ちゃんと徳川の支配になってますし、選択肢もでないです。

ということでそろそろpしますね、少々お待ちを。

97 : 名無し曰く、 : 2006/09/06(水) 01:53:29 ID:zVu4zfM6

75

90

激しく乙。

しかし建物の位置割り出しが難しいですね、これ。

マス目があるわけでもなし。

98 : 名無し曰く、 : 2006/09/06(水) 01:59:52 ID:KbYKepXr

97

築城か建設をすると、カーソルが1マスづつ動くので数えやすいですよ。

99 : 名無し曰く、 : 2006/09/06(水) 02:17:19 ID:zVu4zfM6

98

あ、なるほど、ありがとうございます

100 : 名無し曰く、 : 2006/09/06(水) 02:38:35 ID:zVu4zfM6

さて、おかげさまで支城が完成したと思いきや、クリックできない...orz

拠点の一覧と地図には反映されるものの、支城をクリックしても反応がありません。

中華では支城になっているものの、ゲーム中では本城となり、耐久も中華とは違って元の施設のままです。

作成した支城は八代ですが、どう言った問題が考えられるでしょうか。

自分でも時間いっぱい試してみますが、アドバイスお願いします。

101 : 名無し曰く、 : 2006/09/06(水) 02:45:44 ID:zVu4zfM6

申し訳ない、建築番号を例のままの100にしてみました。

598 : 名無し曰く、 : 2006/09/25(月) 22:11:13 ID:r9X5+bsC

信長誕生シナリオ

バグを修正しました。

2.支城を追加してありますが、支城（佐東銀山城）にカーソルを合わせても反応しないバグを修正。
（黒い情報枠にしか反応しなかったのを城全体に反応するよう修正しました）

603 : 名無し曰く、 : 2006/09/25(月) 23:06:41 ID:rHvmqPVU

598

修正乙です。

そのバグ実はずっと気になってました。小牧山城でも同じことが起こりますね。
直し方ぜひ教えてください。

604 : 名無し曰く、 : 2006/09/25(月) 23:32:38 ID:r9X5+bsC

603

支城のバグはなんとか直りましたよ。

勢力増やそうと弄ってたらたまたま既存城の表示がおかしくなって、その辺りの数値を調べたら
偶然施設配置の設定を見つけましたw

609 : 名無し曰く、 : 2006/09/26(火) 00:23:30 ID:Rf4HSTNN

追加支城の設定方法

えー調べたところ、シナリオファイルには一枚マップの1マス1マスすべての地形データが入っ
てることが分かりました。

その地形データ上に各施設の数値が当てはめてあります。

例) 佐東銀山城で説明します。

今回シナリオ1ベースで建築番号910番に追加してます。

まず追加支城の中心の位置番号を調べてその周囲8マスの位置番号も調べます。

城の位置は41558ですその左右は41557と41559ですね。

上は41173、41174、41175下は41941、41942、41943となります。

上と下は単純に番号に384を足し引きすればいいです。

建築情報を開いてlp2（位置番号）でソートします。

上で調べた番号に近い施設を調べます。

41558に近いのは746番の兵舎で位置番号41521です。

41174に近いのは745番の農村で位置番号41136です。

41942に近いのは499番の未発見銀山位置番号41898です。

ではメモリ検索で「746」で検索しますが、多分かなりの件数ヒットするので検索範囲をしばり
ます。

00500000から10000000とします。

005*****で始まるアドレスを調べます。

すると

0058D2D2: EA 02 96 00 00 26 E2 00--FF FF 96 00 01 0C E0 00
0058D2E2: FF FF 96 00 01 08 E0 00--FF FF 96 00 00 00 E3 00
0058D2F2: FF FF 96 00 07 09 E0 00--FF FF 96 00 07 09 E0 00
0058D302: FF FF 97 00 08 08 E0 00--FF FF 97 00 08 08 E0 00
0058D312: FF FF 97 00 08 08 E0 00--FF FF 97 00 08 08 E0 00
0058D322: FF FF 97 00 08 08 E0 00--FF FF 97 00 08 08 E0 00

このようなデータがでてきますが、ここがまさに地形データです。
最初の2バイトが施設データで次の6バイトが地形データの様です。
ですので0058D2D2は位置番号41521の施設と地形データなんです。
1マスの地形データが8バイトですので、支城の位置41558は

$41558 - 41521 = 37$ マス 37 マス \times 8バイト = 296バイト

0058D2D2の296バイト後ろは0058D3FAになります

0058D3EA: FF FF 7E 00 00 00 E0 00--FF FF 7D 00 00 00 E2 00
0058D3FA: FF FF 7D 00 01 08 E0 00--FF FF 7D 00 00 00 E3 00
0058D40A: FF FF 7D 00 07 09 E0 00--FF FF 7B 00 07 09 E0 00

このFFFFに支城の番号910 8E03を代入してやります。

この時前後1マスも同様に支城の番号を入れます。

0058D3EA: FF FF 7E 00 00 00 E0 00--8E 03 7D 00 00 00 E2 00
0058D3FA: 8E 03 7D 00 01 08 E0 00--8E 03 7D 00 00 00 E3 00
0058D40A: FF FF 7D 00 07 09 E0 00--FF FF 7B 00 07 09 E0 00

この作業を城の周囲のマス上と下にも同様に設定してやればOK！

611 : 名無し曰く、 : 2006/09/26(火) 00:38:45 ID:aldX5F0n
609

オッケ、把握しました。

自分は数字に弱いので三回ぐらい読みましたけどw

今度の米沢城はしっかり設定します！

614 : 名無し曰く、 : 2006/09/26(火) 08:44:38 ID:aldX5F0n
609

いやあ、やっとバグ直すのに成功しました。

ちょっとでも計算間違うとできないんで、なかなか大変でした。

情報どうもありがとうございます。

しかし、偶然とはいえ、よく見つけましたね、こんな情報。
いやはや、相変わらず、すごいですな。

619 : 名無し曰く、 : 2006/09/26(火) 17:40:48 ID:IV1USh1Q

614

よかったよかった。

私も支城直すのになんども間違えてなかなか反映されませんでしたよ。
なにはともあれ乙。

756 : 名無し曰く、 : 2006/10/08(日) 17:31:21 ID:x6qnLnqK

今更だけど城変更が難しい。

中華で弄くった兵数の所まではOKなんだが、城の数値を弄くる所がよくわからない。

兵数8760 8770ので見つけたアドレスからCtrl + ホイールで下に下げただけで5000 (城の強度?) の

アドレスのところが説明文と全然違う数値で、もうわけわかめ。

40 : 名無し曰く、 : 2006/11/02(木) 00:23:38 ID:DCwsrkWh

Wikiの城変更のやり方で拠点信足にある、空白欄に支城を追加しようとしてみたんだが
エディタの上では支城と表示されるけど実際には反映できない。

うまくいく方法がないものだろうか？

43 : 名無し曰く、 : 2006/11/02(木) 15:44:49 ID:vU9HHz21

本城のある郡内に支城を建てようとしてるのでしょいかね？

丁度関係するかもなことを弄ってるのですが、本城の位置を移動させるにあたって
城グラを変更できないものかと。

同じ郡内だとムリヤリに支城を建てても本城の初期グラと方向でクライアント上表示
されることから郡信息に設定があるのかと探ったのですが見つけれず...

教えてだけじゃ何ですので、

拠点信息での二の丸設定 8で平城表示 136で山城表示になると思われま。

既知のことならすみません。

189 : 名無し曰く、 : 2006/11/15(水) 00:54:29 ID:XPcZq6WI

昨日探しておりましたツール発見できました。

ありがとうございます。

ゲーム開始直後の戦略画面から早速wikiにあった城の変更を試しているのですが、情報画面では巨城となっているのに城のグラフィックがそのままになりました。

中華ツールやねこまんまでの保存や更新が間違っているのかもしれませんが、途中で諦めてしまいました。

データを更新するタイミングなどお教えいただけませんかでしょうか？

190 : 名無し曰く、 : 2006/11/15(水) 02:01:34 ID:cVV6IKwE

189

うーん、こちらも初心者の類なので正確なアドバイスにならないかもしれないけど

attach to nobu12 (現在起動しているゲームの読み込み) でも、打開劇本 (シナリオ読み込み) でも成功しています。

ただ、バックアップはとっておいたほうがよいかと。

attachのほうで、wikiに従いながら「巨城」とまでなっているのなら、そこで保存。ゲームに戻り、目視確認。なっていなかったらセーブ ロードで確認。

自分の場合、この手順でグラが変わっていました

かれこれ10回近くやりましたが、セーブ ロードまでやってグラが変わらなかったことはなかったですよ。

では、がんばって。