

Sourceforgeに変更を加えたparam12をアップロードしています。
お試しあれ。

655 : 名無し曰く、 : 2006/07/29(土) 19:13:45 ID:qEyOMRpl
Koei\Nobunaga12\param12
ってファイルを弄ってみた人いますか？

ためしに、よくわからんけど60っていう値を
全部90に変えたら同盟期間が90ヶ月になった。

項目がかなりいっぱいあるんだけど、いろいろ
意味を調べたら、ゲームのルールを変更できるかも・・・

既出だったらすみません。

657 : 名無し曰く、 : 2006/07/29(土) 19:28:27 ID:MmSiOvcl
655
ほう、それは興味深いですね

659 : 655 : 2006/07/29(土) 21:04:33 ID:qEyOMRpl
同盟期間の他にもいろいろ試してみた。

加増する時の単位
馬とか鉄砲を調達する時の金額
商館と取引する時の単位
計略にかかる金額

は変えられることを確認した。

個人的には、調達や募兵の基本数とか同盟成功確率とか
変えたかったけど上手くできなかった。

このファイル適当に変えると強制終了頻発するんで
試すときはバックアップは必須。

660 : 名無し曰く、 : 2006/07/30(日) 07:09:36 ID:uyz0c6mC
そういうのをツール化したのが中華エディタじゃね・・・？

661 : 名無し曰く、 : 2006/07/30(日) 07:25:28 ID:ClcTeXOz
中華のシナリオエディタにそんな機能はないな
他のツールは見たことがないのでわからん

662 : 名無し曰く、 : 2006/07/30(日) 16:09:24 ID:egbNN8L7
659
初出情報。追跡レポート求。

663 : 655 : 2006/07/30(日) 19:38:38 ID:efqpAgkU
Koei\Nobunaga12\param.n12のまとめ。

全部で1300程度パラメータがある。

【確定パラメータ】

128番 : 登用に要する日数
129番 : 探索に要する日数
130番 : 調達費用
131番 : 調達に要する日数
144番 : 扇動費用
145番 : 偽報費用
146番 : 流言費用
149番 : 加増金額
151番 : 取引に要する日数
160番 : 米売却比率

161番 : 米購入比率
162番 : 軍馬購入比率
163番 : 鉄砲購入比率
186番 : 同盟期間
187番 : 停戦期間

この他に戦闘の際の基本的な時間の流れみたいな

パラメータがあるらしく、それを弄ると時間を

異様に早くしたりすることもできる。
場所は不明。(148番以内なのは確認)

とりあえず、サンプルで改造したのをUPした。

ttp://ime.nu/deaikei.biz/up/up/1354.lzh.html
pass:nobu12

騎馬と鉄砲を手に入りにくくした
偽報を高くした
停戦期間を1年に延長した

当てる時はバックアップとってからにしてください。
ついでに自己責任をお願いします。
(一応オリジナルファイルも入れといた。)

ゲームの起動時に読み込むファイルなので、
修正したらゲームの再起動が必要。

670 : 名無し曰く、 : 2006/08/01(火) 22:37:59 ID:FQ4/V9ZO
663
なんか俸禄の仕様も変わってる

671 : 655 : 2006/08/02(水) 00:10:34 ID:9iGmkJY8
670
あっ、織田とかが人件費で破綻しないように
安くしてたの書き忘れた。すまぬ。

664 : 名無し曰く、 : 2006/07/30(日) 20:04:03 ID:jG42gZXi
663
おお、乙です
短時間でここまで検証するとは
さっそくやってみます

665 : 名無し曰く、 : 2006/07/30(日) 20:31:06 ID:FE7k6cql
馬とか鉄砲を調達する時の金額

これすごいいいね。
鉄砲が調達できすぎて不満だったのが解消できるかもしれない。

666 : 名無し曰く、 : 2006/07/30(日) 21:57:20 ID:Ge8KzODd

655さん

乙です。自分でもやってみたいんだけど
何でいじってるの？バイナリエディタってやつ？

667 : 名無し曰く、 : 2006/07/30(日) 22:05:53 ID:hKpu3EmM

メモ帳でいいんじゃないね

668 : 655 : 2006/07/31(月) 20:00:27 ID:rWH/Wxx5

自分はエクセルとTeraPadでやってる。
一回エクセルに取り込まないと、どこが同盟期間とかがわからなくなるので。

669 : 名無し曰く、 : 2006/08/01(火) 21:06:59 ID:96EI2vzt

663

これはすごいな。
CPUの偽報乱発が気に食わなかったが修正できるのかー。

678 : 655 : 2006/08/04(金) 01:06:10 ID:nqHcCU6z

[野戦]

足軽隊で壁を作って、後方から少数の鉄砲で援護しつつ、側面から少数の騎馬隊で突撃。

[城攻め]

つぶてを耐えつつ破城槌で防御破った後、後方から騎馬隊、弓隊、鉄砲隊で落とす。

みたいな感じで戦闘でいろいろな兵種を組み合わせないと勝てないように、パラメータファイルとかシナリオとかを一生懸命改造したんだけど、結局AIがついてきてくれないので、上杉も武田もいつまでたっても大きくなれず。

逆につまらなくなった orz

[パラメーター追加情報]

016番：包囲網が敷かれる兵数

850 : 名無し曰く、 : 2006/08/26(土) 15:41:54 ID:nZj6DZEM

655

Koei\Nobunaga12\param.n12のまとめ。

募兵の費用や期間を変更したいと考えていますが、param.n12のどこを変更しても変わりません。

(基本的に行った作業は、500、20、5、2、0などの数字を別の数字に置換した)

もしかして、これらのパラメータは他のファイルにある？

当該の1つのパラメータのみを変更しても反映されない？

いろいろ考えていますが、もし何か情報を持っている方がいましたら教えてください。

852 : 655 : 2006/08/26(土) 16:01:04 ID:QHDxEdjA

850

おれもそれやりたくて、全部の値を半分にして実験したけど変わらなかった。

多分、exeの中にリテラルで入っているんじゃないかなあ。

このゲームをつまらなくしている要因の一つは、

- 非戦闘時にノーコストで兵士を抱えられる

ってことだと思ってる。

兵士数を維持するのにコストが掛かるような改造ができれば、もっと面白くなる気がする。

まあそんな改造をしても、AIがついてきてくれなければ意味ないんだけどね。

67 : 名無し曰く、 : 2006/09/03(日) 22:23:51 ID:Lul+FnD1

3

イスパニアもOKです。

更新大変だとおもいますが頑張ってください。

68 : 名無し曰く、 : 2006/09/04(月) 22:34:32 ID:f3S8umSc

前スレにあったイスパニアシナリオにある偽報の必要金は100000になっているのは「param.n12」の何byte目を変更したんですかね？

69 : 名無し曰く、 : 2006/09/04(月) 22:50:24 ID:nTavhFqO

68

バイトでいうともものによって変わってしまうので、

何番目のパラかという、144番目です。

ちなみに自分が調べた限りだと

16包囲網兵士数
127登用期間
128探索期間
129調達費用
130調達日数
143扇動費用
144偽報費用
145流言費用
148加増金額
150取引にかかる日数
159米売却比率
160米購入比率
161軍馬購入比率
162鉄砲購入比率
185同盟期間
186停戦
187同盟延長期間

って感じですよ。

448 : 名無し曰く、 : 2006/09/18(月) 10:45:41 ID:3ePy9v5k
(一応、param.n12の効果を発見したのは自分です。気づいてた方も多いと思いますが・・・)

449 : 名無しさんの野望 : 2006/09/18(月) 10:53:52 ID:8oncHLsS
448
何となくアノ人かと思っていましたが、当たりでしたか。
イスパニアの件ではお世話になりました。

450 : 名無し曰く、 : 2006/09/18(月) 11:29:08 ID:3ePy9v5k
449
あ、やっぱばれてましたかw

でも、今上げてもらってるparam.n12はかなりやっつけで値設定しちゃったやつなんで、あれで本当にいいのか？
という怖さはあります。

調達とかかなりシビアなんで自分は今別のパラメータを当てて遊んでます。
でも本スレの方で「これ当てたら面白くなった」と言ってる人がさっきいたので、あれはあれで何気にバランス取れてるのかもしれませんが。

馬と鉄砲の調達/購入に関わるパラメータが大事で、あまりキツクするとcomの武田/上杉が弱体化してつまらなくなるのでバランスがムズイです。

長文スマソ

456 : 名無し曰く、 : 2006/09/18(月) 12:27:53 ID:IToghval

450

改造シナリオにparam変更を加えれる猛者が、ーって思っていました。

param変更はいまいちまだわかってないですw

他にも判明した数値はありますか？

そういえばwikiにparamのまとめってありましたっけ？

私もExcel - CSV変換の数値変更で挫折したクチで、諦めておりました。

459 : 名無し曰く、 : 2006/09/18(月) 12:41:16 ID:6GGFYip4

450

そうそう、自分もparamの弄り方は全く分かりません。

弄れる技術を持ってる人ってけっこう少ないんじゃないですかね。貴重な情報ですよ。

505 : 名無し曰く、 : 2006/09/20(水) 20:11:30 ID:woyam5dT

お尋ねしたい。

徴兵と調達にかかる費用を増やしたいのだけど、どこを弄ればいいのか？

武田が暫くすると20万とか集めててアホかと。

506 : 名無し曰く、 : 2006/09/20(水) 20:47:37 ID:9x43gxzP

505

徴兵は多分無理。

調達はwikiにあるparam.n12を当てるとシビアにできる。

単なるtxtファイルなので、お好みの値に自分で調節できます。

509 : 名無し曰く、 : 2006/09/20(水) 21:08:02 ID:woyam5dT

505

トッ

徴兵は弄れないんですな。

調達だけでも変えないと気が治まらないんでやってみます。

518 : 名無し曰く、 : 2006/09/21(木) 07:55:40 ID:rq8J+3IH
たしかに兵士の数が多くなりすぎる点を改善できれば、バランス良くなりそうだな。

519 : 名無し曰く、 : 2006/09/21(木) 09:53:52 ID:pwdnh3XU
兵士が増えすぎるとどうしても萎えてくるんだよね。
ワラワラと来られるとなおのこと。

520 : 名無し曰く、 : 2006/09/21(木) 10:53:55 ID:l5yEb8SY
paramのまだ分かってないところとかいじればいけるのだろうか。

521 : 名無し曰く、 : 2006/09/21(木) 17:54:54 ID:l8bctuaX
520
各拠点の最大兵保持数をどうにか変えられないか。
paramをかれこれ数時間弄くってるけど、見つからない。

522 : 名無し曰く、 : 2006/09/21(木) 18:06:32 ID:j9RTVd6Y
521
俺も以前同じ様にチャレンジしたことあるわ。
無理だったけど...orz

537 : 名無し曰く、 : 2006/09/22(金) 02:29:02 ID:01BjbUBt
522
各拠点の最大保持兵力を変えたいよねえ。(最高20万ぐらいに)

できれば城の規模や拠点の種類によって変化できれば面白いんだろうけど、まゝこれは無理かな
w
港に兵力50万とか止めてくれよ つ `).°.°.°.°.*。
COMのAIが港に兵力を集中させて、武将が少ない理由...もし、港の兵力を制限できれば、城に割り当てられるのかもと希望を持つ。

661 : sage : 2006/10/01(日) 14:55:51 ID:3sBZSiM2
param12の小ネタ

わざわざcsvにしてエクセルで開くのめんどくさいから" "を"\n"で全置換してTeraPadなり秀丸
なりで行数表示して見ると分かりやすい。

イスパニアで5年ぐらいしか回してないからどっかでバグるかしらんけど。

662 : 名無し曰く、 : 2006/10/01(日) 14:58:06 ID:3sBZSiM2

あ、ごめんボケてた

681 : 名無し曰く、 : 2006/10/02(月) 19:06:31 ID:BJ4gXKQT

para弄ってみたんだけど今まで判明してるところ以外はよくわからないな。
それにしても兵数に関するところだけ無いってのはどういうことだよ。

711 : 名無し曰く、 : 2006/10/05(木) 20:40:00 ID:RRWAKP1X

param

129番 : 探索に要する日数

これ10日にしたら表示は10日になったけど実際は30日掛かったよ

750 : 名無し曰く、 : 2006/10/08(日) 06:43:47 ID:rtfTO/9p

param12で本城 支城 港の防御力上げたいんですが、何番目なのか教えてもらえないでしょうか？

375 : 名無し曰く、 : 2006/11/30(木) 15:14:23 ID:EN7IcTw0

ついでにparam.n12の146項目 奇襲時の兵力。あんまり意味ないかもだけど5000とかに設定すると
スリリングになるかも。

377 : 名無し曰く、 : 2006/11/30(木) 18:30:11 ID:ldvj7Ce0

375

146項目が奇襲の兵数だったのか、いいこと聞いたサンクス。
夢幻の如く、真田で織田の統率70代武将奇襲しまくってくる。

412 : 名無し曰く、 : 2006/12/02(土) 00:21:24 ID:U9mCtnmF

param_n12 内部フォーマットをエクセル化。

とはいっても、50区切りをつけて見やすくしただけです。

解析というか、アタリ判定をつけることに役立てば...

ttp://prdownloads.sourceforge.jp/nobu12editor/22948/excel_n12.zip

pass nobu12

415 : 名無し曰く、 : 2006/12/02(土) 10:09:14 ID:7+WA3uaA

412

すみません。

wikiサイトにある変更param.n 12がDL出来なくなってます。

改造知識はさっぱりなので412を落としても使い方が??で...

これは内部の参照データ資料のため、ゲームを楽しむこととは直接関わりはありません。

で、できれば改造済みparam.12の再upお願いします。

DLできることを確認しました。

485 : 名無し曰く、 : 2006/12/08(金) 21:09:44 ID:qXifeKPC

param12。

14番目、整理してくれたcsvファイルで言うと13番目か。

民忠の上がり幅に関係してるな

数値を元に何か計算してるらしく数値=上がり幅ではない。

10を100、20、5に変更しても初期値は変わらず、1にすると上昇度が1になった。

2年ほど内政したが、COMも徴兵を控えるから兵力インフレはお手軽に抑えられるかもね。

ただ、名声上がった時の民忠上昇のほうは確かめてないんでどうなるか知らん。

頭につけると減算されてどんどん民忠落ちてまさに乱世を味わえるかも。

493 : 名無し曰く、 : 2006/12/09(土) 11:17:45 ID:v0qa4HjN

485

いじって遊んで見た感じ、多分民忠の毎月の上がり幅の上限らしい。

1にしたら、名声をいくら上げて1。

20に設定で、中華使って名声最大にしたら20になったよ。

1だと、兵力はいい感じだけど名声のメリットが薄くなるのが問題だと感じた。

上限では、まだ完全な兵力インフレの解決策にはならないかなあ...

でも抑制はできると思う、いい情報ありがとう。

495 : 名無し曰く、 : 2006/12/09(土) 13:09:35 ID:v0qa4HjN

485からヒントを得て、自分なりにいじってみた。

param.n12の : 13~15番目の数字は民忠に係する数字だということがわかった。

13番目の数字は、493で言ったみたいに、民忠の上限

14番目は、名声100以下での民忠の上がり幅

つまり 名声 100のとき:

名声/14番目の数字 = 毎月の民忠回復率

15番目の数字も、これまた100%とは言えないけど

名声 > 100のとき :

名声/15番目の数字 = 毎月の民忠回復率

と、自分で検証してみた感じでは式の通りになった。

初期状態のparam.n12では、13~15番目の数字は 10 50 120になっていた。

丁度、wikiの情報に当てはまるから、多分あってると思う...

攻略wiki

<http://www.koei-game.com/nobu12/index.php?Tips>

496 : 名無し曰く、 : 2006/12/09(土) 13:19:23 ID:v0qa4HjN

もう一つ解った。

9番目の数字は、要請を無償で請け負った場合の名声上昇量。

初期値5、改変して10にしたら、10上がった。

要請達成時の上昇量は5だったから、また別のパラメーターがあると思う。

500 : 名無し曰く、 : 2006/12/09(土) 22:55:54 ID:DZR/i43I

paramの解析がどんどん進むのはいい感じだなあ

502 : 名無し曰く、 : 2006/12/10(日) 01:20:40 ID:UktM/gA3

500

普通の一揆と僧兵の一揆って別にならないですかね。？

そしたら、長島一揆とかできるんですけどね。

503 : 名無し曰く、 : 2006/12/10(日) 01:39:31 ID:JSbffHHP

502

一揆の名称を変えるのはわからないけど。

param.n12の233と466番目に一揆の人数と同じ数字(3000)があったから
もしかしたらその二つのうちどれかが一揆人数変更かも。

今日は寝るから調べれませんが、明日時間あったら調べてみます。

504 : 名無し曰く、 : 2006/12/10(日) 01:56:34 ID:UktM/gA3

503

わざわざありがとうございます。

一応、自分の方でも検証してみます。

507 : 名無し曰く、 : 2006/12/10(日) 09:48:52 ID:74274vDf

504

早く起きたんで、233番目の値と466番目の値を変えてやってみたよ。
変わらなかった...。申し訳ない。

509 : 名無し曰く、 : 2006/12/10(日) 10:43:30 ID:UktM/gA3

507

いえいえ、検証してくれただけでもありがたいです。

516 : 名無し曰く、 : 2006/12/11(月) 00:07:17 ID:BW+XqFND

param

11番目70

一揆発生率っぽい。

1000倍したら毎季節どこかしらの国で一揆の発生する阿鼻叫喚の超紛争地域に。

5番目1.25

ゲームスタート時のロゴ画面の描画関係。だと思う

100倍したらとってもスローモー。

6番目1.25

100倍したらゲーム終了時のKOEI画面が長時間表示

7番目1.25

100倍したらゲーム開始クリック後がスローモー。

てっきりここらへんがイスパニアの人がゆってた戦闘時の時間経過だと思ってたんだがなあ。

皆も有志作成シナリオで遊ぶ時に5項目ぐらいトンデモ数値入れて、もっとparam解析を進めな
いか(・・`)

シナリオ作成はできなくても、これぐらいなら簡単だし。

武将パラメータ上昇率がparamにあったらプチ天翔記になるのになあ。

523 : 名無し曰く、 : 2006/12/11(月) 14:53:30 ID:xKs0tV/G

おいらもシナリオ作製スキルはないから

パラ解析班にでも入ろうかな。

一つくらいは貢献したい。