

510 : 名無し曰く、 : 2006/09/20(水) 21:29:09 ID:QAfDxSL8

ちとみなさんにお聞きしたいんですが、各大名の進行速度を遅くするための改造項目及び、ご意見があれば教えていただけますか。

現在行っている改造

- 城耐久度UP
- 城防御度UP(技術による)
- 城戦法攻撃力UP
- 城戦法発動戦意DOWN
- 騎馬鉄砲調達費用UP
- 騎馬鉄砲調達日数UP
- 各兵科破壊攻撃力大幅DOWN
- 各兵科攻撃間隔すこしDOWN
- 包囲網発動兵力DOWN

今後ためすつものの改造

- 各大名初期兵数DOWN

よろしくをお願いします。

511 : 名無し曰く、 : 2006/09/20(水) 21:34:35 ID:Nn35sFsu

- 全体的な築城適正の底上げ（築城技術に必要な適性を下げても効果が薄かった）
- 初期兵力低下
- 米の収穫量低下
- 全体的な機動力の低下
- 施設費用の値上げ
- 抜けすぎている大名家の弱体化（近隣にライバルのいない連中など）

512 : 名無し曰く、 : 2006/09/20(水) 21:37:12 ID:nIHkWQz7

510

技術をとりづらくしてみるとかどうよ？

必要学舎数を増やしたり費用・難度を大幅に上げたり実際やってるが、マッタリやっても上杉武田が怖くない

513 : 名無し曰く、 : 2006/09/20(水) 22:14:14 ID:+JHx8I9M

510

全体的に俸禄を現在の3 ~ 5倍ぐらいに設定できたらいいかも。  
武将数が少ないところは進攻速度が遅いんですよね。  
優秀な家臣を雇うには俸禄5000がデフォってどうでしょw  
武田の俸禄を増やしてデモプレイしてみます。

514 : 名無し曰く、 : 2006/09/20(水) 22:20:27 ID:QAfDxSL8

レスサンクスです。

参考にさせていただきます。

511

築城は最初からつづて位は全大名につけるか考慮中です。

米の収穫量低下と全体的な機動力の低下を実施するとCOMはアホだから、兵糧0になって自滅が  
こわいですね。

抜けすぎている大名家の弱体化に関しては、多めに初期兵力を削ろうと思っております。

512

技術に関しては、あまり取りづらくすると弱小でやる時、打つ手がなくなりそうであまりきつく  
していない状態です(^;

もう少し練ってバランスを考えてみます(^;

その他にもありましたらご教授願います。

515 : 名無し曰く、 : 2006/09/20(水) 22:26:05 ID:QAfDxSL8

513

俸禄5000にしたら進行速度が遅くなる前に破産しちゃうそうですねw

しかし改造すると小勢力はきつくなってしまうのはうしょうがないですかね・・・

516 : 名無し曰く、 : 2006/09/21(木) 00:28:51 ID:CG5yRHeG

募兵数を1000から100とかにはかえれんのかな？