

622 : 名無し曰く、 : 2006/09/26(火) 20:29:34 ID:Df2P6BwJ

620

兵科の数値弄るだけでもだいぶ変わりますよ。

これだけなら数字打ちかえるだけで特に難しいことはないので、興味があるなら試してみると革新を更に楽しめるかもしれませんよ。

ちなみに私は、足軽・兵器・上級艦船以外の破壊を一桁前半くらいにすることが多いです。相対的に城や港の防御力があがってまったり楽しめたりするのでいいですよ。

623 : 名無し曰く、 : 2006/09/27(水) 00:22:29 ID:bAselS92

騎馬の破壊下げて弓の攻撃上げるだけでも結構変わるよ。

俺は鉄砲に比べて弓のメリットが低すぎるから、弓技術も色々いじったりしてる。

後は城の耐久や守備上げたり城戦法の威力上げたり。

それでも最上は滅ぶけど。

624 : 名無し曰く、 : 2006/09/27(水) 14:28:27 ID:4cCS4mEB

622

だいぶ変わるね。

前、弓の強化の為に、射程のばしたら村中城から大村城に弓が届いた。

何処から飛んできたかわからない弓に、大村城は大慌て。

625 : 名無し曰く、 : 2006/09/27(水) 16:33:36 ID:Lhmc9ZZJ

大筒の飛距離最大には吹いた。

14 : 名無し曰く、 : 2006/10/29(日) 23:39:21 ID:lwwwPv/S

そろそろ兵種の攻撃力等のバランスについて語らないか

シナリオ作成はともかく値変更だけならすぐだし

193 : 名無し曰く、 : 2006/11/15(水) 13:27:27 ID:Jj5i/bgs

徐々にツールを試しています。

兵種の調整を試みたいのですが、攻撃間隔の数値は何を示しているのでしょうか？

格ゲーでいうフレームみたいなものなのでしょうか？

日数にしては長すぎるようなのでお伺いしました。