

638 : 629 : 2006/09/28(木) 22:10:55 ID:WgbzXcAP

このシナリオ作っててふとひらめいたんだけど、兵力230万くらいの勢力を作って全ての勢力と停戦1000ヶ月とかやったら、募兵が厳しいシナリオになりますよね？
兵士数でごり押しが利かなくなるから面白いかも。
(でもクリアできないか・・・)

639 : 名無し曰く、 : 2006/09/28(木) 23:09:39 ID:Kvrbd3SY

全勢力と最長で同盟 連立エンドは？

640 : 629 : 2006/09/28(木) 23:33:47 ID:WgbzXcAP

同盟だと破棄されるから微妙。
能力ALLゼロの大名1人で、金はゼロにして支城を全国に散らばる感じで5箇所作って兵士だけ沢山という具合にすればありかな？
諸勢力っぽい感じで。

641 : 名無し曰く、 : 2006/09/29(金) 00:02:20 ID:mL/Cr5+S

640のだと、兵糧赤くなった瞬間溶けたりしないかな？

642 : 名無し曰く、 : 2006/09/29(金) 00:04:30 ID:7IMUYK10

莫大な兵力と無能な指導者、寺社勢力にぴったりかもね

643 : 名無し曰く、 : 2006/09/29(金) 00:05:27 ID:z+zK47Dy

629

斬新で面白い考えですね。
230万をこえたら募兵数ってどんくらいまで減るんですか？
自分はプレイしててそんな状況になったことが分からないんですけど。

644 : 629 : 2006/09/29(金) 00:19:19 ID:2pXT6rB3

641

米を沢山持たせとけば大丈夫かな？
金ゼロで支城しかなければ収入ゼロだから武将雇えないし、統率ゼロ大名1人なら幾ら兵士多くても侵略はできないし、
兵士多ければcomから攻められることはないだろうから成立するかも。
実験してみないとわからないけど。

643

確か1回の募兵で2,300人程度だったような...記憶が曖昧。

645 : 名無し曰く、 : 2006/09/29(金) 00:33:17 ID:z+zK47Dy

644

なるほど、あまりに少ないと序盤に大変な苦勞をしますからね...。
しかし、試してみる価値はありそうですね。100万とかほんと萎えるし。

647 : 名無し曰く、 : 2006/09/29(金) 01:51:27 ID:rTOLdmpU

643

大名はシナリオに追加で組み込み、それ以外は新武将でどうでしょう。
新武将の父親設定なら追加武将(1000番代)にもできるようですしせっかくなら列伝ほしいですね。
改造しない人でも簡単にパラも弄れますし。

648 : 名無し曰く、 : 2006/09/29(金) 02:11:07 ID:z+zK47Dy

647

オッケーです。では、その方向で。
元服前の連中が持っているはずの官位は、その所属する大名家の所有にしときますね。



兵力を200万、300万、400万越えに設定しても、初回のみ制限を受けて、次回からは通常通り。
兵力のインフレを防ぐための少数徴兵が設定できるか疑問...。というのが今回の調査結果。

ちなみに拠点につき、最大1,000,000人の制限を受ける。

666 : 629 : 2006/10/01(日) 20:18:49 ID:qV2WxiNc

660

wiki更新お疲れ様です。
それと兵士数制限検証までしてもらってすみません。

で、初回だけ制限受けるってところがよくわからなかったんですが、自分の認識だと
「全勢力の兵士合計が300万を越えると募兵できる人数が減る」
って感じでしたが違うってことですか？

とりあえず合計350万程度にして募兵何回かやってみたんですが、300人程度しか雇えなかった

んですが、この制限が時間とともに外れるってこと？

670 : 名無し曰く、 : 2006/10/02(月) 05:35:15 ID:IY76Vsvw
666

兵士数制限について

検証は、シナリオ3 初期合計で70万。

蠣崎家に兵力100万+100万、一条家に100万を与えたものの、
初回の徴兵のみ、制限が発動。

時間ではなく、次回の徴兵はノーマルに戻る。

といったようなものです。

673 : 名無し曰く、 : 2006/10/02(月) 06:41:37 ID:RupUBlkg
670

乙です。

拠点兵力を100万にしてるから時間が経つと、拠点最大兵力50万に戻ってるのでは？

724 : 名無し曰く、 : 2006/10/07(土) 05:34:06 ID:Dh1OquBZ

いまさらだけど兵数は募兵にかかる時間を長く出来ればうまく調整できるのかな。
一回の募兵に半年かかるとか。

768 : 名無し曰く、 : 2006/10/09(月) 14:39:22 ID:+2D2ak8Y

兵力制限の変更はまだできませんか？

増えすぎるとあまり面白くないので....

355 : 名無し曰く、 : 2006/11/29(水) 15:41:48 ID:nN5W435S

港に50万兵力ため込むCPUに萎えるっ

しかも武将が3人しかいないとかわけわからんっ

後半になると兵力数、武将数の物量戦が激しく萎えるっ

わかるっわかるぞ!!! 兵力インフレに萎えるっ

能力最低の大名一人に兵力200万程度を割り振り、全ての大名と停戦期間1000ヶ月にする？
兵舎の建築費or耐久度を最大にする？

どれもだめだ！結局兵力インフレしてしまう。

356 : 名無し曰く、 : 2006/11/29(水) 15:46:14 ID:nN5W435S

勢い余って書き込んだw

そこで!!! 兵舎の建設必須技術に兵農分離を設定する。
するとあら不思議。50年たっても兵力インフレは怒らないっ!!!!!!
兵農分離獲得するころには兵力インフレ起こって意味ない技術だなあと思っていたのに!!!

兵農分離の取得有無が戦局にこれほど影響するとは!!! 感動!!!
ちなみに、内政S武将を減らすともっとバランスよくなった。
ゴミみたいな統率の武将がワラワラ攻めてくるといった兵力数にまかせた戦場ではなくなり大満足間違いなし!!!

なんか疲れた。

357 : 名無し曰く、 : 2006/11/29(水) 19:18:17 ID:QBPXK+U9

356

是非、シナリオうpしましょうよ。

359 : 名無し曰く、 : 2006/11/29(水) 20:48:46 ID:HTWhRnm

356

あんた頭いいな。

360 : 名無し曰く、 : 2006/11/29(水) 21:44:12 ID:ybtaoKuD

台風で兵舎飛んだらどうすんの。

戦争で兵舎逝ったらどうすんの。

361 : 名無し曰く、 : 2006/11/29(水) 22:10:54 ID:/ltAynle

すごくいい案だと思ったけど台風があったか。

この辺の対策があればなあ....

362 : 名無し曰く、 : 2006/11/29(水) 22:29:58 ID:mA/7r8WC

台風の方は分かりませんが戦争だったら、兵舎の耐久を上げれば大丈夫だと....

364 : 名無し曰く、 : 2006/11/29(水) 23:37:58 ID:nN5W435S

書き忘れたけど、耐久は5000にした。

台風で壊れることはほとんどないと思う。

戦争で壊れることもほとんどありえない。(CPU同士の戦闘において)

プレイヤーが意図的に狙って破壊は可能だけど、それは縛りプレイして解決w

とりあえず改造して50年くらいほっといて見てみるといい。

今のところたいした不具合はでてないし、兵舎がなくなって滅亡っていうパターンはなかったよ
~。

365 : 名無し曰く、 : 2006/11/30(木) 00:35:21 ID:m5gVy3/w

徴兵の必要資金を上げられればな....

それか兵舎を1万ぐらいに設定すればいいかな？

366 : 名無し曰く、 : 2006/11/30(木) 01:42:43 ID:4DoADH3g

364

ために兵舎の耐久を5000、建設資金を10000、必要技術を「兵農分離」にしてプレイ。

ところが、兵舎は最初っから半壊状態でどの大名も募兵できず。

あげく、アフォなCPUは壊れてると思い兵舎を撤去w

なんとかならんものか。

367 : 名無し曰く、 : 2006/11/30(木) 01:59:21 ID:+o1Dv3Ui

そうだと思った。

あとcomは農村が半壊しても工匠がないかぎり、全部撤去してしまうから兵舎の耐久だけじゃ解決しないと思う。

368 : 名無し曰く、 : 2006/11/30(木) 02:05:02 ID:Z0D+7CEs

デバッグ貼り付けられれば台風封じること出来るんだけど、このゲーム、デバッグとラップシ
かけてあるんだよな。

369 : 名無し曰く、 : 2006/11/30(木) 05:46:48 ID:8J2In1Rb

兵舎の耐久値増やしとけばいいんじゃね？

上限だけ上げると半壊なるんならさ。

372 : 名無し曰く、 : 2006/11/30(木) 12:28:29 ID:Yh2RmtNq

369

工匠館ないと農村が半壊すると撤去される

工匠館の耐久上げててもそもそも建ててくれない

あれ？最初から建てとけばいいんじゃね？

374 : 名無し曰く、 : 2006/11/30(木) 13:15:18 ID:N7NYOoEf

366

クワッ

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

366 は、まあいいとして

367 がしたり顔で同意してるのが頭に来るw

兵舎建設に兵農分離して実際にプレイしてみたんだけど、デモでみてたようにはいかないなあ。

プレイヤーが介入すると兵カインフレがないとCPUが弱すぎる。

兵力230万制限がなければもっと理想的なんだけど...

あと、内政適正上昇家宝の等級を全部3等級以上にしてみた。

376 : 名無し曰く、 : 2006/11/30(木) 17:59:39 ID:WgRmb6WB

375

はあ？何のお前。

いちいち過程を書いて何がしたいんだよ。

自己満足してるだけなら来るなよ池沼w

395 : 名無し曰く、 : 2006/12/01(金) 11:33:30 ID:BQZc+nLD

兵カインフレもアレだが、率いることができる兵力が多すぎだよな。
せめて上限1万5千とかにできんもんかな？