

小ネタ

- ・呪詛の上書き関係表 呪霧3 < 遁・極 < (幻惑の歌) < 呪霧 < (幻霧) --
- ・眠り薬、難度11で修得2 店売り価格190文 --
- ・船に乗るときに 切符を持ち降りるぎりぎりまで乗る 出港したら寝ると すこしおもしろいです --
- ・馬に乗った状態で崖から落ちると、馬が前足を上げて嘶きます。かっこいいです。(早馬の乗馬で少し乗ったまま移動出来る時でも可) -- 将星陰陽
- ・/平伏 後、その他の動作・マップ移動しない状態で掲示板に触ると正座移動になる模様。 -- ななし侍さん
- ・転生をすると、徒党員を含めて名声+1になる模様。 -- 河内勝政
- ・破天より、青ネームの敵でも自分の徒党が戦闘中なら途中参加できるようになった。脱兎しても入りなおせるし、蘇生がいなくても成仏ダッシュで入ることが可能 --
- ・古くなった小ネタ(強行スペシャル、PS3情報)を削除しました --
- ・数が増えすぎてごちゃごちゃしてたんで、系統別に見出しをつけて並べ替えました --
- ・売却品を購入するときのマクロで「%MP」を入れると、相手がどちらの方向から対話が着たのかわかりやすいのでお勧め --
- ・「餓死防止策」は知行加工品の仕様変更のためできなくなったので削除しました --
- ・食べ物系の家具で巨大になり、布団系の家具で寝る -- スカートの巾着を簡単にのぞく方法
- ・服の色変装で試せなくなってます --
- ・知行加工品の食料、作られる毎に知行蔵でなく現在装備している袋に入ってきてますよん。餓死防止策ってこれだったよね? --

名前:

コメント:

- ・ 小ネタ
 - 知っておきたい情報
 - オススメマクロ
 - チャット代名詞一覧
 - 動作一覧
 - 動作キャンセル
 - 付与・呪詛の上書き
 - お酒
 - 麻痺技能
 - 脱兎
 - ダメージの変動幅
 - ちょっとした便利技
 - 名前の読みが判らない宣伝PCを絶交登録する方法
 - 隠形解除
 - 戦闘終了後に絡まれにくい無敵解除法
 - クエストNPCを沸かせる
 - 戦闘のあるクエストを徒党員全員で一発達成
 - PC版で顔文字や難しい単語を使えるようにしたいです。
 - 環境設定
 - PS2での文字変換
 - NPC固定している人の見分け方
 - どんなレベルでも役立つアイテム
 - 安全に参陣
 - 検証
 - 生産時の修得キャップの規定値
 - 気合回復速度
 - 戦闘中の気合回復量
 - 仕官したいのに名声が足りないと言われました。
 - 変装と説法の違い
 - 器用とスタックアイテム生産の関係
 - 合戦戦果
 - 城攻め 情報
 - 各勢力の部隊武器の数
 - 知っていると自慢できる(?)技
 - イナバ物置のように私も屋根に登りたいです。
 - 正座したまま動いてる人がいるのですが?
 - 同じように座ったまま動いてる人がいるのですが?

屋根の登り方（武家屋敷編）

- スクラッチ断片
- デマ
- 豆知識
 - 術者が呪文を唱えるときの台詞はなんて言ってるの？
 - 音楽の作曲者って誰？
 - サウンドトラックってありますか？
 - 武将の声
 - 時間
- その他
 - お約束
 - 拡張パックの違い
- 参考

知っておきたい情報

オススメマクロ

- 共通
 - 「%TZ%TK見つけました %TP」
 - 「/対話：%T：すいません」 ターゲットしている相手に対話出来ます
 - 「/追尾：%L」
 - 「現在の実装 %GZ」 現在実装枠に入れている実装を自動的に表示出来ます
 - 「転生ください>< %MP」 自分の現在地を矢印で表示できます

チャット代名詞一覧

チャット代名詞

動作一覧

動作リスト

動作キャンセル

野外技能、特に行進曲や神隠しの唄（同様に神足の術・巻、神足の術・弐、疾風等、野外で頻繁に使用する技能）を使用した際に、技能のアクションで硬直してしまいます。

このとき、動作コマンドを入力するとアクションがキャンセルされます。

また、高いところから飛び降りた時の着地モーションもキャンセル出来ます。

オススメは、動作コマンドのアクションが短い「/おどろく」「/うなづく」
動作表示のされない「#おどろく」「#うなづく」といったシャープコマンドなら、
多い日も安心です。

アクションは移動すると表示されないで済むので、
むしろターゲットに関係ない動作の方が良い気がします。

PS2版のみ、「/い」、「/ど」を変換する事で全ての動作モーションが出せますので
普段使わない物を登録したい場合は探してみてください。

付与・呪詛の上書き

付与・呪詛が上書きされたかどうかは が移動したかどうかで判別できる
なら黄色を上書きしている
が移動していない=呪詛・付与は効果なし

参考：技能の上書き

お酒

酒系のアイテムを飲むと2分15秒の間「酒の価値×4」の気合回復量が加算されます。採集するとき等に飲むと便利。

麻痺技能

2回連続でピヨらないのは常識だが、痺れ斬りやみね打ちのような殴り系技能はピヨリ 準備動作 みね・痺れでもピヨる。金縛りや一喝のような術系技の場合、ピヨリ 準備動作 一喝では絶対にピヨらない。(一喝 攻撃 一喝ならピヨる)

脱兎

戦闘開始から2時間経過すると脱兎と表示され敵が1人ずつ順番に全員逃走します。この場合経験値やドロップはその時点で倒した敵の分のみを獲得し勝利扱いとなります。

ダメージの変動幅

近接物理攻撃に器用も参照されるようになりました。でも具体的にどのくらい必要なの？物知り爺 戦闘 ダメージの変動幅でいまどの程度なのか教えてください。

ちょっとした便利技

名前の読みが判らない宣伝PCを絶交登録する方法

CTRL+Lのログ履歴対話で、「 / 対話： : 」と出し、それを「 / 絶交登録： 」と書き換える。外人だと名前に日本で使われない漢字を使ってることも多いのでオススメ。相手が目の前にいるならタゲって「 / 絶交登録： % T 」の方が楽かもしれない。

隠形解除

隠形状態で食料アイテムを「使う」と隠形を解除できる。気合や食料を消費することもない。食料なら誰でも持っているだろうしオススメ。

戦闘終了後に絡まれにくい無敵解除法

無敵状態では技能が使用できないので、機能-終了を選択してすぐにキャンセルすることで無敵状態を動かずに解除できます。襲われることもありますが、動かずに神隠しを使いたい時に利用すると便利です。

クエストNPCを沸かせる

「 を倒す」というクエストで倒したい対象が既に他の徒党によって倒され枯れている場合は、そのクエストに関するNPCのどれかに話しかけると枯れていた対象がすぐに湧くそうです。僧の奉行試験を例に挙げるなら「六道影貞」が枯れていたら「黒木妙吉」「昇仙峡にいる天廻」「浜松の寺にいる慈延」「本国律師」のいずれかに話しかければ「六道影貞」が湧きます。

戦闘のあるクエストを徒党員全員で一発達成

達成条件に「 を倒す」というタイプのクエストで、かつ当該NPCが青ネーム(話し掛けて戦闘開始)の場合、全員が話し掛けて会話の途中で止めておき、その上で戦闘開始をすると、倒した際に、話し掛けていた人は全員条件達成のフラグがたちます。(例：越中の「鎮魂の日々」等)

但し、「 を倒してx xを取り戻す」等、達成に倒した証などが必要な場合はこれに当てはまりません。そういった場合にはクエストアイテムを入手した人のみ、達成フラグが立ちます。

PC版で顔文字や難しい単語を使えるようにしたいです。

- エモジオ
- NoIDic

この二つを導入するだけでかなり変わります。NoIDicは皆さん協力してください:-)

環境設定

- 画面設定の「背景表示距離」を最大にすると、デフォルトだと霞んで見えない遠方の山まで見渡せます。富士地下洞窟の入り口北に富士山があるのに気づいてない人も多いのでは？(PC版)

-起動環境設定で「ムービーを再生する」のチェックを外すと、コーエーロゴとオープニングムービーが省略されるので起動が早くなる(PC版)

-PC版で表示人数を最大にすると、戦場や町とかで遠くにいるPCも見えるので、敵を探索するには便利です。
(グラフィックボードが弱い人にはオススメ出来ません)

-操作設定 キーボード設定で「動作」の欄に好きなキーを入れておくと
手打ちでは一発変換出来ない「/所作：」が一発で入力出来る(PS2版)

***PS2での文字変換 [#p424e6cd]

信濃と打ちたいのに「品の」 美濃と打ちたいのに「身の」 などなど・・・。

変換に時間がかかってイライラしますよね(- - ;
そんな時は、「信濃川」や「美濃市」で変換してみましょう。

信濃 = 信濃川
美濃 = 美濃市
兜 = かぶとだ
真ちゅう = しんしゅう

他にも募集中・・・

NPC固定している人の見分け方

鍛冶屋の修理技能を使うと見分けられます。修理していると必要ないというメッセージが出るのに対し、NPC固定している人を修理すると違うメッセージが出るので、ハラスメント的なN固定の特定に役立つことも

どんなレベルでも役立つアイテム

- ・紅葉の肩掛け-戦闘中にアイテムとして使用することで火炎・毒の効果を発動できるため、相手に付いている を消せる。
- ・兼生尼の写経-戦闘中にアイテムとして使用することで自己合掌の効果を発動できるため、呪いや削命丹・気合呪霧や削魂丹の効果を打ち消すことが出来る。

安全に参陣

合戦場に入る為に関所を通る時、関所の壁の線から少し入ったところで立ち止まってみましょう。軍旗を持っていれば安全に戦場へワープ出来ます。

万が一軍旗を忘れていた場合は奥に入るまでワープが起こらない為、敵地に入ってしまうそのまま関所兵と戯れる という事態を避けられます。

検証

生産時の修得キャップの規定値

生産した品の「基準売り値」÷「目録難易度の規定値」だけ修得値が加算される。最大は100。

なお、薬(毒を含む)とそれ以外では、規定値に違いがあるようだ。

難易度	規定値(文)	薬	薬以外のストック品	装備品全般
1	1.33	未調査		
2	-	未調査		
3	2.66	未調査	2 確定	7 確定
4	12	確定	3 確定	10 確定
5	16.66	未調査		
6	25	未調査		
7	50	確定		
8	100	確定	25 確定	
9	150	未調査		
10	600	確定	750	
11	1200	確定		1000 確定
12	2400	確定		
13	4000	未調査		

気合回復速度

気合の韻・四参照

戦闘中の気合回復量

素の回復量は野外と全く一緒で、10秒ごとに10+魅力*0.4
これが1秒毎(0.5秒毎?)に10分の1ずつ処理されている。
(要するに1秒ごとに1+魅力*0.04)

回復キャップは野外の倍で、10秒で255

10秒ごとの気合回復量は

昂揚1 +36
昂揚2 +66
昂揚3 +93
韻1 +24
韻2 +36
韻3 +48
韻4 +60

魅力310程度+英明3+昂揚3で回復キャップに届きます。
英明無しだと、魅力380+昂揚3、魅力463+韻4でキャップ到達。

ちなみに僧の練気の法は

練気1 +14
練気2 +23
練気3 +35

仕官したいのに名声が足りないと言われました。

仕官名声集計での調査から、ある程度信憑性のある式が導出されています。
報告された条件から推定された式であり、公的なものではありませんが、いまのところだいたい数字を求める程度には使えているようです。

・ 式

必要名声 = (レベル - A) × B × 100

ただし計算結果が1万以上の場合は、必要名声は一律1万

Aは出奔前の身分によって決まる。

足軽 = 3、足軽組頭 = 6、足軽大将 = 9、与力 = 12、侍大将 = 15

目付 = 18、奉行 = 21、中老 = 24、家老 = 27

Bは仕官先に対して何回目の仕官となるか。

-例

現在浅井家の侍大将でレベルは35。武田家に仕官したいが、武田家を2回出奔したことがある。

-- 直前の身分が侍大将になるので A = 15、武田家に3回目の仕官となるので B = 3

。 (35 - 15) × 3 × 100 = 6000より、必要名声は6000

・ 注意

あくまで経験的に導かれた式であり、必ずしもこの式で求めた通りの数字になるとは限りません。

変装と説法の違い

変装と説法(と和みの唄)はともに現在の国の支配勢力との友好度を上げる技能だが、若干の違いがある。
変装では、忍者兵および精鋭NPC(どちらも隠れ身状態を見破る)とは友好度が上昇しない。しかし、説法ではこれらのNPCであっても友好度が上昇する。つまり最も安全に敵城を出入りできるのは僧と神職ということになる。

器用とスタックアイテム生産の関係

- ・ スタックアイテム(鉄・薬等・手裏剣・矢)生産の器用別による期待値の目安です

器用1(重量3倍オーバー)・・・期待値の約88%

器用51(重量3倍オーバーで技応丹を飲んだ状態)・・・期待値の約97%

器用100・・・期待値の約101%

器用200・・・期待値の約104%

器用300・・・期待値の約107.5%

器用400・・・期待値の約109%

- ・スタックアイテムは期待値の約110%がキャップだといわれています
どれだけ器用をあげようがこの壁を突破することは出来ないようです
- ・技応丹を飲んでいればどれだけ重量オーバーになっても器用は51までしか上がりません
その為、鍛冶材料屋を炉まで引って重量オーバーで大量に鉄を生産する際に役立ちます

合戦戦果

NPC別合戦戦果

城攻め 情報

各城に固有の精鋭部隊が配属されている。
この精鋭部隊にはドロップが用意されているため、
かなり高性能なもしくは特殊な配色の装備が手に入る場合がある。

ただし、精鋭部隊の能力は倒せないように設定してあるとしか思えない強さであるため、撃破は困難。
余程の実力と自信が無い限り侍・忍者・鍛冶タイプの精鋭部隊の場合は諦めたほうが良い。神・陰・僧タイプなら何とか倒せることも。
無論、侍・忍者・鍛冶タイプの撃破報告もあるため不可能ではない。

各勢力の部隊武器の数

勢力の各部隊にはそれぞれ部隊アイテムが存在する。その中でも武器はすべてが全職装備であり、普段装備できない武器を装備できることもあり、唯一有用な部隊アイテムともいえる。また、一部については全職装備可能な防具も設定されている。勢力別の全職装備可能でグラフィックが反映される装備の設定個数は以下のとおり。なお、デフォルトが全職装備である面具、懐剣は含まない。また、織田家のみ、異なる部隊で同じ部隊アイテムが存在しているため、8個9部隊となる。

- ・上杉家-6個（槍2薙刀1棍棒1刀2）
- ・北条家-6個（槍1弓1打鞭1錫杖1刀1+冠1）
- ・武田家-5個（槍1刀1薙刀1+冠1頭巾1）
- ・今川家-6個（槍1鉄砲1弓2剣1刀1）
- ・徳川家-9個（槍2鉄砲2棍棒2刀1+頭巾1）
- ・織田家-8個（槍3鉄砲2打棒1+冠1頭巾1）
- ・斎藤家-9個（槍3鉄砲1薙刀1棍棒1刀1+冠1頭巾1）
- ・本願寺-9個（槍1弓1薙刀1打鞭1錫杖2打棒1棍棒1斧1）
- ・朝倉家-12個（槍2弓1薙刀2棍棒1錫杖1斧1刀4）
- ・浅井家-11個（槍3弓1薙刀1棍棒1錫杖1剣2刀2）
- ・足利家-12個（槍2弓2薙刀1棍棒1錫杖1剣1刀4）
- ・伊賀忍-10個（鉄砲2弓1打棒1斧1手槍1刀4）
- ・三好家-13個（槍2弓1薙刀1打鞭1棍棒2錫杖1剣1斧1刀3）
- ・雑賀衆-15個（槍1鉄砲5弓1薙刀1棍棒1錫杖1剣2斧1刀2）

このように見ると、もっとも個数が多いのは雑賀衆、逆に最も少ないのは武田家となり、西国ほど数が多くなっているのが見て取れる。また、それぞれの種類を見ていくと、槍は伊賀忍を除く全勢力で設定されておりグラフィックの差異を除けば、伊賀忍所属以外のPCについて槍は部隊アイテムとして手に入る可能性があるということになる。逆に手槍は伊賀忍にのみ設定されている。

また、種類の豊富さで言うところ三好家と雑賀衆が9種類で並んでおり、本願寺が8個で続く。逆に最も少ないのが上杉家であり、4種に止まっている。

なお、兵種に関係する弓、鉄砲についてみると、弓は8勢力、鉄砲は6勢力にそれぞれ設定されており、どちらも存在していないのは上杉家と武田家の2勢力。逆に両方とも設定されているのは今川家、伊賀忍、雑賀衆の3勢力となっている。なお、鉄砲については、織田家と雑賀衆は家老アイテムとして設定されているため、この2勢力は最終的には確実に手に入る。

なお、個数から見ても明らかであるが、装備が手に入る確率にも違いがある。西国の場合、1階級はすべて武器という勢力もかなりあり、ほぼ確実に何らかの武器は手に入る。

与力～家老までの最大入手可能個数で見ると、徳川家、斎藤家、朝倉家、足利家、三好家がすべての階級で手に入る可能性があり6個となっている。最高個数を誇る雑賀衆は以外にも奉行には設定されておらず5個となっている。逆に少ないのは上杉家、武田家、今川家でそれぞれ4個となっている。種類別に見ると、すべての階級ですべて別の種類の装備を入手できるのは朝倉家、足利家、三好家の3つであり（雑賀は奉行で手に入らないため最高で5種、徳川は侍大将と中老では槍しか設定されておらず、かぶるため5種となっている）、逆に最も種類が少ないのは上杉家、武田家、今川家となっている。

知っていると自慢できる（？）技

イナバ物置のように私も屋根に登りたいです、

遠江の北と浜松前の茶屋は屋根の上に上ることができます。

甲斐のものけがいの小屋にも登ることができます。

(裏の山からポイントを探して飛脚応用 + 行進曲などで頑張ってください。)

越後の上野よりの関所近くにある茶屋の屋根にも上れます(強行必要)

美濃の稲葉山の東(ち - 又付近)にある茶屋の屋根にも上がれます。
(強行中、茶屋の西側の土手から飛んだら上がれました。)

駿河の船着場東にある小屋の上にも上がれます。

追加

回線の弱い人ほど上りやすい傾向にあるようです。

高スペックになればなるほど難しくなります。

正座したまま動いてる人がいるのですが？

正座する
正座した状態で平伏する
平伏モーションの手が地面から離れる瞬間にオートラン。

自分では普通に歩いているように見えますが、
周り的人からは正座したまま動いているように見えます。

同じように座ったまま動いてる人がいるのですが？

これは徒党のみしかできません。まず
座る
追尾
お辞儀や指さすなどの動作で移動します。
正座移動とは違い、自分でも確認できます。

屋根の登り方(武家屋敷編)

屋根の登り方(武家屋敷編)

スクラッチ断片

断片をスクラッチで集める場合、
手持ちに断片を入れておくと、その番号の断片が出やすくなる。
100%では無いが、高確率。@1枚だけという時に、おまじない感覚でどうぞ。

- 例：雁の3が欲しくてスクで取ろうと思ってる場合、雁3を1枚だけ手元に出してスクラッチを使用。

デマ

信Onをやっていると色々な噂を聞きます
もちろん、その中には幾つか嘘...デマもあります
有名なものから、知らない人が多いものも...
某掲示板で出たものや、ここで出たものもあります
デマ技能
デマ天下一品

- 春日山で金箔を99個買い、前橋で売ると所持金が増える
- 御神酒を飲むと怪我の治りが早くなる
- 砲術指南書四改を捨てると、所持金が増える
- 党首の魅力が高いとドロップ率が上がる
- 屋気楼の塔で雁皮紙目録断片がドロップする
- 龍爪山古刹の古池の暴れ者が庭池【家具】をドロップする

- 妖魔召喚士を倒すと初期能力還元の術がもらえる

豆知識

術者が呪文を唱えるときの台詞はなんて言ってるの？

陰陽師

「急急如律令奉導誓願何不成就乎」

「キュウキュウニヨリツリヨウホウドウセイガンカフジョウジュヤ」

薬師

「臨・兵・闘・者・皆・陣・烈・在・前」

「リン・ピョウ・トウ・シャ・カイ・ジン・レツ・ザイ・ゼン」

神職

「八百万神等共に聞食せと畏み畏み申す」

「ヤオヨロズノカミタチトモニキコシメセトカシコミカシコミモウス」
大祓の祝詞が元になっている。

僧

「のうまくさんまんだ、ぼだなん、ばく」

釈迦如来真言であり、梵字（サンスクリット）の為、漢字では表記出来ません。
この釈迦如来の真言は、決り文句の「ナウマク・サマンダ・ボダナン」の後に
「バク」という釈迦如来の種字を置いた形で、いわば定型の真言になっています。

音楽の作曲者って誰？

川井憲次

サウンドトラックってありますか？

信長の野望Onlineオリジナルサウンドトラックが2005年2月に発売されました。

武将の声

基本的に武将の声はNPC 1 4 番なのですが、一部特別な声の武将もいます。
例えば、信長はNPC声 1 番、浅井長政は 1 1 番などといった形です。
声の確認の仕方が分からない場合は、「NPC音声試聴」などで検索してみましょう・・・
声優

時間

実はゲーム内時間は各サーバーごとに違う。
また、定期メンテナンスが開けた際に丸半日時間がずれる。
なお、各サーバーの時間のずれは、昼夜が切り替わる時間で考え、かつ将星を基準にするとおおよそ、
群雄：11分、風雲：18分、霸王：21分後、天翔：28分後、烈風：35分後となっている。
なお、烈風は半日である30分を越えているが、これは基準が昼なら昼に、夜なら夜、どちらかに変わる時間に統一されているため（つまり将星で夜になるときは、烈風はまだ前日の夜明け前である）。
なお、前日などの言葉も、将星が主点となっているため、留意してほしい。

その他

お約束

お約束
信オンをやっているとよくある、よくおこること。

拡張パックの違い

アカウント

参考

信オンTools

信On検証

- 本サイトのページごとの閲覧上位
今日の人気
過去の人気