



強い奴
一番高い武器を全員装備
シールドも全員装備 × Mob数
一番高い車も全員装備

弱い奴
武器はバラバラ
シールド少ない × Mob数
車も揃ってない

とにかく勝つ戦い方
Mob数が少なく
尚かつカジノなど資産を持っていない人を狙う

金を稼ぐ戦い方
カジノなど資産を持っている奴を狙う
ただし資産持ちはMob数が少なくても完全武装の精鋭部隊持ちが多いので要注意

おそらく襲うほうはattack守るほうはdefenceの数字を使うんだろう
サブマシンガンとショットガンそれぞれ人数分持ってるけど
守るときは必ずショットガンを使ってる

>>326
攻撃力3の拳銃を人数分持たせたらそっち使うようになりました。
同じ相手に試し打ちしたら与えダメージ増えたので
攻撃と守備で使い分けしてるみたいですね、情報thx

これってmobの数分武器持ってないとmobは機能しないんですか??

>>576
しないみたい

例えばmob20
武器 10
防具 5
車 5

だったら
丸裸のMob 10人
武器 5人
武器+防具+車持ち 5人

だと思う
車の搭乗人数が関係するかは不明

レベル×10を上限とした人数を動員
武器が行き渡らないやつは素手
多分合計するんじゃなくて各々個別に戦闘判定してる気がする
だからパイプで100人襲っても車に乗ってるやつには負けるんじゃないかな
実際は勝ちそうだな

単に数字だけだと思うよ。襲う方はアタック襲われる方はディフェンスの数字の大きいのを優先的に使ってる
いまレベル20+でアサルトライフルを装備できるがディフェンスが3なのでやはり防御時はショットガンだし

>>874
攻撃時はリボルバーとサブマシンガンだとリボルバーが優先されました
武器の強さが単純に数値だけで決まるなら
リボルバー不要でサブマシンガンのみでいいと思うのだけど

>>877
つまりこういうことです。兵隊が100人いる場合
リボルバー+ショットガンの見かけ上の性能：3, 4
費用：(2000+3000)×100=50万ドル

サブマシンガンの性能：3, 3
費用：15000 × 100 = 150万ドル

モーター2軒分お得で性能は上
ミッションに使う分以外はいらなと思う

同レベルの敵に攻撃仕掛けた時の考察。

両方とも

100 Sawed Off Shotgun (Attack:2, Defense:4)

100 Sub Machine Gun (Attack:3, Defense:3)

を持っていたとする。簡単のため、他の装備・パラメータは同じとする。

その場合、自分はAttack:3に対して敵はDefense:4だから必ず負けるっぽい。
逆に攻撃を仕掛けられたら必ず勝つ。

なんか戦歴から推測するとこんな感じ。両方とも金持ちで装備が上限までであると
必ず仕掛けた方が負けるんだよな。

鯖が寝てるようなのでちょっと前にあった話しをしよう。

少し時間が空いたからチンピラ狩りをしたんだ。金稼ぎな。

ここ3日の間に学んだ獲物の選び方で。

構成員の数に注意(多数の場合は無視、完全武装だと危険なうえに

身内(JP連合)の可能性あり)

武装に注意(低級武器混成は行き渡っていない間に合わせの可能性あり、

盾無しならピンゴ、車両複数はスルー)

不動産(安物だけなら高確率で武装も未完成のカモ、レベルに見合わない

大富豪は無視)

戦績に要注意(勝ち1桁、負け2~3桁は武装に注意、武装商人の恐れあり。

勝敗桁数同じでも勝ち多いのはチンピラの壁超えてる恐れあり。

桁数同じで差も少ない、又は勝ち少ないのが真のチンピラ、カモ)

油断してる時間にカチコミ(早朝や夕方~夕食時には不動産収入がもっさり、

かつ中の人はまだ入る前の事が多いから据え膳)

パラメータ関連で思ったこと。現在進行中なので間違ったらスマソ。
・ EngはMissionだけで有効。Fightには関係ないから、酒屋襲撃ができる7以上には上げる必要が少ない。10あるとBookie（ノミ屋）ができるけど、酒屋襲撃×2回で代用できるし、それだったら他のパラメータに振り分けた方がいい。
・ Stmは連続攻撃できる回数が増えるだけなので、「特定の相手を殺したい」場合以外はあまり増やさなくていい。Stmがあるお陰で頭を冷やす時間があるというのはいいいゲームデザインだな。
・ というわけでAttack、Defence、Max Healthに優先的に割り振ってる。

>>289

それだとこのゲームの大事な要素であるお金が手に入りずらくなる。
engが仕事が終わって手から見たらミッション二回分あるのとないのとじゃ全然違うし
スタミナが有れば賞金首を狙い安くなる。俺も最初は君みたいに思ったがなw
あとMAXヘルスは微妙。

昨日Engに振った方がとか書いたけどある程度振った後は攻撃力なりに
やっぱり振った方がいいと思う。
武器(攻撃用・防御用)やら盾・車mob数セットしても人数少ない人に負けてたので。
個人的にはLv15で追加されるミッションが18expGetできるけど
10engで13expミッションがあるのでそちらを3回した方がお得なので
20eng程度が丁度いいかもしれない、あんまり振りすぎると
他のパラメーターが弱すぎて勝てなくなるので

俺のレベル上げ戦略

たまにしか起動できない人向け

初期はとにかくDefense上げ。レベル7くらいまで全部ぶっ込み、

いじれない時間が多い=Missionあまりできない

Attackでとにかく殺されない、金取られないことを優先

金が貯まったら、武器を買って割のいいMissionをできるようにする。

Attackは上げてないから仕掛けても負けるだけだから仕掛けない。

Defense上げてあれば、いじってない時でも相手に仕掛けられて

それに勝って経験値ウマー。

70000もらえるのは、
相手がすごい金もってる時の上限っぽい。

賞金がもらえるのは、
殺したときだけ。
あとは普通に攻撃したのと同じように
持ち金からいくばくかもらえる。

賞金首に勝つと\$70,000もらえるっぽい

自分か相手のレベルによって上限が決まってるみたいね
LV15超えてやられたら10万とられた

あと賞金首に昨日何度かなったので参考程度に書いておきますー
賞金首になるとMarketの所の一番下に追加されるようです。
なもんでMarketの上の方に行きたい方は上の方の賞金首を
ちくちく倒していくのが良いかと思います。
あんまり上に行き過ぎると5秒くらいで7-8人とか普通に攻撃されるので
すぐHP回復出来る様に常にHP具合見てないと駄目なので
あんまりはしゃぎ過ぎると強い人が来て倒されEXP 0 になるのできをつけてください。

んで賞金首なりを倒してお金を稼ぐ(バウンティハンター)
ならLvUpの時に攻撃力重視が良いかもです。
攻撃した時に自分が受けたダメージと喰らったダメージが同じ場合
攻撃を仕掛けた方は負けるようです。
与えダメージが高いとHPが低い状況の賞金首だったりした場合
賞金GETの確立上がりますし。

逆にEXPを多く稼ぎたい場合はディフェンスを高め賞金首になり
反撃によるEXP稼ぎがオススメだと思います。
ちなみに賞金首になるには「同じ相手に何度も攻撃したり」
「mob数が圧倒的に少ない人に攻撃」などするとこんちくしょー
ということなのか賞金首になってる場合があります。

ついでに教えてくださいww

- 1、賞金を掛けた奴を殺したんだけど まだ狙われる？
- 2、レベル違いの奴から狙われる？

ガクブルでもあり楽しみでもあり
まだ死んだことないんです

>>584

- 1 は未検証だけど関係ないんじゃないかなーと。
- 2 はレベルちがっていても攻撃できるので、狙われます。

大変長くなりましたが、まとめるとEngはあんまりあげすぎても弱いかも、
ただしimobにログインできる時間が少ない人は多くもあり？
お金稼ぎたいなら攻撃力上げて賞金首狙いやらオススメ以外に弱い奴もいます。
EXP稼ぐなら賞金首になって防御力上げるんな感じです。

通常賞金首にしてもらうには高額必要だけど、負けた相手を賞金首にするのは
金額違いそうな気がするんだよな～誰か仲間内で試してもらえませんか？

資産の利率計算してみた。レベルによって値段が変わるので最適解じゃないと
思うけど、衝撃的事実が。

資産名 54分当たりの収入/取得コスト(総取得コスト) 利率%
例えばBedの総取得コストはLand Fill+Bedになるので 5000+12000=17000になる
17000の投資で300の利益なので利率1.76%、と読む

	Lv14	
Land Fill	100/5000	2%
Bed	300/12000(17000)	1.76%

Fast 500/27500(32500)	1.54%
Avenue 300/5万	0.6%
Duplex 4000/24万(29万)	1.38%
Motel 1万/56万(61万)	1.64%
Uptown 2000/100万	0.2%
Shopping 10万/75万(175万)	5.71%
Casino 25万/5000万(5100万)	0.49%
Sea 8000/400万	0.2%
Night 15万/300万(700万)	2.14%

実は頑張ってモーテル立てるよりLand Fillを買い増した方が利率がいい。
あと、Shoppingの利率は異常。価格はLv14での数値なので、もっと高い
レベルでどうなるのかは不明。

>>489

おー、計算乙!

値段は所有しているその物件の数で変わってくるんだとおもう。
レベルではかわらない。

利率さらに実験。うわ、まとめ買いすると表示されている値段のままじゃないか。

Land Fillを1つずつ、10回に分けて買う
5000+5500+... (どんどん値上がり、利率下がる)
Land Fillを10個まとめて買う
5000 × 10 = 50000 (利率2%)