

商品知識

アイテム系テクニックの効果を高める。

専門職

優遇職

薬剤師、キャラバン

非優遇習得

条件：交易Lv10、運用3、保管1、費用 100000
都市：ピサ（ガリレオ邸）

ブースト装備

武器 (+1)：ラニスタグラディウス(メモリアルアルバム褒賞品，称号：剣闘士)
体装備(+1)：マヤ王女のドレス（パレンケダンジョン中層）
頭装備(+1)：成実烏帽子（縫製生産品/ELOパッケージ特典）
 螺鈿のかんざし（工芸生産品/ELOパッケージ特典）
装飾品(+2)：天目茶碗（使用時効果有、安土ダンジョン深層）

テクニックの補充速度

「5th Anniversary」アップデートでテクニックの補充速度がテクニック習得数に応じて短縮される変更が行われた。

テクニックの補充速度 = $20 - ((\text{冒険テクニック数} + \text{交易テクニック数}) / 2 + \text{戦闘テクニック数}) / 5$
(秒) 端数は切り捨て

限界値は5秒

熟練度の入り方

アイテム系テクニックを使うと上がる。

1度の戦闘で得られる熟練は10まで。

RANK1のとき：RANK1の技使用時の熟練度獲得値 = 2

RANK5のとき：RANK1の技使用時の熟練度獲得値 = 1

RANK2・3の技使用時の熟練度獲得値 = 2

計算式においては不備あるいは修正が入った模様・要再検証

(例：商品知識R4運用11+スウィフト使用 = 熟練3 (敵LV3・LV55、ともに同じ熟練)

(R3のときR1の技をコロッセウムで使用 = 熟練3)

(R1のときR1の技を使用 = 熟練3 (3種類とも))

効率のよい上げ方

例1

開幕強力粘着 > ライン際移動 > 向かってきたらライン際に沿って一回距離を取る
2つ目のテクがくるのでタカの羽
動かず3つ目のテクで治療薬 > 即離脱

強力粘着直後のNPC特有の硬直と、開始直後のゲージボーナス、ダメージによる撤退時疲労蓄積を最低限にできる。
そのため、テク1回離脱や5回に比べて時間、労力、同一アイテム消費を抑えられる。
武器系テクニックを出さない為に武器なしor盾がいい。罠系テクニックを出さない為に交易職がいい。

例2

職業

キャラバンや薬剤師であればベストだが、紹介を受けるのが難しいなら他の商人職で行う。(アイテム系テクニックが出やすくなるほか、アイテムゲージが75%ですむという利点がある)

装備

防御はできるだけ固めるほうが良いが、特に高価なものを使う必要もない。武器は使う必要がないが、使うならテクニックを覚えていない種類のものを使う。(応用剣術・投てき術・狙撃術の熟練もついでに溜めることができる。非優遇になるのであくまでついでレベルだが、結構馬鹿にできない)

敵選び

幻惑攻撃・石化攻撃をしてこない敵の中から、自分のレベルに合わせて選ぶ。アイテムの射程が100なので、遠距離武器の相手は相性が悪い。ドロップするアイテムを基準に敵を選んでよいだろう。

手順は次の通り。言うまでもないが、アイテムを使う際はすべてテクニックを使用する。
なお、筆者が使用したアイテムは粘着油/業火たいまつ/秘伝の治療薬/マラクジャジュースだが、当然他の選択肢もあるだろう。

1. 開幕で粘着油を投げた後、敵をぺちぺち殴ってテクニックゲージを溜める。
2. 2つめのテクニックが利用可能になれば、マラクジャジュースを使用する。これで回復の手間が随分省けることになる。
3. 以後、敵に粘着油を投げつつ、自分のHPが減れば秘伝の治療薬やマラクジャジュースで回復する。なお、漸次回復(単体) 陸戦治療(単体)の順にテンポ良く使えばコンボが発生してHPを大きく回復できる。
4. 熟練が10入った頃合をみて、業火たいまつを利用して敵にトドメをさす。(敵の体力が多く残っているようであれば、粘着油を先に利用してコンボにする)

粘着油を利用した理由.....安価で近場の道具屋に売っていて、敵を早く倒しすぎることもなく、効果が低いのですぐ切れる(次のテクニックが利用可能になった頃にはまた使うことができる)

例3

コロッセウムを利用する。
コロッセウムはミッション選びや演出と言った特有のタイムロスがあるものの、人数×3コンボ決めれば勝利となるミッションがあるので、逃げ回る手間を惜しまなければ裸でも十分に戦える。エントランスでアイテムが買えるため補充にも困らない。
ローマコインが稼げるのも強み。

コンボ例：泥酔の酒 投げ矢 投石（コンボを邪魔されないように酒から入っている）
催涙の粉袋 投石 粘着油（ゲージ消費量が少なく、交易職なら開幕直後でも繋げられる。テクの補充が早い人向け）

なお、人数×500ダメージや人数×1500スコアのミッションを使えば、例2にならって「ついで陸戦スキル上げ」も可能。

コメント

- ピサ ガリレオ邸 商品知識 運用5 保管5 交易30必要 習得費用250k -- wikiより (2009-12-15 20:31:05)
- アイテム系テクニック1回使用につき、熟練2入ります（1度の戦闘で得られる熟練は10までの様子） -- 名無しさん (2009-12-22 18:10:14)
- アイテム系テクニックってなに？ -- 名無しさん (2010-01-11 19:43:09)
- 医神使用 R2で必要ゲージ63 R6でも63 -- 名無しさん (2010-02-01 21:48:04)
- このスキルは、つまり戦闘のみでしか熟練が得られないってことか？ -- 名無しさん (2010-02-09 02:48:56)
- 開幕強力粘着>ライン際移動>向かってきたらライン際に沿って一回距離を取る>2つ目のテクがくるのでタカの羽>動かず3つ目のテクで治療薬>即離脱 -- 名無しさん (2010-02-14 18:16:13)
- 強力粘着直後のNPC特有の硬直と、開始直後のゲージボーナス、ダメージによる撤退時疲労蓄積を最低限にできるので、テク1回離脱や5回に比べて時間、労力、同一アイテム消費を抑えられます。武器無し必須 -- 名無しさん (2010-02-14 18:19:17)
- R3テクは自分が覚たい系統のテクを使った時に習得しやすい気がしました。アイテム特化+2程度をもっていくといいかも？ -- 名無しさん (2010-02-14 18:21:26)
- 訂正：覚たいテクと同じ系統のテクを、自分も使う・・・です -- 名無しさん (2010-02-14 19:41:08)
- アイテムゲージの消費軽減は交易職の効果 -- 名無しさん (2010-02-15 03:19:44)
- えw海事職じゃ効果ないの？軍人は取る意味なし？ -- 名無しさん (2010-03-31 04:40:54)
- ちゃんと読んでます？消費軽減は、と書かれてますけど。 -- 名無しさん (2010-04-01 01:55:26)
- アップ後上がりやすくなった？ 熟練度がなぜか奇数なんだが -- 名無しさん (2010-04-29 03:54:10)
- 罨と商品知識でテクニックを使ったら必ず熟練取得できるように変更って書いてなかったか？ -- 名無しさん (2010-04-29 12:26:00)
- R5でR1テク使っても熟練が1入るね -- 名無しさん (2010-05-01 01:52:43)
- R5でR1使って1はふざけてますね。10は最低でも入るようにして欲しかったです。 -- 名無しさん (2010-05-01 04:45:18)
- R4でR1テク3回使ったとき熟練が9はいりました。しかし、R1テク1回とR2テク1回でも6しかはいりませんでした。むむむ -- 名無しさん (2010-05-04 11:28:39)
- R6でR1テク2回とR2テク1回で習熟5、習熟はR1テク：1/3(~R4/R5~)になってる？ -- 名無しさん (2010-05-21 14:31:22)
- 罨程ソロDで有用な訳でもなく、交易職で陸戦・甲板戦する以外に活用法の無いスキル -- 名無しさん (2010-07-14 12:54:04)
- 範囲拡大や威力増加に引かれて覚えてみた。基本武器を持って攻撃する人間には攻撃チェーンを出すストレスにしかならなかった罨。これを活かそうとすると装備の薄いであろう交易職で盾装備して攻撃テクを出さないようにする。...のだが、自分が一生懸命上げた剣術等を封印してまで交易職で陸戦回復役をかってでる陸戦家がいるかは不明... -- 熟練剣士の卵 (2010-08-19 14:22:02)
- 罨も覚えている人は攻撃テクを出すのにさらに悲惨な状況に陥る為、習得にはもっと要注意。 -- 熟練剣士の卵 (2010-08-19 14:26:35)
- だな。指南書で多少の調整が効くとはいえガチの緊迫場面で攻撃テクではなくアイテム系テクが出ると凹む。その時に何のアイテムが使用可能なのかも左右。現状で1回覚えてしまったら忘却出来ない仕様のためガチ陸戦好きの方は習得に気を付けること。 -- 名無しさん (2010-08-20 05:32:13)
- 安土や紅毛深層攻略等で4~5Pの中に1人「回復&補助のプロ」がいると効率が雲泥の差。しかし、そんな「プロ」がいるかどうかははたして謎。陸戦しない陸戦家・・・ ×4& ×1の考察踏まえて珍しい存在ではある。 -- 名無しさん (2010-08-23 08:01:24)
- 朝鮮中層に商品持ち2キャラ（薬剤師と熟練）に入ってもらいましたが、大変楽でしたよ。仲間

- に一人いると助かると思いました。 -- 名無しさん (2010-09-13 11:04:44)
- テクニックの封印ができるようになるまでは罾と商品知識は覚えないほうがいい どうしても覚えるならば武器テクニックを極めてから覚えないといけない -- 名無しさん (2010-09-13 23:18:58)
 - うん、興味本位で商品と罾のランク1覚えてしまって泣いてる剣士のオレ・・・ 指南書で抑えこんでるが今までそこに軍神の護符入れてたのに攻撃防御の底上げができなくなったよ。ほんとどうにかしたい。 -- 名無しさん (2010-09-14 02:16:38)
 - 熟練を稼ぐのに罾テクの様多数の敵に一度に当ててもその分熟練を稼ぐことは出来ない。R5以上で1戦熟練10稼ぐには最低でも4回はテクを使ってアイテムを投げなければならない。1戦で4回投げ終わるまでおよそ1分半前後の戦闘を強いられるのは数ある熟練上げの中でも特に致命的。 -- 名無しさん (2010-09-14 10:41:00)
 - ランク5以上からの上げは本当にマゾの世界。同じ交易系職のスキルで言うなら錬金術上げよりも時間がかかり他の5種生産コストのほうがよっぽど楽だった。罾と比べても一戦闘で熟練10の獲得時間は3~5倍近くだった。 -- 商品知識7と罾10な俺 (2010-09-20 03:54:44)
 - 2の一戦闘1分半なんて指南書装備してゲージ2以上の段階でランク2以上のテクがうまく出た時だけだよ。ゲージ2以上でもランク1のテクはランダムで出てくるからそんなに都合良くはいかない。毎回毎回スロ補充が「1 2以上 2以上 2以上」なんてことないよ。 -- 商品知識7と罾10な俺 (2010-09-20 04:04:00)
 - 4x 指南書の位置に装備できなくて困るのは軍神等の攻撃防御系よりブーストアイテムでしょ。知識にせよ罾にせよせっかく覚えたものを指南書で出ないように押さえ込むなんて本末転倒物でほんとありえない。知識も罾も使いようによっては役に立つのだろうが今の仕様では武器で攻撃する人間にはジャマどころか覚えてしまったら陸戦のプレスタイル自体を考え直さなくてはならないほどやっかいなスキル。習得には本当に注意が必要。 -- 名無しさん (2010-09-24 04:17:24)
 - デッキが組めればな。ソロの時と艦隊の時で変えられるのに -- 名無しさん (2010-09-24 14:41:08)
 - マゾいだけならDOLの世界にMは5万といるからこのスキル上げにもチャレンジするだろうが、いかんせん今の仕様を何とかしない限りそのMい人たちの努力の成果は半減どころか攻撃テク補充のジャマにしかならないという無意味なものに..... -- 名無しさん (2010-09-27 20:14:13)
 - 上に朝鮮中層に商品持ちの熟練云々とあるが、熟練剣士ならアイテムテクで回復してくれなくてもその分を攻撃テクで相手を1人でも速く削ってほしいと思ってしまう俺ガイル。まっケースバイケースだろうが。 -- 冒険リクセンスキー (2010-09-30 21:27:23)
 - だよなぁw 陸戦特化で攻撃の要の熟練剣士がわざわざ無駄にゲージ使って知識テクで回復しなくても^^ ; ゲージ使って攻撃テクで早く倒してくれたほうがありがたい僕モイル -- 名無しさん (2010-10-01 07:04:37)
 - まあ、交易職以外はアイテムゲージの軽減はされないのだから商品知識テクでアイテム使うとかなりゲージ喰いますね。でも、プレスタイルはそれぞれなのでそんな熟練剣士さんがいてもいいのでは？ 攻撃ゴリ押しの人もいればアイテム使って立ち回る人もいるでしょうし。 -- 名無しさん (2010-10-02 08:06:55)
 - ソロとか対人とかならアンプリファイのみ覚え、回復・羽・酒の効果を数秒多くするだけでかなり相手より優位に立ち回れることもあるでしょうし。要は使い所を考えて周りとは違う立ち回りが出来れば良いんじゃないでしょうかね。 -- 名無しさん (2010-10-02 08:13:20)
 - 自商品知識スキルのランクによって相手からの酒や麻痺、石化の効果時間の緩和とかあれば上げる意味も増すのにね。同様に罾も相手の罾テク効果の緩和とかね。 -- 名無しさん (2010-10-05 09:21:31)
 - 6.マゾいこと大好きな生産系を陸戦に引きずり込む為のスキルですね、わかります -- 名無しさん (2010-10-07 12:20:51)
 - で、商品知識修行はするけどしょせん生産系だから陸戦には出ないんですね、それもわかります -- 名無しさん (2010-10-07 12:24:39)
 - このスキルってアプデで単体回復薬の効果が飛躍的に上がったせいか修行のマゾ上げ含めてより一層日陰ですね -- 名無しさん (2010-10-11 16:19:28)
 - 元々書いてあった「効率の良い上げ方」ではR5以降詰む気がしたので、加筆してみました。この方法でR8までは実際に上げています。 -- 名無しさん (2010-10-27 18:33:50)
 - パーティ組んでいるときは特にブロード系が役に立ちますね。でもスイフト系はゴミ。とったら弱くなります取り返すつきません、というのはゲームデザインとしておかしい。 -- 名無しさん (2010-12-01 17:23:27)
 - この修行・・・やるもんじゃないな^^ ; -- 名無しさん (2010-12-04 19:18:49)
 - 交易教導書で高ランクテク覚えやすくなったのかな？ オールレンジ取りに行こうw -- 名無しさん (2010-12-04 23:35:55)

- ダンジョンなんて基本海事職や冒険職の方ばかり。この2職で商品知識テクを使う場合はゲージをかなり喰ってしまう。いざという時の攻撃・回復共に逆に不利になる印象。アイテムでゲージ使用75%になる交易職で使うのが商品知識が一番なのだろうが...わざわざ交易職でダンジョンする人がいるかどうかがこのスキルの最大問題。 -- 名無しさん (2010-12-28 16:10:30)
- このスキルの評判悪いですね^^ ; 自分の感想としては、どの職でやっても、使いどころを考えれば役に立つスキルだと思いますよ。 -- 名無しさん (2011-02-01 11:03:46)
- コンボ中に商品知識(もしくは罠)スキルを使用するとコンボ途切れますか? コンボ続いたら使えそうなスキルですけど・・・ -- 名無しさん (2011-02-01 22:58:38)
- 要は商品知識使って、アイテム使用しても、コンボ発生するかちゅうことかと思いますが、気にしたことはないのではありませんが、たぶんコンボになると思います。 -- 名無しさん (2011-03-21 23:59:00)
- 一戦で11まで熟練増えるのを確認 -- 名無しさん (2011-04-09 22:35:12)
- 3.商品知識使用ならわかるがアイテムとアイテムの間に罠を使うならそれはもはやコンボとは言わないし言えないだろ -- 名無しさん (2011-04-18 16:46:36)
- そもそも商品知識というスキルを理解しているのか? -- 名無しさん (2011-04-18 16:48:32)
- シーリーンに関する記述のってないんだな。現状唯一+1されるのに。 -- 名無しさん (2011-07-01 14:08:10)
- EO以降は、「商品知識のスキルだけ持って、交易のテクニックを封印した海事職でも、アイテム効果の底上げが期待できる」で合ってる? -- 名無しさん (2011-07-24 13:09:14)
- どこぞのブログで商品知識/2分アイテムランクが上がるって見たが本当かどうかは知らん -- 名無しさん (2011-07-24 15:14:21)
- x2 アイテムランクが上がるのは、「交易テクニックを使ってアイテムを使った時」だけ。アンプリファイ系以外でも商品知識R/2分のアイテムランクが底上げされるのは本当。 -- 名無しさん (2011-07-25 11:21:32)
- じゃスキル持っててもテク封印したら意味無いのか。海事メインの陸戦じゃ要らない子 -- 名無しさん (2011-07-26 00:19:48)
- 交易職じゃないと商品知識テク+アイテムですごいゲージ減るなw -- 名無しさん (2011-08-01 16:11:11)
- x10?の方の疑問について。商品知識テク+アイテム 商品知識テク+アイテムは、コンボ受け付け時間内なら2コンボになります(3コンボまで確認済)。また、商品知識テク+アイテム 武器テク 商品知識テク+アイテムでも、受け付け時間内なら2コンボになります。コロシムで確認しました。罠はやっていませぬがなるような気がしますね^^ -- 通りすがり..... (2012-01-18 18:05:36)
- 艦隊戦での商品知識の重要度はかなり上がった -- 陸戦家 (2012-04-03 18:26:57)
- 自身R5、使用アイテム：烈火薬、投てき用たいまつ、投げナイフ、傷薬、職業：家畜商、武装なし、でシラクサ第一階層のみ回して、熟練25分で142入りました。時給にすると340です。 -- 簿利巢 (2012-05-22 16:16:26)
- 商品知識R4でした -- 簿利巢 (2012-05-22 16:43:21)

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿