

## 副官

関連：[副官スキル](#) [副官室](#) [副官料理](#)

- [副官](#)
  - [特性値の意味](#)
- [副官育成](#)
  - [副官レベル](#)
  - [ボーナス日数と経験](#)
  - [ボーナス日数の節約](#)
  - [@Webと@モバイル](#)
    - [ボーナス日の経験習得](#)
  - [副官室](#)
  - [特性値上昇と副官料理](#)
  - [特性値の推測法](#)
- [副官船長](#)
  - [副官船の選択](#)
  - [交易経験点の上限](#)

### 特性値の意味

---

特性値に依存するスキル・能力は以下の通り

- 航海長
  - 回航時の必要時間・到達距離・成功率
  - トラブル阻止系3スキル、[防風](#) [防波](#) [迂回](#)の成功率
  - その他トラブル発生時(藻の除去等)の対処速度
- 見張り
  - [交信](#)の成功率
  - [奇襲](#)の成功率
  - [採集](#)・[調達](#)時のハズレ率を下げる
- 主計長
  - [会計](#)スキルによる値切り・ふっかけの成功率
  - 生産時の大成功率
- 倉庫番
  - トラブル阻止系4スキル、[防火](#) [猫飼育](#) [積荷整理](#) [清掃](#)の成功率
  - その他トラブル発生時(火事、ネズミ、不衛生)の対処速度
- 兵長
  - [積荷強奪](#)の発生率
  - [妨害](#)によるアイテム無効率

## 拘束の発動率

- その他戦闘中の混乱率低下
  - 各種弾強化・弾防御スキルのスキルランク
- 船医
- トラブル阻止系7スキル、**栄養学 予防 安眠 説得 仲裁 娯楽 一喝**の成功率
  - その他トラブル発生時(壊血病、栄養不足、疫病、不眠、反乱、ケンカ、欲求不満、精神不安)の対処速度

副官スキルのうち、**通常弾防御**などの防御系と**火炎弾強化**などの強化系のみスキルランクが存在する。スキルランクは「兵長特性値 ÷ 10 (小数点切り上げ)」となる。

例えばシルビアの場合、補助スキルに採集保管調理工芸を持つので、見張り主計長は100が望ましい。

副官スキルに防波、防火、火炎弾防御を持つので、航海長と倉庫番は100が望ましく、兵長は91は欲しいことになる。むろん、「兵長副官別にいるからいらない」とか「航海長はホルフィーナがいる」とかであれば該当する分は切ってもよい。

船医系はトラブルの種類が多い上に100でも完全に抑止するわけではないし、発生後に早めに対処できれば実害は発生しないので、ある程度の数値で妥協する手もある。経験的には70~80以上あれば、概ね被害発生前に対処してくれる。

## 副官育成

副官の成長は特性値と各Lvの上昇に集約される。  
中心になるのはプレイヤーの獲得経験とボーナス日数と副官料理である。

## 副官レベル

副官のレベルアップに必要な経験値はプレイヤーの10倍。  
LV49までの計算式は **(次のレベル) × (次のレベル) × 100**  
つまりLV39の副官がLV40になるには160,000点必要。

EIO以前の副官レベルは「特性値を上げるための作業の結果」と「副官スキルを会得するための条件」、そして「副官の給料額を決める数値」だった。  
このため「必要な特性値は100になっていて、欲しい副官スキルも全部とれている」という状態でさらにレベルを上げると、給料が上がって損をすることになっていた。  
現在では副官船長の実装により、以後もLV上げを続ける意味が出ている。

## ボーナス日数と経験

副官はプレイヤーが得た経験をそのまま得る。航海1日ごとに、担当分野に応じた経験を得る。  
副官を雇った直後のボーナス日数は20日。実日数が経過する毎に20日(ネカフェの場合は25日)増える。  
その他、オプションサービスの@Webの「副官を鍛えよう」を選んでも+5日される。  
ボーナス日数の上限200日。

ボーナス日数がある場合航海一日につき(現Lv + 1) × 30 (上限400点) 入る。Lv13で上限。経験が二種類の職業に入る場合は半分(上限200点)となる。  
ボーナス日数がない場合、航海一日につき 20点。二種類の職業に入る場合は10点。

なお、副官も獲得経験にキャップがあり、一度につき3レベルまでしか上昇しない。  
もっとも、一度に複数LVアップするというのは特性値上昇のチャンスをどぶに捨てるようなものである。

## ボーナス日数の節約

LV0だとボーナス日に航海しても1日30点、LV1でも60点。ボーナスなしで20点入ることを考えると、あきらかに損した気がする。低Lvの間は、できればボーナスなしで航海するとか、他の手段で経験を得るとかして、レベルアップしておきたい。  
ボーナス日数を使わずに該当Lvを13に上げて担当にできれば一番効率がよいことになる。  
(LV0 LV13になるには81900点である。)

### • 交易経験での稼ぎ方

このゲームで一番稼ぎやすい経験は交易経験であり、一番稼ぎにくいのは冒険経験である。よって、雇った直後に交易経験を大量に稼ぎ、副官の交易LVをある程度あげてから主計長として航海するのが、ボーナス日数効率ではベストとなる。  
とはいえ交易経験は冒険・戦闘に比し圧倒的に稼ぎやすいことから、ボーナス日数はなるべく交易以外に割り振ったほうが効率的という考え方もある。  
むろん、南蛮等の交易経験を稼げる手段・元手がまだない、交易LVを一刻も早く上げて特定の副官スキル・副官船の条件を満たしたい、といった場合もあり、ケースバイケースではある。

雇用したら出航所でアパルタメント待機にしておき、高額交易品を売却する際にだけ同行させるようにすれば、ボーナスに一切手を付けずに交易Lv13以上まで育てられるだろう。  
今は南蛮品があるので、その気になればわりにあっさり交易Lv13の副官は作れる。

あとは主計をさせてる時に、冒険クエ回しや地図回し、海事修行などを入れて冒険LVや海事LVを上げられればよい。ただし、低LVで経験を稼ぎすぎると複数LVが一度に上がってしまうので、ボーナス日数が切れたら兵長や航海長に担当を変えておくとよい。Lv0なら5日でレベルアップする。以後、20日、45日、80日と増えていく。

また、航海日数(移動距離)による冒険経験を見落としがちで「次に寄港したら副官料理を食べさせよう」と思っていると港に入った瞬間にレベルアップしてハマることが多い。その他、嵐に遭って冒険レベルUP、何の気なしに採集/調達して以下同文、などもあるので、副官料理はあまりギリギリに食べさせるよりは少々余裕を持って食べさせておく方が良いだろう。

## @Webと@モバイル

オプションサービスの@Webと@モバイルでは「副官を鍛えよう」という項目がある。ここにその日初めてアクセスしたとき(実際に訓練する必要はない)に副官のボーナス日数が+5日される。得られるボーナス日数はゲーム内と共有であり、@Webで得たボーナス日数をゲーム内で消費することもできるし、ゲーム内で得たボーナス日数を@Webの訓練で使うこともできる。

@での訓練をする必要が特になければ、基本的には「副官を鍛えよう」に毎日アクセスのみして+5日(ゲーム内アクセスと合わせて実時間一日あたり航海日数25日分になる)ボーナスを得るようにしておけばいいだろう。

実際の訓練には3つのメニューがある。例えばこんな形になる(時間は次第に短縮される)

メニュー	消費日数	必要時間	獲得経験
長期訓練	5日	56分	航海5日分
短期訓練	2日	28分	航海2日分
自主訓練	0日	87分	航海1日分

見れば分かるように自主訓練以外では実際に航海するのと同じだけのボーナス日数を消費してしまう。さらに回航と同じようにコマンド実行中は別キャラでログインすることも出来ないし、同じキャラでログインしようとする警告が出る（強行すると訓練がキャンセルされる。ボーナス日数は返ってこない。ちなみに回航中に訓練することはできる）。

このため「忙しくてまともにプレイする時間が取れず、ボーナス日数が200日を超えてしまいそうだ」みたいな時でない、訓練自体のメリットは薄い（新規に副官を雇った場合、ボーナス日数をさっさと使い切れるのはメリット）。

消費のない自主訓練は時間がかかって回数をできないようになっている。@モバイルで出先から訓練させることはできるので、合間合間でできるならそれなりに稼げる。

なお、@Web（モバイル）で訓練を行うと@ポイントが貰えるという点が一応メリットの一つである。ボーナスを使わない自主訓練でもポイントは貰えるため、寝る前や出かける前などにセットしておくだけでポイント稼ぎが出来る。

交易品を積んでのおまかせ回航が可能になった（ただし回航許可証3枚消費）こともあり、回航許可証を消費せずに熟練度(@WEB内固有数値、@WEBのコマンドを実行すると上がり、それに伴い回航距離が多少ではあるが伸びる)を稼げる点もメリット。

その他、副官一人ずつではあるがキャラクター毎に訓練出来るため2,3キャラ目の稼働率が低い場合は空いた時間に訓練しておくという活用をするといいたろう。

なお、副官を2人育てているとき「どっちも主計長にしたいが二人同時には任命できない」という場面は発生しがちである。この場合、一方の副官のボーナス日数を主計長訓練で使い切ってしまうとよい。

その他、副官料理を節約するためにわざと片方の副官だけボーナス日数を使ってレベルアップのタイミングを調整する（パズル的だがたまに発生する）といった場合にも使える。

## ボーナス日の経験習得

ボーナス日数ありで航海した場合の獲得経験値は以下の通り。

「@webも副官室もない場合」と「@web + 副官室」を比較すると、実時間1日あたりで1.5倍の差が出る。

ボーナス日数	副官室なし	副官室あり	備考
1	400	480	13Lv以上
5	2,000	2,400	@web1日分
20	8,000	9,600	実時間1日分
25	10,000	12,000	1日 + @web
100	40,000	48,000	5日
125	50,000	60,000	5日 + @web
200	80,000	96,000	ボーナス蓄積上限
600	240,000	288,000	30日
750	300,000	360,000	30日 + @web

## 副官室

オプションスキルの副官室が有効になっていれば副官の得る経験が+20%される。これは航海によるもの、通常の獲得経験、@Webの訓練のいずれにも有効である。

条件は実質管理技術R7以上だけである。このためだけに管理技術を鍛錬&ブーストしてもいいくらい、効果は大きい。

## 特性値上昇と副官料理

LVアップ時に特性値が上昇する確率は、

$$\text{(その特性値の担当で航海した日数)} \div \text{(現在の特性値)} \times 100 \%$$

が目安と思われる。つまり主計長が50なら、「前回主計長特性値が上がってから」主計長を担当しているときの航海日数が50日以上であれば「ほぼ」上昇する。25日航海したなら確率50%「ぐらい」。よって可能であれば全担当6種をローテーションして、それぞれに必要な日数を経過させてからLVアップできれば有利である。

実際には乱数が入っているので、上がらないこともあるし、一度も担当させてない特性値が上がることもある。

なお、副官の職業や上がったLVの種類は特性値上昇には無関係とされる。たとえば商人系副官だから兵長が上がりにくいとか、海事LVが上がった時に主計長が上がりにくいといったことはない。いずれにせよ低LVの場合、LVが簡単に上がってしまって航海日数を満たすことは難しい。

したがって、特性値の高い副官が欲しい場合、低LVから副官料理を食べさせることが重要である。副官料理は正式には「副官歓待料理」で、使う（食べさせる）とその特性値の成長可能性を上げる。20～25個を使うと副官がお礼を言わなくなり、必要な航海日数を満たしている状態になる。航海日数とも合算しているようであり、たとえば「50日必要」な状態で25日すでに航海している状態だと、上記の半分ぐらい（違うときもある）の数で上限に達してお礼を言わなくなる。

副官料理はその場にいる副官全員に有効であり、2人同行しているならその2人ともに有効である。アパルタメントで使った場合は待機している副官にも有効で、信頼度上昇判定もその場にいる全員を対象に行われている（09.12.22のサーバーアップデート前は表示に不具合があった）。

自分がLV40になったときに2人同時に雇って常に同行させ、2人同時にLVアップしていくように育成できれば、計算上は副官料理の数を半分で済ませることができる。実際には副官2人を同じ担当に同時に付けることはできないので、工夫ややりくりが必要になる。

なお、副官の初期特性値はランダムであり、同じ副官でも雇い直すたびに变化する。

職系列や職業による割り振りの差（冒険職なら航海長や見張りが高い等）は特にないと思われるがそもそも乱数が強いので考えても始まらないだろう。

さすがに初期値全部が1桁といった事例はないようなので、完全なランダムではなくある程度は補正があると思われる。

といっても能力開いた時点で全部Aみたいな優秀副官は存在するようだし、逆に初期値全部20以下だったっぽい事例も存在する模様。

育成には手間がかかる以上、あまりにもハズレを引いてしまうと厳しい。雇いなおしなども考慮に値するが、投資した時間と副官料理が無駄になるのももったいないところ。ある程度は回避できるので、詳細は「特性値の推測法」を参照されたし。

オンラインマニュアルには「担当に任命すると、それに応じた特性がレベルアップ時に上がりやすくなります。」と書かれている。航海日数のことを言ってるだけかもしれないし、特性値上昇判定にボーナスがあるのかもしれない。

## 特性値の推測法

何も考えずに副官料理をひたすら食べ続けさせれば、初期値が1桁とかでない限り、普通はオールSまで育てられるはずである。

とは言ってもある程度特性値を推測する方法は発見されている。

- 生産（主計特性値）

生産の大成功率は主計長の主計特性値に依存することが知られている。そこで、豚肉生産100回とかを行い、大成功率を副官なしの場合と比較する。乱数は偏ることがあるので、生産100回×5セットぐらいでやるのが確実だと言われている。逆に50回程度を1回やるだけとかは偏って参考にならないのでやらない方がいい。

- 副官回航（航海長特性値）

副官回航の時間や範囲は航海長特性値に依存することが知られている。これを利用する。ただし、仕様が変動することもあるので、最新のデータを持つように努めたい。目安としてはリスボンから回航でラスパルマスが見えれば60前後、ポルドーが見えれば80前後。

- 採集（見張り特性値）

採集のハズレ率は見張り特性値が高いと低下することが知られている。ただし、特性値が40程度(60でも?)ではハズレ率に影響しないとの報告があるのであまり参考にならない。初期値が40代であれば、副官料理を毎回食べさせてれば、LVが20/20/20になれば特性100近くになるはずである。副官料理を節約してエリートを育てたい人なら意味があるかもしれない、程度。

- 簡易法（主要3特性値）

初期値が低いと成長しやすいのを利用する。兵長・主計・航海などに任命して、該当分野の副官料理を与えずに航海する。副官室なしでも、ボーナス20日+ 分航海すると、LV0 LV3になる。このときに該当特性値がなかなか上がらなければ「成長しにくい=特性値がある程度高いのでは？」との推測が成立する。逆に毎回上がってるようだと危ないと推測できる。普通の製造副官であれば主計が、積荷強奪のみ必要なら兵長が何より大事なので、これで確認しやすい。逆にフランシーヌ（スキルの見張り・主計・倉庫番・兵長で特性値100が欲しい）みたいなにいるやらせる副官には不向き。

## 副官船長

EIOによって実装された新基軸。

- LV総計が90以上CP3アップデートにおいて撤廃された
- 信頼度50以上
- 与える船の乗船LVを満たしている

副官自身が乗船LV条件を満たしていれば、PC本人が乗れない船でもOK。例えば、非戦キャラの副官を商大ガレオンに乗せることも可能。上記条件をすべて満たしている副官に船を与えることができるようになった。与えた場合、以下のようないいメリットがある。（オンラインマニュアルより、一部変更）

- 洋上戦で副官船長の船を援軍に呼べる（得られる経験・名声は激減する）
- 副官船長の船にも積荷を乗せられる。
- 航海中のみ、副官船長と乗船を交換できる。（入港時にもとに戻る）

なお、副官船長の船は航海中は追従している扱いになる。  
 EIOでの追従の仕様変更に伴い、必要船員を満たしていない副官船があると自分の速度も低下することになる。  
 また、洋上移動中は副官船長の船に付与されているオプションスキルの効果は発揮されない。

## 副官船の選択

他の目的がある場合を除き、副官船で最重要されるのは積載量である。+25%増量を前提に、さらにFS造船で船倉を強化した物を用いるのが有利。船倉を増やすパーツとしては、

- ・ 貯蔵庫/金庫：船倉 +4~8、船室 -0~4（生産：カーボヴェルデ/リガ）
- ・ 汎用大型拡張倉庫：船倉 +2~6（販売：マルセイユ/アムステルダム）

がある。貯蔵庫/金庫の場合、強化結果次第では船室が運行に必要な船員数を割ってしまう可能性がある。この場合も通常の配置船員が足りない場合と同じく速度低下要因となる。通常と同じく1人足りない程度であれば微少な速度減にとどまるが、原則副官船は生産補助や大海戦やBCの倉庫にする汎用目的なので、わざわざ定員を割ってペナルティを受ける必要は無い。

小型・中型は拡張上限が9or17(小型)か25(中型)となっている。貯蔵庫等をバザー買いして組み込むのは論外としても、店売りの部品は安価(汎用小型拡張船室80k,汎用中型拡張倉庫800k)で+2~+6でき、必要造船Rも低い場合が多いので、ある程度長く使う船であれば強化を検討してみてもいいだろう。

なお、PKに対して高級上納品を使用する場合、必要な上納品の種類はPC本人の乗る船の大きさのみに依存し、副官船の大きさは無関係である。このためPC小型船・副官大型船の場合は小型上納品ですむが、PC大型船・副官小型船の場合は大型上納品が必要になる。

船名	乗船Lv	必要船員	最大積載量	備考
大型福船	48/70/46	64	1294 (1253+41)	2011年11月現在、理論上は積載量最高の船だが、積載2000問題を抱える船なので一概に有利とは言えない。 1 また副官を乗せるには限界を超えた努力が必要。燃費が非常に悪く、長距離航海の際は高ランクの運用が必須。 作成には功労特典の沙船オーナメントを要し、新造以降の強化には造船R25が必要。 副官の交易Lvを64から70にするだけでも1000万の経験値が必要。
商用大型クリッパー	24/64/12	28	998 (957+41)	理論上は燃費最高の船。ただ副官を乗せるには相応以上の努力が必要 2。 船倉を限界まで強化することは難しい 3が、積載量に抜きん出ている訳でもないのそこはマニラガレオンに任せるべきだろう。 これに副官を乗せるのはより円滑な南蛮貿易を行うためという側面が強い。 詳細は南蛮貿易優遇を参照。 副官の交易Lvを54から64にするには1021万の経験値が必要。

マニラガレオン	39/56/16	42	1040 (999+41)	樽廻船を越える積載量を誇る。 燃費が3割ほど悪化したとはいえ、運用を考慮すればこちらが有利か。 4 樽廻船に比べ、高い冒険Lvを要求されるのが難点。
樽廻船	22/54/9	32	988 (955+33)	漕運船の上位船。船倉が増え、船員も増えた。 運用を考慮すれば普通はこっちが有利。 5 FS新造でしか作成できない為、東アジア造船技法書が必要になる。 副官の交易Lvを46から54にするには337万の経験値が必要。
漕運船	27/46/9	25	944 (911+33)	積載量と燃費のバランスが取れた良船。長距離交易にその力を発揮する。 6 朝鮮で購入可能。 副官の交易Lvを44から46にするには35万の経験値が必要。
商用大型ガレオン	20/44/20	54	984 (943+41)	樽廻船に迫る積載量を誇るが、燃費が非常に悪い。 近距離ではさほど気にならないが、 長距離航海の際は高ランクの運用が必須といえる。 副官の交易Lvを35から44にするには144万の経験値が必要。
広船	35/42/20	48	925 (884+41)	商大ガレオンに迫る積載量を誇るが、やっぱり燃費が悪い。 台湾で購入可能。 高い冒険Lvが要求され、冒険をやっていない場合は商大の方が乗りやすい。
商用ガレオン	0/35/15	45	822 (781+41)	燃費は悪いが、あるとないとではだいぶ違う。 副官の交易Lvを28から35にするには72万の経験値が必要。
輸送用ケベック	16/36/32	26	722 (689+33)	海事Lv高め。商ガレよりやや小さい。 やり方次第だが 7、普通は商ガレ有利。 商ジベ(32人で665+33)はさらに劣るので厳しい
ガレオン	35/0/15	40	760 (719+41)	一人目が開錠用冒険副官だと、LV的にこのあたりか。 近いLVの調査用シャム船(36/24/25・最低46人)は最大船倉801+41 入手性・強化回数 8ではガレオン有利
商用大型キャラック	8/28/0	40	694 (661+33)	このランク以下の小型・中型船は拡張コストに見合う利益が得難いので、25%増量に留めておく方がよい。 副官の交易Lvを0から28にするには77万の経験値が必要。

1 一種類の交易品を2001以上持つことができない。また南蛮貿易で2001以上の交易品を受け取ろうとするとキャンセルされるため、2000に収まるよう調整する必要がある。スペースをあらかじめ調整(例:交換に出す交易品の数が合計2000個交換であれば、それ以外の交易品や水・食料を積み空き容量を0にしておく等)しておけば自動的に2000に収めることができるが、2000を超える超過分は当然ながら無駄になるし、調整によってタイムロスが生じることもある。

2 プレイヤーの交易Lvを0 70にするのに必要な経験でも268.9万に過ぎない。非現実的な仮定だが、Lv64の副官を得るのに必要な残りの経験をボーナス航海(20日/実時間1日)だけで賄うには1606日必要で、これは副官の実装(2006.2.22)からフォルモサアップデートまでの日数を超える。

3 商大クリは最低船室が33人。つまり船倉を41以上増やしつつ船室減を-5までに留めないといけない。汎用倉庫4個と金庫4個で強化した場合の期待値は+40と-8なので、期待値を4点上回る必要がある。

4 マニラガレオンは樽廻船よりも船倉が52増えて必要船員が10人多い。運用なしで船倉52をすべて物資（水26+食料26）にすると、10人×26日分になる。実際には食料は釣りで賄いつつ運用も使うはずなので、100日程度の長距離航海でもマニラガレオンが有利だと考えられる。

5 樽廻船は漕運船よりも船倉が44増えて必要船員が7人多い。運用なしで船倉44をすべて物資（水22+食料22）にすると、7人×32日分になる。実際には食料は釣りで賄いつつ運用も使うはずなので、100日程度の長距離航海でも樽廻船が有利だと考えられる。

6 漕運船は商大ガレよりも船員が29人少なく船倉は40少ない。運用なしで船倉40をすべて物資（水20+食料20）にすると、7日分になる。運用R次第だが、おそらく20~30日以上航海で漕運船が優位になる。

7 商ガレは輸送用ケベックよりも船倉が98増えて19人多い。物資98(水49+食料49)は19人×26日分にあたる。釣りで賄いきれない航路を通るとか運用が育ってないとかでない限りは商ガレが有利か。

8 調査用シャム船はガレオンよりも船倉が88増えて6人多い。が、現状では3止まりなので、新造時含めて3回(=部品6個)で船倉を41増やしつつ船室減を-9までに抑えないといけない。

その他、海事Lvを上げて副官の場合はシャム船(19/38/31、48人で817+41)も考えられる。調査用と同様に強化回数に難ありだが、素で強化後の商ガレに迫る船倉を持つのは魅力。もっとも、海事副官を援軍として使いたい場合も考えられるので、積載量だけで決めるのは難しい。援軍としての役割を副官船に期待する場合、積載量以外にもオプションスキルや強化ポイントや本人の戦術など、考慮すべき要素が多いので、単純な正解は存在しない。重キャラック、重/スパニッシュガレオンなどが人気か。

## 交易経験点の上限

交易レベル記載の各計算式より算出する。

交易LV70、利益は上限の1億（100M）、東アジア名産品15種類売りを前提とする。

簡略化のため、名産距離は一律12(イベリア~日本など)、ベース品以外は50個×14種で考える。

基本利益経験値 =  $\{(100M + 70 + 1) \div (70 + 1) \div 100\} = 14084$ （利益10万超なので利益経験値は4倍の56336）

名産経験値はベース品は上限の500。コンボ品は50個・距離12でLV70だと250。14×250+500 = 4000  
名産品コンボボーナス経験値 =  $\{(\text{利益経験値} + \text{各品目の名産経験値の総和}) \times (\text{種類数}-1) \times 5\%\}$ なので、42235

トータルは56336 + 4000 + 42235 = 102571

副官室がある場合はこれを1.2倍した123085が副官の獲得経験となる。

名産距離が上限の15の場合はこれより1475点増える。

- 悩んだら見た目で雇用するのも選択肢の一つ -- 名無しさん (2009-05-12 22:39:25)
- 同感。見た目も重要・・・ -- 名無しさん (2009-06-11 08:44:06)
- むしろ見た目で全てを決める -- 名無しさん (2009-06-11 09:35:58)
- 最初の副官は必ず防火持ちの中から選ぶべし -- 名無しさん (2009-06-11 21:04:14)
- まずは防火がなければ副官を使う意味がない。イクバルとかエマとか一見よさそうに見えても付加価値がまったくないのを一番手に選ぶのはだめ。 -- 名無しさん (2009-06-11 21:06:22)
- 見た目も服でだいぶかわりますよー -- 名無しさん (2009-06-11 21:24:25)
- 別に見かけで選んでもいいんじゃない...そうか、ここは効率wiki! -- 名無しさん (2009-07-31 08:37:34)
- 副官回港から航海長特性を推測する方法は使えないと思うが、数値が開いていない?の状態だと、回港に必要な日数は常に一定。 -- 名無しさん (2010-01-11 01:14:29)
- 副官を鍛えようの実行時間は副官のレベルで変動すると思うのだが、あと自主訓練はジャブだが無駄ではないだろう -- 名無しさん (2010-02-25 09:16:19)
- 変動するといっても1分刻みだから言うほど影響ないと思うが、あと、「消費のない自主訓練は時間がかかって回数をできないようになっている。」って書いてるぞ。 -- 名無しさん (2010-03-05 11:47:40)
- 一日10回程度なら、トイレから携帯操作でリーマンでも出来ますよ^^ -- 名無しさん (2010-03-05 16:29:28)
- 90分に一回@モバイルにつなげばいいだけだしな。レベル13から20あたりまでだと毛工 -- 名無しさん (2010-03-11 15:47:50)
- 左のメニューにこのページの見出しがないね。メニューの編集の仕方分からん。 -- 名無しさん

(2010-03-27 05:59:19)

- [航行速度も低下する可能性がある]ってのは「強化によって下回る可能性がある」って意味であって、低下するしないの話じゃないんだが・・・ -- 名無しさん (2010-04-13 11:22:03)
- 可能性がある はわたしが追記しました。以前は「強化によって下回る」で赤字だったので、副官船の速度検証の結果と異なるので修正しました。 -- 名無しさん (2010-04-15 15:36:07)
- 現状の文章だと南蛮貿易で副官船の人数が1人でも足りないと速度がガタ落ちで効率が悪いと読み取れてしまいます。実際は船員が半分載っていても全部載っていても大差はなく、航路で日数の差がでる方が大きいくらいです。 -- 名無しさん (2010-04-15 15:50:00)
- 「副官船の人数が1人でも足りない」 = 「速度が低下する」だろ。大小は不明なだけで、ならそれだけ書けば良い。航路の良し悪しはまったく別の話だ。その上で「一人下回った程度なら影響は1%未満(あてずっぽで適当書くが、5%でも10%でも検証した数値)」とかなんとか書けばいいだろ。主観混ぜ込んでおかしくなってないか? -- 名無しさん (2010-04-15 16:06:05)
- 大航海の船の速度に関する成分は、航路の条件(風、波、潮流)、船員、船の縦横帆の数値、積載、FS強化値等とあります。船員が1人少なくても速度低下しても、検証時に単位秒・有効数字4桁で計っても速度が低下しない時があります。速度要因は人数だけ=1人でも足りない=速度低下と決め付けるのはどうかと思います。 -- 名無しさん (2010-04-15 16:52:58)
- 提案ですが、例えばPCと副官が同じ船の場合にPC乗艦が水夫10人不足と副官船が水夫10人不足の場合、さらに5人ずつ不足の場合、どれが速いか同じかなどを検証するのはどうでしょう? 当方は副官5人平等に育てすぎてまだ副官船長できずorz -- 名無しさん (2010-04-15 21:20:31)
- あのさあ、必要人数が足りない遅くなるってのはオンラインマニュアルにも明記されているよな? 『速度要因は人数だけ=1人でも足りない=速度低下と決め付けるのはどうかと思います。』とか、どっから読み取れるのかさっぱりわからん。弱風とか波の高さとか荷物満載とかと同様の速度低下ファクターとして人数足りないがあるって言うただけだぞ? -- 名無しさん (2010-04-15 23:06:05)
- それが現実はどう機能するかはさっぱりわからんが、内部数値の丸め方の差で、1人減らしても影響でない場面があっても、そりゃ不思議じゃないだろ。リンク先の検証は巡回してないから、無意味とは言わないまでも影響の現れにくい方法で検証しているのは事実だ。 -- 名無しさん (2010-04-15 23:08:04)
- 「最高速度」と「加速度」をはっきりさせてから議論したほうが良いかと。 -- 名無しさん (2010-04-21 15:47:16)
- 容量制限にひっかかったので副官料理を分離しました -- 名無しさん (2010-04-25 17:16:48)
- wikiに副官船長の船に付与されているオプションスキルの効果(戦闘系重量砲撃の使用と司令塔・連携強化・修理支援の効果)が有効とありますがどうでしょうか? -- 名無しさん (2010-05-03 11:20:33)
- その辺は効果あるらしい。航行中じゃなくて戦闘中だからかな -- 名無しさん (2010-05-03 14:37:06)
- 結局、最初は、誰がいいの? -- 名無しさん (2010-05-21 19:17:23)
- オレだよオレ -- 名無しさん (2010-05-22 01:19:33)
- いや違う、オレだよオレ...というのはいさよ、誰がいいかは人それぞれ。自分のプレイスタイルや所持スキルに合った副官を選べば良い。もちろん見た目の好みも大事。 -- 名無しさん (2010-05-22 07:16:50)
- 最初はやっぱり会計持ちじゃないかね。防火持ちも上の方で推奨されてたね。副官は交易40にしないと2人目以降雇えないところから、交易副官がお勧めだと思う。 -- 名無しさん (2010-05-24 16:14:33)
- 「副官交易40にしないと2人目以降雇えない」とか書いてる人の助言を信じるか否かはry(もしかしたら違う意味で書いてるかもしれないが書き方悪すぎ) 南蛮貿易の実装により会計ブーストなんぞ正直どーでもいい。ふつうにやってりゃちゃんとした装備してハンザつかって2回連続ふっかけ成功でMAXになる。造船、対人海事、レアハント、錬金、主計値100あたりは副官の有無が致命的でと防火猫ホルフィーナ見張り100なども便利だが個人の取捨選択範囲だと思う。 -- 名無しさん (2010-05-24 19:58:09)
- あえて一人目副官に要求される資質を考えると「副官船長にしたときに後悔しないこと」くらいかな。 -- 名無しさん (2010-05-24 20:02:33)
- 3 最初交易副官雇ったら副官船に乗せるのが交易副官になってしまい、大海戦の度にエルナン+交易副官になってしまって困っている。(回避R20にならないから時々1撃で沈む) 短距離南蛮の他国領地ふっかけで会計+1は大きいといえば大きいんだけどね... -- 名無しさん (2010-05-26 09:01:00)
- チート副官ハンス「なかなかお困りのようですね。会計+1は二人目でも十分だと思いますよ。副官LV合計が90になるよりは自分の交易LVが40に上がる方が速いでしょうから」 -- 名無し

さん (2010-05-26 11:59:47)

- 次のアップで副官船のレベル制限(合計90)が撤廃されるとなると、或る程度の分けごとに候補出してた方が良いのかな -- 名無しさん (2010-07-09 17:13:56)
- 合計レベル90以上(今)の船の説明はそのままにして、大型船にもうちょっと言及するくらいでいいんじゃないかね? -- 名無しさん (2010-07-14 23:27:24)
- 商用ガレオンレベルまで来ないと、拡張コストに見合う利益は得難い気もするしなあ -- 名無しさん (2010-07-14 23:49:17)
- 拡張してまで使うなら大型船だろうなあ。もし中級者向きに書くとすれば、小型や中型は+24倉庫最大時の数値くらいで良い気もする。 -- 名無しさん (2010-07-15 13:12:55)
- 漕運船に工作室と南蛮優遇の付与を確認。菱垣廻船は諦めて下さい。 -- 名無しさん (2010-07-16 00:10:00)
- 「副官乗せられる、積載容量大きい船を24%にする」で事足りる気がするが...。あえて効率考えるなら「少しでも多く運べる船にどんどん乗り換える」が答えじゃなからうか。EU南蛮1、2往復で船買えるわけだし、下手に工作船と両立とか考えない方がいいと思う。 -- 名無しさん (2010-07-19 01:19:14)
- 副官料理関連のコメを[副官料理](#)へ。後容量喰うだけの論争はよそでお願い -- 名無しさん (2010-10-06 17:47:23)
- 副官船援軍時の副官船の白兵値は、副官の身につけている装備によって変わるのでしょくか? -- 名無しさん (2010-11-28 06:17:56)
- 変わりません。装備品授与は見た目だけの自己満足機能です。(以下、オンラインマニュアルより)「副官情報」の「装備品授与」をクリックすると、所持している装備品を副官に与えられます。副官の能力が装備品によって変わることはありません。 -- 名無しさん (2010-11-28 14:28:33)
- ありがとうございます。 -- 名無しさん (2010-11-29 04:35:57)
- 今まで切ろうか切るまいか悩んでいたカーラが、まさか近距離南蛮貿易のベストパートナーになるとは思ってもみなかった -- 名無しさん (2010-12-11 00:24:08)
- 「ボーナス日数の節約」の項の「応用として~」という記述は明らかに間違ってる(見張り等に配置するとそれぞれに入る経験値が半分になることを考慮してない?)と思われましたので、コメントアウトしました。 -- 名無しさん (2011-01-06 11:40:12)
- メンターされてたら副官もメンター分成長が早いですか? -- 名無しさん (2011-02-04 11:27:17)
- 自分の経験 = 副官の経験なので、メンターも経験値割増アイテムも効果ありです -- 名無しさん (2011-02-04 11:42:21)
- 北米アプデで新副官登場するのかな? まだ情報ないですよ? -- 名無しさん (2011-02-04 18:24:19)
- まだ始めたばかりで副官船長なんて先の話だけど、船長に任命しているとその副官のスキルの扱いはどうなるんですか? -- 名無しさん (2011-02-04 21:20:56)
- そのまま、船長に任命しても副官としての機能が損なわれることはない。 -- 名無しさん (2011-02-05 13:12:41)
- ありがとう、じゃあ防火持ち副官を船長に任命しても大丈夫なんだ。 -- 名無しさん (2011-02-05 17:42:39)
- 本文中に『もっとも、一度に複数LVアップするというのは特性値上昇のチャンスをどぶに捨てるようなものである。』とあるが、一度にLvが上がる時はその全てに於いて、LvUP時点での航海日数で判定が行われる模様。  
具体的には、副官料理を22回使用 南蛮売り等で一気に経験値を稼いで3LvUP 特性値がALL3UPというようになる。毎回ALL3UPと言う訳では無いが、今まで4回試行してALL3upが2回、3up\*4,2up\*2が1回、3up\*2,2up\*4が1回だった。  
まだ試行回数を増やさないと検証したとも言えない状態だが。 -- 名無しさん (2011-04-23 01:19:00)
- 本当だとするとすごいな。5人目そろそろ雇おうと思っていたからちょっと実験してみる -- 名無しさん (2011-04-23 04:05:02)
- に追加。一度に3Lvアップで+2が2つと残り+3、一度に2LvアップでALL+2だった。 -- 名無しさん (2011-04-27 00:41:00)
- 例を追加。一度に2Lvアップで+1が1つと残り+2。尚、冒険と戦闘がどちらも残り10でLvUpする状態で、普通に洋上で見張りに付けていた場合は、冒険LvがUp 航海長~倉庫番がアップ 戦闘LvがUp 兵長、船医がアップというように、個別に特性値アップ判定が行われる模様。これを、同じ状況(冒険戦闘が残り10)で@モバイルで訓練してからログインした場合は、冒険LvがUp 戦闘LvがUp 航海長~船医が2Upというようになる。 -- 名無しさん (2011-05-06 00:10:05)
- 副官に大福や商大乗せてる人はどうやって交易をあげているのでしょうか。南蛮があるとはいえ副官室つきでもかなりきびしいのですが・・・ -- 名無しさん (2011-06-01 18:15:36)
- 本文にある通り「相応以上の努力」「限界を超えた努力」でがんばるしかないだろ。 -- 名無しさん

しさん (2011-06-02 07:57:01)

- 「限界を超えた」とかあるけど、やることやってれば、樽から商大にするのに約2ヶ月で上げられる。5垢の人間は2週間とかからず商大が可能(毎日やればの話) -- 名無しさん (2011-06-02 18:31:23)
- 間違えた > < 2の間違い -- 名無しさん (2011-06-02 18:32:34)
- 5垢なんて普通じゃねーだろw普通のひとは5倍以上かかるじゃねーかww -- 名無しさん (2011-06-02 19:24:41)
- だから、普通の人で2ヶ月と書いたのが読めないか? -- 名無しさん (2011-06-02 19:51:43)
- 結論:延々と南蛮を続けるのが遠いようでも最短距離。裏技や近道は存在しない。あったら教えてくれ。 -- 名無しさん (2011-06-02 20:31:11)
- やることって何? 何時間かかるん? それを二か月も延々と毎日? それって普通の人? -- 名無しさん (2011-06-02 23:41:52)
- 南蛮を普通にやる人にとって、極々普通のことだろ -- 名無しさん (2011-06-03 06:58:38)
- 毎日DOLをする。メインのプレイスタイルは交易だ、って人からすれば充分普通のことでしょ。別に毎日DOLしなくてもいいし、インしたからといって必ず交易せんでもいいだろうが、だからといってそのことが、普通に出来ると言っている人にケチを付ける根拠にはならんだろ -- 名無しさん (2011-06-03 07:04:39)
- 欧州で高額売却できる南蛮品を名産15コンボで100M利益で売却すると10万くらい経験値入るので(副官室付き)、一日一回南蛮品1800個持ち帰り、コンボ品は商館買いとした所で2ヶ月ってのは妥当なところか -- 名無しさん (2011-06-03 17:59:55)
- メンドイので上限値算出した。副官室こみで約12万が売却1回の上限。相場がよくて手間を惜しまなければ、残りの売却でさらに2~4万上積みできる。控えめに南蛮1回13万としても1000万経験稼ぐのに77回。樽 大福には約155南蛮でことになる。もう少し利益が多ければ、ボーナス日数と合算して、毎日x2か月で樽 商大栗は可能だろうな。それが[普通]か否かは主観だからなんとも言えんが。 -- 自分なら飽きると思う (2011-06-17 11:45:05)
- \* 5 南蛮に手を染めた商人なら普通。逆に言えばDOLの商人そのものが普通じゃない。つかそもそも普通の人MMOやるとでも? -- 名無しさん (2011-06-18 05:46:13)
- コンボ品商館買いなら、1回持ち帰りで3回コンボできる。それで獲得経験20~25万。やることやってれば2月どころか1月でも可能 -- 名無しさん (2011-06-18 14:57:29)
- 飽きるヤツは商大クリのことなんか関係なしに飽きる -- 名無しさん (2011-06-18 14:58:08)
- 海王使って獲得交易経験値が14万弱だったので、獲得経験上限が10万ってことはなさそう -- 名無しさん (2011-06-20 08:31:02)
- 商大クリの積載最大を目指すのが困難だから樽で十分とも言える。福船目指すなら別だけど -- 名無しさん (2011-06-27 03:52:24)
- 運用R10の場合であれば、茶栗35人+商大ガレ54の大所帯でも日消費は最低限の2になる。運用持ちなら副船まで商大ガレのまままで良いね。買い換えの必要が無くなるし -- 名無しさん (2011-06-30 11:44:10)
- さすがに商大ガレは・・・福船目指して買い替えの金が無いなんて事はないだろうし -- 名無しさん (2011-07-01 00:41:03)
- 物資の消費は小数点計算だよ -- 名無しさん (2011-08-31 07:03:04)
- マニラガレオンは商用大型ガレオンから大型福船までのつなぎにいい感じだね。 -- 名無しさん (2011-11-11 17:44:00)
- 随分と商大ガレオンにこだわるなあw -- 名無しさん (2011-11-21 15:07:35)
- 商大ガレ使い続けぐらいなら途中で漕運船買ったほうが良いだろう -- 名無しさん (2011-11-24 03:54:22)
- 水食料なしでの南蛮なら船員数関係なしに単純に倉庫の多い商大ガレオンも十分ありだと思うけど、俺は主天使買うのもったいない&船員に南蛮品盗まれるのがいやだからやらないけど。 -- 名無しさん (2011-11-25 09:48:52)
- なんか副官大福で交易レベル計算して実日数どうこうあるが・・・副官で最も大変な冒険でほとんどの人がそこで正気に戻る。ああ商大ガレオン マニラガレオンで十分なんだとね。 -- 名無しさん (2011-12-01 20:35:11)
- 副官の冒険48くらい、全学問取って真面目に冒険やってる人なら副官室無しでも狙えるだろ。まあそういう人間にはモチベーション的に交易の方がネックになってくる場合もあるし、商大ガレ・漕運船から樽廻船・マニラガレオン辺りで充分ってのはその通りだと思うが -- 名無しさん (2011-12-02 01:31:57)
- まあ自分の冒険が60超えてれば副官の冒険48は楽勝でしょ -- 名無しさん (2011-12-03 01:35:14)
- 副官冒険48が楽勝とかいったいどこの世界だ。自身67でも43だぞ -- 名無しさん (2011-12-04 00:32:33)
- 随分前に冒険経験も得られやすくなったけど、交易・海事がそれ以上に得られやすくなった現

状だと、レベル上げを目的として冒険を上げるのはどうしても辛く感じちゃうね。 -- 名無しさん (2011-12-04 00:58:54)

- 2ヒント：冒険職でダンジョン 当方冒険61で副官冒険49 -- 名無しさん (2011-12-05 11:20:54)
- プレイヤーキャラの得た経験値を副官も得るのだからどう冒険経験値を得るのかは関係ない。ボーナス日数をどう消化したか、消化する時にプレイヤーキャラが冒険経験値を得る行為をしていないかの問題なだけ。 -- 名無しさん (2011-12-05 12:10:27)
- 副官レベル0 49までに必要な経験値は約400万。プレイヤーの冒険レベル0から雇ったとしてもLv70までに必要な経験値は約268万で、これを全て副官室有りの状態で得たとしても約321万。残る79万をボーナス日数で得ようとするするとボーナス日数約1645が必要で、ログイン日数にすると約82日となる。 -- 名無しさん (2011-12-05 13:16:31)
- っと、2の発言を見て福大を49だと思い込んでしまった・・・福大は48なので必要経験値380万、副官室有り0 70分との差が59万となって副官室有りボーナス日数で1230、必要ログイン日数 (@web&ネットカフェ無しの20日計算) で61日となります。 -- 名無しさん (2011-12-05 13:25:04)

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

投稿