

非戦

概略

海事Lvが0または1のキャラクターは可視NPCに強襲されることはない。
一般にこれを非戦キャラ（あるいは単に非戦）と呼び、意図的に非戦状態を維持したままでプレイすることは非戦プレイ（あるいは単に非戦）と呼ばれる。

このページではプレイスタイルの一つとしての非戦に関する考察を行う。

2011年2月22日実装予定の「委任航行」を使用中はNPC海賊に襲われなくなるとのこと。(4gamerのインタビューより)

ただし、実時間一日あたり10枚しか入手できないうえトレード不可の回航許可証を消費するため、自ずと使用は制限される。

非戦解除を考えているプレイヤーはよくよく検討すべきであろう。

非戦の効果

NPCには可視（強襲）のNPCと不可視（奇襲）の2種類が存在し、非戦は可視NPCに強襲されることはない。

不可視NPCには効力がおよばないため、これを防ぐ警戒スキルもしくは船スキル高層見張り台がない限りは襲われる。

高層見張り台を得て初めて、警戒スキル切れの無い奇襲防止 + 艦隊で警戒を使ったとき以上の強襲防止 = 海NPC完全回避を発揮できる。

ただし、例外がいくつかあり、イベントやクエストでの強制戦闘は回避出来ない。

また、陸NPCには効果がない & 海事Lvで強襲判定をしてくるので非戦は襲われやすい。

行軍を取ると、奥地を除く陸NPCの強襲率が緩和されるが、効果が薄いので頼りきりにはできない。相手にも視界が設定されているため、見つからないように背後を通り抜ければやり過ごすことが出来る。

採集などスキル使用中は襲われないが、行動力が切れたり荷物がいっぱいになる等で待機状態になったら襲われる。

（オブジェの近くなどには戦闘保護領域が設定されているらしく、放置状態でも襲われることはない）

どうしても陸NPCが邪魔な場合、一旦ログアウトして10秒程度待つことでNPCを消すことが出来る（エリア内に誰もいないことが前提）

NPCもPOPした数秒間は襲ってこないのでも上手く切り抜けられる状況は多い。

以前はPC海賊に対して非戦は無力でしかなかったが、2011/11/8アップデートで対人戦ルールが改められ、

LV総計50未満、もしくは三つのLvのうち最大Lvが30未満(最大で29/29/29まで)の場合、PC海賊に襲われることがなくなったため、

プレイ初期の非戦の重要度が高まった。

非戦状態を維持するためには海事経験値を増やさないようにせねばならないため、一切の海事及び海事系クエスト（海事系勅命）、陸戦、開拓地での武装度アップアイテム納品、大海戦などを行わないようにしなければならない。

なお、海事Lv1は非戦状態だが艦隊を組むと全体レベルで合算されるため、海事Lv1同士で組むとLv2以上として扱われるので普通に強襲されるようになる。

スキル・転職条件等にかかわる合計Lvを稼ぐためには海事Lv1にする方が有利であるため、どうか考えておくべきテーマではある。

非戦の利害得失

最大のメリットは、海上NPCに絡まれずに済むことである。PKには普通に襲われるが、NPCとの戦闘による足止めを気にしなくて済むのは大きい。
この為、NPCの多い紅海やペルシャ湾、カリブ海、東南アジアを移動する場合、非戦であれば戦闘になることなくスムーズに移動できる。

デメリットとしては、

- 海事Lvの必要な職業に転職できない&必要なスキルが取得できない
- 海事Lvの必要な船に乗ることができない
- Lv総計が低めになり、職業制限やスキル枠や行動力やHPなどで不利になる
- 海事名声が稼げないので名声総計が低めになる
- 爵位が、海事と大海戦で稼げなくなる分低めになる
- 戦闘が必要なクエストやイベントが原則としてできなくなる。
- 航海者学校は中級の途中で進められなくなる
- 大学に入るのに海事Lv5が必要なため、スペシャルスキルをおぼえられない

など、あと、当然ながら戦闘ではとても弱い。基本的に戦闘にならないはずだが、たとえば行動力切れで警戒が切れて奇襲される、とか、駆け出しのPKにもまったく対抗できないなどの場面があり得る。避戦アイテムを全廃していると、そういう場合にそれなりに面倒なことになる。

また、海上戦闘だけでなく陸戦でも弱いということであり、冒険クエ等で陸上で活動する場合、NPCに絡まれた場合のリスクが大きくなる。Lv総計が低めになるのでHPも低いことが多く、密集しているNPC複数に襲われた場合や足止め系を使われた場合に致命傷になりがちである。敗北すれば貴重なアイテムを奪われるといったことになりかねないため、軍人以外でも着られる鎧・兜などを装備しある程度は防御を高めておこう。

また、冒険クエでは戦闘必須なクエも存在し、当然ながらこれが壁になってしまう。

上位の冒険クエ（詳細は戦闘を含む冒険クエ一覧参照）では戦闘が入る物も多く、発見物コンプリートは不可能である。

同様に各国イベントや養成学校、海事系Liveイベント、一部エピソードなどでも戦闘必須で完遂は原則として不可能である。

Lv差の大きい艦隊を組むと戦闘経験は激減する。さらに海軍援軍要請・副官船の使用などでも減るし、無駄にダメージを与えずに旗艦だけを拿捕れば押さえられるので、ある程度は可能だが戦闘経験はまず1は入ってしまうため、どうしても必要な戦闘のみに絞る必要がある。

たとえばポルトガルの国別イベントは戦闘回数が少ないため、インド許可までは非戦で進めることも出来る。

世界周航（サーカムライナー）シナリオは勝利の必要な戦闘は1回だけなので、ちゃんとやれば完遂可能。

しかし、貰える経験値をちゃんと把握しておかないとうっかりLvアップしてしまう可能性もあるので、調査検討は必要不可欠である。

なお、非戦キャラでなくても、停戦協定状や地方海賊への上納品を大量に準備しておくことでNPCとの望まない戦闘を実質的に避けることができる。

(仕掛けられるたびに対処する必要があるので、足は止められるが)単純に「戦闘が苦手」というだけであれば、非戦にこだわらずともこの方法で充分対応可能である。

戦闘を含む冒険クエ一覧

冒険クエストの前提や本体クエストに戦闘を含むものがあり、クエスト提示の段階では戦闘有りとは明示されていないものも少なくない。

また、孔雀レシピッククエスト前提の様に後続のクエスト多数も達成出来なくなるものがある。

以下で手に入るアイテムを使いたい場合、高額アイテムを2垢で2つ手に入れる事を目論んでいる場合は注意が必要である。

最初期は非戦が最効率

航海者養成学校（初級・中級）に通う頃は移動の際にNPCに強襲されない非戦が移動時間短縮の面で最効率。

海事Lvが2以上になると本拠地周りのバルシャに強襲され、学校の移動や短距離交易が妨害される。冒険家・商人でスタートの場合は、遠くない将来に非戦を解除する予定でもある程度意識(戦闘はしない・海事課程は受けない等)して非戦状態を維持しておくほうが快適なプレイが可能といえる。

中級の必修講義「軍人への転職」達成・報告で必ず非戦解除となるので、冒険・商業両方の講義をその手前まで進めてから解除がベストか。

停戦協定状は本拠地行商は売ってないので商館で探す必要があり（儲からない&チュニスなどで買えるので置いてない場合も多い）、本拠NPCの豪商から買える地方上納は初級キャラが使うにはお高い。

裏キャラを非戦にする

メインが僻地にいる時に2スロット以降のキャラをリスボンなどに置いておき、近くの街の商館に買い物に行く時に非戦は便利。

裏キャラは養成学校中退程度で、メインが運んだ交易品や商館買い交易品を売らせて交易レベルだけが上がることが多いため、商用クリッパーに乗せてダブルメインにするまでの間は非戦であってもいい。

また、2PCを使う場合も支援専用キャラを非戦にすることが多い。ただし、ソロで出歩くことのない追従専門キャラになれば非戦にする意味はあまりない。

主導側のキャラが非戦ならば考慮する必要があるが、普通に海事Lvを上げているキャラに追従させるならばある程度上げてしまっても問題ないだろう。

非戦の職業

以下の職業は海事Lvが必要なので、転職不可。

これ以外でも合計Lv100~120が必要な上級商人職では、冒険Lvもみっちり上げておかなければまず転職することが出来ない。

転職不可職業

冒険系 / ハンター、盗賊、レンジャー、遊撃隊士、サルベージャ、民俗学者、冒険教官、遺跡探索家

交易系 / 武器商人、政商、キャラバン、商業教官

海事系 / 軍人見習以外の全職業（2010年11月のアップデート以降に軍人見習で新規作成されたキャラクターが、各種宝箱R1から転職証を入手出来れば他職から軍人見習への転職が可能になった）

非戦のスキル

・財宝鑑定

財宝鑑定 探索 開錠が同時に優遇の盗賊と遺跡探索家のどちらにも転職することができない。探索優遇を諦め財宝探索家を使うなどの妥協が必要。

・サルベージ 曳航

サルベージャに転職することができないので、基本は地図職人でやることになると思われる。このため、曳航は非優遇となる。もっとも、アイテムで代用可能なので、この点はさほど気にする必要はない（アイテムに頼り切るならサルベージスキルすら不要だが）。

なお、非戦ならではの注意点として、沈没船探索中の戦闘がある。

サルベ初期の小さい沈没船の場合は戦闘エリアを示す円の外に出ることができない。

このため内部に湧くNPCに絡まれた場合、逃げての戦闘終了が出来ず、非戦を保つなら敗北するしか

ない(サイズの大きい船であれば戦闘圏外に出られるので逃亡可能)。
また、幽霊船など、船によっては戦闘に勝利しないと宝箱が開かないことがあることにも注意。

・ 錬金術

錬金術師見習に転職するためには合計Lv116が必要。
非戦で達成しようと思うと、冒険Lvは最低でも40(40/75/1)必要となる。

・ 造船

優遇職は全て海事Lvが必要、かつ非優遇の修得条件にも海事Lv縛りがあるため修得することが不可能。
もっとも戦闘をしないため船容量を切り替える機会も少なく、船の入手や強化さえできれば困らない事ではある。
特殊造船の強化、専用艦付加、船室配分変更は、造船スキルがなくても支援を受ければ可能であり、それほど問題ではないだろう。
むしろ、メインキャラの船強化をリスボン投資済みバザキャラにやらせることも多いかもしれない。

・ 操舵 修理

主に戦闘で真価を発揮するスキルだが、操舵が高いと旋回が早くなる。非戦では船に制限が大きいので、持っておいても損はない。
通常航海時には修理はほぼ不要(嵐や座礁以外に耐久が下がらないので、資材さえ積んどけば勝手に回復するレベルの損傷しか発生しない)が、サルベージ中はそういうわけにはいかないの、あれば大工道具よりも便利。
戦闘しないで上げるには海事経験の入らないIBC・模擬・サルベージが良い。
冒険基本職であるで操船士が両方優遇なので取りやすい。
その他では戦闘スキルなので取得しても使い道は基本的にないが応急処置(一応、開錠失敗時の損害軽減に機能する)は薬品商、剣術と砲術(あまり使い道はない)は軍人見習か鍛冶師で習得できる。

・ 統率

基本的に不要なスキル(反乱への対応ぐらい)だが、取りたい場合は司教区推薦証クエ(ヴェネ/美術4)で総計Lv24の宣教師になるのが最速と思われる。

・ 口説き

非優遇習得には何故か海事Lv3が必要。このため、芸術家(総計Lv116必要)か翻訳家(クエ出しに冒険名声30000必要)に転職しなければならない。

・ 漕船 兵器技術

非優遇習得に海事Lvがそれぞれ3と20必要な為、習得不可。兵器技術で非戦が使うOPは甲板障壁ぐらいなので、いらないうえにいらぬ。

その他雑多な議論は[非戦サブページ](#)に移行しました。

コメント

- ・ 非戦のキャラとpt組んでも強襲されます。非戦同士は未確認です。 -- ななし (2010-06-13 20:49:32)
- ・ 非戦でも海事 1 同士のPTは総計2以上になるので、襲われるそうです -- 名無しさん (2010-06-13 21:35:30)
- ・ まとめWIKIより船の抜粋をしてみました。(全種は膨大すぎたので利用価値が高そうな船のみ) -- 名無しさん (2010-06-14 06:30:54)
- ・ 船に中型横帆船最速(初期状態は縦帆なので要改造)の探検用ナオと、商会BC(小型)でラム追突で遊べる輸送用フェルッカを追加してみました。 -- 名無しさん (2010-06-14 08:32:58)
- ・ ここは効率wikiだからどっちもどうかと思うが・・・まあ遊びで使いたい人がいるかもしれないから一応表は残しとくがなあ -- 名無しさん (2010-06-14 17:04:03)
- ・ 非戦は中級卒業できないので、許可証は中華南蛮売りでしょうか・・・ -- 名無しさん (2010-06-15 14:43:36)
- ・ 所持金を気にしなければ、南蛮品を商館で購入することが最速でしょうね。万人向けとは言い

難しいです。 -- 名無しさん (2010-06-15 18:32:53)

- 安く上げたいなら最終的に商人になる予定でも、冒険スタートして冒険で名声を稼いで許可証を取るのがいいと思う。どっちみち冒険レベルもある程度必要だし。 -- 名無しさん (2010-06-16 13:57:48)
- & そもそも非戦が万人向けか否かという問題もあるし、一人目か二人目かでも違うし、一時的に非戦を選んでもただけなのか行けるところまで行くのかでも違って来る。このページで揉めてることの99%はそれをごったにしてるのが原因だと思うが、それはさておき、たとえば副官料理とかで低LV・一人目でも資金自体は稼げる。が、たいていの場合は が言うように冒険LVがある程度必要になり、そのためには冒険スキルを取る方が得策で、だったら何かを回して冒険名声も稼ぐのが得。もちろん2垢目で追従移動できるなら交易名声で許可広げて勅命&港発見ツアーに走れば必要最低限の冒険LVは取れるのも事実。前提とプレイスタイル次第という当たり前の結論しか出せないと思う。 -- 名無しさん (2010-06-16 14:43:09)
- 南蛮優遇が使えない(付く船に乗れない、艦隊効果なし)のもデメリットと言えるかな。 -- 名無しさん (2010-06-18 17:42:44)
- そもそも非戦というのが、ある意味裏技的な部分があり、戦闘Lv上げてるとは艦隊が組めないこともあって忌み嫌らってる人が結構居る。表だって攻略ページを作ると非戦スタイルそのものが運営によって潰されかねないんだけど、なんでこんなページ作るんだ? -- 名無しさん (2010-07-01 10:08:50)
- 2年ほど前に、公式BBSで「中級学校の『軍人への転職』をクリアしてしまうと非戦ではなくなってしまうのか?」という趣旨のスレッドが商人フォーラムに立ち、非戦支持派と非戦反対派の議論があったりなんかしたが(今も残ってる。タイトルは「航海者養成学校中級で非戦でいききたいのに軍事クエスト」)、その後も非戦が潰されてはいない。また、プレイヤーズバイブルの記事に、海事LV0で乗れる船のFS強化プラン(非戦でなく平和主義という言葉が使われ、非戦の効果についての説明も特にないが)というのが載っていたりもする。運営側としては公認とはいかないまでも黙認ということだろうから、非戦仕様が潰されるってことはほぼないと思われる。 -- 名無しさん (2010-07-01 11:14:19)
- メリットに対してデメリットがかなり大きい(単純に考えてプレイバリューが1/3以上減る)し、公式側としても必死に取り締まる必要はないんだろうな。むしろ禁止はしないけど、デメリットはどんどん増やしてる気がする -- 名無しさん (2010-07-01 12:31:49)
- 副官船長での積載量増加や南蛮交易の利益を考えたら、むしろ非戦はやりやすくなったと思うが... -- 名無しさん (2010-07-01 14:30:25)
- & 非戦だとNPCに絡まれないということを利用してNPCの群れの中から襲うという非戦海賊をやっている人がいる。で、その人がブログに記事を書いたり派手にやり始めたら数ヶ月後に修正が入ってるんだよ。

2008.02.20 クライアントパッチ内容

戦闘レベルが0の賞金首に対する以下の機能を変更

- 最低賞金額をUP
- NPC海賊に襲われるように変更

たった一人目立ただけで変更が入るんだ。黙認はするけど容認はしないなら、変なのが増えれば潰されると考えてもしょうがない -- 名無しさん (2010-07-01 17:38:36)

- 恥ずかしながら色ネになっても非戦だとNPCに襲われないというのは知らなかった。メイン非戦でやってるけど、これは当然に感じるが... -- 名無しさん (2010-07-01 18:20:31)
- 自分もそう思ったんだけどね、非戦でも亡命とか考える人もいるらしいんで、特定のプレイスタイルと言ってもひとくくりには出来ないところあるんだよね -- 名無しさん (2010-07-02 00:49:18)
- 非戦のどこが裏技になるのか。デメリットを考えると茨の道すぎるだろう -- 名無しさん (2010-07-02 01:30:10)
- 棘の道かなんてチートかどうかってのと関係無いと思うが? -- 名無しさん (2010-07-02 03:26:02)
- 戦闘Lv1以下だと襲われないのは初心者保護であって他のLvが50越えてもそれが適応されるのはおかしいとか、他人とPT組むのを拒否してるならMMOやる必要ないからオフゲーやってるとか、戦闘必須のクエを戦闘Lv高い人頼みでクリアして自分は非戦の恩恵享受し続けるのはおかしいとかそういうのだね。上に出てる公式BBSのスレッドよりももっと前からあちこちで言われてる。非戦やってる全員が戦闘ありのクエをそうやってクリアしているわけじゃ無いんだけど、助けを頼まない(そもそもクリアをあきらめてる)人は目立たないからさ、非戦ってそういうずるい人でしょと思ひ込んでる人もいるのよ。だから運営も学校導入するにあたって非戦では中級クリアは無理にしたり、戦闘必須の要素をどんどん増やしたりしてるんだと思う。あとここでも書いてあるし、実際そういう人が多いんだろうけど、たとえメインキャラが非戦であっ

- てもまず信用して貰えない。 -- 名無しさん (2010-07-02 13:21:49)
- 非戦が信用してもらえないとかはじめて聞いたわ。非戦はスキルたらん船のれんのマゾプレイだろ -- 名無しさん (2010-07-02 17:37:51)
 - 非戦キャラがメインです、他にいませんと言っても信用されないということだよ。ここでもセカンド以降でやるのが前提になってるしね。よく言われるよ、「で、メインキャラはだれですか？」って。 -- 名無しさん (2010-07-03 04:02:45)
 - 転職はできなくてもクエスト自体はクリア可能なものとそうじゃないものがあるとか、納品勅命クエで報告時に海事経験値が入るものもあるとか、戦闘は無いけどクエ出しには戦闘名声が必要なものがあるとか、前提に戦闘クエがあるから不可能なクエとかはちょっと調べればわかることだからあえて書いてないわけね。で、Lv足りてるかどうかの問題だけに見えるスキルや職業・船は実はややこしいからあえて書いてある、って。模擬やBC・決闘などでは戦闘経験値が入らないことは周知の事実なわけね。理解した -- 名無しさん (2010-07-03 05:45:06)
 - 記述に不備があることに対する皮肉のつもりなの？wikiなんだから不備があるのは仕方ないし、気づいたことは自分で加筆すればいいのでは。 -- 名無しさん (2010-07-03 09:00:21)
 - 2 勅命は書いてあるし、戦闘クエがある前提は戦闘を含む冒険クエに書いてある（足りなかったら足してほしい）海事関係は非戦で海事嫌いな人が編集者で居るから、きっと消される。 -- 名無しさん (2010-07-03 15:29:48)
 - で、メイン(?)じゃないと何かまずいことが？そもそも他人のキャラがメインだのサブだのと気にする奴のほうがおかしいだろ -- 名無しさん (2010-07-04 05:39:50)
 - 7/13のアップで副官船長のレベル制限が無くなる。これによって副官船長までが長いという非戦のデメリットが一つ軽減すると思う。同時に積載量のハンデもやや軽減か。 -- 名無しさん (2010-07-10 11:11:47)
 - 仕様なんだから良いじゃないw -- 名無しさん (2010-07-15 14:27:23)
 - やはり商大キャラックや商用ガレオン引けるようになったのは大きいな。早まって商クリのために非戦解除しなくて良かった。 -- 名無しさん (2010-07-19 01:25:51)
 - 非戦の何がダメなの？文面見ても、嫉妬で叩いてるとしか思えない。理論的に頼むわ 自分はサードが非戦だが快適だよ？ -- 名無しさん (2010-07-19 19:38:21)
 - どれに対するコメント？「叩いてる」ってのがどれかわからなくて...、もしかしてコメント削除とかされてるのか？ -- 名無しさん (2010-07-20 00:04:51)
 - 初期からやっててあちこちで叩かれてた人と、非戦が普通になってからやり始めた人の認識の違いだと思う。あと@Wikiは大規模なサイト改ざんとかスパムコメントが続いたのでプロバイダ規制があるんだよね。編集への参加もコメントも書き込めない人もいるはず -- 名無しさん (2010-07-20 09:26:08)
 - メインの非戦キャラで動いてたら商会に誘われて「非戦で問題ないのか」と尋ねたら「メインキャラの方で申請を出してくれ」と言われたことが何度もあるよ。取引支援を頼まれたので引き受けたら以降の返事がたまたま艦隊組んでたフレへのTELLのみでお礼もそっちにいったとか、艦隊組んで海に出てNPCに戦闘しかければ嫌でも非戦卒業できるからやって上げようかと会う度に言う人がいるとか、そんなことが続くと思えばそんなもんだろうと思うでしょ。初期の頃は非戦で出来ないことが今ほど多くなかった(全体の割合からしてね)だからするいという感覚がかなり蔓延していたんだよね。で、何かあるごとに非戦はおかしいから修正しろという話が公式BBSなどで出ていたので目立つとまたやられると思う人もまだいるわけ。ちょっと調べればいから別に書かなくてもいいかなと思うけど、海事クエが前提になっているオランウータンとかなぜか海事名声が必要なペットクエとかあるんだけど、どこに書いたらいいのかわからない。1年ぶりに編集できたよ。普通1回規制されるともうやらないよね。 -- 名無しさん (2010-07-20 10:44:01)
 - 非戦に対して否定的な人がゲーム内にいるのはわかったが、この執筆(編集)者にそういう価値観の人がいるのかもわからんのにいきなり「嫉妬で叩いてるとしか思えない。理論的に頼むわ」と言われてもなあ。あと、オランウータンとかは「戦闘を含む冒険クエ一覧」の次あたりに新しく項目を立てるなりすればいいのでは。 -- 名無しさん (2010-07-20 11:14:30)
 - 「誘拐事件」ならリストに入ってるよ -- 名無しさん (2010-07-20 11:27:57)
 - ああ入ってるのね。クリアしないと次に進めないキーになる戦闘クエ有りのクエだけ載せるなら「マチュピチュ発見クエ」は要らないんじゃないの？クスコ見つけてないとできないわけだし。でクマクエは1つ前の「工房職人からの挑戦状」が発見物無しの稀少クエでクエ出しに海事名声が要るはず。戦闘有りのクエこなさないと出来ないクエスト一覧全部載せるととんでもない量になるのはわかるんだけどさ、ちょっとわかりにくいと思う。どうしたらいいのかもわからないけど、El Oriente導入時に陸戦の仕様変更が入って、ほとんどの沈没船から逃げ場が無くなったとか、NPCがウロウロ歩き回るようになって採集・調達・野良探索がやりにくくなった場所が増えるとかはどうでもいい人が多いのかね -- 名無しさん (2010-07-20 15:51:39)
 - 副官船長の仕様変更でデメリットが減った(ヒャホーイ)と書いたのが曲解でもされたのかと思っただ -- 名無しさん (2010-07-20 17:00:34)

- そうだな、どうでもいいよそんなこと。執筆者が誰も気づいてないか、書く価値がないと判
- 断すれば書かれない。それがwikiってもんだ。 -- 名無しさん (2010-07-20 17:38:35)
 - そうなのか、変更が入って今まで出来ていたことが出来にくくなった実例なんだけどね -- 名無しさん (2010-07-21 04:08:22)
 - 気づいたのなら自分で修正するのがwikiだよ -- 名無しさん (2010-07-21 04:23:59)
 - 編集やれないので…。大したことではないのですが、造船の項に「改造も支援で可」と加筆お願いします -- 名無しさん (2010-07-29 00:57:48)
 - 微妙な話。サルベは習得可能だけど、サルベ初期の小さい船だとNPCに襲われた場合戦闘エリアを示す円の外に出ることが出来ない為逃げることも出来ず負ける必要がある。これって付記するべき? -- 名無しさん (2010-12-26 19:49:46)
 - サルベ中はNには襲われない(仕様)。曳航中は普通に停戦状か上納使えばよし。というか非戦なんだから、サルベ終了後は警戒を使えばOK。 -- 名無しさん (2010-12-27 02:59:55)
 - 違います。沈没船内部に湧くNPCに絡まれた場合、沈没船が小さいと脱出して戦闘終了が出来ないという意味です -- 名無しさん (2010-12-27 03:24:39)
 - 沈没船が大きくなれば脱出できるんですけどね。 -- 名無しさん (2010-12-27 03:27:03)
 - 非戦は沈没やらなきゃいい -- 名無しさん (2011-01-07 11:51:11)
 - サルベージ関連追記してみました。記述の正確性等に問題ありましたら訂正よろしく。 -- 名無しさん (2011-01-07 14:29:24)
 - 非戦キャラで副官船長使うとNPCに絡まれるのでしょうか? -- 名無しさん (2011-01-23 10:21:59)
 - 副官は商大ガレオンに乗ってようとアラガレに乗ってようと非戦判定に影響はない。 -- 名無しさん (2011-01-23 17:49:48)
 - メンター効果で海事Lvが0になったけど非戦扱いなの? -- 名無しさん (2011-01-27 05:44:00)
 - 検証よろしくー>< -- 名無しさん (2011-01-27 19:07:54)
 - エミグラントパークって新船が非戦らしいね 特製商用大型キャラックなんてのもあるらしいし船乗り換えが大変そうだ -- 名無しさん (2011-07-12 14:28:28)
 - エミグラントは28/41/0で乗れて必要人数20 / 船倉523だから完全に商大キャラックの上位だね。中型だから上納品もリーズナブルだし、強化で副官室と高層見張りがつく欲張り仕様 -- 名無しさん (2011-07-13 01:39:32)
 - 横帆主体というのが難点だけどうやく非戦の上位船ができた感じだね -- 名無しさん (2011-07-13 02:18:30)
 - 大学で研究するのに海事レベル5が必要ですな・・・ -- 名無しさん (2011-11-14 19:10:05)
 - 書き込む前に本文を確認したほうがいいと思うよ。 -- 名無しさん (2011-11-14 21:11:21)

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

投稿