

以下の内容はE10アップデート以前の内容です。
引き続き有効な点と変更されてる点があります。

交易経験値

交易経験値は"利益による経験値"と"名産品によるボーナス"の和に名産品コンボボーナスを乗じたものである。

利益による経験値

- 基本利益経験値 = $\{(\text{利益} + \text{交易レベル} + 1) \div (\text{交易レベル} + 1) \div 100\}$ 切り捨て
- 利益経験値 =
 - 基本利益経験値 × 4 (利益10万以上)
 - 基本利益経験値 × 2 (利益1万以上10万未満)
 - 基本利益経験値 × 1 (利益1万未満)

名産品単品毎の名産経験値

名産品単品あたりの名産経験値は500が上限である。名産距離は特産品別マップ (<http://gvo.gamedb.info/wiki/?Tradeltem>) の文化圏の距離の表を参照の事。

- 名産経験値 = $\text{Min}(500, \{\text{個数} \times \text{名産距離} \times 50 \div (\text{交易レベル} + 50)\})$ 切り捨て

名産品コンボボーナス

利益の出る50個以上の名産品を2種以上同時に売る時に得られるボーナスの事。

- 名産品コンボボーナス経験値 = $\{(\text{利益経験値} + \text{各品目の名産経験値の総和}) \times (\text{種類数} - 1) \times 5\% \}$ 切り捨て

最終的に得られる経験値

交易系以外の職業では半分になる事に注意。

- 交易経験値 = 利益経験値 + 名産経験値の総計 + 名産コンボボーナス経験値

交易Lvアップ考察 その1

効率を重んじるならば、自分&副官のレベルで乗れる船の中で、最も積載量が多い船に乗るのが大前提。

商用ピンネース等の通過点に過ぎない船は性能に過度にこだわりすぎない方が手に入れやすい。逆に長期間乗る船ならこだわらないと塵も積もればで大損。副官船については[こちら](#)を参照。

さらに、一度にどれくらいの交易品を持ち帰れるか、どれだけ利幅が出せるかが交易Lvアップの重要な要素になる。

このため、吹っ掛けの成功率と利幅を左右する[会計](#)スキルは絶対条件。価格交渉回数を増やすための[社交](#)スキルも必要（再交渉紙である程度カバーできるが、ブーストしやすいスキルなので持たない手はない）。

当然、大量に積み込むために[取引](#)スキルも欲しい。遠隔地の利幅の大きい交易品はカリカットのコショウのような例外を別にすれば少量しか買えない物が多い。

当然、「遠隔地の利幅の大きい交易品」を買うために入港許可も必要である。

【主な交易品】

- ・ 近距離交易品（交易Lvアップ考察 その5参照。）
- ・ マスケット銃（セビリア・バルセロナ産をカリブに持っていく/インド・東南アジア・ハンブルグで鑄造）
- ・ ベルベット（ジェノヴァ・ピサ産を北海に持っていく/インドで縫製）
- ・ 羽毛（主に縫製による鶏羽むしり、リスボン、モンペリエ、アンコナ&ザダール、メリダ、東南アジアでよく産られる。）
- ・ 琥珀/アクアビット（コペン・リガ産/ベルゲン・ウィスビー産を地中海に持っていく）
- ・ ダイヤモンド（西アフリカ名産品）
- ・ 金（西アフリカ・カリブ・中南米）
- ・ コショウ/サファイア/ルビー（インド）
- ・ ジャスミン（インド、ただし事実上ポルトガル専用）
- ・ ナツメグ/メース/クローブ（東南アジア）
- ・ サイカク（東アフリカ名産品だが実際には東南アジアで買う）
- ・ ピンクダイヤモンド（オセアニア）
- ・ インカローズ/トゥンバガ/アワイヨ（中南米）
- ・ カカオ/タバコ/パイナップル/テキーラ（カリブ名産・主にコンボボーナス要員）

"利幅の大きさ"と"名産コンボボーナス"によって経験値が決定されるので、基本的には大きく儲ければ、おのずと経験値は多くなる。

【例：カリブ交易の場合】

カリブの交易品で利幅の大きい交易品は名産品ではない「めのう」だが、名産品じゃないからダメなのかということそうではない。

めのうを多く積むことで利幅を稼げるので、ベースになる利益経験値をあげることができる。

そこにカカオ、タバコ、パイナップルなどを一定数（100～150ずつ）合わせて持ち帰ることで、名産コンボを発生させ、トータルの経験値をあげるという方法もある。

つまり、一概に、名産だから経験値が高い、儲かったから経験値が高いというわけではなく利益経験と名産コンボとのバランスはケースバイケース。

どの交易品を何個持ち帰るのが最も効率的かは、プレイヤーのレベル、船の積載量などによって変化する。

【例2：副官船がある場合】

日本の名産品 + その他名産品14種で名産品のコンボを狙ってみるとよい。
イベリア売りの種子島1000 個 + その他名産品700個で経験値65k （交易レベル67）はいく。
-- 名無しさん（2010-01-03 18:35:14）

副官船の実装で船倉が1000を遙かに超えるようになり、結果、船倉50で経験点が5%増える名産品コンボボーナスを狙う意味が増えた。

たとえば船倉1500の場合、(1500×5万)よりも(1450×5万)×105%の方が多し、(1400×5万)×110%の方がさらに多い。やり過ぎるとコンボで取り返せないくらい基本利益が下がってしまうので、船倉が大きいほど多種のボーナスを狙える形になる。

現在の仕様では1度に100M以上の売価の取引はできない。自領地かつ高め(100%時5万)の南蛮品が相場120%まで上昇すると、60000×MAXふっかけ120%=72000となり、100M÷72000=1388個程度でキャップになる。この面でもコンボ化する意味は大きい。

些少だが名産経験点が500点上限なことの影響も出るので、船倉一杯の南蛮品を一度に売るよりは、各種名産品50ずつを混ぜ込んで売るのが良い。

もちろん、名産品集めに手間取ると本末転倒なので、アパ・商館・バザー・PF・共有倉庫などを活用していきたいところ。

交易Lvアップ考察 その2

ものすごい大金が必要だが、最も簡単な上げ方は、リスボンなどで売っているPCバザーや商会ショップ品の南蛮交易品、ナツメグ、メース、サファイア、ルビー、コショウなどを購入して、相場の良い近くの港で売りさばく。

お金は湯水のように減っていくが、理論上、一日でLv60にすることも可能。

東アジアの港のバザールで南蛮品を買い付け、欧州に持ち帰って売りさばく手もあり。金銭面での儲けはさほど期待できないが、欧州まで運ぶ手間と引換に莫大な経験値を得ることが可能。

交易Lvアップ考察 その3

航海者学校は他の分野と同じく、難易度から考えれば破格と言って良い経験・名声が提供される。会計スキルすら取得せずに交易LVを上げることができる。他の専攻で共通講義を消化している場合、初級・中級学校は3回の講義で抜けられる。

他の専攻の中級講義で得た転職状を使って進めて上級学校の演習の手前まで進めれば、少なくとも交易LV12~13ぐらいまではすぐに上がる。

冒険者や軍人が身体言語の習得条件である交易LV10をクリアするだけであれば、これがおそらく一番簡単。

ただし、ヴェネ・フラのプレイヤーが通うはずのシラクサ校は移動距離が異常に長いという問題あり(他所だとセウタ~セビとかフローニンゲン~アムスのような短距離で済む講義が、シラクサ~マルセとかに化ける)。この両国の場合、名声を800まで上げて北大西洋の入港許可を得て、セウタ校に行く方がトータルでは時間節約になる。詳細は[名声](#)を参照。ヴェネツィアの交易クエ回しなどが簡単。余談だが、交易クエ回しは、名声・金銭面はともかく、純粋な交易LV上げとしては時間効率的に物足りない。

これはヴェネに限った話でなく、交易職は普通に金儲けで経験が入る関係上、クエで得られる経験の価値が相対的に低くなる。

交易Lvアップ考察 その4

生産を利用する。各生産スキル以外に取引スキルが必要。

縫製はニット ツイード ベルベットと織れるものが増えるにつれてLvが高速で上がるようになる。

鑄造は鉄材 青銅 真鍮 マスケットと作れるものが増えるとLvもそれなり以上に上がる。

工芸はワイン シェリー 石像と作れるものが増えるとLvもそれなりに上がる。名産品で名声上がりも期待できる気もするが、実際には両立しない方が普通。

保管は魚肉 上納品 奇妙な実加工と作れるものが増えると、海賊が怖くなったり、名産品が作れる。Lv上がりは渋い。

調理は小麦粉 豚肉 ハム 高R料理と作れるものが増えると、対人売りで資金源になる。序盤の豚肉を捌いている時期は別にして、Lv上がりはほぼ期待できない。

錬金術は貴重書 愚者 家具 コマンダー 錬成鉄板と作れるものが増えると資産は減っていく。好

事家が高値で買うような物が作れるがLv上がりの足を引っ張る。

交易Lvアップ考察 その5

短距離交易をする。

初期に中距離交易（火器・織物・武具）やベルベット・マスケット生産交易（繊維・工業品）が出来ないのは取引スキルが育ってない為もあり、短距離交易での取引や会計スキルの鍛錬が重要になる。

基本は0日～2日で移動できる同盟港・領土の往復。自領でなくともファマ～ベイルートのように0日で移動できるなら取引スキル次第では考慮に値する。

移動が0日で済むと「ブーストアイテムが痛まない」「補給が不要」というメリットがあり、使用時効果を持たない社交・会計・取引ブーストアイテムを装備したままやれる。移動に1日以上かかる場合は使いつぶす覚悟が必要である。

経験点は利益100kに達するか達しないかで倍違うので、そこはキープするように留意すること。移動しやすいところであれば毎時10往復以上できるが、単純作業に強い人でないと集中力が続かないか。

距離的にはアムヘル（アムステルダム～ヘルデル）が最短で比較的低LVから0日往復が可能になる。家畜取引・織物取引を鍛えるなら他国PCでも考慮に値する。

次点はロンドバ（ロンドン～ドーバー）で行きは近い（裏側からドーバーに入港できる）が戻りがやや手間取る。

マルモン（マルセイユ～モンペリエ）は上記に比べると距離が伸びる。サテンが不味い為、織物取引を鍛えるなら同じ位の往復距離でボルナンやカレードーバーが適している。

リスオポ（リスボン～オポルト）も距離が伸びる。リスファロは0日は可能だが交易船は遅いので基本1日かかり、リスマディラは変針最小だが距離がある。

ヴェネツィアからはトリエステもアンコナも航行中の旋回必須で距離的にもやや劣る。方角的にはザダール・アンコナ間が変針が最小で済む。

セビリアは距離的に最も近いファロが他国だったり、次に近いセウタも他国だったりする。バレアレス諸島の三角交易（領地のパルマ～バレンシア～バルセロナ）で火器・工業品を鍛えて行く方が良い。

イスタンブールの場合、オスマンに行けるプレイヤーは長距離の方が利潤が上がる為、黒酢onlineでトレビの相場が悪い時に運ぶ程度。

・領地外短距離

鯖によって同盟国が違い買える数に大差が出るが、基本的にどの国籍でも利用できる。ふっかけ数が制限されるため、会計が伸びにくいデメリットがある。

長距離を凌ぐ利潤と経験値を得られたが、ゲームの延命（とおそらくはマクロ対策）で修正された過去を持ち、今は閑散としているところが多い。

ジェノカル（ジェノバ（ピサ）～カルヴィ）行きは0日だが帰りは出口が変な方角に向いている為1日かかる。相場が悪いことも多く（特に織物や香料）要注意。

ファマベイ（ファマガスタ～ベイルート）移動0日だがほぼヴェネ同盟で他国は会計を伸ばしにくい。武具や食料などの取引を鍛えるならば他国でも可。

ジャマアゴ（ジャマイカ～サンティアゴ）1日程度だがサンフアンドミンゴと同様にソロはNPC強襲を受けやすい。危険海域。嗜好品・貴金属取引を鍛えるなら他国PCでも考慮に値するが、ジャマアゴの砂金は処分に行く（铸造上げを兼ねてのハバナ鍍金がベスト）必要がある。

マラッカパレンパン...貴金属を鍛えてから来る必要がある。危険海域。修正後は中距離のペグーアチン（宝石上げに最適）に人気移った。

交易Lvをあげるメリット

交易レベルは冒険、交易、戦闘の3種の中でも最も上がりやすい職業である。

効率的に交易すれば、Lv30オーバーくらいであれば、あっという間に数日であがる。

真っ先にある程度まであげてしまえば、商用の大型船に乗ることができ、他職を鍛える時にも非常に効率的なプレイが可能になる。

) 参考：交易Lvだけあげても乗りやすい船

商用ピンネース (冒険Lv5 / 交易Lv20 / 戦闘Lv0)
積載+18%で倉庫MAX仕様にした場合、積荷は445。

商用大型キャラック (冒険Lv8 / 交易Lv28 / 戦闘Lv0)
積載+18%で倉庫MAX仕様にした場合、積荷は620。

上記2隻はあくまで例だが、船室、砲室をMAXにした海事仕様になればジェノヴァ海事くらいであれば十分過ぎるくらい通用する軍船になり、結果、海事修行も効率的に行える。
また、商用大型ガレオン (冒20/交44/戦20) クラスになれば、ソロでカリカット周辺のNPCも十分に倒せる。小さい船で苦勞するのが嫌な場合は交易LVを先行して上げるのが楽。

金策

逆も真だが、資金があれば交易LVを上げることは難しくない。

金策

- 三職の中でもっともあがりやすいのは確かだが、数日で30オーバーというのはセカンドか仲間の支援を受け手だよな? -- 名無しさん (2007-09-04 20:08:14)
- このサイトの前提が、そもそもある程度の基盤があつての話じゃないのかな。 -- 名無しさん (2007-09-05 05:57:08)
- もっとソロのビギナーが参考にできる事例があつたら、教えてほしいですね -- ベイカル (2008-01-26 08:47:05)
- まずは東南アジアまで行くことかな。行動範囲が広がるとできることが増えるし、自分で香辛料が運べる。安全海域限定だと所属するサーバー、国(鯖よりはこっちの方が重要)によって変わってくる。東南アジア(というかカリブ)行くまでの名声は冒険が溜めやすい。交易名声は序盤は上げるのに苦勞する。 -- 名無しさん (2008-01-26 16:21:21)
- ソロなら小銭を稼ぎつつ商館香辛料一個ずつ売って名声稼ぎいける海域を増やすのがまず一歩目 -- 名無しさん (2008-01-27 04:08:32)
- 別鯖で新キャラ、支援ナシでやったら、1週間くらいで交易レベル30はいけた。いける海域を増やすのと、スクール、生産上げを絡めて行けば十分いける。 -- 名無しさん (2008-01-27 10:42:58)
- 基本的に一人のキャラクターは、一隻の船しか運航できないの -- 名無しさん (2008-02-12 18:27:42)
- ベルベット織り C3を7枚で1.75Mの利益が出るとする=1枚で0.25Mの利益。交易レベル30から64までずっとベルベットで上げるとすると必要になる交易経験値160万expを得るのに必要なC3数は6374枚 -- 名無しさん (2008-02-13 19:16:22)
- Lv上げることだけ考えると、ナツメグとメースどちらかが相場120 の時に売れば(ハザ同盟に2回ふっかけ成功)で純損失約0.8Mに抑えられました。これにより1日でLv58から65までいけました。1回で経験値1万前後でしたね -- Eurosのヲロ (2008-04-27 10:13:05)
- 書き忘れてたので追記、メースを相場127の時に売ったんですが逆に500kの利益に・・・こんなに交易Lv上げ楽すぎでいいんですかね??? 資本金20Mちょいあれば誰でも出来ますよ -- Eurosのヲロ (2008-04-27 10:20:29)
- 商売するのは商運や財力があつてのもの。あんたがそんなに早くレベル上がったのも相場を見定める目を持ってたことと、それまでに築き上げた財力があつてのものだろ。元々レベル65程度の商人としての実力があつたが、58で甘んじてたと考えればいいんじゃないか? -- 名無しさん (2008-05-27 01:30:33)
- 武器商人で造船の傍ら東南アジアでマスケ作って結構上がります。お金も稼げますし、造船レベルも上がり一石二鳥です -- 名無しさん (2008-06-08 18:44:52)
- 序盤お金を貯めたいならアフリカの金交易、アジア方面入港許可でたら、香辛料や宝石、最終的にはインドベルベット織りで65までかな。 -- 名無しさん (2008-06-08 22:57:35)
- BC会場の行商で撤収の鐘売り、ジェノスク造船後カテ売り、商館で錬金素材売りとかどうでしょう? -- 名無しさん (2008-07-29 21:06:40)
- コンボボーナスの計算式の乗数は、5%じゃなくて105%ですよ。でないと単品の20分の1しか経験は入らないことになる。 -- a (2008-09-19 16:14:07)
- 算数からやり直すといいと思うぞ・・・ -- 名無しさん (2008-09-22 06:55:02)
- コンボボーナスと、最終的に得られる経験値は別だよ。最後までよく読もう。 -- 名無しさん (2008-09-22 20:13:29)

- 初期のイスパ人ならバルセロナ アルジェ間をバルセロナで火器をカテで買い集めて、アルジェで売りさばくのがよいかも・・・ -- 名無しさん (2009-01-14 17:24:29)
- 東南アジアに行けるようになれば、家畜商になってカテ1・料理を買いただけ買って、定期船でジャカルタへいき、自力でマラッカへ、海事低くてもなんとかたどりつけます。そしてひたすらニワトリから羽毛をつくります。交易R52まではすぐにあがります。暴落させないように利益50Kを目安に売ります。マイルシピ・言語ありが便利です。 -- 名無しさん (2009-01-18 13:06:04)
- 交易R52になれば、商用クリッパーに乗れるので、便利になります！ -- 名無しさん (2009-01-18 13:08:19)
- 最初の「交易経験値は"利益による経験値"と"名産品によるボーナス"の和に...」の行を直すべきだと思う。内容が食い違っている。 -- 名無しさん (2009-03-12 02:33:06)
- 切捨てる処理で実際には数値が異なりうるから、食い違ってるって言えば食い違ってるけどさ、最初の行の表現の方が直感的でわかりやすいと思うけどな。全体的に底上げしてるイメージが伝わると思う。(A+B)(1+)と書くか、(A+B)+(A+B) と書くかの違いしかないし、どうでもいいと思うんだけど。 -- 名無しさん (2009-03-12 03:40:15)
- マラッカ羽毛 自国同盟、家畜6+6でLv55からLv60まででカテ1を約1200枚消費。利益50M、家畜取引はRank9と半分まで上昇。たとえ繊維暴落していても経験効率はほぼ変わりません。 -- 名無しさん (2009-03-24 01:40:57)
- ショップでナツメー買い占めて、ネカフェからうる。経験値1.5倍はうまい。今なら期間限定で2倍なのでさらにウマー -- 名無しさん (2009-06-04 12:44:49)
- さらにタロット「世界」でゴールデンハンマー・アタックチャンスですね、わかります。 -- 名無しさん (2009-06-14 20:22:45)
- マラッカ羽毛 影響度薄 Lv50家畜0+4から初めてLv65の時点で家畜13+4強 カテと料理買うと利益ほぼ0ですね -- 名無しさん (2009-07-15 21:00:21)
- マイルシピ副官使用行動力3でチャラなので影響度なし行動5で長期間やると料理代で赤字出ます -- 名無しさん (2009-07-15 21:04:29)
- 交易レベルだけを考えるなら商館ナツメース売りに尽きるんじゃないかな。そしてスキルスカスカの高レベル商人の出来上がり～ -- 名無しさん (2009-09-10 20:30:05)
- セカンドだったらどうでもいいと思うがね。1stでできる人なんていないわけで。 -- 名無しさん (2009-09-24 16:40:44)
- 最序盤はイスパならセベリア・バルセロナ・チュニスの三点貿易で結構儲かる。距離短いから時間ない時の小遣い稼ぎにも良いんじゃない？ -- 名無しさん (2009-10-30 09:13:05)
- 本文にまざってきていたので、とりあえず「金策」を項目として独立させたいのでたたき台作成。やっつけなのでおいおい編集してく予定。充実してきたら別ページにしたいが難しいか。 -- 名無しさん (2009-12-18 12:02:48)
- 焼酎、黒酢はどうなんかな？ -- 名無しさん (2009-12-30 06:58:29)
- トレビゾンドで5~6000で現地生産で売れる。調味料耐性あり。高食料品無いとカテ代がかさむ。 -- 名無しさん (2009-12-31 21:10:45)
- 商館ナツメース売りは経験地入手優先の場合50個ずつ売ったほうがいいんですか・それともつめるだけつんでいき売り？ -- 名無し (2010-01-02 09:40:50)
- 分け売りする場合は名声重視だから、経験しか気にしないなら一気売りで良いかと。 -- 名無しさん (2010-01-02 16:00:04)
- 名産経験値に上限がある事をお忘れなく -- 名無しさん (2010-01-02 17:50:22)
- 日本の名産品+その他名産品14種で名産品のコンボを狙ってみるとよい。イベリア売りの種子島1000個+その他名産品700個で経験値65k (交易レベル67)はいく。 -- 名無しさん (2010-01-03 18:35:14)
- ×4: 指摘のあるように「一気売りで良いかと」はデマ。式見れば一目瞭然だが、要するにナツメースのイベリア売りなら名産距離10だから、(交易lv+50)個が名産経験500になる値。名産コンボ狙わないなら、例えば交易25LVなら一回75個とかで売ればよい。距離12の北海売りはより少量なんで電卓叩くなりなんなりすればよい。 -- 名無しさん (2010-01-05 14:25:24)
- スキルスカスカの高Lvを懸念する声があるけど、でかい倉庫の船にさっさと乗った方がスキルランクも上がりやすい -- 名無しさん (2010-01-06 13:20:02)
- その分副官も育てるはずだしな、LV先行でいいと思うが。 -- 名無しさん (2010-01-14 18:49:10)
- 名産ボーナスが500以下になるように小分け売りしたほうがEXPアップデート前からある商品。単価の高い日本の名産品を高レベルの商人が売れる場合、ふっかけMAXの20%の増加分の方が大抵小分けして得た名産ボーナスの合計より多くなるのできちんと計算した方がよい。 -- 名無しさん (2010-01-16 15:01:11)
- 容量の限界が接近していた(あと1割強分量が増えとリミットになる状態だった)ため、[金策](#)として独立させました。 -- 名無しさん (2010-01-19 12:02:16)

- 交易Lvアップ考察 その5 の一番下の所、トレビだと焼酎売れませんが、黒酢の間違いじゃない
 • でしょうか？ どなたか編集お願いします。 -- 名無しさん (2010-01-31 19:28:25)
- 他国の学校に通えるの??? -- 名無しさん (2010-04-12 11:59:50)
- 学校に国籍はない。イスパキヤラは町中の移動距離の関係でリスボン校行く方が得。入港許可あるなら、フローニンゲンで卒業する方がもらえる金が多くて得。 -- 名無しさん (2010-04-12 16:26:21)
- 序盤だとリスボンでニワトリから羽毛つくってセビリアで小麦からアクアビットつくってをやっていると経験・名声ともに稼げると思うんだけどどう思う？ -- 名無しさん (2010-05-22 13:47:09)
- 序盤でみると悪くないけど、それをやるぐらいなら学校通ったほうがいい -- 名無しさん (2010-05-22 14:45:51)
- 学校終わったのに名声が全然ない自分はどうすれば・・・ -- 名無しさん (2010-05-23 00:19:52)
- それは名声ページ行けよ -- 名無しさん (2010-05-23 01:34:20)
- セビリアリスボンでやるぐらいならバレパルでコンボ作るわ -- 名無しさん (2010-05-23 01:52:55)
- アクアビットって効率いいのか？ スクチャでもそう主張する人間がしょっちゅう沸くが、50個(利益3万程度)作るのに材料300も必要だぞ。オポルトで豚解体するついでならともかく、名産距離2の商品を作りセビリア行くとかありえない。リスボンの鶏も購入量の少なさ(他国R0で11個)考えたらわざわざやりに行く価値は薄い。でもっていずれか(あるいは両方)は他国になるから、購入量的にリスセビは話にならんとする。 -- 名無しさん (2010-05-27 16:05:23)
- 名産のある酒類にしては作りやすいからそういうこと言うのだろうな。食料品育てなきゃ50作るのに時間とられて話にならんとする -- 名無しさん (2010-05-27 17:28:14)
- ナツメスって同じ値段で売られていたらナツメグよりメースの方が経験多くて損失少ないですよ？ -- 名無しさん (2010-06-18 01:01:50)
- 過去コメントくらい読んでね(2008-04-27 10:13:05)に既出。 -- 名無しさん (2010-06-18 06:19:40)
- の2008年のコメントはメースがナツメグより有利だとかは全く書いてくない？ -- 名無しさん (2010-06-18 12:00:13)
- オレの知る限りの正解は「名産距離が同じだから、仕入れ価格次第と売値次第」しかあてられない。何をやりとりしてんだという感じで異論無ければ ×3からまとめて消したいところだ。 -- 名無しさん (2010-06-21 15:10:34)
- EU内での平均売価がメースの方が高いんだから売値が同じである場合ナツメグよりメースの方が有利というコメントには意味があるんじゃないかと思い復元しました。 -- 名無しさん (2010-06-22 14:28:14)
- メースの方が高いの？ 大商戦で見ると誤差範囲の差しかないように見えるんだが？ -- 名無しさん (2010-06-22 21:11:48)
- メース：ナツメグの種皮を乾燥させた香辛料。上品な甘い香りを持つ。という様にナツメグを加工した物なので手間賃程度高いが、相場数%の価格差の方が大きいので微妙。 -- 名無しさん (2010-06-23 00:56:27)
- 1stキャラで細々と豚捌きつつ商館買いつつたときは、ナツメスの価格差は気にしてた。今は知らないけど当時は同じ値段で商館に出されてたから。問題は「効率」wikiにおいて、よほどの駆け出し以外には役に立たない情報載せるべきか？ だ。蛇足ながら、メースの方が売れる人多いのか、ナツメグより相場が悪いことが多かった...気がする -- 名無しさん (2010-07-23 17:45:58)
- えーっと、本家wikiには[• 経験値：利益が大きいほど増加。利益が1万Dと10万Dと100万Dを超えると大幅に増える。]と書いてあるんだけど、ここの計算式通りだと100万Dは関係ないっすよね？ -- 名無しさん (2011-02-20 21:12:51)
- うん。100万ドルで経験値増加は大昔に修正されて無くなった -- 名無しさん (2011-02-20 22:08:12)
- なるほど。ありがとうございます -- 名無しさん (2011-02-20 22:47:11)
- 70 75の効率希望 -- 名無しさん (2012-02-21 18:54:05)
- 70超だからって特別な方法があるわけでもなし、延々南蛮しかないのでは？ -- 名無しさん (2012-02-22 08:51:05)
- 商館で提灯とか狭織とか買い漁って海神でGO！1日で70 75可能でしょ -- 名無しさん (2012-05-09 00:45:44)

名前:

コメント:

投稿