

釣魚

推薦工具

- 魚糕(網頁) : [FF14 魚糕 \(ffmomola.com\)](http://FF14.鱼糕.ffmomola.com)

魚糕的資料整理與資訊都比較完善且充足，很適合中文圈的人使用。唯一要注意的是該網站有兩個數據版本，要注意自己是不是選對。

- 釣魚群組(EN Discord) : [Fisherman's Horizon](#)

釣魚群組比較屬於新資料的部分，新魚王出的時候也會有許多釣魚同好一起分享資訊，群組內也有機器人提醒紅龍、鏡中蝶、驚喜蛋的時間，也可以用來組海釣成就，但他是英文。

釣魚前須知事項

如果只是單純要練等的話，這部分可以只看其他注意事項，其餘內容並不影響練等。

術語說明



- **魚識**: ←指這個狀態，獲得條件為釣起特定的魚種與數量。
此外，此魚識消失時若有碎玻璃聲音，代表該桿為魚識目標魚。
- **門票**: 通常指開啟魚識的魚識魚種及數量
- **套娃**: 該魚可以透過以小釣大重複釣起以小釣大魚
- **窗口**: 出現時間與24小時的比值，比值越小該魚出現頻率就越低。
- **度假**: 指提前釣起門票魚數量-1後，於該地圖等待到目標魚的窗口來臨。
可切職業、離線、死亡(但最好不要)、傳送(如果會擔心不要傳)。
不可切地圖、排副本、去別的漁場釣魚。
- **警戒**: 指在單一魚點附近等待超過50分鐘後，該魚點將無法進行釣魚。
非釣魚狀態也會導致警戒。
- **全場警戒**: 指魚場中有四個魚點左右處於警戒狀態
或釣到總數約250條以上後，該魚場將無法繼續釣魚。
需要在其他魚場釣魚後方可解除。
- **輕桿／重桿／魚王桿**:
「!」為輕桿，「!!」為重桿，「!!!」為魚王桿但因其魚種不同而有輕重桿之分
通常指涉在開啟耐心下，使用「精準提鉤(輕桿)」或「強力提鉤(重桿)」
- **施工**: 指提早到定點透過耐心技能獲得層數，或提早釣起(門票魚-1)數量後後開啟專一。

手法說明

- 平釣：什麼都不做，就是釣魚。
 - 卡收藏品：利用開啟收藏品時的確認窗口，使可收藏之門票魚延後到目標魚窗口。(如四版胸脊鯊、六版宇宙魚皇)
 - 卡以小釣大：利用「以小釣大」本身無持續時間限制，於目標魚窗口前釣起L Size 之以小釣大魚。(如五版水蛇大人？)
 - 拍水／專一／耐心／撒餌：指使用相對應技能「拍擊水面(トレードリリース)」／「專一垂釣(セイムキャスト)」／「耐心II(ペーションスII)」／「撒餌(撒き餌)」。
 - 開釣組：指使用相對應技能「釣組(引掛釣り)」，部分魚需要此技能方可釣起。
 - 狙擊：指在釣魚過程中，完全不提目標魚以外的魚。
-

其他注意事項

1. 釣魚吃快照。意即只要出桿的時候是在窗口內，即使拉桿時窗口已經結束也還是有機會拉得到目標魚。
2. 坐下(/sit)可以知道魚王桿有無起鉤，但該動作會延長拉桿的後搖，如果是海釣請勿坐下
3. 擬餌、普通餌：
 擬餌：低機率消耗，且會使魚咬鉤時間增加。
 普通餌：魚咬鉤即消耗一枚。
4. 切換時自動開啟潛行但不是無敵，請注意別被別人引到的怪打死。(若有人故意為之，可檢舉其迷惑行為)
5. 「中斷」技能不需要留在快捷鍵上，任何情況下進行移動的操作也可達到相同效果；若是想要維持狀態，只需在非咬鉤的時間按下任何提鉤技能。
6. 非咬鉤時使用雙重提鉤、三重提鉤、精準提鉤、強力提鉤都不會消耗GP。
7. 不要關閉自己的特效，不然會看不到驚嘆號。
8. 釣魚倒數Macro，歡迎自取，修改時要注意拋竿瞬間就開始倒數了。

```
/micon キャスティング  
/ac キャスティング  
/e start <wait.1>  
/e 1 <se.2><wait.1>  
/e 2 <se.2><wait.1>  
/e 3 <se.2><wait.1>  
/e 4 <se.2><wait.1>  
/e 5 <se.2><wait.5>  
/e 10<se.2><wait.5>  
/e 15 <se.2><wait.5>  
/e 20 <se.2><wait.5>
```

釣魚練等

捕魚人練等主要有以下幾個手段可以搭配使用，幾乎跟採集的練等方式一樣。

建議還未滿八十等的捕魚人們可以購買軍票販售的軍用生存學指南(軍用サバイバルマニュアル／Company-issue Survival Manual)幫助加速練等時間。

此外，若軍隊相關之冒險者小隊已經開放所有派遣的玩家，也可以派遣完成「追蹤帝國軍逃兵」、「消滅武裝集團」來獲得軍用生存學指南第三卷(軍用サバイバルマニュアル:第三集／Squadron Survival Manual)，可與第二卷疊加加速練等。

1. 出海垂釣(推薦)

拿到捕魚人職業後即可參加，具有海量的經驗以及白票獎勵(50等後可獲得)於海都(傳巴術士公會後向西邊走)報名，實際位置看下圖旗幟處。



每兩小時一班，報名截止為偶數小時(GMT+8)之15分(如02:15、04:15 etc)
(如果你是使用日本時區，為奇數小時)
純粹練等的話可以使用萬能擬餌，但若是想要順便補圖鑑可以參考後文「出海垂釣」內容。

2. 繳交理符(搭配金策時，推薦)

在配合金策的狀況下，速度相較出海垂釣更快。
需消耗理符次數。

3. 繳交老主顧／收藏品(不推薦)

類同於其他採集類職業與生產的練等方式。
個人不推薦的原因為捕魚人收藏品較其他採集職業麻煩，但仍然是一種選擇，不太建議當作主要鍊等方式使用。

4. 純釣魚

釣魚本身就會獲得經驗，也可至雲冠群島平釣練等。

雲冠群島並非全地圖皆可釣，且具有專屬餌料於內部NPC販售。

相關釣點可參考下方圖片。



▲此圖來源於魚糕網站內

釣魚技能說明

捕魚人在釣魚時大致上有兩種情況，一種是處在耐心技能中，一種是平時無狀態。這兩種情況會影響到使用的技能，並且佐以一些具有額外功能的技能，再加上因熟漁之技該技能使得以小釣大得以擺脫耐心狀態，故以下分成四點來介紹會更為詳實：「平時」、「耐心下」、「以小釣大」、「其他技能」。

→ 平時

沒有使用耐心時我稱為平時狀態。

在進入釣魚之前，請先確認自己是否帶正確的餌、需不需要修裝等等事情在開始進行釣魚。

平時，在提鉤時使用「提鉤」、「雙重提鉤」、「三重提鉤」。



提鉤：無消耗GP，提起單條魚。



雙重提鉤：消耗400GP，提起兩條魚。



三重提鉤：消耗700GP，提起三條魚。

務必注意，這些提鉤盡量不要跟耐心混用。

→ 耐心下

耐心技能又分成「耐心」、「耐心II」，大部分情況會使用耐心II。



耐心：消耗200GP，持續1分。釣起大魚機率提高50%，提鉤成功率降低40%



耐心II：消耗560GP，持續2分25秒。更容易釣起大魚，釣起大魚機率提高80%，提鉤成功率降低75%

由於耐心II較耐心額外提高大魚機率，因此使用後可以確保兩件事情：

1.釣起的魚為L Size。



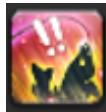
2.獲得一個「 捕魚人之計」層數。

故遇到需要以小釣大的魚王（如紅龍）時，推薦提前施工以獲得較多的層數開啟「熟漁之技」

在耐心狀態中，會使提鉤成功機率大幅下降，需要使用對應技能抵銷之；但相對應的，會使得釣起來的魚有高機率為L Size。



精準提鉤：作用於!或部分!!!



強力提鉤:作用於!!或部分!!!

該兩種提鉤在無耐心狀態下均為灰底不能使用。且又因為提鉤成功率下降，故非常不推薦在耐心狀態時使用「提鉤」、「雙重提鉤」、「三重提鉤」。

耐心 :



精準提鉤 : ! 或 部分!!!

提高L size魚機率



強力提鉤 : !! 或 部分!!!



消耗3層 · 恢復150GP

大魚獲得層數



消耗5層 · 在技能持續時間內所有可以小釣大的魚(無視大小)都能用以小釣大(不消耗GP/冷卻)

→ 以小釣大

以小釣大該技能又分為「以小釣大」、「以小釣大II」，通常情況兩者的使用區別為：

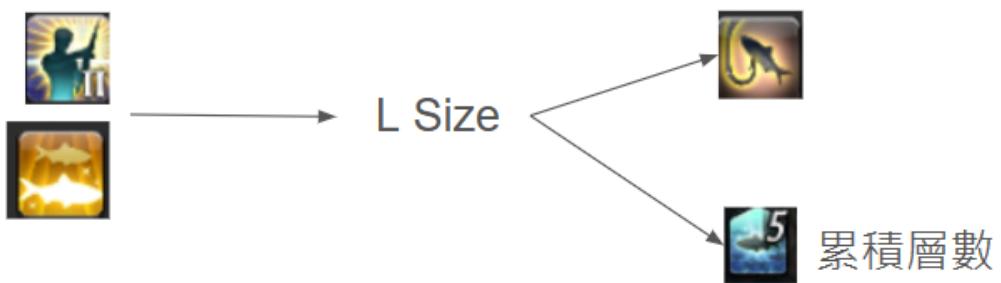


以小釣大:需要L Size以小釣大魚才可使用，無GP消耗，無使用時間限制。

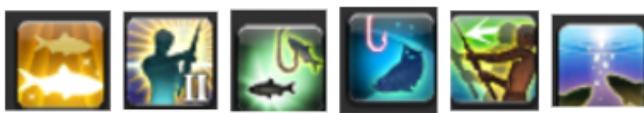


以小釣大II:不看Size，只要可以以小釣大皆可用，有100GP消耗，冷卻180秒。

由於II具有CD與GP消耗，通常情況下，會藉由「大魚獵手」或「耐心」來確保釣出L Size魚以便使用「以小釣大」，然而當處在「熟練魚技」狀態時，可以消除「以小釣大」中Size的限制，因此有些會透過提早施工或先開耐心，等耐心結束後層數也充足時使用熟練魚技。



注意:部分技能使用後會取消以小釣大。
(大魚獵手、耐心、熟漁之技、拍擊水面、專一垂釣、撒餌)



上面這些都會讓以小釣大取消，使用前要注意

→ 其他技能

- 撒餌: 消耗100GP, 使下一桿咬鉤時間減半。
- 大魚獵手: 消耗200GP, 使下一桿必定L Size。
- 拍擊水面: 消耗200GP, 釣起後15秒內不使用時自動失效。
使釣起的魚於下一條魚釣起前不再出現。
- 專一垂釣: 消耗350GP, 釣起後15秒內不使用時自動失效。
使釣起的魚必定再次出現, 部分魚不適用。

注意拍擊水面與專一垂釣兩技能，只要不提鉤該效果就會一直持續。拍擊水面亦可透過取消BUFF的方式將其取消掉，此技巧可以幫助增加部分短魚識魚皇（如六版不凍池魚皇）的魚識效率。



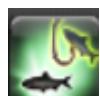
- 魚眼：消耗550GP，持續1分鐘，期間內消除魚的時間限制。

該技能無法消除所有魚皇及五版、六版魚王的時間限制，且僅消除時間，因此大部分情況不太會需要用到。但對於持續時間短的天氣限定魚王（如三版莫古球藻）也算有大用處，因此若要活用此技能，需先了解一下魚王窗口與出現條件。

- 捕魚人之計相關技能



- 沙利亞克的恩惠：消耗3層，恢復150GP。

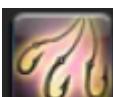


- 熟練漁技：消耗5層，持續145秒，使以小釣大消除大魚條件。



- 收藏品採集：開關技能，切換職業不會自動開啟。

要採集收藏品或卡收藏品請記得開啟這個技能。



- 釣組：開關技能，切換職業不會自動開啟。

要釣該技能相關的魚時才開，平常請不要開。

魚皇順序推薦與簡單介紹

如果本身會用魚糕，請記得**窗口期越低，越建議先釣**。

個人經驗下的結論：五版>四版>三版>六版>二版。

但實際上每個捕魚人都有自己的魚患種，別人會卡的魚自己不一定會卡，但魚本身麻不麻煩是固定的，而又每個版本基本上都是魚皇最難釣，因此這邊簡單介紹一下各版本的魚皇，請大家自主評估到底哪些要先開工（或猜測哪些是自己的患種）。

二版魚皇（爆釣艾歐澤亞任務魚）



波太郎／ナミタロ

個人體感這條最難的是門票魚王咬鉤率偏低、魚王本身也愛脫鉤，且魚識屬於較短的一員。

但窗口很多、門票魚王窗口持續時間久，算是磨練心態的一條魚皇。



內角石／エンドセラス

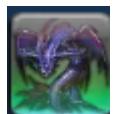
本身不難，難的是有另外一條一樣是魚王桿的魚王在鬧。

需要以小釣大，因此建議提前施工。



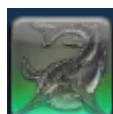
殺手庫諾／クノ・ザ・キラー

套娃魚皇，訓練你有沒有熟悉以小釣大這機制的，不難。



涅普特龍／ネプトの竜

咬鉤率、脫鉤率都不低，釣法也很多元。釣前請注意是不是在正確的魚場上，常常有人跑錯魚場，注意是船尾，不是船頭。



秀尼魚龍／ショニサウルス

魚王釣魚皇，魚王比較難釣，但有釣到基本上就能釣到這隻了。

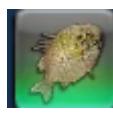


旋齒鯊／ヘリコプリオン

由於魚皇時間是ET8-20，跨到下一個天氣，因此大部分情況會看到這條魚持續時間會在11分與23分橫跳。

雜魚偏多，本身又很常跟另外一條魚王重疊，不想被另外一條魚王干擾的話只能選擇11分持續時間的那次，但建議都去看看。

三版魚皇



鎧魚

釣法不難釣，需要以小釣大，建議提早施工。

(但本人經歷了十個CD，途中脫鉤三四次後才起一條)



歐巴賓海蝎／オパビニア

釣法不難釣，需要以小釣大，建議提早施工。

由於天氣的關係，偶爾會跟另外一條魚王搶同一個魚王桿，可以注意一下窗口，挑個沒魚王打架的去。



莫名熔岩魚／プロブレマティカス

釣法不難釣，需要以小釣大，建議提早施工。

這條魚的魚王桿會參雜很多其他魚，而且桿時幾乎相近，不建議放過任何一個魚王桿。



沙里貝涅／シャリベネ

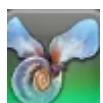
三版幻神之一，咬鉤率中等但脫鉤率偏高。

窗口在稀有的魚皇中算常見，撞到紅龍、驚喜蛋、鏡中蝶請放棄這條。

建議提早施工，專一等窗口到後觸發魚識。

雖然魚糕統計上沙蜘蛛是70以小釣大魚30干擾魚，但還是別太信任這個數據，釣到干擾魚可考慮拍水。

斷魚識後，對自己運氣有把握的可以三提，沒把握的建議先提一隻後專一雙提。



雲海蝴蝶螺／クラウドバタフライ

三版幻神之一，窗口短魚識短，脫鉤率高。

窗口在稀有的魚皇中算常見，撞到紅龍、驚喜蛋、鏡中蝶請放棄這條。

建議提早施工，專一等窗口到後觸發魚識。

釣法不難釣，亮片必定是兩種門票魚，拍水後就是另外一條，門票魚相對親民。

斷魚識後，可以考慮雙提→拍水→雙提(消耗1000GP)。



蘭代勒翼龍／ランデロプテルス

需要以小釣大，建議提早施工。

該魚場很吵，請不要被嚇到。短魚王桿必定為風暴騎士，不提鉤可以省時間。

魚王桿有干擾魚兩條，其中一條為風暴騎士為短桿，另外一條與魚皇的桿時較為接近，建議長魚王桿都提鉤。

四版魚皇



異刺鯊／クセナカンサス

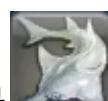
魚王以小釣大魚皇。

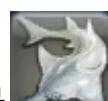
這條魚的魚王跟魚皇都很會脫鉤，但窗口每小時都會有。

沒有被其他魚的窗口擋到在去就好，磨練心態用魚皇。



胸脊鯊／ステタカントウス



四版幻神之一.....不是你，是  雕塑家。

魚皇本身不難釣，但由於該池子裡面全部都是珍珠眼，且該魚皇也會脫鉤，再加上門票魚常常看不到，因此這條魚皇超級容易釣到中風。

雕塑家窗口時到場開啟收藏品後，每次魚王桿都雙提，祈禱GP足夠撐到釣上雕塑家。

注意！釣起雕塑家後的收藏品窗口（由於開啟「收藏品採集」該技能），請等到胸脊鯊窗口後按下「取消」，別按確認。

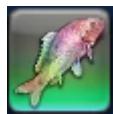


鐮甲魚／ドレパナスピス

雙魚王門票後釣魚皇。

由於魚王魚皇皆為同個觸發條件，釣完門票後將門票魚拍水即可以避免門票魚干擾。

磨耐性的魚皇，但窗口時間都是23分鐘起跳，若是真的卡這條可以考慮度假。



七彩天主

度假名魚。

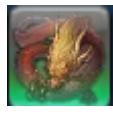
窗口較大程度取決於綠彩魚的窗口，有兩種釣法：

1.釣滿以小釣大門票後釣綠彩魚，但會被綠彩魚干擾。

2.釣滿綠彩魚後釣以小釣大魚，但度假時長通常會拉很長。

以小釣大時，由於白彩魚出沒機率很高，不想要度假太久的請算好時間雙提。

本人是將其延後到非常後面，慢慢度假釣起來的，對此魚沒有特別印象。



紅龍

四版幻神之一，**建議優先處理**。

套娃魚王釣魚皇，但魚王跟魚皇都會脫鉤，釣到後面真的不知道脫鉤的到底是魚王還魚皇。

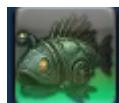
建議提早施工疊層，並且在魚王窗口時釣起一個L Size魚王卡以小釣大。
(不疊層就怕耐心結束還在套娃)



眾神之愛／神々の愛

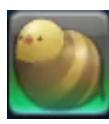
窗口特別短又特別少，**建議優先處理**。
本身不難，但有16天休眠期，且每一次釣的時間都很短。
建議提早來拍水，不要到了才拍。

五版魚皇



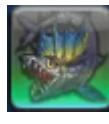
自走魚偶／アクアマトン

度假名魚。
魚皇本身只有時間限制，門票魚有魚王與普通魚，魚王有期限，故推薦兩種釣法：
1. 先釣魚王再釣普通魚，沒有魚王就不釣普通魚，此方法可以有效避免度假過久，但要注意魚皇窗口。
2. 先釣普通魚再釣魚王，此方法度假時間較長，但可以確保魚識期間必為魚皇窗口。
魚王跟普通魚機率都偏低，因此建議選擇一個自己可以接受的方式去釣就好。



隆卡的大水蛇？／ロンカの大水蛇？

魚王釣魚皇，但窗口每小時都有，屬於有時間去釣就好的五版魚皇。
魚王非常會脫鉤，魚皇也會脫鉤但機率沒那麼高。
建議提早施工卡以小釣大。
水蛇大人很可愛，但是魚王的咬鉤率非常不可愛，會脫鉤的水蛇大人也不可愛。



長吻帆蜥魚／ミズウオ

既是度假名魚，又是五版幻神之一。
門票魚王本身不容易釣，脫鉤率也不低，且需要兩條。
窗口間隔最長一天多，最短一小時，度假時間隨你調整。
唯一不擔心的是魚識很長，一定能蓋滿窗口故不用擔心窗口還有但沒魚識。
不想度假只有一個釣法：一個窗口釣兩個魚王，沒有就不釣。

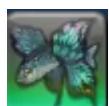


利斯塔克鯊／リストラカントウス

魚王釣魚皇。

魚王本身咬鉤率很高，但魚皇咬鉤率很低。

窗口間隔不長，且窗口有23分鐘，屬於有時間去釣就好的五版魚皇。



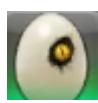
鏡中蝶／イラッド・スカーン

五版幻神之一。

窗口非常少，又短，**建議優先處理**。

本身釣法不難，但真的太少太短了，而且脫鉤率還不低，至少我三次中脫了兩次。

建議提早來拍水，非常建議，並且使用九秒斷桿法。



驚喜蛋／サプライズエッグ

五版幻神之一。

窗口非常少，間隔又長，**建議優先處理**。

門票魚需要十個，推薦此手法：

平釣(+1)→專一→雙重提鉤(+2)→

平釣(+1)→專一→雙重提鉤(+2)→

平釣(+1)→專一→雙重提鉤(+2)→平釣(+1)→專一等窗口

六版魚皇

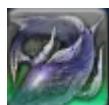


フルカカウダ

鏡中蝶2.0，但窗口比鏡中蝶友善。

由於窗口跨越換天氣的時間，因此要特別注意窗口時間。

除此之外，此魚場不解薩雷安魔法大學的捕魚人任務，會少一條干擾魚。



スターホエール

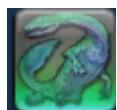
個人認為六版幻神之一，門票魚種類多，且可度假。

ET0-4魚王桿會被干擾，ET4-8魚王桿不會被干擾，可以視自己喜好選擇魚識開啟的時間，個人認為都差不多。

度假方式分成兩種：

1. 開收藏品卡魚王桿白魚，但此方法需要特別小心斷線意外。

2. 卡E.B.E.-9318，但要小心別開到魚識。



ヒファロサウルス

個人認為六版幻神之一。

本身手法並不難釣，但魚皇窗口剛好會多一條收藏品白魚，再加上該白魚的咬鉤率非常可觀，導致每一次以小釣大後通常都是白魚。

魚識持續時間對比該以小釣大的平均咬鉤時間而言，能以小釣大次數約四桿左右。



スノウパレクス

個人認為的六版幻神之一。

釣此魚前，建議要先了解怎麼取消拍水Debuff，否則會很常浪費時間在處理拍水問題。

魚識非常短，最多撒餌兩次後平釣聽魚識碎玻璃聲，沒有則取消拍水繼續弄魚識。

另外，此魚場若不解薩雷安魔法大學的捕魚人任務，會少一條干擾魚。

推薦手法：平釣(+1)→專一雙提(+2)→(觸發魚識)拍水



レポセラス・エレガンス

非常容易釣，魚皇之恥……(?)

窗口時間偏短，但咬鉤率可觀，有空去就好的魚皇。



ガールシクティス

度假魚皇，但度假程度體感不高。

因為門票魚需求高，十分建議提前一個門票魚窗口釣門票魚。

門票魚可套娃，但有機率套著套著被魚王中斷。

推薦手法：不以小釣大!!!後三提；或以小釣大雙提（小心魚王來鬧）

出海垂釣

要怎麼參加出海垂釣的內容直接參考練等的部分，這邊不再重複敘述。

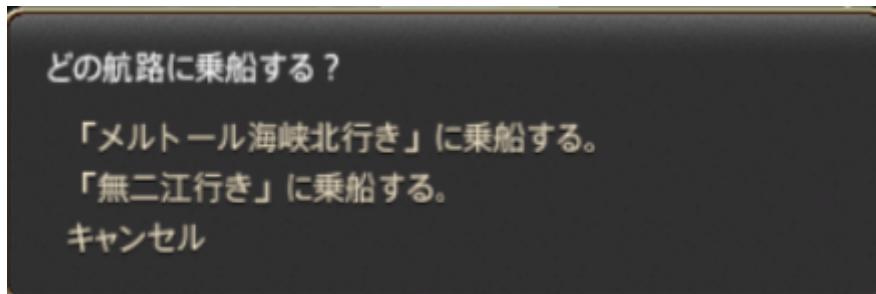
出海垂釣時，中途離開海釣船不能結算任何獎勵，同時也不能再次參加同一時間段的出海垂釣。

出海垂釣的航班規劃，可以參考遊戲內NPC提供的運行表（如下圖），也可以使用魚糕。

個人推薦使用魚糕，可以一次瞭解該航班的所有資訊。

通常一艘船會經過三個點、並且有三個不同的時間：白天（朝）、黃昏（夕）、晚上（夜）

與NPC對話後可以選擇近海或遠洋航線的船，對名稱不熟悉的話可以直接記第一條為近海航線，第二條為遠洋航線，如下圖所示。



SAILING SCHEDULE 運行表

近海航路 遠洋航路

受付開始時刻[LT]	行き先	時間帯
3/15 20:00	メルトール海峡北行き	△ ◆ *
3/15 22:00	ロータノ海行き	△ ◆ *
3/16 0:00	ロズリット湾行き	◆ * △
3/16 2:00	メルトール海峡北行き	◆ * △
3/16 4:00	ロータノ海行き	◆ * △
3/16 6:00	綾汐海行き	* △ ◆
3/16 8:00	ロズリット湾行き	* △ ◆
3/16 10:00	メルトール海峡北行き	* △ ◆
3/16 12:00	ロータノ海行き	* △ ◆
3/16 14:00	綾汐海行き	△ ◆ *
3/16 16:00	ロズリット湾行き	△ ◆ *
3/16 18:00	メルトール海峡北行き	△ ◆ *
3/16 20:00	ロータノ海行き	△ ◆ *
3/16 22:00	綾汐海行き	◆ * △
3/17 0:00	メルトール海峡北行き	◆ * △
3/17 2:00	ロータノ海行き	◆ * △

メルトール海峡北行き

出海前一準備物品

1. 釣餌

跟釣魚王魚皇一樣，出海垂釣有專用的魚餌，分別是：石沙蠶（イワイソメ）、磷蝦（クリル）、刺螠（ファットワーム），以上材料可以透過參加海釣NPC旁或船上的雜用商人（よろず屋）購買。

若是單純練等可以僅靠萬能擬餌就好，但若是牽涉到解成就、拚高分的話，仍然建議使用海釣專用餌來釣。

藍魚的餌整理如下（若是不考慮解海釣圖鑑成就者不必準備）：

【近海】火螢（グロウワーム）、小蝦肉籠（シュリンプフィーダー）、重鐵板鉤（ヘヴィメタルジグ）、溝鼠尾巴（ラットの尾）、潮蟲（ピルバグ）、烏賊絲（イカの切り身）

【遠洋】烏賊絲（イカの切り身）、青花魚塊（サバの切り身）、石蠅幼蟲（ストーンラーヴァ）

2. 強心劑

任何強心劑都可以，可以依照個人需求決定要使用哪一種。每一種的GP恢復量、冷卻時間都不同。

個人推薦高級強心劑(ハイコーディアル)，冷卻三分鐘，恢復400GP。取得方式為白票兌換(1:20)或無人島硬幣兌換(1:60藍幣/150綠幣)，該強心劑GP/冷卻比非常好，但3分鐘冷卻時間很容易在吃了強心劑後出幻海時，不能再吃一次強心劑，使用上需要注意。

個人使用習慣(僅供參考)：

- (1)剩餘1分30秒若還未開啟幻海，則直接吃。
- (2)幻海開啟後平釣起目標魚開啟專一後吃。
- (3)在非高分魚的海域時，開啟耐心後直接吃。

3. 料理

出海垂釣最需要的為GP，因此盡量挑GP提升最多的來吃即可。

6版料理推薦亞烤牛慕沙卡(ヤコウムサカ)

出海中一魚場與漁分

介面

出海後會出現下圖兩個UI，此為海釣專用的介面。



左方介面主要是該航班的漁船任務，與最終漁分加成(後文會介紹)有關，應當盡量做完。

第一條通常為魚的種類，目前魚的種類依照遠洋近海可分成：

近海: 鯊魚 (サメ)、河豚  (フグ)、螃蟹  (カニ)、水母、章魚 、鰐魚 、
海馬 

遠洋: 蝦、貝殼、魷魚

紅色字體標註的為海釣任務中會出現的幾種魚種。

第二條為稀有魚，通常會釣滿，可以無視。魚的稀有度可以透過點開右邊的計分欄確認。

第三條為輕、重、魚王桿數，輕桿(!)需求數量非常多，若是此項任務沒滿請適當使用雙提。

右方介面為記分板，可以看到釣到目前的前三條魚是什麼，同時也可以看到此漁船停留的剩餘時間。每個海域會停留七分鐘，最後剩餘30秒時將無法拋竿(但若已拋竿者仍可提鉤)。

注意若是轉場前魚還未提起來，則魚會被系統吃掉不計入分數。

魚場

每個海域又可分成平時和幻海流兩種魚場，幻海流較於平時魚場有幾點特色：桿時短、單隻魚分數高，因此會期望在幻海流時盡量釣起越多條魚，於平時釣場中累計層數與保留GP。

魚識會在魚場切換的時候被取消無法延續。(尤其是當你好不容易出魚識突然有人開幻海.....)

要從平時狀態切換幻海流，需要釣起開幻海流的幻海魚，且為機率性開啟。

以下幾種情況會影響幻海流開啟機率：

- (1)釣起L Size的幻海魚
- (2)船上不滿24人
- (3)遇到海豚給buff

幻海魚也跟稀有魚一樣稀有，同時也有一定的脫鉤率，因此會發生幻海魚一直舔鉤，但怎麼拉都提不上來導致浪費時間的情況。

若是想要幫忙開幻海流，可以使用以下方法：

- (1)使用「撒餌」增加單趟船上的出桿次數；
- (2)「拍水」後不提鉤，只專注於魚王桿。

一跟二方法可以結合使用。個人比較不推薦使用方法二，除非真的不在意平時海域的分數或任務板已經做完，不然使用方法二會浪費許多提鉤次數。

而幻海流持續時間通常為**兩分鐘**，從釣起切換魚場的那一瞬間起算(可以觀察計分欄會由淺藍色轉為深藍色)，部份情況下會延長幻海流的時間：

- (1)前一次魚場沒有開啟幻海流，下一次開啟時會延長至**三分鐘**。
 - (2)前一次魚場的幻海流被中斷沒辦法釣完完整時間，於下一次幻海流時補上該次剩餘時間。
-

漁船BUFF

偶爾會遇到海豚／海鷗，他們分別會給予船上所有人GP恢復速度提升與幻海流開啟機率提升／大魚機率提升。

衝分

等級低於**65**等的捕魚人可以直接跳到後面**65**等前的拿分手段。

知道手法之前，要先知道漁場哪些魚是所謂的高分魚。在魚糕上會整理出高分魚的欄位，作為懶人包而言非常方便，但有藍魚的情況下會將其視為高分魚而忽略其他可以拿分的魚，因此若要每次出海都能夠至少拿到一定的分數，檢視每一次出海中能釣起的魚種狀況非常重要。

海釣常用技能

耐心／耐心II:個人會在一上船或一轉場後先開啟一次耐心II

雙重提鉤／三重提鉤:於拚高分魚或補漁船任務時使用。

沙利亞克的恩惠:保留7至10層待幻海流時使用。

熟練漁技:於少部分藍魚時使用。

撒餌:提高拋竿次數，或避免最後一桿被轉場吃掉。

大魚獵手:狙擊高分魚時使用，GP溢出時使用或配合專一。

專一垂釣:釣起高分魚後使用。

拍水:提高幻海魚出現機率用。

L Size與雙提/三提的GP效率

首先先了解到，由於一趟海域扣除倒數30秒不可拋竿，實際僅有6分30秒的有效拋竿時間，再加上幻海流通常只有兩分鐘，因此如何使用GP將會影響最終漁分的高低。同時，L Size的魚分=普通魚雙提。

統整所有海域，不考慮魚分的情況下可以將所有能夠釣起的魚數量與雙提三提所消耗的GP數做個比值，整理成以下表格：

雙重提鉤數量/三重提鉤數量	雙重提鉤GP(400)與數量比	三重提鉤GP(700)與數量比
2/3	1:200	約1:233.3
3/5	約1:133	1:140
4/7	1:100	1:100

從此表可以知道一件事情：不考慮L Size的情況，大部分雙重提鉤佔優勢，僅有4/7時兩者的運用效益持平。

然而這個表格為粗略將數量與消耗GP做計算，並沒有考慮到L Size提供層數後的GP恢復效益。已知當捕魚人之計達3層時，可以使用恩惠恢復150點GP，得反推1層捕魚人之計為50GP的隱藏收益，因此接下來將隱藏收益算入後，可得到新的表格：

雙重提鉤數量/三重提鉤數量	大魚時 雙重提鉤GP(400)與數量比	大魚時 三重提鉤GP(700)與數量比
2/3	1:150	約1:183.3
3/5	約1:83.3	1:90
4/7	1:50	1:50

從兩個表格中可以推論一件事情，無論從哪一點層面來看，在4/7時使用雙重或三重的GP效益都相等；當此魚不能為4/7時，則雙重一律比三重還要省GP。

高分魚與次要選擇

幻海流裡面又可以細分成常駐魚與稀有魚，常駐魚舔鉤率也明顯大於稀有魚，但稀有魚的魚分也普遍大於常駐魚，因此若是能夠釣到稀有魚，會將當次釣得的魚分盡量放大，進而無視上文提及的GP效益。（常駐魚的區分可以看該魚有沒有航班上的時間限制，可以直接參考魚糕）

然而，並非所有的稀有魚雙／三提最賺，部份情況選擇釣常駐魚會是更好的選擇，以下圖為例：

ガラディオン湾沖合								
ガラディオン湾沖合：幻海流 ☀								
名称	鱼馆	竿型	咬钩时间	漁分	双提	三提	时间	分类
マーマンヘアード ★★★	!	!!	2 - 3	94	4	7	无要求	!
キー・オブ・ヘヴン ★★★	!	!	2 - 3.5	67	2	3	无要求	
ゴーストシャーク ★★★	!	!!	2.5 - 4.5	78	4	7	无要求	!
フィッシュモンガー ★★★	!	!!	4 - 7.5	78	2	3	无要求	
リムレーンプリント ★★★	!	!	3 - 4.5	71	2	3	无要求	
ネイルドオスター ★★★	!	!	7.5 - 10.5	222	2	3	☀	
クイックシルバーブレード ★★★	!	!!	5 - 6	213	2	3	当前航线不可钓	!
ファンネルシャーク ★★★	!	!!	7.5 - 10.5	213	4	7	当前航线不可钓	!
ニンブルダンサー ★★★	!	!	12 - 16.5	444	2	3	☀	
ソティス ★★★★	X 2 X 1	!!	9.5 - 12.5	500	1	1	🌙 当前航线不可钓	

可以很清楚看到該幻海魚中有兩個稀有魚，魚分分別是222跟444，且雙提/三提皆為2/3；然而常駐魚中有一個94魚分，且雙提/三提為4/7，此時到底是要無腦稀有魚雙提，還是要有所取捨？

常理上會選擇專注於稀有魚，由於稀有魚本身魚分高，無論是什麼情況應該都是賺的；

將可得魚分轉化成數字會較為明顯，計算後可得下方表格：

魚	無大魚GP收益比(GP:魚分)	大魚GP收益比(GP:魚分)
 マーマンヘアー	1:0.94	1:1.88
 ネイルドオイスター	1:1.11 / 1:0.95	1:1.48 / 1:1.21
 ニンブルダンサー	1:2.22 / 1:1.90	1: 2.96 / 1: 2.42

當大魚時，常駐魚的選擇反而比其中一條稀有魚的GP收益還要高。為何會有這樣的狀況？原因可以回歸上面的GP收益表。當4/7低分魚與2/3高分魚的單條魚分差距為兩倍以上，無大魚時高分魚GP收益會高於低分魚；然而當其單條魚分差距為兩倍至三倍之間時，大魚時低分魚**GP**收益會高於高分魚**GP**收益。

那麼，知道這個可以做什麼？以下有幾個情況可以應用：

- (1)當GP溢出，使用大魚獵手雙提清GP。
- (2)幻海流快結束，還未釣到目標高分魚時。
- (3)對自己運氣沒信心，想要選擇次要高分魚時。
- (4)有海鷗BUFF時開賭(海鷗BUFF非必定大魚，但大魚的機率會提升)。

幻海流時間

個人經驗而言，可以把幻海流粗略分成前半與後半，這樣切割後在時間掌控上會較寬裕，分數也較穩定。

—前半：目標釣高分魚專一大魚三提；此時時間充足，在目標魚上鉤前不應隨意使用雙提、三提減少資源，GP溢出時可以適當大魚獵手或撒餌(大魚獵手的期望損耗為150GP)。

—後半：目標轉釣次高分魚雙提、大魚雙提或大魚三提；此時仍有機會釣起高分魚，但由於時間限制的關係，此時應當以洩資源為主，避免結束幻海流時身上還有資源可以雙提。

藍魚取捨

除非有成就需求、藍魚門票中有需要的常駐高分魚或該魚場中沒有4/7魚，否則不建議將目標放在釣藍魚上。

最適切的範例為メルトール海峽南(夜)此航班，該幻海觸發時所有魚皆為2/3魚，且魚分最高的魚需以小釣大，由於以小釣大無法使用大魚獵手，因此此班次的幻海流應常駐耐心，或開啟熟練魚技以觸發魚識為目標。

結論而言，當然可以只參考魚糕的高分魚整理，即便是真的遇到如上圖的狀況也不至於虧損太多。但出海前若有心力可以注意一下此趟出海時的稀有魚與常駐魚，以便當幻海快結束稀有魚仍然未起鉤時仍有次要、較為不虧的選擇。

手法選擇

目前衝分手法，根據自身經驗以及網路上分享的心得可歸結幾種方法：

- (1)提鉤→專一→大魚獵手→三重提鉤(所需GP為 $350+200+700=1250$)
- (2)雙重提鉤→專一→大魚獵手→三重提鉤(所需GP為 $400+350+200+700=1650$)
- (3)對自身運氣有信心者，純雙重提鉤(不三重提鉤)。

以上方法皆為針對高分稀有魚，若是無高分稀有魚時可以選用：

- (1)大魚+雙重(4/7時可以選用三重)
- (2)純雙重提鉤

除了高分稀有魚純雙重提鉤這種只看臉的方法外，高分稀有魚的第一、二手法的差異僅在專一前是使用雙提還是單提。

會有該差異的原因是要確保專一後能夠接大魚三重，不應錯過任何能夠放大稀有魚魚分的機會，但又不希望在幻海流等GP罰站太久，故調整專一前的手法為最好。

出海結束一結算與加成

海釣船終於回到了港口。此時整趟出海垂釣便會進行最後的加成結算。既然已經瞭解出海時應該怎麼選擇魚、怎麼去釣魚，這邊將會介紹結算時的Bouns，以及「理論上」一趟你應該獲得的分數有哪些。

稍微整理一下魚分加成後，大致上可以分成六大類：「任務板完成度」、「稀有魚星數」、「每艘船獲得的魚種類」、「個人魚分」、「幻海流相關」、「特定種類魚成就加成」

- 任務板完成度

任務板完成數	一個	兩個	三個
Bouns	5%	10%	20%

從這張表格可以看到，完成越高所提供的加成越多，因此在釣魚時最好先瞭解自己應該要釣那些魚以完成任務板。

- 稀有魚星數

稀有魚星數	四星	五星(藍魚)	小隊釣到三條以上藍魚
-------	----	--------	------------

Bouns	10%(獨立乘區)	20%(獨立乘區)	50%(獨立乘區)
-------	-----------	-----------	-----------

由於幻海流內的魚為四星，僅有藍魚為五星，因此只要有開到幻海流便一定會拿到10%的加成，算是不需要擔心拿不到的加成。

若是不幸沒有開到幻海流，平時的魚識魚與幻海魚都為四星魚，可以以此為目標。

三條以上藍魚幾乎看不到，基本可以忽略不計。若是有看到，請吸乾你船上歐皇們的運氣。

- 每艘船獲得的魚種類

船上人數	8人	7人	6人及以下
bouns固定10%	10種	9種	8種

此Bouns並非看船上的人數，而是進入後自己分配到的小隊人數。理論上只要有開幻海就不要太擔心，但若隊伍中有多數練等的捕魚人時，可以以魚識魚為目標來湊齊十種魚。

- 個人魚分

個人魚分	2500分	5000分
Bouns	10%	20%

除了三船都沒開幻海流的情況，理論上應該都要有釣到5000分，因此20%應該算必拿。若沒有拿到此分數者，可以重新檢視一下自己的手法有無問題。

- 幻海流相關

幻海流相關	自己引發幻海流	幻海流中釣起15條	幻海流中釣起35條
Bouns	10%(獨立乘區)	10%	20%

除了自己引發幻海流這項十分吃個人運氣外，應以幻海流中釣起35條為目標，但若整趟只有開一次幻海流時會稍嫌困難，因此10%應該算基本加成。

- 特定種類魚成就加成

此類成就可再分成兩種類型：「小隊」及「個人」。

魚種類(數量)	鯊魚(200)	河豚(250)	螃蟹(250)	水母(150)	章魚(150)	海馬(100)	貝殼(300)	魷魚(400)
Bouns	30%	30%	30%	20%	20%	10%	30%	30%

1. 小隊相關

魚種類(數量)	鯊魚(25)	蝦類(50)
Bouns	20%	20%

除了個人相關以外，直接排本是基本上沒辦法解這類成就。單人時要獲得此類加成時，需要特別留意個人相關類的加成。可與小隊一起乘算但**非常不建議**。組成隊伍解成就時請以解成就為主。

瞭解到有這些加成後，便得以知道一個正常情況下的Bouns應當會加算到多少。當然海釣時除非組成八人小隊，否則會有許多因素干擾Bouns的獲得，因此**僅靠個人努力下應該會獲得**。

- (1)有開幻海且至少兩次: 20%(任務板)+20%(5000分)+20%(幻海釣35)+10%(稀有四星)=**70%**
- (2)僅開一次幻海: 20%(任務板)+20%(5000分)+10%(幻海釣15)+10%(稀有四星)=**60%**
- (3)沒開到幻海: 20%(任務板)+10%(2500分)+10%(稀有四星)=**40%**

結語

雖然有些部分應該還可以再擴寫，但目前打算先打這些就好；大部分是屬於資料整理，在這些資料整理中參雜了很多個人心得。

原本是打算加入雲冠群島釣魚的要素以及刺魚，但前者應該從雲冠群島及其成就介紹起，篇幅會涉及較多爭釣魚的內容且篇幅較短，有興趣的話可以看[這篇](#)同樣是本人整理的內容，而後者則是本身內容較為單調且較少細節，因此就沒有寫上去了。或許之後會再補上去也不一定（但可能僅會是技能介紹）。