

## 土方オンライン（採掘/精錬プレイ）について

まだHigh sec掘りだけなので、Low secについては無知蒙昧です

## 土方オンラインの利点欠点

### 利点

1. まったりしている
2. 独りでもできる
3. 弾薬等を自力調達可能

### 欠点

1. 眠くなる
2. 稼ぎはさほど良くない
3. Ore泥棒がいる

基本的に独り孤独なまったりプレイになりがちなので、独りでも寂しくない方向けです。

## キャラクタ作成

キャラ作成時に優先するattributeの優先順は以下が望ましいと思います。  
採掘/精錬/販売以外のことは考慮外です。

1. Mem
2. Per
3. Int
4. Cha
5. Wil

がベターの模様。

最優先のLearning系のprimaryがMemなのでMemに有る程度の値が無いと序盤が辛い。また採掘/精錬関係ではMemが主になるし、艦関係ではPerが主になる。  
secondaryにIntやWilを必要とするものも多いが、初めにLearning系を伸ばしてprimaryで稼ぐと吉かもしれない。

1キャラのみのプレイであれば、余り偏った仕様にするよりバランス重視の方が吉（ただし成長は緩やかになる）  
複数キャラで性格分けするなら採掘キャラはwilを捨ててしまってもよいかも。

## 土方スキル上げの例

序盤の採掘は質よりも量の方向性で、FGから一気にCLを狙うと吉

#center(){開始からCLになるまで（主にSS1.0~0.8で採掘）}

skill	目標Lv	効果	理由
Mining	4	採掘量5%UP/Lv	とにかくMiner IIが使えないと採掘がままならない またAstrogeologyの前提条件でもあります
Instant Recall	4	Mem値+1/Lv	Memは土方最重要attributeです
Spatial Awareness	4	Per値+1/Lv	Perは艦船免許取得に重要です

Learning	4	attribute2%UP/Lv	attributeを総合的に上昇させます
Science	4		掘り量UPスキルAstrogeologyの前提条件です
Hull Upgrades	2	ArmorHP5%UP/Lv	Expanded Cargohold装備の為、Expanded Cargohold II装備のためにLv2まで上げておくと幸せに
Frigate	4	FG免許	Cruiserの前提条件。IDSもLv3が前提になるので
Spaceship Command	3	機敏性2%UP/Lv	同上の理由。JPWikiではLv4とあるが、Lv3が正解？
Mining Upgrades	3以上	採掘量増加Mod「Mining Upgrade I」 使用CPU5%Down/Lv	結構なCPUパワーを食うので早めに上げると吉
各国 Cruiser	1~3	Cruiser免許	各国Cruiserの中でCargo容量大きいものに乗れるスキルまで

無事CLに乗れるようになったらMB目指して一直線。

#center(){CL生活(主にSS0.7~0.5で採掘)}

skill	目標Lv	効果	理由
Anchoring	1	セキュア缶設置	セキュア缶 (Security Container) の設置ができるとCLで掘り、IDSで回収が可能に
各国 Industrial	1	Industrial ship免許	セキュア缶分積みればいいのでLv1で十分
Astrogeology	4	採掘量5%UP/Lv	採掘量UP。Lv3以上がMining Bargeの前提条件
Instant Recall	3	Mem値+1/Lv	Mem大事
Spatial Awareness	3	Per値+1/Lv	Perも大事
Industry	5	製造スピード5%UP/Lv	Mining Bargeの前提条件。このステップでAstrogeologyと並んで一番厳しい項目
Drones	4	Drone+1/Lv	MB唯一の攻撃手段取得の為。行けるならLv5まで
Mining Barge	3	MB免許	採掘の花形MB入手へ

多分これが実用的なMB入手最短コースだと思います。

Learning等は省いても問題ないですが、成長スピードを考えると早期に上げておくと幸せになれます。

## 艦船・装備

### 土方用艦船

Ship	Class	要Skill	理由
Tormantor	Frigate		Amarr FGLvに応じてCargo容量、採掘量、消費電力にボーナス
Bantam	Frigate	FG Lv1	Caldari FGLvに応じてCargo容量、採掘量、消費電力にボーナス
Navitas	Frigate		Gallente FGLvに応じてCargo容量、採掘量、消費電力にボーナス
Burst	Frigate		Minmatar FGLvに応じてCargo容量、採掘量、消費電力にボーナス
Omen	Cruiser	Amarr Cruiser	turret*4とLow*5 Cargo容量重視ならAuguror?
Osprey	Cruiser	Caldari Cruiser Lv1	CLLvに応じて20%採掘量増ボーナス

Exequor	Cruiser	Gallente Cruiser	Cargo容量が600と掘りCLの中では最大。 turret*4
Scythe	Cruiser	Minmatar Cruiser	CLLvに応じて20%採掘量増ボーナス
Retriever	Mining Barge	Mining barge Lv3	MBLvに応じて採掘量3%ボーナス有。
		Astrogeology Lv4	初期に目指すMBはこれ一択になると思います
Covetor	Mining Barge	Mining Barge Lv5	MBLvに応じて採掘量3%ボーナス有
		Astrogeology Lv5	

- 1 ExhumersについてはCovetor取れた後に考えます。
- 2 Procurerについては...CLより掘り量少ないIMBって存在意義が...

## 土方装備

Item	要Skill	理由
Miner II	Mining 4	60m3/minの掘り能力。 MinerIは40m3/m
Strip Miner I	Mining 4	540m3/3m(180m3/m)の掘り能力。 MB専用
Mining Upgread I	Mining Upgreads 1	1個につき掘り量5%UP ただしCPUにきついで注意
Expanded Cargohold	Hull Upgreads 1	Cargo増量装備。 IIの方がより幸せになれるが当然高価
Survey Scanner		石の含有量を調べる装置。 とても大事
Giant secure Container	Anchoring 1	Jetだと石を盗まれる可能性があります。 これだと盗まれません。 ただし容量が...orz
武器		SS0.7以下だと掘場にNPC海賊が出ますのでその撃退用です
Drone	Drone 1	MBだと攻撃手段はこれ一択です。 0.7だとDrone2機いれば快適な生活に

## 工法

Jet掘り、寝掘り(正確には放置掘り)などいろいろな工法がありますが、共通項目は以下の通り。

- 可能なかぎり掘り量を増やす(Minerを複数載せる。 Mining Upgreadを載せる。 スキルを伸ばす)
- 可能な限りCargo容量を増やす(Expanded Cargoholdを複数のせる。 Cargoボーナス関連スキルを伸ばす)

単純な話、一回に持って帰る量を増やし、さらに満タンになるまでの時間を削減するというだけのことです。  
その上で、以下に上げるような手法を使います。

### 毎回往復する

ひたすら掘ってCargo満タンになったらstationに引き返します。  
どんな場所でも掘れて盗難の危険もありませんが、2分に1回は操作を必要とし、かつ移動のロスタイムが痛いです。  
でも初期はこれしか選択肢がありません。 がんばって往復しましょう。

### Jet掘り

IDS入手が前提条件の掘り方です。

1. 採掘能力を最大に上げた ( Cargo容量は一回に掘れる分だけ入れればOK ) FG/CL/MB/BSを用意し、おもむろに掘り始めます。
2. 掘ったら、Jetして宇宙空間に「Cargo Container」を置きます。
3. 次の掘り分からCargoに入ったら、Cargo Containerへ移し変えていきます。

有る程度掘ったらstationへ戻ってIDSに乗り換え、Cargo Containerの中身を回収します。

4.

以上の繰り返しにより、往復する時間を減らす掘り方です。  
問題はCargo Containerは誰でも開けられる（ただし持ち主に反撃可能フラグが立ちます）為、盗難の危険性があるということです。  
トラブルの種にもなり易い為、人があまり来ない場所でしかできない欠点もありますが効果はかなり高いです。  
なおCargo Containerは設置から2時間で消滅する為、定期的に中身を全部出して新たに設置する必要があります。

なお、盗難問題の解決に「Secure Container」を使う方法もあります。  
0.7以下の宙域限定になりますが、ContainerをJetした後にAnchoringすることで宇宙空間にコンテナを配置できます。ただし一般的に設置可能な「Giant Secure Container」でも容量3,900m3とCargo Containerよりも少ない為、往復頻度は高くなります。  
またSecure Containerは2時間制限にも引っかからない為、一度設置したら何度でも使用できますが、その弊害として0.7の人気堀場にはSecure Containerが多数散らばるといった難儀なことにもなっています。

## 寝掘り

通称「寝掘り」と言いますがマクロではありません。  
正確には「放置掘り」と言うのが正しい掘り方で、Cargo容量が大きなIDSで含有量の多い石を延々と掘るというだけのことです。  
Cargo容量に余裕が有る為、毎回往復したりJetするよりも作業頻度が少なくて済むので、何か別の作業をしながら採掘が可能になります。

但しIDSはMinerが一本しか積めないのので1分あたりの採掘量は激減します。  
あくまで、何か別の事をしながらちょこちょこ掘りたい、という場合の選択肢であり、短時間で大量に採掘するには不向きです。

また放置する性格上SS0.7以下では危険が伴いますので、SS0.8以上の掘場がベターです。

## 鉱石

基本的にはSecurity Statusによって掘れる物が決まっているそうです。

SS      海賊出物  
1.0 ~ 0.8 x    Veldspar Scordite  
0.7 ~ 0.5      Veldspar Scordite Pyroxeres Plagioclase

SSが下がるにつれ、含有量、種類が増えていく傾向があるそうです。  
Omber以下については、0.5以上では例外を除き掘れない模様。

また、0.7以下ではNPC海賊が出てくる為自衛装備が必要です。  
とはいえ、それほど強いわけでもないの0.7であればStandard Missile\*1程度で撃退可能。ただし0.6、0.5と下がるにつれて敵も強くなりますので要注意。

## 採掘量

各種Minerのカタログスペックは以下の通り。

Miner	量(m3)	サイクル
Miner I	40	60sec
Miner II	60	60sec

Strip Miner 540 180sec

カタログスペックは1本当りの数値なので、これにスキル・艦固有のボーナスが付加された数値が最終的な掘り量（1本あたり）になります。

採掘は常にCargoの中が増えていくのではなく、一定のサイクル（Activity time）毎、または採掘を中断した際にCargoに格納される仕組みです。

Miner I（or II）の場合、Activity timeが60secですので、カタログスペック40m<sup>3</sup>（60m<sup>3</sup>）を1分毎にCargoに送ります。もしこれを30秒で止めたとしたら、半分の20m<sup>3</sup>（30m<sup>3</sup>）がCargo内に入るという仕組みです。

その為、Activity timeと掘り容量の関係についてきちんと把握していないと無駄な掘り時間を使いますのでご用心。

## 掘りのマナー（？）

マナーなんて無いようにも思うのですが、無用なトラブル回避のために自分が行っていることを列挙。

1. 他人の掘っている石を掘らない  
（レアメタルなら兎も角、SS0.5以上のセーフゾーンなら他にも一杯掘る所がありますので素直に引っ越す方が吉）
2. 掘る石は1種類に集中  
（どの石が欲しいのかわかりやすい行動を取ると吉。競合しなければ同じ掘り場で共存できます）
3. 艦名に2バイト文字を使わない  
（困ったことにこちらが日本人だと判ると、あからさまな妨害をしてくる人種がいます）
4. 占有権を主張する輩がいる所には近寄らない  
（これも上のケースと似た困ったちゃんなんですけど、他人が来ると盛んにターゲットしてきたりと牽制行動を取る輩がいます。チャットウィンドウも盛んに開いたり、メール乱打も往々にして有。ウザいので無視して引っ越すと吉です）
5. Jetは他人が来ないことを確認した上で  
（楽だからついJetしてしまうのですが、これ目当ての人もいるので、過疎地で心置きなくやったほうが吉）
6. メッカは避ける  
（運搬との兼ね合いもあるのですが、人が多いところではトラブルが発生しやすい模様）
7. アステロイドベルトが少ない宙域は避ける  
（選択肢が多いほど楽）

----

名前:

コメント: