

2007-09-19 偏ってる

EVEでは放置していてもSkillが成長していくシステムになっており、長時間のプレイが不可能な社会人プレイヤーにも優しい設計（廃には厳しい設計？）となっているわけですが、それでもやはり以下のような制限が付き纏います。

- 寝る & 仕事のオフライン16時間 それ以外のオンライン 8 時間
- 夜は遅くても 1 時前後に寝ないと明日が辛い

これらの条件から

- うーん、あと 1 h で UP なんだけど、もう 2 時だしなあ
- うげ13hじゃ、明日の昼間にUPしてその後数時間放置ですかorz

というような選択肢の制限が生まれてしまいます。

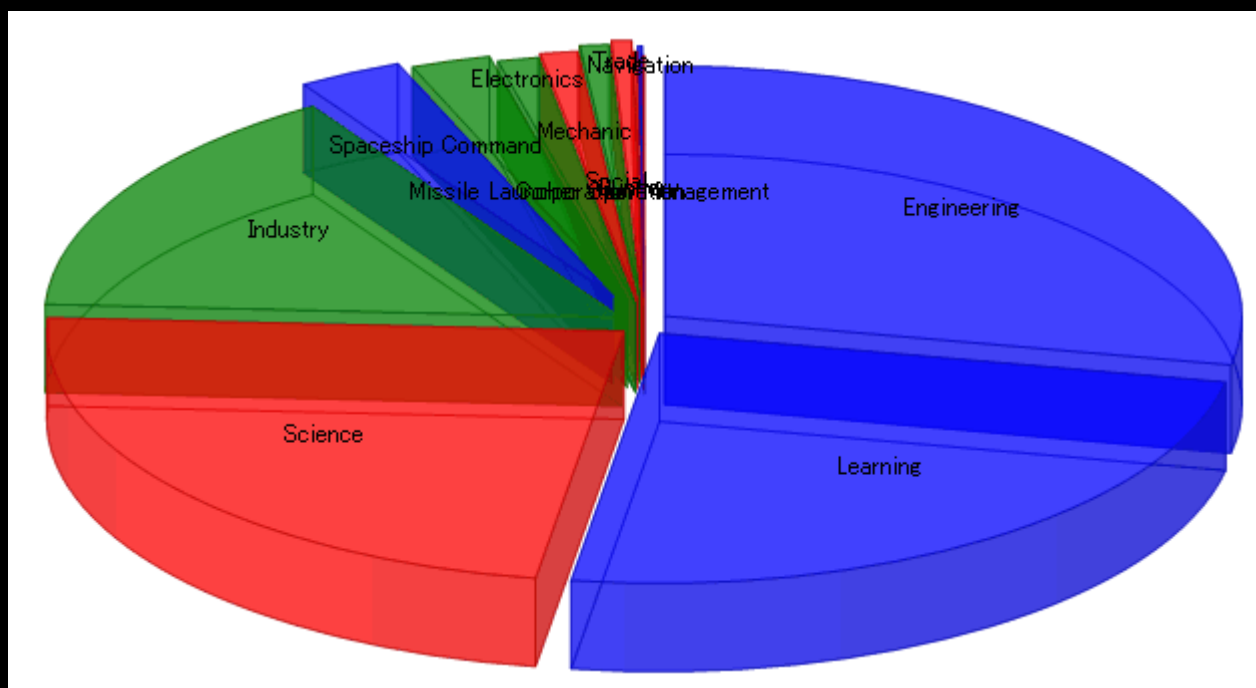
EVEMonは 1 スキルの1LVUPするまでの時間を教えてくれますが、通してやる事は稀のため、結局毎回どれを上げようかと悩むことになり、夜遅くになってくると思考力判断力も鈍ってきて、

- とりあえずLearningやっときゃいいや、

という投げやりな選択も得てして有ります。おかげで 3 週間を経過した今でも

- Cruiserに乗れない
- Hybrit Turretの射程がTungstenでも20km以下
- CPUとCAPバカ喰い

などなどの致命的欠陥を抱えています。そこでEVEMonのグラフを開いてみたら



偏ってるのは判っていたけど、無茶苦茶偏ってるなあ...

{-前回の日記}

トラックバック表示

■ XLSBIはT2は必須に近いですね。あと、ダメコンT2を入れている人も多いと思います。 -

Platekun 2007-12-19 00:20:19

■ 名前:
