

EVEを始めたばかりの人向けメモ。
と言ってもオイラもまだ3月ほどだから真偽は自分で確かめてください。

1アカウントで3キャラ作れたり、複数アカウント取らないかメールが来るなど、EVEはAltを活用するのが推奨のようです。
そのため1stの金策能力が他のキャラクターの成長にも影響しますので、1stの早期育成を前提にご説明します。

1 . キャラ作成

1stキャラは早期にMissionを回せるようにし、Standingと資金確保能力の取得を目指します。
研究/採掘/トレード等は別キャラ作ったほうが効率がいいので、とりあえず後回し。

どの国でも構いませんが、attribute(能力値)の優先順として

1. Perception(攻撃/艦船技能取得に関する能力)
2. Intelligence(基礎能力/電子系/エネルギー/Shield等取得に関する能力)
3. Willpower/Memory(上記のサブ能力)

の順で高くなるように割り振り、Charismaは捨てて問題ないです。
具体的には

- Caldari-ACHURA
- Amarr-AMARR
- Gallente-INTAKI
- Minmatar-SEBIESTOR

など、Chaのポイントが低い出身を選択し補正するといいでしょう。

出身学校は**Military**を選択。
FrigateスキルがLv4か、もしくはお国柄武器のスキルが高い専攻を選択。

- Caldari ... Special Forces(Missile系優先)
- Minmatar ... Soldier(SFだと機動力は高いのだが...)
- Amarr ... Special Forces(Soldierはマゾい)
- Gallente ... Special Forces(DroneVが強力)

2 . チュートリアル

チュートリアルはダルいですが、全部こなすこと。
この後に依頼される10連Mission*3をこなすことで、艦船(FG3種類)とスキル、Implant5種類が貰えます。
Missionの詳細はJP wikiにあるので、教えどおりに行えばスムーズにクリアできます。

[EVE WIKI\(JP\)Tutorial](#)

特にトレード系10連ミッションの中でSalvagingスキルが貰えるのが大きく、買えば200万ぐらいはするので初期だと結構辛いです。
ダルいからといってスキップすると「損こいた～」になるので、「そんなの関係ねえ」という方以外は、マジメに30個こなしましょう。

チュートリアルが終了した時点で、800k(800,000)isk程の現金が手元にあるはずですが、それを使い切って、DestroyerスキルとDestroyer(以下DD)を入手しましょう。

3 . スキルセット

チュートリアルでスキルのセット方法を教えてください、そのあたりから以下のスキルを上げておくと後々楽になります。

Skill	目標Lv	理由
Cybernetics	Lv1	Implant装着に必要
Science	Lv4	Tractor Beamを使うのに必要です
Survey	Lv3	Salvageスキルを覚えるのに必要
Mechanic	Lv3	
Salvaging	Lv2 ~ 3	序盤の金策に有効です
Social	Lv3	Connectionスキルを覚えるのに必要

また、夜間や仕事に行く時は取得に時間のかかる以下のモノを

Skill	目標Lv	理由
Learning	Lv4	attributeが2%/Lv上昇
Instant Recall	Lv4	Memが+1/Lv
Analytical Mind	Lv4	Intが+1/Lv
Spatial Awareness	Lv4	Perが+1/Lv
Iron Will	Lv4	Wilが+1/Lv
Empathy	Lv4	Chaが+1/Lv

attributeが上昇するとスキルを覚えるのが速くなるため、できるだけ序盤に上げておきましょう。

4 . 序盤の活動

10連ミッション×3をこなした後は何の指示もなく宇宙空間に放り出されるのですが、このあたりで何をすればいいのか迷う方も出てくるようです。EVE世界で出来ることは、概ね以下の5種類の行動です。

1. クエストをこなす(Courier Mission、Trade Mission)
2. 戦闘する(Mob狩り、Mission、PvP)
3. 採掘・精錬する(掘り)
4. 商売する(A地点で安く買い、B地点で高く売る等)
5. 生産・開発する
6. 探索する

どれを主体にして稼いでいくかはプレイスタイルによりますし、それによって取得スキルも変化してきますが、初期に可能なのは、簡単なクエストとMobとの戦闘、採掘/精錬の3種類だけと考えたほうが良いでしょう。

初期の金策で、管理人がお勧めするのは、”Lv1 Mission”です。Missionをこなして

1. Industrial Ship スキルの入手
2. Industrial Ship Lv1で乗れるIDSを取得

を目指しましょう。

モニターの前にずっと座ってられるわけではないでしょうから、activeな時はMissionをこなし、

ずっと座ってられない多忙なときはIDSは掘る。というスタイル。を作り、

1. Cruiser Crassの艦を取得

することを最初の目標にするとよいでしょう。

4 - 1 Lv1 Mission

Missionをこなすことで、NPC CorpからのStanding(友好度・知名度)が上昇し、様々な活動の助けとなります。

1. 上位LvのMissionを受けられるようになる
2. 採掘してきた原石を溶かす時の”WE TAKE”が減少する
3. 販売時の手数料が減少する(?)

などなど、NPC Corp(or Faction)のStanding確保は重要な要素となります。

その手始めとしてLv1 Missionを受けるわけですが、Mission回しの注意点として

- 可能な限り1つのNPC Corpに狙いを定めてMissionを受ける
- できるだけQualityの高いAgentから仕事を貰うようにする

のが基本です。

また戦闘Missionの鉄則としては

- 可能な限りDestroyerを使う
- 艦は常に動かすこと。逃げながらアウトレンジすると危険が減る
- 敵の周りをOrbitする必要なし
- Shield(Cal Min) or Armor(Ama Gal)7割まで削られたら即Warpして撤退
- 以下のMissionは資金/スキル/経験が整うまで避ける

Worlds Collide

Break Their Will

Cargo Delivery

Drone Detritus

Pirate Intrusion

Rogue Drone Harassment

Smuggler Interception

- 以下のMissionは敵対国のFaction Standingが無駄に下がる為cancelする

Escaped Dissident

Escaped Spy

Pirate Business

Soft Drink War

Threat From Afar

を守れば、時間はかかりますが、撃沈の危険性は減ります。

4 - 2 掘り

掘りをするためには、**Miner**が必要です。
Military系出身の場合採掘能力が限りなく低い為、あくまでactiveに行動できない時の行動オプションとして提示します。

放置掘りとは、大容量のCargoを持つIDSでCargoが満タンになるまで掘るというだけのものです。本気で掘る人と比較すれば収入は少ないですが、たまに面倒見るだけでいい為、家事をこなしながらなど、**ながら作業**が可能になります。
以下方法

- IDSを入手。Miner I(またはMiner II)と、Expand Cargohold Iを可能な限り取り付けます。
- SSが1.0または0.9の区域のアステロイドベルトへ出向きます。
- 見た目に大きい石に10kmまで近づき、Targetし、採掘ビーム発射
- あとは放置してCargoが満タンになるのを待ちます
- たまに石が壊れるので、時折チェックしましょう

ただし採掘は金銭/資材確保という点では良いのですが、Standingは得られないのであくまで補助的に行うものと考えておきましょう。

4 - 3 . Salvage

序盤からしばらくの大きな資金源として、Salvageがあります。
これは戦闘で破壊したWarckからパーツを取り出す作業なのですが、Salvageで得られた物の中には一個500,000isk以上で取引されている品物もあり、FGでの採掘やLv1ミッションよりも稼げる「場合があります」ます。

Salvageをする為には、「Salvaging」のスキルと、「Salvager I」というモジュールが必要です。
スキル本はトレード系10連ミッションで入手できますし、Salvagerも1個20,000前後の品物なので入手は比較的容易です。

スキルを覚え、Salvagerを装備して、破壊した残骸の5,000m以内に近づき、TargetしてSalvagerを起動（通常の攻撃手順と同じ）。成功した場合はCargoにSalvageされた品物が入ります。

なお、Salvageを効率よく行う為に、WarckやCargoを引き寄せることができる「Small Tractor Beam」という便利な物があります。
ScienceスキルがLv4、ビームの単価が2,500,000isk前後と序盤ではちと厳しい条件を要求されますが、早めにとっておくと幸せになれます。

5 . スキル

戦闘系・非戦闘系を問わずに重要なスキルを以下に示します。

Skill	目標Lv	効果
Learning		全てのattribute値2%UP
Analytical Mind		Int +1
Instant Recall		Mem +1
Spatial Awareness	4	Per +1
Iron Will		Wil +1
Empathy		Cha +1

これらLearning系は全てのスキル取得に影響する為、寝ている時間などを使って早急に上げてしまいましょう。初期で2種類覚えていると思いますが、他の3種類もスキル本単価45,000iskなので最優先で入手しましょう。

特にLearningは「基礎attribute + Skillで増える分の合計値」に対する2%増ですので、attributeを偏らせたSettingにした人にはかなり効果が高いです。

上位Learning系Skillもできる限り早く取ると吉ですが、スキル本単価が4,500,000iskと高価な為序盤では手が出ないでしょう。このあたりはおいおい揃えていくとよろしいかと思えます。

次に、Social系です。

Skill	目標Lv	効果
Social	4	ミソをこなした時のStanding上昇率UP
Negotiation	3	ミソ報酬UP 要Social Lv4
Connection	3	LikeなNPCの実質的なStandingを上げる 要Social Lv3

Connectionが強力で、これがLv3あると本来のStandingが0.01しかなくても1.4あるのと同じ取り扱いになります。

面倒なLv1ミッションをすっ飛ばしてLv2から始められる為、これも早めにとると吉です。

6 . 戦闘するためのスキル

Mission戦闘能力を高める場合、艦船基礎能力の向上と防御系能力を優先して上げていくと生存率が上がります（艦船サイズを上げるよりも効果が高いと思います）

主に以下のスキルを優先するとよろしいでしょう。

一応以下にLvの目安を提示しますが、各自で目標を定めそれを満たしてから艦船サイズを上げるようにすると沈はず無くなります（特にBCLで4になっているものは3からでも大丈夫かもしれない）

どのスキルも、Lv1、Lv2では殆ど役立たずなので、上げる時は一気にLv3まで上げると吉。

基礎能力に関するスキル

Skill	目標Lv			効果
	FGまで	CLまで	BCL以降	
Electronics		4		艦船のCPUがUP
Engineering		4		艦船のPower GridがUP
Energy Management		4		艦船のCapacitor(電池)がUP
Energy Systems Operation	2	3	4	Capacitor回復が速くなる
Targeting		4		一度にTargetできる数がUP
Long Range Targeting		4		Targetできる距離が伸びる
Signature Analysis		4		Lock Onするまでの時間が短くなる
Evasive Maneuvering		4		回頭速度UP
Navigation	2	3	4	艦船速度UP
Afterburner	2	3	4	Afterburnerが使える
High Speed Maneuvering	-	-	3	MicroWarpDriveが使える

Shield能力に関するスキル(Cal・Min系)

Skill	目標Lv			効果
	FGまで	CLまで	BCL以降	
Shield Operation	2	3	4	Shield回復速度UP
Shield Management	2	3	4	Shield最大値UP
Shield Upgrades	2	3	4	Shield関係Module使用Power Grid Down
Shield Compensation	2	3	4	Shield Boosterの消費Capacity減
Tactical Shield Manipulation	-	1	4	Shield Hardner装備に必要

Armor能力に関するスキル(Amarr・Gal系)

Skill	目標Lv			効果
	FGまで	CLまで	BCL以降	
Hull Upgrades	3	4	4	Armor最大値増
Mechanic	3	3	4	Hull最大値増

Repair Systems	2	3	4	Armor Repairの作業時間Down
Remote Armor Repair Systems	2	3	4	Repair使用capacitorDown

免許関係のSkillも重要で、乗るために必要な要件より上のレベルを保つと艦船ボーナス等で優位になります。

艦船選択

艦船の選択は趣味もあるので、これがイイヨーとは申せませんが、楽な選択をするためのポイントについて説明します。

スロットに注意

艦船のMid、Lowスロットの多少に注目してください。

Midは主にCapacitor、Shield系統の装備で使います。

LowはArmor/Hull関係の装備で使用します。

その為持っているSkillはアーモ防御主体なのに、Lowが少なくMidが多い船を選択すると、RepairやHardnerの配分に苦労することになります。逆にシールドの場合LowよりもMidが重要です。

ただし上記は基本的な話で、Amarr艦では電池も大食らいなのでMidも重要とか、Min系のようにShield総量が多いのにMidが少ない船とか、上記の部分だけでは計れない面もあります。

自分の主力武器を多く積める船を選ぶ

当たり前の話ですが、turret系SkillしかないのにDrakeとか、そういう選択はマゾいだけなので、そういうのがお好きな方以外は避けましょう^^

また、各国とも自然な進化系統があり、Calの場合

1. ミサイル艦 Kestrel > Caracal > Drake > Raven
2. Hybrid艦 Merlin > Moa > Ferox > Rokh

のようです。ミサイル艦は攻撃力がありますが装甲が紙。Hybrid艦は攻撃力がミサイル艦より劣るが、防御力で多少勝る。というような傾向があるようです（FeroxとDrakeのように一部例外有）Caldari艦艇は総じてミサイル攻撃に特化しているため、必ずlauncherのhardpointがあるとか、ミサイル艦の方が総じて優秀だったりするなど、各国の艦艇の攻撃手段にはそれぞれ傾向があるため、それに逆らわないのが肝要でしょう。

現在の所、ミソではDrone・ミサイル主力だと比較的楽に回せるようです（ちなみにTrinityでDroneがえらいこと強くなった気がするのは私だけでしょうか？）

用途に合わせて使い分け

戦闘はCL級、SalvagerはDD級を使うなど、艦船の使い分けが効果的です。

採掘では、特にCargo容量が多い船を選ぶと吉ですが、IDSは放置して掘る時以外は効率悪い（ビーム1本なので時間あたりに掘れる量が少ない）ので、PCの前に座ってしっかり掘る方はFG > CL > MBと正常進化を進めたほうが効率的です。