

A cinematic scene from the game EVE Online. In the foreground, a large, detailed spaceship is shown from a rear-quarter perspective, emitting bright blue energy beams from its front cannons. The ship is positioned in a dark, rocky asteroid field. In the mid-ground, another spaceship is visible, firing blue energy beams towards a large, jagged rock formation. The background is filled with numerous smaller asteroids and a large, dark, spherical celestial body, possibly a moon or planet, under a starry sky. The overall color palette is dominated by dark blues and greys, with bright blue highlights from the ships' energy weapons.

EVE®

新規パイロット
ガイド

EVE Onlineへようこそ!

今まで、星の間を駆け巡ったり、仮想ではあれ不老不死になったり、自分自身の艦船や艦隊を指揮してみたい、と夢見たことはありませんか？ そんなあなたにはこのEVE宇宙がまさにぴったりの場所です。

EVE Onlineの宇宙・ニューエデンに参加したことがない、あるいは最近参加したばかりで、この世界で何がみつけれられるのかワクワクしているのでしたら、この続きを読み進めてみてください。

このガイドではEVE Onlineの紹介文と、ゲームプレイに関する幅広い情報がEVEの新人パイロットに紹介されています。

文章で特定の語句を見つけたい場合は「Ctrl」+「F」でガイド内を検索する事ができます。

PART1 EVEとは?

第1章 EVE Onlineとは?

ここではEVE Onlineの宇宙の伝承や知識、また長く続く歴史における重要なコンセプトを学ぶことができます。また、この章の最後でゲームのトライアルを始める方法も説明していますのでご確認ください。

第2章 キャラクターについて

第3章 属性、スキルとその習得について

ここではゲームをプレイするキャラクターに関しての詳細、いずれかに参加することとなる4つの種族と死亡したらどうなるか等を学ぶことができます。その後にゲームプレイに影響を与える属性値と、キャラクターを成長させる方法などの情報も載っています。

第4章 初心者のために

この章ではあなたの宇宙船に搭載されたコンピューターであるオーラやゲームのチュートリアル、ニューエデンで追い求めることのできるいくつかの職業を始めるためのミッションを用意してくれるキャリアエージェントなどの情報を得ることができます。また、ゲーム内外のどこで支援を探せばよいかも掲載しています。

第5章 EVEの基本的なゲームプレイ

タイトルの通りこの章ではEVE Onlineのゲームプレイの方法に関する知識を得る事ができます。例えば各ソーラーシステムのセキュリティランクやNPCの警察組織であるCONCORD、常に危険が存在するニューエデン、新しい艦船・よりよい兵器をどのように入手するか、どのようにニューエデンで合法的に他プレイヤーと戦闘するかなどの情報も載っています。

第6章 EVEの領域 - 0.0宙域

第7章 EVEの領域 - 探索

ここではゼロセキュリティのソーラーシステムとそれらをアライアンスが拠点とすることができる領土獲得システムが紹介されます。また、ニューエデンに出現する探索コンテンツをどのように発見するか、そして隠されているサイトやワームホールを発見する為にはなにが必要なのか、その未知なるワームホールに関する説明も載っています。

第8章 チームプレイ

コーポレーションやアライアンスなど、ゲームで重要な複数プレイヤーでの行動を紹介します。プレイヤーが設立したコーポレーションに参加することによる利点や、一時的に参加できるフリートなどについて説明しています。

PART2 EVEでは何ができますか?

ここではEVE Onlineで可能な専門職（プレイスタイル）に関する詳細な情報が閲覧できます。最後の章ではカスタマーサポート、価格、ゲーム内の流通貨幣など様々な実用的情報が得られます。このPart2で読むことのできる章は以下の通りです：

第9章 採掘

第10章 惑星開発

第11章 製造

第12章 マーケット

第13章 ミッション

第14章 ゲームに関して

便利なリンク集

[EVE Online日本語公式サイト](#)

[新規プレイヤー向け公式サイト情報記事](#)

[EVE Online公式コミュニティサイト](#)



目次

PART1 EVEとは?

第1章 EVE Onlineとは?

- 1.1 何になってプレイをするのでしょうか?
- 1.2 EVE Onlineの舞台とは?
- 1.3 MMOゲーム(多人数同時参加型オンラインゲーム)とは?
- 1.4 継続的かつ永続的なゲーム世界とは?
- 1.5 ゲームのサーバーはいくつにわかれていますか?
- 1.6 まだゲームのサービスを購入したいかわかりません。課金する前にゲームを試すことはできますか?

第2章 キャラクターについて

- 2.1 使用できるキャラクター数に制限はありますか?
- 2.2 種族はいくつありますか? 何を選べばよいでしょうか?
- 2.3 自分のキャラクターが死んだ場合はどうなりますか?
- 2.4 クローンシステムとはどういう仕組みですか?

第3章 属性、スキルとその習得について

- 3.1 属性はゲームプレイにどう影響しますか?
- 3.2 キャラクターの育成方法は?

- 3.3 一度に二体以上のキャラクターを育成できますか?
- 3.4 スキルトレーニングはどういう仕組みなのか? レベルシステムはありますか?
- 3.5 スキルレベルとは何ですか? 各スキルにはレベルはいくつまでありますか?
- 3.6 スキルはどのように機能しますか?
- 3.7 どのスキルをトレーニングすればよいですか?
- 3.8 ゲーム終了後、キャラクターのスキルトレーニングは停止しますか?
- 3.9 スキルトレーニングキューとは?
- 3.10 どこでスキルを取得するのですか?

第4章 初心者のために

- 4.1 オーラとは誰ですか?
- 4.2 チュートリアルはゲーム内のどこにありますか?
- 4.3 いろいろなキャリアパスを知りたいです。どこにいけばよいですか?
- 4.4 必要なときに助けを求められる人はいますか?
- 4.5 他の新しいプレイヤーと安全に飛行できる場所はありますか?
- 4.6 どこにいけばもっと初心者のための情報が手に入りますか?

第5章 EVEの基本的なゲームプレイ

- 5.1 どうしたらソーラーシステムが安全かどうかわかりますか？
- 5.2 CONCORDとは何ですか？どのような役割を果たすのですか？
- 5.3 急に誰かに攻撃されました。ひどいと思います！どうしてこういった行為が許されたのですか？
- 5.4 どうすれば、新しい艦船やより良い兵器を入手できますか？
- 5.5 どのような種類の艦船に乗れますか？
- 5.6 シールド計器/セーフティの隣にある色のついたボタンは何ですか？
- 5.7 他のプレイヤーを攻撃した場合どうなりますか？反撃されるのでしょうか？
- 5.8 ハイセキュリティ宙域で他のプレイヤーと簡単に戦える方法がありますか？

第6章 EVEの領域 – 0.0宙域

- 6.1 0.0セキュリティとは？他の領域と何が違うのですか？
- 6.2 領有権とは？どのように作動するのですか？

第7章 EVEの領域 – 探索

- 7.1 どうすればEVEの探索コンテンツを見つけられますか？
- 7.2 隠されたコンテンツを探しあてるためには何が必要ですか？
- 7.3 不安定なワームホールを見つけました。これはどこへつながっているのでしょうか？

- 7.4 ワームホール宙域とは何ですか？安全でしょうか？
- 7.5 宇宙の特異点と宇宙のシグネチャの違いは何ですか？

第8章 チームプレイ – コーポレーション/グループプレイ

- 8.1 他のプレイヤーたちと一緒に航海したいのですが、どうすればよいですか？
- 8.2 コーポレーション/アライアンスに入りたいのですが、どうすればいいですか？
- 8.3 コーポレーションやアライアンスの特長は何ですか？
- 8.4 どうすればコーポレーションやアライアンスを設立できますか？
- 8.5 他のコーポレーション/アライアンスにどうすれば宣戦布告できますか？
- 8.6 数時間だけフリートに参加したいのですが、どうやって見つければよいのでしょうか？
- 8.7 国家間戦争とは何ですか？どうすれば義勇軍に参加できますか？

PART2 EVEでは何ができますか？

第9章 採掘

- 9.1 採掘とは？
- 9.2 採掘にはどんな艦船が必要ですか？モジュールやスキルはどんなものが必要ですか？
- 9.3 採掘できる鉱石にはどんな種類がありますか？場所によって掘れる鉱石の種類も変わりますか？
- 9.4 採掘はアステロイドベルトでしかできないのですか？他にも採掘できるサイトはありますか？
- 9.5 採掘を効率よく行うコツはありますか？
- 9.6 採掘は1人でやったほうがいいですか？
- 9.7 たくさんの鉱石を掘りました。どうやって持って帰ればいいですか？
- 9.8 持ち帰った鉱石は何に使うのでしょうか？
- 9.9 精錬とは？

第10章 惑星開発

- 10.1 どうすれば惑星を開発できるのですか？

第11章 製造

- 11.1 アイテムを製造するには何が必要ですか？
- 11.2 どんなアイテムを製造することができますか？
- 11.3 製造の仕組みとは？
- 11.4 BPOとBPCの違いは何ですか？
- 11.5 どのアイテムを製造すれば儲かりますか？
- 11.6 購入する以外の方法でBPCやBPOを入手する方法はありますか？
- 11.7 T2とは？

第12章 マーケット

- 12.1 マーケットはどう利用するのですか？
- 12.2 どのアイテムを購入すべきでしょうか？
- 12.3 マーケット上で取引されているアイテムの価格は不変ですか？
- 12.4 プレイヤー主導のマーケットとはどのような仕組みなのですか？
- 12.5 アイテムの価格推移を調べたいのですが、どこで見られますか？
- 12.6 マーケット以外にアイテムを売買する手段はありますか？
- 12.7 契約とは何のために利用するのですか？

第13章 ミッション

- 13.1 ミッションとは何ですか？ どうやって見られるのですか？
- 13.2 利用できるエージェントはどのように探せばよいですか？
- 13.3 どんな種類のミッションがありますか？
- 13.4 勢力やコーポレーションのスタンディングはどのようにあげればよいですか？
- 13.5 どのようにしてエージェントのスタンディングをあげればよいですか？
- 13.6 ミッションの各レベルに最適な艦船の種類を教えてください
- 13.7 ロイヤルティポイントとはなんですか？
- 13.8 ミッションの回数には上限がありますか？
- 13.9 どの勢力やコーポレーションに所属するエージェントからミッションを受ければよいのでしょうか？
- 13.10 エピックアークとはなんですか？ どこで見つけられますか？

第14章 ゲームについて

- 14.1 ゲームの動作環境は？
- 14.2 ゲーム中に問題が発生しましたが、どこに連絡すればよいですか？
- 14.3 GMからサポートチケットの返信が来ないのですが、どうすればよいですか？
- 14.4 定期メンテナンスはありますか？
- 14.5 ゲームのプレイ料金は1ヶ月いくらかかりますか？
- 14.6 PLEX とはなんですか？ どのように使うのですか？
- 14.7 Aurumとは何ですか？ どのように使うのですか？

PART 1

EVEとは?



第1章 EVE Onlineとは？

1.1 何になってプレイをするのでしょうか？

あなたはカプセラという優れたパイロットで、強力な艦船のインターフェイスに接続されています。硬い装甲に守られたカプセルの中から、たったひとりで全ての役割をこなし、自分の宇宙船をコントロールするのです。1人のカプセラが何隻もの艦船に挑み、勝利をおさめることもできます。他のカプセラと力を合わせ、宙域内のなにもないところから一大勢力を作り上げることも可能です。EVEであなたは、自らの運命を切り開いていくこととなります。ゲームのスタート時はEVEの世界に存在する種族からひとつを選択することとなりますが、スタート時の基本スキルの構成がわずかに異なるだけで、あとは自由にキャラクターを育てていくことができます。またゲームのスタート時に選択したキャラクターの家系や職業などで、何かが制限されるということはありません。トレードで生計を立てたり、採掘事業を指揮したり、傭兵として戦闘能力を売りに出したり、海賊になって宇宙の通り道を待ち伏せして暴利を貪ったり、スパイ活動を行ったり、研究・製造活動にフォーカスしたり、あるいはNPC（EVEのシステムによって操作されるノンプレイヤーキャラクター）エージェントから依頼されるミッションを完了して利益を得たり。その日その日に何をするのかは、すべてあなた次第です。1人でソロプレイを楽しんだり、

親しい仲間とコーポレーション（クランやギルドと同等）を立ち上げたり、あるいは既に存在する大規模なプレイヤーコーポレーションやアライアンスに加入することもできます。EVEの宇宙には7,600以上もの独特なソーラーシステムが存在し、これらを探索をするのも支配するのもあなたの自由です。カプセラ誕生の歴史については [こちら](#)（リンク先英語）をご覧ください。

1.2 EVE Onlineの舞台とは？

EVE Onlineは、地球から遠く離れた未来の宇宙が舞台となっています。EVE Onlineという名は巨大なEVE Gateにちなんでいます。このゲートが、後にニューエデンと呼ばれるようになった星団に人類を送り出したのです。ニューエデンの長い歴史については [こちら](#)（リンク先英語）を、タイムライン版は [こちら](#)（リンク先英語）をご覧ください。

1.3 MMOゲーム(多人数同時参加型オンラインゲーム)とは？

多人数同時参加型オンラインゲームとは、数百または数千のユーザーが同じゲーム世界に参加して互いに影響を及ぼしながらプレイするゲームです。EVE Onlineでは、数千人のプレイヤーを巻き込み数十のスターシステムの運命に影響を与えるような大規模な戦闘が起こることもあります。

1.4 継続的かつ永続的なゲーム世界とは？

永続的なゲーム世界とは、プレイヤーがオフラインの間にも発展し続ける世界のことです。あなたが寝ている間にも進行し続ける現実世界に似ています。例えば、プレイヤーが宇宙空間に残した艦船などはそのままゲームの世界に存在し続け、他のプレイヤーから視認でき（攻撃でき）ます。EVE Online のゲーム世界はまるで生きているかのように呼吸をし、眠ることを知らず、プレイヤーの行動によって刻々と変化する仮想世界なのです。

1.5 ゲームのサーバーはいくつにわかれていますか？

EVE Onlineには「Tranquility」（トランキリティ）と呼ばれるただひとつのサーバーが存在します。Tranquilityは、EVE Onlineの世界に参加する何万人ものカプセルパイロットたち全てを受け入れています。もしあなたの友人がEVEをプレイしたりあなたの冒険に加わる場合、彼らはあなたと同じ世界を共有することになるのです。EVEはシングルシャードのバーチャルワールドです。そのことはつまり、EVEに参加する人は全て同一の世界・同一のコミュニティの一員となるということを意味します。他のMMOゲームは数百万人のプレイヤーを擁するタイトルであっても、いくつかの小規模なサーバーごとに固有のゲーム世界が割り当てられて、その中で数千人がゲームをプレイすることになります。EVEでは他のプレイヤーと相互に影響を及ぼしながらゲームをプレイし、全てのプレイヤーは、世界で最も強力なゲー

ムサーバーがホストする永続的な世界の一部になるのです。

1.6 まだゲームのサービスを購入したいかわかりません。課金する前にゲームを試すことはできますか？

NEXON IDを通して新アカウントを作成した場合、通常14日間の無料トライアルが30日間に延長されます。是非こちらのページからEVE Onlineを体験してみてください。

第2章 キャラクターについて

2.1 使用できるキャラクター数に制限はありますか？

ひとつのEVE Onlineアカウント内に3体までキャラクターを作成できます。

2.2 種族はいくつありますか？何を選べばよいでしょうか？

EVE Online でプレイヤーが選択できる「種族」は、アマー・カルダリ・ガレンテ・ミンマターの4種類があります。ゲームプレイの面で、種族間に実質的な違いはありません。スキルシステムでは、キャラクターは必要なスキルさえ取得すれば、どの種族が建設したかに関わらず、あらゆる艦船に乗ることが可能です。種族による違いが生じるのは、その種族の歴史、道徳観や倫理観、考え方などのゲーム設定

上の要素のみとなります。詳しい情報はEVE Onlineウェブサイトの以下のページをご覧ください：(リンク先英語)

- [アマー帝国](#)
- [カルダリ連合](#)
- [ガレンテ連邦](#)
- [ミンマター共和国](#)

これらの情報は、どの勢力でプレイするかを決定する一助となるでしょう。EVE Onlineにはゲームをロールプレイという観点から楽しむプレイヤーもおり、それぞれの勢力の道徳観や倫理観を忠実に守りながら、ゲームをプレイしています。さらにこだわりを持ってロールプレイを楽しみたいという方は、それに呼応した勢力を選ぶとよいでしょう。ひとつのアカウント内で異なる国家や血統のキャラクターを作成することもできますのでご安心ください。

2.3 自分のキャラクターが死んだ場合はどうなりますか？

不幸にもあなたのキャラクターが宇宙空間で死んでしまった場合、クローンの保存先として設定したステーションで、新しい体で目覚めることとなります。キャラクターの復活ステーションは自由に設定できますが、新しいクローンをすぐに購入できる医療施設があるステーションを設定しておくことをお勧めします。また、あなたのキャラクタ

ーが新しいスキルを習得するにしたがって、これまで学習してきた貴重なスキルのロスを防ぐためにも、よりグレードの高いクローンを購入しておくよう要求されるでしょう。クローンについての詳細な情報は[こちら](#)(リンク先英語)をご覧ください。

2.4 クローンシステムとはどういう仕組みですか？

クローンシステムは、あなたが「クローンのアップグレード契約」を結ぶことで作動します。契約を結べば、あなたのカプセルが破壊されたとしても、「完全な死」を免れることができます。あなたはクローンの体で目覚め、ただちに戦場へ復帰できます。死んだ場所から遠く離れた場所で目覚めることもありますが、時には活動していたシステムにすぐに戻って再び戦闘に加わることも可能です。

クローン契約には、死亡時のスキルポイントロスをカバーする量に応じて変わるグレードがあります。キャラクターがより多くのスキルを取得し賢くなるにつれて、脳内の情報をキープするために、定期的に適正なグレードの契約を結んでおく必要があります。

また、クローンにはこれとは全く別のタイプとなる「ジャンプクローン」も存在します。これらはあなたが死んだ時に目覚める新しい体とは同じものではなく、所持するにはスキルを学習しステーションに設置することが必要です。ジャンプクローンはあなたが即座に宇宙の広大な距離を横断できるようにします。クローンの詳細については、[こちら](#)(リンク先英語)をご覧ください。

第3章 属性、スキルとその習得について

3.1 属性はゲームプレイにどう影響しますか？

Eve Onlineでは、キャラクターの属性(リンク先英語)が唯一スキルトレーニングにかかる時間に関係してきます。各スキルは、第一属性および第二属性を使用し、それによってスキルのレベルを習得するまでの必要時間が決まります。またスキルは、影響を与える活動(戦闘、製造、研究、交易など)に関連する属性を使用します。よってあなたがもしゲームの一つの側面に集中したい場合は、その活動に関連する属性にポイントを配置するのが好ましいでしょう。例えば、『理解力』と『精神力』の属性は戦闘志向のスキルを習得したいカプセラにとって重要となるでしょう。

3.2 キャラクターの育成方法は？

キャラクターの育て方には多くの方法があります。スキルを学習することが最もわかりやすい方法です。EVE Onlineでは、特定の職業やスキルに制限されていないので、理論的にはゲーム内の全てのスキルを学習することができます。しかし、非常に多くのスキルがあるため事前に計画することをお勧めします。そして、あなたがゲームで極めたい活動に連動するスキルに焦点を当てることをお勧めします。キャラクターの能力とスキルトレーニングの速度に影響を与えられるイン

プラント(リンク先英語)やブースター(リンク先英語)を使用してキャラクターを成長させることもできます。別の方法としては、より高度で強力な艦船を他のカプセラから購入するか、自分で建造して取得することも可能です。

3.3 一度に二体以上のキャラクターを育成できますか？

はい。並行キャラクタートレーニング(リンク先英語)で同一アカウントにある2体のキャラクターを、30日間同時にトレーニングできます。使用するには30日間パイロットライセンスエクステンション(PLEX)が必要です。2体のキャラクターを同時に使用するという制限さえ超えなければ、どのキャラクターをトレーニングするかについて決まりはありません。PLEXを使えば2体のキャラクターをトレーニングできるようにはなりますが、いかなる条件でもオンラインでプレイできるキャラクターは1アカウントにつき1体だけです。

3.4 スキルトレーニングとは？レベルシステムはありますか？

キャラクターにレベルは存在しませんが、各スキルにレベルがあります。EVE Onlineでのスキルトレーニング(リンク先英語)は、ゲームの皆様が他のMMOで慣れてきたものとは異なります。スキルトレーニングはゲーム内の活動に基づいておらず、時間の経過をもとに算出されます。スキルトレーニングには時間がかかるため、プレイヤーがオフラインの間でもトレーニングは続けられます。EVE Onlineでの

スキル習得とは活動によって学ぶわけではなく、キャラクターの脳にデータをアップロードする作業に類似し、時間がかかるのです。しかし、しばらくの間ゲームから休憩をとる場合でも、アカウントが有効の状態であればキャラクターはスキルを習得していくことが可能です。

3.5 スキルレベルとは何ですか？ 各スキルにはレベルはいくつまでありますか？

EVE Onlineの各スキルには5つまでレベルがあります。各レベルは必要なスキルポイントの量が異なり、高いレベル程必要なスキルポイントが多くなります。レベル1までスキルを訓練するよりも、レベル5まで訓練するのに多くの時間を要します。またスキルのレベルを1から4まで訓練するよりも、レベル4から5まで訓練する時間の方が遥かに長くかかります。このことによって、新しいプレイヤーは比較的迅速に古いカプセラに追いつくことができますが、完全にスキルを習得するには非常に多くの時間がかかるということです。

3.6 スキルはどのように機能しますか？

スキル([リンク先英語](#))はEVE Onlineのカプセラの成長にとって重要な部分です。戦闘、インダストリー、研究、交易等のゲームのほとんどの分野での能力に影響します。ゲーム内には多くのアイテムがあり、特定のスキルを一定のレベルまで訓練するまで乗船できない艦船や使用できないモジュール等があります。スキルの各レベルは通常、特定

のエリアにおけるキャラクターの能力を向上させます。そして、効果についてはスキルの説明で詳細に説明されています。

3.7 どのスキルをトレーニングすればよいですか？

これはあなたのゲームプレイのスタイルによって決まります。例えば機敏なフリゲート艦の運用を専門にしたい場合は、フリゲート艦と小さな兵器のスキルに焦点を当て、さらにその他の基本的な戦闘向けスキルを訓練します。もし有名な製造家ともなる場合には、主に製造に関連するスキルがあるインダストリー部門でのスキルに焦点を当てます。また、特定のプレイスタイルに縛られずに、色々挑戦したい方もいるでしょう。その場合は、非常に長い時間を要するレベル5までのスキルを数える程訓練するのではなく、多くのスキルをレベル3か4まで訓練するほうがよいでしょう。ゲーム内におけるスキルカテゴリーの違いについては[こちら](#)([リンク先英語](#))をご覧ください。

3.8 ゲーム終了後、キャラクターのスキルトレーニングは停止しますか？

停止しません。あなたがオンラインでもオフラインでも、キャラクターは関係なく訓練を続けます。唯一の条件として、アカウントがアクティブ（課金状態）であることです。しかし、あなた自身でスキルの訓練を管理する必要があります。もしあなたが設定したキャラクターの訓練が終了した場合、別のスキル/レベルの訓練を開始するためにはゲームにログインする必要があります。

3.9 スキルトレーニングキューとは？

スキルトレーニングキュー(リンク先英語)である程度までスキル訓練を管理することができます。あなたは訓練するスキル/レベルの順番を設定することができます。制限として、累計トレーニング時間が24時間に達した場合、さらにスキル/レベルを追加することはできません。しかしキューの最後のスキルには制限時間が無いため、習得に長い時間を要するスキルレベルをキューの最後に置くことで、一ヶ月以上という長いスキルキューを設定することも可能です。

3.10 どこでスキルを取得するのですか？

キャラクターには初めに決められたスキルがあります。そのスキルは、キャラクター作成時に選択した内容によって異なります。より多くのスキルを訓練するには、スキルブックを購入し、キャラクターにスキルを覚えさせる必要があります。スキルブックは一般的にNPCまたはプレイヤーからマーケットで購入することができます。さらに**ミッション**(リンク先英語)・戦利品・またはEVE銀河の各勢力が提供する**ロイヤルティポイント**(リンク先英語)ストアを介して取得することもできます。

第4章 初心者のために

4.1 オーラとは誰ですか？

オーラ(リンク先英語)はあなたの艦船に付随するオンボードコンピューターです。彼女はゲームのチュートリアルを提供し、新しいカプセラ(プレイヤー)にゲームの色々な側面を紹介し、オーラの詳細については**こちら**(リンク先英語)をご覧ください。

4.2 チュートリアルはゲーム内のどこにありますか？

新しいキャラクターとしてゲームを始めると、**新規プレイヤー体験**(リンク先英語)の一部であるチュートリアルが紹介されます。自分の判断でチュートリアルを閉じたり、継続することができます。また、ヘルプのウィンドウを開いて、チュートリアルのような部分を選択できます(**Neocomパネル**(リンク先英語)またはF12を押す)。これにより、すぐにあなたが最も関心のある部分に移動することができます。

4.3 いろいろなキャリアパスを知りたいです。どこにいけばよいですか？

チュートリアル以外でEVE Onlineの様々なキャリアパスを熟知するのに最適な方法は、キャリアミッションです。これらのミッションは新しいキャラクターでも遂行できます。上記で説明した通り、ヘルプウィンドウをNeocomパネルから開き、キャリアエージェントを表示

ボタンをクリックしてください。簡単に好みのキャリアエージェントに辿り着けるウィンドウが開きます。キャリアには5つの種類があります：

- **軍事:**このミッションでは、戦闘の基礎知識を学びます。
- **ビジネス:**このミッションではマーケット、契約システムを学び、他の人の労働からお金を儲ける方法を学びます。
- **インダストリー:**このキャリアパスは原材料を採掘・収穫し品物を製造する人向きです。製造した物は他のカプセラに売ったり、個人で使用することができます。
- **探索:**宇宙の神秘を探求したい方にはこのキャリアパスがあります。探索の際には海賊に遭遇したり、古代遺物を発見したり、他の数々の驚きがあなただを待ち受けています。
- **高度な軍事:**より高度な戦闘方法を学びます。これには後方支援・攻撃阻止・回避行動などが含まれます。

4.4 必要なときに助けを求められる人はいますか？

ゲーム内にルーキーヘルプチャンネルとヘルプチャンネルを設けています。新規アカウントのキャラクターは自動的にルーキーヘルプチャンネルに参加させられます。もしゲームに関する質問があれば、ここで質問するとよいでしょう。新人の段階を過ぎたカプセラはヘルプチャンネルを使用します。両方のチャンネルは**ISD**と呼ばれるボランテ

ィア組織によって管理されています。CCPに正式に連絡をする場合には、ゲーム内または**ウェブサイト**のどちらかを經由してサポートチケットを作成する必要があります。ルーキーヘルプチャンネルでよく聞かれる質問とその回答については**こちら**(リンク先英語)をご覧ください。

4.5 他の新しいプレイヤーと安全に飛行できる場所はありますか？

ゲーム内には**ルーキーシステム**(リンク先英語)と呼ばれるシステムがいくつかあります。新しいキャラクターはそのいずれかでスタートします。これはプレイヤーが選択した種族/血統によって異なります。ルーキーシステムではチュートリアルに参加したり、キャリアパスのミッションを遂行することができます。またルーキーシステムでは、新しいプレイヤーが自分自身のペースでEVEの機能を理解できるように、他のシステム以上のルールが設置されています。基本を学び、ニューエデンが提供する全てを探索する準備が整うまで、これらのシステムから離れないことをお勧めします。ルーキーシステムのリストは**こちら**(リンク先英語)をご覧ください。

4.6 どこにいけばもっと初心者のための情報が手に入りますか？

ゲームの様々な側面に関するガイドについては**こちら**(リンク先英語)をご覧ください。

第5章 EVEの基本的なゲームプレイ

5.1 どうしたらソーラーシステムが安全かどうかわかりますか？

EVE Onlineでは安全な場所があるかどうかではなく、安全に通過できるかどうかと言ったほうが正確かもしれません。ニューエデンには様々な危険が潜んでおり、不用心なカプセラはすぐにトラブルに直面する可能性があります。しかしニューエデンのシステムには、1.0（最高ハイセキュリティ）から-1.0（全くのゼロセキュリティ）までのセキュリティレベルが存在します。最も安全である1.0システムであればアステロイドベルトで静かに採掘を行っていても海賊に襲われる可能性は低いです。他にも0.9から0.5セキュリティレベルシステムが存在し、これらも「ハイセキュリティ」とされています。ハイセキュリティにいる場合、プレイヤーはCONCORD(リンク先英語)という組織から守られています。CONCORDについては下記に記述されています。

0.4から0.1のシステムは「ローセキュリティ」となり、カプセラにはほとんど保護はありません。しかし、ゲートまたはステーションの近くにおいて不正な攻撃があった場合、セントリーガンからの保護を受けられます。この区域を訪れるプレイヤーは自らの経験、知識、仲間を頼りにしなければなりません。

最後に0.0システムがあります。ゼロセキュリティとしても知られており、この区域では保護はまったくありません。ここで生き残れるか

どうかは個人のスキルと資質にかかっています。システムのセキュリティレベルに関する更なる情報は[こちら](#)(リンク先英語)をご覧ください。

5.2 CONCORDとは何ですか？ どのような役割を果たすのですか？

CONCORDは「宇宙警察」として、ニューエデンのハイセキュリティ宙域をパトロールする組織です。CONCORDは不当にカプセラを攻撃した者を追い詰め容赦なく撃墜します。しかし、彼らは攻撃を防ぐことではなく、不当な者に制裁を下すことを役割としています。そのため、あなたが攻撃を受けていても助けが遅れる可能性があります。そのような状況を生き残れるかには、プレイヤーのスキルと艦船の強さが影響してくるでしょう。またCONCORDはカプセラのセキュリティレベルに影響します。自らの行動によってペナルティ/報酬システムのステータスが上がったり、下がったりします。NPCの海賊を倒したり、特定のミッションをこなしたり、良いとされる行動を取ることでステータスが上がります。逆に他のプレイヤーを不当に攻撃したり、盗みを行ったりすると、犯罪行為と見なされステータスは下がっていきます。また犯罪行為はCONCORDによって厳しく取り締まられます。セキュリティステータスシステムについてのさらなる説明は[こちら](#)(リンク先英語)をご覧ください。

5.3 急に誰かに攻撃されました。ひどいと思います！どうしてこういった行為が許されたのですか？

EVE Onlineでは、どこにいたとしてもプレイヤーは他のプレイヤーを攻撃することができます。もしハイセキュリティで不当な攻撃が行われた際は CONCORDが犯罪者に対して制裁を行います。しかしローセキュリティで攻撃が行われてもCONCORDの介入がないため、自ら己の身を守ることが必要になります。また注意しなければならないのは、もし他のパイロットに対して犯罪行為を行った場合（窃盗など）、相手はある程度の期間あなたにどこでも復讐する権限があります。このトピックに関する詳細な情報は[殺害許可](#)(リンク先英語)および[クライムウォッチ](#)(リンク先英語)の項目をご覧ください。

5.4 どうすれば、新しい艦船やより良い兵器を入手できますか？

マーケットや契約を通して、より高性能な艦船や兵器を購入することができます。マーケットを通せば幅広い艦船を購入することができますが、システムによって若干の変化があるかもしれません。また特定の艦船をより安く購入するために、一つのシステムだけではなく、他のシステムやリージョンにも目を配る必要があるでしょう。契約システム（別途記述あり）のフィルター機能を使ってニューエデン全体から自分のシステムまで検索を絞ることもできます。またここからマーケットでは販売されていない、海賊仕様のフリゲート艦、巡洋艦、戦艦を買うこともできます。より良い兵器やモジュールを装備する方法は[こちら](#)(リンク先英語)をご覧ください。

5.5 どのような種類の艦船に乗れますか？

プレイヤーのスキルに応じて、どの艦船も乗ることができるようになります。とはいえカプセラは、EVE世界で成長したい方向性により、特定の種族かまたは特定の種類の艦船に特化する傾向があります。起業家であれば戦艦を操作できるように訓練することはないし、海賊として生きていくプレイヤーは採掘艦を操縦できるようになろうとすら思わないでしょう。戦闘のスタイルを念頭に置いて艦船を選ぶプレイヤーもいます。例えば、艦船によってはミサイルを得意とする艦船があれば、ビーム兵器を得意とする艦船もあります。また艦船によってはより良いシールドシステムを持っていたり、アーマーシステムを持っていたりします。操作することができる艦船は多種多様ですが、戦闘艦は一般的に以下ようになります。フリゲート艦、駆逐艦、巡洋艦、巡洋戦艦、戦艦、攻城艦、艦載機母艦、大型艦載機母艦、タイタン。これらの中にまた、無数のサブシステムがあり、高性能な「T2」と呼ばれるバリエーションがそれにあたります。例えば、フリゲート艦であれば高性能なバージョンである、強襲型フリゲート、ステルス爆撃艦、隠密行動フリゲート、要撃型フリゲート、電子戦フリゲートなどがあります。戦艦級までのすべての艦船に、数の程度の差はありますが、高性能な艦船が用意されています。また操縦するための関連スキルを訓練すれば、どのカプセラでも乗れるようになります。

5.6 シールド計器/セーフティの隣にある色のついたボタンは何ですか？

セーフティ設定(リンク先英語)は、キャパシタのそばに設置されている小さな色つきのボタンで、色によってあなたが起動したセーフティレベルを指し示します。セーフティを「有効」に設定していると、あなたがどんな種類の違法行為も犯さないように保護してくれます。さもなければあなたは、グローバルな攻撃目標となって、CONCORDの干渉が入ることなくエリア内全てのパイロットから合法的に狙われる違法行為を犯すかもしれません。セーフティを「部分有効」(黄色)または「無効」(赤)に下げると、あなたがニューエデン内で望むどんな暴力的な行いもできるようになりますが、その結果にも直面しなければなりません。

5.7 他のプレイヤーを攻撃した場合どうなりますか？反撃されるのでしょうか？

もしハイセキュリティで不当に他のプレイヤーへ発砲した場合、相手はあなたに対して撃ちかえすことができますが、**犯罪行為**(リンク先英語)を理由にCONCORDが先にあなたを撃ち落すでしょう。もし、相手が先に発砲したり、盗みを行ったり、互いのコーポレーションが戦争状況にあれば、あなたは相手を自由に撃破することができます。攻撃をし、相手が逃走した場合、あなたのキャラクターには一定の時間、**敵対タイマー**(リンク先英語)が付与されます。この期限内であれば、あなたが発砲した相手のプレイヤー(およびそのコーポレーションのメンバー)はあなたを探し出し、自由に発砲することができます。

5.8 ハイセキュリティ宙域で他のプレイヤーと簡単に戦える方法がありますか？

はい。ハイセキュリティ宙域で他のパイロットと合法的に一戦を交えたい場合は、**決闘**(リンク先英語)というフィーチャーが役に立つでしょう。もし決闘の申し込みが受諾されたら、あなたと相手パイロットの間で**タイマー**(リンク先英語)がスタートし、その間合法的にお互いを撃ち合い、撃破することができます。この戦闘スタイルはその他の方法に比べれば安全かもしれませんが、セキュリティステータスにペナルティがかかったりグローバルな攻撃目標になるリスクを犯しても干渉してくる別のパイロットがいるかもしれません。

第6章 EVEの領域 – 0.0宙域

6.1 0.0セキュリティとは？他の領域と何が違うのですか？

0.0宙域はゼロセキュリティとしても知られており、ニューエデンでもっとも危険なエリアです。また最高に刺激的で、儲けることのできる自由な領域でもあります。四つの主要な種族やCONCORDからの保護の影響外の宇宙であり、多くのリージョンをカバーしています。この領域で、プレイヤーコーポレーションやアライアンスは自らの本拠地を作り、宇宙の広大な宙域の領有権を主張できます。これらのコーポレーションはルールを作り、誰の呼びかけにも応えず、勝ち取ることの難しいシステムを守っているのです。本領域はまた、NPC海賊であるガリストス、エンジェルカルテルとサンシャ国の本拠地でもあ

ります。さらに自らのプログラミングから脱却し、不注意なカプセラから艦船を奪いとった人工知能型ローグドローンの本拠地でもあります。危険に満ちてはいますが、危険を克服するための決意を持っているパイロット達には大きなチャンスがある領域です。多くの裕福で強力なカプセラは栄誉と財産を0.0宙域で手に入れています。苦難と逆境の中で勝利することは、名を馳せることに繋がります。あなたには、彼らの足跡を辿る覚悟はできていますか？0.0宙域の詳細に関しては[こちら](#)(リンク先英語)をご覧ください。

6.2 領有権とは?どのように作用するのですか?

領有権とはプレイヤーコーポレーションやアライアンスが宙域内のエリアを自分のものとして主張できるシステムです。これは0.0セキュリティスペースと(戦略的・経済的に)重要な宙域で行われますが、多くのシステムを跨ぎ、何千ものプレイヤーが繰り広げる戦いによって争われます。領有権を獲得した後、影響力を拡張するための準備としてプレイヤー達は独自のステーションとアウトポストを構築できます。またすべての0.0セキュリティ宙域が専有できるわけではありません。長い時を経て居座り続けるNPCの勢力や海賊は、断固として移動することはありません。領有権の仕組みは単純です。あるシステムの領有権を(自分自身のため、またはアライアンスを代表して)主張しようとするコーポレーションは、領域支配用ユニット(またはTCU)を宇宙に配置します。一度これが配置され、オンラインになると、そ

のシステムはTCUを設置したコーポレーションの領有権に入ります。システムが既に他のコーポレーションにより統治されている場合、領有権妨害装置(またはSBU)をシステムに繋がるゲートに配置することにより領有権を争うことができます。これらが稼動することによって、統治しているコーポレーションのTCUを攻撃することができるようになります。このような活動は、貴重な宙域の獲得になるため、コーポレーションやアライアンス同士の大規模な戦いに繋がります。領有権の更なる詳細については[こちら](#)(リンク先英語)をご覧ください。

第7章 EVEの領域 – 探索

7.1 どうすればEVEの探索コンテンツを見つけられますか?

まずは[センサーオーバーレイ](#)(リンク先英語)やプローブを使って宇宙の探索サイトをスキャンする必要があります。探査結果として座標が表示され、自らの艦船でその座標にワープすることができるようになります。艦船には、最も単純な探索サイトを発見可能なセンサーオーバーレイが搭載されています。しかし、より複雑な探索サイトを発見するには[スキャンプローブ](#)(リンク先英語)使う必要があります。また探索をより理解するためにキャリアミッションをお勧めします。キャリアミッションの詳しい情報に関しては、このFAQの「ゲーム内ヘルプ」セクションをご覧ください。

7.2 隠されたコンテンツを探しあてるためには何が必要ですか？

コアブローランチャー モジュール を艦船に搭載し、さらに装填する コアスキャナープローブが必要です。モジュールとプローブはゲーム内のマーケットまたは契約システムを使って入手することができます。

7.3 不安定なワームホールを見つけました。これはどこへつながっているのでしょうか？

探索サイトをスキャンしているとき、時どき不安定なワームホールにであうことがあります。これらは特殊なシステムであるワームホールシステムに繋がっていたり、ランダムで通常のシステムに飛ばされることがあります。ワームホールを経由して広大な距離を移動することもできますが、非常に予測不可能であり、いつ崩壊したり生成されたりするかわかりません。ワームホールを通過後に出口が消滅することもあるので、細心の注意を払う必要があります。

7.4 ワームホール宙域とは何ですか？安全でしょうか？

ワームホールシステムは、通常とは異なる特性を持っており、外宇宙に位置する珍しいシステムです。ワームホールの中では、あなたの艦船に何かしらの影響が加わる可能性があります。また高度な通信システムが設置されていないため、他の場所で通信を行うよりもより困難

になります。これらのシステムで、奇妙で珍しい探索サイトを見つけることができます。スリーパーとして知られている神秘的な存在が含まれている場合があります。非常に高い戦闘経験をお持ちでない限り、極力スリーパーとの戦闘は避けることをお勧めします。ワームホールシステムの詳細に関しては[こちら](#)(リンク先英語)をご覧ください。

7.5 宇宙の特異点と宇宙のシグネチャの違いは何ですか？

宇宙の特異点は、一般的には全て戦闘に関連するという点で、宇宙のシグネチャよりわかりやすい傾向があります。また宇宙のシグネチャで遭遇することよりも簡単な傾向があります。(ワームホールシステム内の) スリーパーを含む様々な異なったタイプのNPCが内包されています。宇宙のシグネチャとは異なり、[デッドスペース](#)(リンク先英語)には配置されていません。一方宇宙のシグネチャにはミニプロフェッションサイトが含まれていることがあります。そこでは特別なコンテナや古代の遺物をハッキングして探査したり、ブースターを製造するための珍しいガスを採掘したり、レアな鉱石を掘ることもできます。宇宙のシグネチャはワームホールや(DEDコンプレックスと呼ばれる) 巨大な探索サイトを含むこともあります。これらは高額な報酬があるだけでなく、連続する物語があるサイトの連なった、特殊な探索サイトも持っています。

第8章 チームプレイ – コーポレーション / グループプレイ

8.1 他のプレイヤーたちと一緒に航海したいのですが、どうすればよいですか？

最も良い方法はプレイヤー経営のコーポレーションに参加することです。面倒見が良いコーポレーションであれば、物資を援助してくれることもあれば、初心者が必要とする情報を色々と教えてくれることもあるでしょう。さらに重要なことに、彼らは敵意をもったカプセラから身を守ってくれます。EVE Onlineのコーポレーションは他のオンラインタイトルの『ギルド』や『クラン』に相当します。

8.2 コーポレーション/アライアンスに入りたいのですが、どうすればいいですか？

コーポレーションは色々な手段を通じて、新しいメンバーのために広告を出しています。多くのコーポレーションが[リクルート用フォーラム](#)を利用する一方、インゲームのチャンネルを使用して募集をかけるコーポレーションもあります。また、非常に多くのコーポレーションはゲーム内の[コーポレーションリクルートツール](#) (リンク先英語)を使っています。リクルートについての更なる情報は[こちら](#) (リンク先英語)をご覧ください。

8.3 コーポレーションやアライアンスの特長は何ですか？

コーポレーションは通常同じ時間帯にプレイし、緊密な関係を構築しているコミュニティになります。他のオンラインタイトルの『ギルド』や『クラン』と同じ役割を果たしています。コーポレーションはお互いの協力を促進するために、ステーション内にオフィスを借りたりすることも可能です。また所属するプレイヤーに課する税金の額も変更でき、いくつかのコーポレーションではNPCコーポレーションよりも低く設定されています。

アライアンスは、共通の目標に向かって一緒に作業をする複数のコーポレーションを示します。単純に自らの保護のためであれば、特定の宙域を征服するためかもしれません。コーポレーションは、アライアンスの一員でなければソーラーシステムの領有権を主張することはできません。

8.4 どうすればコーポレーションやアライアンスを設立できますか？

カプセラは基本的なスキルを訓練し、CONCORDにわずかな費用を支払うことによってコーポレーションを設立することができます。コーポレーションを設立するために必要な会員数の制限はありません。またアライアンスはEVEコーポレーションのCEOであれば、どのカプセラでも設立することができます。しかし、設立するためのスキルを訓練するには時間がかかります。またCONCORDに支払う費用と維持費も高額ですので、多くのカプセラは協働する必要があるでしょう。コ

ーポレーション管理に関する詳しい情報は[こちら](#)（リンク先英語）をご覧ください。

8.5 他のコーポレーション/アライアンスにどうすれば宣戦布告できますか？

EVE Onlineのすべてのコーポレーションやアライアンスは、別のコーポレーションまたはアライアンスに対して宣戦布告することができます。その是非は、メンバーの投票で決められます。戦争状態にあるコーポレーションやアライアンスはCONCORDという、四大国家間の交路を見張っている警察軍隊の介入なく、戦闘をすることができます。戦争の詳細については[こちら](#)（リンク先英語）をご覧ください。

8.6 数時間だけフリートに参加したいのですが、どうやって見つけばよいのでしょうか？

カプセラは[フリート検索](#)（リンク先英語）ツールを使用してフリートを見つけ、参加できます。いくつかのフリートは、特定のコーポレーション、アライアンス、または特定のセキュリティのカプセラのみに制限されています。すべてはフリートが何を計画しているかによって変化します。警戒心の強いカプセラであれば、友人やアライアンスのメンバーがいないフリートに参加するのは注意したほうがよいでしょう。

8.7 国家間戦争とは何ですか？ どうすれば義勇軍に参加できますか？

安全な領域の中核を構成する四大勢力は必ずしも友好的ではありません。カルダリ連合がほぼ二世紀前にガレンテ連邦から離脱して以来、ガレンテとカルダリはある程度戦争状態になっています。アマー帝国は何年も前に奴隷制から脱却したミンマター共和国とその自由を謳う戦士達と、頻繁に小競り合いを続けています。

義勇軍は自分の選択した勢力のために戦うカプセラから構成されています。カプセラは、参加したい勢力と良好な関係を持っている必要がありますが、それ以外の制限は特にありません。もしそれが望みなら、ミンマターのカプセラがかつてのアマー人の領主に気に入られるため、アマー義勇軍に参加することも可能です！

四つの義勇軍組織は以下の通りです。カプセラは勢力が所有するステーションであればどこでも、参加要請を行うことができます。国家間戦争の詳細については[こちら](#)（リンク先英語）をご覧ください。

- [アマー帝国](#)：第24隊帝国十字軍
- [カルダリ連合](#)：連合プロテクトレイト
- [ガレンテ連邦](#)：連邦防衛同盟
- [ミンマター共和国](#)：連盟自由軍

PART 2

EVEでは何ができますか？



第9章 採掘

9.1 採掘とは？

EVE Onlineでは、ニューエデンの宇宙に点在する小惑星群から価値のある鉱石を掘り出す一連の作業を採掘と呼んでいます。

9.2 採掘にはどんな艦船が必要ですか？モジュールやスキルはどんなものがいいですか？

基本的にはタレットを装備できる艦船であれば、採掘モジュールを装備して採掘を行うことができます。極端な話、戦闘用の大型戦艦でもタレットスロットさえあれば採掘を行うことは可能ですが、効率よく採掘を行いたいのであれば、それに特化し、クラス最高レベルの採掘量を誇る採掘艦を使うのがオススメです。ごく基本レベルの場合、採掘のキャリアをスタートさせるために必要なのは艦船と採掘モジュール、およびレベル1の採掘スキルだけです！卒業したてのカプセラなら誰でも今すぐ採掘を始められます。採掘に関するさらに詳しい情報は[こちら](#)（リンク先英語）をご覧ください。

9.3 採掘できる鉱石にはどんな種類がありますか？場所によって掘れる鉱石の種類も変わりますか？

基本的な鉱石には16種類のタイプ（リンク先英語）があり、それぞれ

にいくつかの派生種が存在します。各鉱石にはまた、それぞれ異なる割合で8種類の基本的な無機物（リンク先英語）が含まれています。誰もが比較的安全にアクセスできるハイセキュリティのアステロイドベルトには、主にベルドスパーやスコダイトといった、ありふれた種類の鉱石しかありません。逆にローセキュリティや、CONCORDに守られていないようなさらに深い宙域には、非常に高価で貴重なアステロイドが存在します。ニューエデン内の鉱石の分布についての詳しい情報は[こちら](#)（リンク先英語）をご覧ください。

9.4 採掘はアステロイドベルトでしかできないのですか？他にも採掘できるサイトはありますか？

アステロイドベルトは、ニューエデンで最も簡単に採掘ができる場所です。しかし鉱石はそこだけに存在するわけではありません！探索関連のスキルを極めているカプセラであれば、強力なスキャンプローブの力を借りて、今まで誰も足を踏み入れていないような未開のアステロイドポケットを発見することもできます。さらに極稀に、セキュリティの高い宙域で、普段見られないようなグレードの高い鉱石に出会うこともあります。探索と希少鉱石の発見についての詳しい情報は[探索ガイド](#)（リンク先英語）をご覧ください。

9.5 採掘を効率よく行うコツはありますか？

採掘の効率を高めるには、まず採掘関連のスキルをトレーニングし、採掘量を最大化するのに最適な艦船を手に入れましょう。その上で効率性を上げる採掘方法がいくつかあります。多くのカプセラはコンテナを宙域に放出し、採掘した鉱石をそこに積み込みます。こうすれば採掘した鉱石を積み降ろすために何回もステーションへ往復する手間を省けます。ただし中には、影からそういったプレイヤーのコンテナを虎視眈々と狙う連中もいますのでご注意ください。

9.6 採掘は1人でやったほうがいいですか？

単独のカプセラはアステロイドフィールドで簡単に個人作業に明け暮れ、必要とするだけの鉱石を入手できます。しかし、他のプレイヤーと協力することで驚くほどの効率で採掘を行うことができます。良く組織された採掘カプセラのグループは、それぞれが別々に採掘するよりも遥かに早くアステロイドフィールドをからっぽになるまで採掘できます。

9.7 たくさんの鉱石を掘りました。どうやって持って帰ればいいですか？

慎重な採掘者は、船のカーゴホールドがいっぱいになった時点でステーションに引き返します。誰かに盗まれるかもしれないというリスクをとって、より効率的に利益をあげたい採掘者は、掘った鉱石を放出したコンテナに残し、それ専用の輸送艦を取りにステーションへ戻り

ます。こういった船は何万立方メートルもの積載量があり、宙域のアステロイドフィールドに採掘者がより長時間滞在できるようにします。

9.8 持ち帰った鉱石は何に使うのでしょうか？

鉱石はそのままマーケットで売却し、手早い利益を上げることができます。しかしながら、熟練した採掘者はその労力に対する利益を最大化するために、鉱石を精製して無機物（リンク先英語）にするでしょう。精製した無機物はマーケットで鉱石と同じように他のプレイヤーに売ることができるほか、関連のスキルさえあればそれを使って新しいモジュール、弾薬、あるいは艦船などを製造することもできます。採掘関連のスキルを極めていくことで、アステロイドフィールドで過ごす時間の価値もあがっていくことでしょう。

9.9 精錬とは？

精錬とはアステロイドから採掘した鉱石から価値のある無機物を抽出する作業のことです。各鉱石はそれぞれ固有の量で無機物を含んでいます。カプセラがスキルをあげるほど、精錬の過程で無駄にする無機物の量は減っていき、手元に残る売却・製造用の無機物が増えるようになります。精錬/再精製の詳細については[こちら](#)（リンク先英語）をご覧ください。

第10章 惑星開発

10.1 どうすれば惑星を開発できるのですか？

カプセラは惑星上にコロニーを設立し、資源を採掘・収穫することができます。これらの資源は惑星から宙域へ送り出され、カプセラによって使用されることもあります。コロニーが複数あれば、より大量に高度で利益の高いアイテムを製造できます。惑星開発に関してのビデオチュートリアルは[こちら](#)（リンク先英語）をご覧ください。

第11章 製造

11.1 アイテムを製造するには何が必要ですか？

最も基本的な段階では、いくつかの基本スキルと無機物、そしてブループリントがあればすぐに製造を始めることができます。無機物はマーケットで買うか、採掘で入手できます。ブループリントは、一般的で技術レベルの低いものであればマーケットで安価に入手できます。このブループリントをうまく使えば、巨大な利益を生み出すこともできます。

11.2 どんなアイテムを製造することができますか？

ほとんど全てです。EVE Online内で見られる多くのモジュールや艦船は、カプセラによって製造されたのです。EVEにおけるリスク対報酬という構造のため、多くのカプセラは比較的買いやすく、気軽に乗り換えることのできる艦船やアイテムを選びます。そのことによってEVE Onlineのカプセラによる発展し続ける工業が成り立ち、他のオンラインゲームには無い状況を作り出しているのです。つつましい**パニッシャー級のフリゲート**（リンク先英語）から強大な**アバター級タイタン**（リンク先英語）まで、全ての艦船が熟練したカプセラの手によって生産されています。

11.3 製造の仕組みとは？

製造はステーション、もしくはプレイヤーが運営するコーポレーション所有の特定の施設で行うことができます。製造に必要な物資をそれらの施設に集め、施設内の生産ラインを借りて所定の設定を行うと、自動的に製造が始まります。製造における物資の消費効率や、製造にかかる時間効率などは関連スキルによってあげることができます。製造にかかる時間は、弾薬などの小さなものでは数分間程度ですが、主力艦などの巨大なものになると数週間から数ヶ月の時間を要するものもあります。製造に関する詳しい情報は[こちら](#)（リンク先英語）をご覧ください。

11.4 BPOとBPCの違いは何ですか？

ブループリントオリジナル（BPO）は何回でも使用でき、追加の費用は発生しません。ブループリントコピー（BPC）は使用回数に上限があり、使い終わったら新しいBPCを入手しなければなりません。ブループリントに関する詳しい情報は[こちら](#)（リンク先英語）をご覧ください。

11.5 どのアイテムを製造すれば儲かりますか？

製造でお金を儲けようと思ったら、ニューエデンの各リージョンのマーケットの動向や契約システムでの取引きの状況を注意深く観察しなければなりません。どのモジュールや艦船が利益を上げているかを観察し、利益の生まれるシステムへ移住しましょう。商売のセンスのあるカプセラは、自らの知識や経験を活かして多くの一攫千金のチャンスにめぐり合うことができるでしょう。また活発に活動しているアライアンスやコーポレーションは頻繁に他勢力との戦争を行っています。これらの幹部に大量割引購入の話を持ちかけたり、注文物資を定期的に納入する方法で稼いでいるプレイヤーもいます。

11.6 購入する以外の方法でBPCやBPOを入手する方法はありますか？

ごく一般的で技術レベルの低いBPOは、ニューエデンのマーケットでNPC コーポレーションから普通の価格で購入することができます。このBPOを大量に複製（BPC）して販売しているカプセラもいます。高性能な艦船やモジュールのブループリントの研究には、より多くの

時間とコストがかかります。勢力仕様のモジュールや艦船といったBPCを手に入れるには、その勢力に対して多大なる貢献を行う必要があります。あるいは単に暗く冷たい深宙域で、彼らの高官や高位の軍人を襲うという方法もあります。

11.7 T2とは？

EVE OnlineのテクノロジーはTレベルという区分で分類されています。基本的な艦船やモジュールは全て **T1**（リンク先英語）に分類されます。T1の艦船やモジュールは、EVE内で最も多くカプセラによるフリート活動や作戦行動に使用されています。**T2**（リンク先英語）艦とモジュールは対応するT1に比べてより高性能で特化しています。ISKを持つ目の肥えたカプセラなら、いくつかのシチュエーションでは、T2装備が多大な利点をもたらしてくれることに気がつくでしょう。テクノロジーは安くありませんが、だからこそ代わりもききにくいのです。ワームホール先にひろがる深宇宙からレポートしていたカプセラたちは、さらに進化したテクノロジーで強力な**T3**（リンク先英語）を持ち帰ってきました！

第12章 マーケット

12.1 マーケットはどう利用するのですか？

ゲーム内マーケットではあなたが必要とするアイテムのほとんどを購入でき、Neocomパネルからアクセスできます。マーケットウィンドウを開いたら、検索欄に直接アイテム名を入力して検索するか、「ブラウザ」タブをクリックして（現在のステーション・システム・リージョンで）購入可能な全てのアイテムを表示させることもできます。マーケット画面で買いたいアイテムが見つかったら、リージョンで購入可能な順に並んでいるリストから直接購入してもよいですし、あるいはもっと良い条件で購入するため「買い」注文を入れることもできます。

12.2 どのアイテムを購入すべきでしょうか？

あなたがアイテムを使用しなければならないとき、マーケットで購入する必要が出てくるでしょう。ゲームを始めたばかりの段階では、チュートリアルミッションでは入手できませんが、ゲームを進めるのに必要なスキルブックを買い揃えることから始めましょう。あるタイプの艦船に乗ったり、ある種の兵器システムを使用したり、シールドを増加したり、ドローンを使い始めたり、採掘した鉱石をより効率的に精錬したりといった希望があるのなら、それに応じたスキルが必要

です。それからあなたはより大きい、上位の艦船を買ってみたいくなり、買える範囲で最良の装備を備えたいと思うようになるかもしれません。これらのこと全てのためにマーケットは存在します。より詳しい情報は[こちら](#)（リンク先英語）をご覧ください。

12.3 マーケット上で取引されているアイテムの価格は不変ですか？

いいえ。全てのシステムで販売されている特定のアイテムの価格は大きく変動しませんが、一般的には価格は固定されていません。EVE Onlineのマーケットと経済はほぼプレイヤー主導で（少数の例外はありますが）、それゆえマーケット価格はしばしばリージョン間で異なります。特に、プレイヤーが生産することでのみ供給可能なアイテムは、マーケットのトレンドを如実に反映します。いくつかのケースでは、プレイヤー運営コーポレーションが所有するレアな艦船ブループリントによって、そのコーポレーションが当該タイプの艦船の独占権を握ったこともあります。またハイセキュリティから遠く離れた宙域では、アイテムの生産コストに加えて、生産地からその場所までの輸送コストやリスクなどの要素が価格に反映されます。このようにEVEの経済は非常に複雑です。多くのプレイヤーは予測を立て、交易路を慎重に選び、勤勉に働くことで貪欲な夢をかなえ、富を築きました。

12.4 プレイヤー主導のマーケットとはどのような仕組みなのですか？

EVE Onlineでは、その地域にどれくらいの量のアイテムが供給されているかによって、アイテムの価格が大幅に変動します。入手の難しいアイテムなどは、プレイヤーが購入した後で、さらに高い値段で転売されることもあります。価格の推移予測や厳しい統制、そして需要と供給というシンプルなメカニズムは全てプレイヤーの手にゆだねられており、これこそが経済を動かしているのです。

12.5 アイテムの価格推移を調べたいのですが、どこで見られますか？

EVEでは、マーケットで取引されている全てのアイテムについてNeoComから価格推移を調べることができます。マーケットの画面を開き、アイテムを選択したら、「詳細」タブを開き「価格推移」を開きましょう。そのアイテムに関するマーケットデータがグラフで表示され、向上心のある商人に向けたさまざまな情報が見られます。さらに詳しい情報は[マーケットガイド](#)（リンク先英語）をご覧ください。

12.6 マーケット以外にアイテムを売買する手段はありますか？

マーケットを使わずにアイテムを購入するには2つの方法があります。直接トレードと契約です。直接トレードとは、ステーションに入港中に他のプレイヤーとアイテムを交換することを差します。片方のプレイヤーがトレードウィンドウを開き、ステーション内で売却したいアイテムを置きます。購入者はアイテムの価格を入力し、こうして

トレードが完了するのです。契約は、キャラクター間・キャラクターとコーポレーション間・キャラクターとアライアンス間で（無料で）設定できます。契約によるアイテム売買は、契約の用途のほんの一部にすぎません。他にも様々な用途に使うことができます。

12.7 契約とは何のために利用するのですか？

契約は、EVE Onlineに存在するありとあらゆるアイテムを売買するのに利用できます。特にマーケットでは取り扱われていないアイテムの取引に便利です。これらには、艦船に装備するモジュールや手に入れるのが難しいさまざまなその他のアイテムなどが含まれます。また、1つの契約料金で（契約の発行手数料は1件あたり10,000 ISKです）いくつまでも、プレイヤー間でアイテムを交換できます。もしあなたが、1隻のシャトル、50,000ユニットの鉱石、または20隻のフル装備の戦艦を他のパイロットに送りたいと思ったら、契約こそがその手段になります。輸送契約は、交易キャラクターが自分の商品をシステムからシステムへ移動するのに、自分ではできなかつたり旅をしたくないときなどにもっぱら利用されます。彼らが契約を設定し、他のパイロットが定められた料金で商品を運ぶのです。中にはこの仕事を専門にしているプレイヤーもいて、彼らの多くは大容量のアイテムを一度に運べる超大型輸送艦に乗っています。契約に関するさらに詳しい情報は[こちら](#)（リンク先英語）をご覧ください。

第13章 ミッション

13.1 ミッションとは何ですか？ どうやって見られるのですか？

ミッションとは、ニューエデン内のさまざまなコーポレーションに所属するエージェントが、カプセラに依頼する仕事です。ミッションの内容は、物資をステーション間で移動させるものから、海賊を殲滅してミッションサイトから特定のアイテムを取ってくるものまで様々です。エージェントは通常、ミッション達成時の報酬としてISKを支払ってくれますが、ミッションによっては価値のある特別なアイテムをくれる場合もあります。エージェントが依頼するミッションを引き受けて達成することには、お金を得るということだけではなく、そのエージェントはもちろん、彼らの所属するコーポレーションや勢力のスタンディングもあげられるというメリットがあります。特定のエージェントからミッションを受けるためには、そのミッションへの要求スタンディングを満たしていなければなりません。ミッションの依頼を受けるには、あなたがそのエージェントや彼らが所属するコーポレーション、勢力から十分好かれている必要があります。一般には、難易度が高く報酬の良いミッションほど、エージェントやコーポレーションに対する高いスタンディングが必要になります。

13.2 利用できるエージェントはどのように探せばよいですか？

エージェントを見つける方法は無数にあります。一番シンプルな方法は、ステーションに入港し、エージェントウィンドウをチェックしてそのステーションにいるエージェントのリストを確認することです。このインターフェイスを通して、あなたがそのエージェントからミッションを受けるためのスタンディングを満たしているかどうかを確認できます。また、どのステーションからもアクセスできるエージェントファインダーというものもあり、簡単にエージェントを見つけられます。ツールについての詳しい情報は[こちら](#)（リンク先英語）をご覧ください。

13.3 どんな種類のミッションがありますか？

EVEのミッションには以下のようなカテゴリがあります：

- キルミッション : 戦闘シナリオを含み、海賊、敵対海軍、ローグドローン、その他様々なものを無効または撃墜することを要求されるミッションです。海賊の要塞を破壊したり、敵対勢力の作戦行動を阻止したり、平和な輸送団を奇襲したりなど、様々な指令がエージェントから与えられます。エージェントがこれらのミッションをオファーするときは、危険な状況に備えておいたほうがよいでしょう。 - 輸送ミッション: 指定された物資をひとつのステーションから別のステーションへ輸送するミッションです。エージェントは各々の事情や理由で、様々な物資の運搬をあなたに依頼します。一般的にはこれらのミ

ミッションにはカーゴホールドの大きな艦船が向いているでしょう。 -
トレードミッション :入手が難しいアイテムを、報酬と引き換えに要求されるミッションです。基本的に入手方法は問われませんので、とにかくアイテムを持参し、報酬をもらいましょう！

- 採掘ミッション:指定のアステロイドベルト に赴いて、特定の鉱石を掘ってくるように依頼されるミッションです。アステロイドから抽出される材料はEVEの世界の製造業において非常に大切なものです。このため、メジャーコーポレーションの多くはエージェントに依頼し、これらの材料を手に入れる契約者を雇うようにしています。

13.4 勢力やコーポレーションのスタンディングはどのようにあげればよいですか？

エージェントは必ずどこかのコーポレーションに所属し、そのコーポレーションも必ずどこかの勢力に属しています。これらに対する**スタンディング** (リンク先英語)をあげるには、とにかくエージェントのミッションを完了しなければなりません。いくつかのミッションではコーポレーションに対するスタンディングしかあがりませんが、勢力に対するスタンディングもあがるミッションもあります。一般的にはコーポレーションスタンディングをあげるほうが勢力スタンディングをあげるより簡単です。勢力スタンディングはその勢力内全てのコーポレーションに影響を及ぼすので、最も貴重なスタンディングであるといえます。

13.5 どのようにしてエージェントのスタンディングをあげればよいですか？

コーポレーション・勢力スタンディングと同じで、ミッションを完了することであげられます。あなたが個人スタンディングをあげられるのは、ミッションを完了した対象のエージェントに対してだけです。しかしながら一般的に、そのエージェントからミッションを依頼されるということは、エージェントが所属するコーポレーションや勢力のスタンディングもある程度確保できているということになります。

13.6 ミッションの各レベルに最適な艦船の種類を教えてください

ミッションは5段階のレベルに分類されます。重要およびエピックアークミッションのレベルは非公開ですが、通常のミッションは各レベルごとに存在するエージェントから選んで受けることができます。それぞれのレベルのミッションでどの艦船を使えばよいかというのは、個人の好みや状況によっても異なってきますが、基本的には以下のようになっています：

- レベル1戦闘ミッション:フリゲート級
- レベル2戦闘ミッション:巡洋艦級
- レベル3戦闘ミッション:巡洋戦艦級
- レベル4戦闘ミッション:戦艦級
- レベル5戦闘ミッション:単独ではまず無理です！仲間を集めて挑戦してください。

■ 輸送ミッション:輸送艦級

- 採掘ミッション:採掘フリゲートか採掘艦が最適ですが、あなたが採掘しやすい艦船であればどの艦船でも構いません。

また、ミッションの難易度は同じレベルの範囲内でも大きく違ってきます。そのため、いくつかのミッションオファーは難しすぎて断ることもあるでしょう。エージェントが依頼するミッションは、4時間ごとに1回まで、そのエージェントや所属国家へのスタンディングペナルティ無しで拒否できます。

13.7 ロイヤルティポイントとはなんですか？

多くのミッションは達成すると、対象エージェントが属しているコーポレーションから**ロイヤルティポイント** (リンク先英語)を受け取れます。該当コーポレーションが運営するステーション内のロイヤルティポイントストアと呼ばれる場所で、艦船・インプラント・モジュール・スキルなど様々なアイテムを手に入れることができます。交換の方法は簡単、ロイヤルティポイントストアにアクセスして、表示されるアイテムの中から交換可能なものを選ぶだけです。アイテムの中には、ロイヤルティポイントに加えてお金 (ISK) や特定のアイテムが必要になるものもあります。

13.8 ミッションの回数には上限がありますか？

ミッションの回数に上限はありません。何人かのエージェントは1体のキャラクターに対して一度しかミッションをオファーしませんが、何度でもあなたにミッションを与えてくれるエージェントにも常に話しかけられます。

13.9 どの勢力やコーポレーションに所属するエージェントからミッションを受ければいいのでしょうか？

基本的にはあなたの好み次第です。ただ、ゲームをプレイし始めたばかりの頃であれば、まずキャラクターが所属する勢力に絞ってミッションを行うことをオススメします。その後は、自由にニューエデンに存在する様々な勢力やコーポレーションを調べて、自分が貢献したいと思った勢力のミッションをやってみるとよいでしょう。特定の勢力やコーポレーションに所属するエージェントを検索するにはエージェントファインダーが便利です。ひとつ気をつけていただきたいのは、ある勢力に貢献するということは、その勢力の敵対勢力からもその分嫌われる可能性があるということです。例えば、アマー人のミッションをこなせばこなすほど、敵対勢力であるミンマター共和国はあなたを嫌いになるでしょう。そのうち、ミンマター領に足を踏み入れようものならミンマター勢力から攻撃されるほど嫌われてしまうかもしれません。あなたを嫌っている勢力のスタンディングは後から回復することもできますが、嫌われていればいるほど挽回するには大変な労

第14章 ゲームについて

14.1 ゲームの動作環境は？

現在の動作環境については[こちら](#)をご覧ください。

14.2 ゲーム中に問題が発生しましたが、どこに連絡すればよいですか？

ゲームマスターにご連絡ください。ゲーム内でNeoComの「ヘルプ」ボタン（F12）を押しEVEサポート>「サポートチケットの新規作成」オプションを選ぶか、EVE Onlineの[ウェブサイト](#)からサポートチケットを作成してください。ウェブサイトからEメールでサポートチケットを作成していただくことも可能ですし、直接support@eve-online.comまでメールを送っていただくこともできます。カスタマサポートについての詳細は[こちら](#)（リンク先英語）をご覧ください。

なお、電話やその他のサポートは現在提供しておりません。お問い合わせは全てサポートチケットを通して対応させていただいておりますのでご了承ください。

力をともないます。ミッションを請け負うときには、その内容がどの勢力やコーポレーションにどのような影響を与えることになるのかにも気をつけて、慎重に請け負うようにしましょう。EVE Onlineに存在する勢力の詳細については[こちら](#)（リンク先英語）をご覧ください。

13.10 エピックアークとはなんですか？ どこで見つかりますか？

エピックミッションアークは、分岐ストーリータイプの一連のミッションの総称です。標準的なミッションとは異なり、エピックミッションアークでカプセラは、道中いくつかの選択をすることになります。ミッションのストーリー内において、いくつかのポイントで2つ以上のミッションから1つを選ばなくてはならないのです。各ミッションアークにはいくつかの分かれ道があり、それぞれの道が異なるミッションと報酬を提供します。エピックミッションアークをまず試してみたいと思ったら、チュートリアルミッションの中でも紹介される、初心者向けのエピックミッションアークを依頼してくれる[シスターアリトゥラ](#)（リンク先英語）にコンタクトを取ってみてください。この初心者向けのアークを請けるためには特別な条件やトレーニングは必要ありません。彼女のいるステーションに入港し話しかけるだけで始めることができます。その他のエピックアークを依頼してくれるエージェントを見つけるのは簡単ではありませんが、以下のリンクでヒントが見つかるかもしれません。[Epic Arc Wiki](#)（リンク先英語）

14.3 GMからサポートチケットの返信が来ないのですが、どうすればよいですか？

お送りいただいたサポートチケットは、サポートシステムに登録された順番に回答させていただいております。場合によっては回答を差し上げるまで少しお時間をいただく場合もございますが、全てのお問い合わせには出来るだけ早くご返答差し上げております。※同じ内容のお問い合わせを再度お送りいただくことで、最初のチケットに対する回答が早まったり、回答の待ち時間が短縮することはございませんのでご注意ください。

14.4 定期メンテナンスはありますか？

はい、EVE Onlineでは毎日11時（UTC）から約30分ほどダウンタイムがあります。パッチなどが当たったりする場合は終了時刻が延長される場合もありますが、この場合はEVEのウェブサイト（リンク先英語）やログイン画面などでその都度お知らせしております。またエクспанションなどの導入により長時間のメンテナンスが行われる場合も事前に詳しい情報をお知らせいたします。

14.5 ゲームのプレイ料金は1ヶ月いくらかかりますか？

EVE Onlineは月額1,500 NXPです。ただしサービスを複数月購入すると、料金がお得になります。例えば1年分のサービスを購入すれ

ば、価格は月当たり1,000 NXPとなります。他にも様々な特別オファーが随時行われておりますので、日本語公式フォーラムまたは日本語コミュニティサイトニュースをご確認ください。

14.6 PLEX とはなんですか？ どのように使うのですか？

PLEXは30日間パイロットライセンスエクステンションのことを意味し、EVE Onlineのサービス料金を支払うもうひとつの手段です。- PLEXはゲーム内のマーケットで売買され、急ぎでISKが必要なのにゲームプレイで稼ぐ時間がないときなどに、ウォレットにISKを追加する方法のひとつとなっています。PLEXはEVE Onlineのウェブサイトでも購入でき、ゲーム内で売却してISKを稼ぎ、他の支払いに使用することができます。PLEXを購入したプレイヤーは、それを30日間のゲームタイムの購入にも充てられます。本システムは全てのタイプのプレイヤーに機能するようになっています。例えば、ゲーム内で巨万のISKを築き上げているプレイヤーは、この仮想通貨を使うことでゲームタイムを購入できます。あるいは毎日ゲームをプレイする時間がなかなかとれないけれど、ワンランク上の船やモジュールを買うためにISKを欲しい人などは、PLEXを入手して他のプレイヤーに販売し、ある程度まとまったISKを稼ぎ出すこともできます。PLEXについてのさらに詳しい情報は以下のサイトをご参照ください：

- PLEXについて
- PLEXの購入方法
- PLEXをゲーム内で売買する方法

14.7 Aurumとは何ですか？ どのように使うのですか？

Aurumはニューエデンで使われているもうひとつの通貨で、マーケットや契約以外での購入に使用されます。あなたのカプセラをその他大勢から際立たせる、例えばおしゃれで新しい服飾品などのアイテムをノーブル取引所で購入するときに使われます。Aurumの入手方法や購入できるアイテムなどの情報は[こちら](#)（リンク先英語）をご覧ください。





CCPはEVE Onlineのアップデートにあわせた頻繁な更新を本ガイドに加えられない可能性があることをご了承ください。文書内には時によって古い情報が記載されていることがあります（本バージョンの作成日はガイドの最終ページにあります）。最新のフィーチャー内容やパッチについての情報はcommunity.eveonline.comをご覧ください。またアップデートや新リリースによる影響に関しては、[エンドユーザーライセンス](#)でご確認ください。