

野菜・果物・花

みんなで作ろう！サンシャインデータ【作物編】

[見てみる](#)

多期作について

種一つで何回出荷できるのかを表している。
 普通は、一回刈ってしまえば、次の種を植えるのだが
 多期作の場合その回数分、育てる事ができる。

1期目の増産率は基本的には2期目に引き継がれる、しかし、マイミクに一つ取られるごとに、引き継がれる増産率は4%減少する。

例：1期目で増産率100%で3個お裾分け 2期目は88%からスタート
 1期目で増産率100%で25個お裾分け 2期目は0%からスタート

収穫完了時間の情報があればコメントをお願いします。

収入効率について

[拡大](#)

レベル	名前	タイプ	収穫完了まで(分)	種の価格	売値(1個)	経験値(1個)	1時間あたりの収入(増産率0)	1時間あたりの収入(増産率100%)
0	ニンジン	新作	00分45秒	2	0.2	0.025	4.00	10.67
1	かぼちゃ	新作	00分30秒	15	1.5	1.00	3.00	8.00
2	トウモロコシ	新作	00分30秒	15	2	1.25	3.75	9.44
3	トマト	新作	10分30秒	34	3	1.47	3.90	11.05
4	ナス	新作	13分45秒	43	4	1.95	4.35	12.06
5	りんご	2期作	24分45秒	70	4	1.78	4.85	12.87
6	メロン	新作	17分45秒	65	6	2.45	4.94	13.76
7	いちご	3期作	48分30秒	218	6	2.24	4.99	14.66
8	ブドウ	2期作	38分45秒	119	7	2.85	5.90	14.94
9	金糸瓜	3期作	55分45秒	195	7	2.67	5.99	15.52
10	鷹豆	2期作	47分45秒	150	9	3.44	6.36	15.91
11	マンゴ	2期作		287	9			
12	アボカド	2期作		294	14			
13	レモン	2期作		425	13			
14	レイン	2期作		304	15			
15	ジャコ	2期作		336	13			
16	バナナ	2期作		387	17			
17	梅	3期作		476	15			
18	ハエトリ草	2期作		391	18			
19	橘	2期作		495	16			
20	バナナ	2期作		316	18			
21	きんぴら	2期作		359	16			
22	密林みかん	2期作		408	24			
23	リュウカン	3期作						
24	紅アツメ	2期作						
25	シュガーコーン	3期作						
レベル	名前	タイプ	収穫完了まで(分)	種の価格	売値(1個)	経験値(1個)	1時間あたりの収入(増産率0)	1時間あたりの収入(増産率100%)
5	シソ	新作	52分30秒	1007	42	5.15	0.06	21.06
7	センブリ	新作	51分45秒	1368	46	5.39	0.53	22.59
9	カラシオボシマ	2期作	68分45秒	2036	41	4.39	0.17	24.41
11	ザク	2期作		2195	44			
13	パリエンジュ	3期作		3195	43			
15	本園でんせいの	3期作		2195	44			
17	金魚草	3期作		3195	43			
	ハイオレト	?			26			
	ユリ	?			38	2.30		

[表を詳しく見る・編集する](#)

2期作は種を蒔いてから2回目の収穫を終えるまでの最短時間、3期作は3回目の収穫を終えるまでの最短時間を「収穫完了まで」と考えています。

花は **増産率100%近い状態で収穫できる場合** はかなり効率がいいですが、マイミクにお裾分けしまくっていつも25個しか残らない・・・って人は全くといっていいほど稼げない作物ですね。

野菜・果物に関しては、育成可能なレベルが高い作物ほど稼げるようです。 (ニンジンはカボチャ・トウモロコシよりも収入の効率はいいですが、 の図にあるように経験値効率がひどいのでオススメはしません。)

経験値効率について

[拡大](#)

名前	経験値(1個)	経験値(50個)※	1時間あたりの経験値(50個出荷時)※
ニンジン	0.0125	0.625	0.833
かぼちゃ	1.08	51.5	6.867
トウモロコシ	1.25	62.5	6.944
トマト	1.47	73.5	7.000
ナス	1.85	92.5	7.115
りんご	1.78	178	7.139
メロン	2.45	122.5	7.206
いちご	2.24	336	7.218
ブドウ	2.85	285	7.280
金糸瓜	2.67	400.5	7.269
鷹豆	3.45	345	7.300

表を詳しく見る・編集する

経験値は実際はもっと細かい値ですが、ここでは有効数字3,4桁で扱っています。

の表では、2期作の作物は50個×2=100個、3期作の作物は50個×3=150個収穫したとして計算しています。マイミクに一瞬で限界まで作物とられちゃって全て最低収穫数・・・という特殊な場合あんまりあてにはなりません。(笑) とりあえずこの条件で計算してみると、花はそんなに経験値効率をよくないようですね。

でも実際は常にPCの前に貼り付いて、収穫可能になったらすぐ収穫するっていう場合はほとんどないと思うので、「とりあえずレベル高い野菜・果物を優先的に育てると経験値いっぱいもらえる。」ってこと？

メモ(情報: 掲示板の投稿より)
センノウ1個・・・経験値5.255

情報追加・計算ミス指摘・ご意見募集

過去の投稿

- ・ ユリ>>種(32分)>>発芽(3時間12分(0~-2分))>>子葉(8時32分(0~+1分))>>本葉(8時32分)>>つぼみ(11時12分)>> -- あちやの (2009-09-24 03:30:31)
- ・ うお、間違えて途中送信しちゃった^^; 招待特典のユリのデータです。発芽と子葉の時はちょっとよそ見してました・・・。ユリは単作で32時間ですかね。発芽と子葉の時間は要検証です、すみません。 -- あちやの (2009-09-24 03:34:50)
- ・ まとめデータにユリ追加しました。ところでカラタネオガタマの50時間あたりの粗利は1220くらいじゃないですかね? -- あちやの (2009-09-24 04:13:02)
- ・ GJ! おつです -- J君 (2009-09-24 13:47:07)
- ・ カラタネオガタマの1個辺りの経験値の部分が間違ってるのそれ以外の部分が間違ってるのかは知りませんが数字がかみ合ってません -- s y s (2009-09-26 00:25:06)
- ・ >sysさん カラタネオガタマは2期作なので経験値(50個)のところ100個分の経験値が入っているため、混乱を招いていますね。経験値(50個)は経験値(増産100%)と表記した方が間違いないかと思います。 -- NEY (2009-09-26 17:09:24)
- ・ Googleドキュメントいいですね。以前書き込んだ表が不要となったので削除しておきました。 -- yukke (2009-09-26 18:47:49)
- ・ ちょっと計算してみました。1時間以上のステージには必ず普通肥料(30円)を入れた場合の50時間粗利は、かぼちゃから豌豆まで全部マイナスになるんですね。ところで、複数行書ける掲示板とかはないですか。計算結果が書き込めませんです(T-T)(T-T)(T-T)(T-T)(T-T) -- まるちゃん (2009-09-27 01:07:25)
- ・ >まるちゃんさん 増産0%としてもブドウ以降はマイナスになりませんかよ。2回目以降の収穫は2ステージ*? です。あと50時間当たりというのは意味が無いと思います。複数行のデータについてはupローダーにUPしてURLを張ればよいと思います。 -- クレス (2009-09-27 12:58:30)
- ・ >クレスさんandまるちゃんさん 50 -- そそ (2009-09-27 15:02:17)
- ・ >クレスさんandまるちゃんさん 間違っって途中で投稿してしまいました^^; わざわざ50時間当たりで算出する意味はありませんが、弾き出した値を50で割ればいいだけなのでデータとしては有用かと思います。なおざっと計算したところ、花ならば毎ステージ肥料をやった方が単位時間あたりの粗利は増えるようです。 -- そそ (2009-09-27 15:09:09)
- ・ >そそさん 単位時間当たりとしてなら有用ですね。ザクロまでは果物同様若干ながら時給は使用すると減ると思ってましたが、こちらミスりましたかね。 -- クレス (2009-09-27 15:30:29)
- ・ 畜産アローカナ卵1個の経験値は1.64でした。修正できる人お願いします -- アローカナ (2009-09-28 11:03:55)
- ・ アローカナ正確には1.636です -- m (2009-09-28 20:08:46)
- ・ 各成長過程の画像があるといい -- 名無しさん (2009-09-28 23:38:43)
- ・ クワの実の経験値は1個4.75でした(画面上) -- 牛 (2009-09-29 02:08:13)
- ・ タンポポの成長について、表中の記述が間違っていますか? 子葉 本葉13:20 本葉 つぼみ13:20だと思います -- たんぽぽ (2009-09-29 03:13:52)
- ・ クワの実正確には4.752です ザクロの2回目の成熟時間33.35時間 -- m (2009-09-29 13:36:47)
- ・ マンゴの経験値は、3.1/個でした。 -- 道化師 (2009-09-30 15:41:58)
- ・ 育成時間には2回目以降も反映されているのに、売価合計は1回分しか反映されていないのは何故? それによって粗利はかなり変わると思うのですが...私の考え方がおかしいのでしょうか? -- さちぞう (2009-10-02 06:28:52)
- ・ 勘違いでした。ごめんなさい。 -- さちぞう (2009-10-02 13:21:17)
- ・ データ更新まだですかー、せっかくみなさんが報告してくれてるのに -- 名無しさん (2009-10-03 08:08:23)
- ・ (2009-10-03 08:08:23)の名無しさん>集まった情報を全て整理して正しい更新をしなければならぬし、サイトの運営ってけっこう大変ですよ? ボランティアで情報提供してくれるだけでも、ありがたいことです。更新遅延は運営側もわかってるはずですから、これから期待しましょう! やっとメンバーも増えたことだし -- ぶどうの種 (2009-10-03 11:07:42)
- ・ レモン1個の経験値 4.24(画面上) -- 名無しさん (2009-10-03 11:28:05)
- ・ キンセンカと金魚草の種の値段が間違ってます。キンセンカ 3412 金魚草 3630 -- noel (2009-10-03 22:06:38)
- ・ 1個ずつ個別に収穫物売っていくと、経験値に多少の幅があるのがわかると思うんだけど、ここでいう経験値って100個売った際の経験の1/100とかで算出してるん? -- 名無しさん (2009-10-04 10:25:27)
- ・ 途中送信orz それとも、画面に出る増加経験値の数字ってそのものの数字じゃなく、売った後の経験と売る前の経験の差を四捨五入とかして表示してるんかしら。それなら幅があるように表示されるのもわかるんだけど。 -- 名無しさん (2009-10-04 10:28:36)
- ・ 例えば、仮に経験が0.125の産品があったとして、画面表示が小数点以下2桁の場合、1個目は0.12(単純に2桁まで)or0.13(3桁目を四捨五入)で表示、2個目を売ると累積で0.25になるから、前者の場合は0.25-0.12の0.13が表示されて前回と違う数値になる...後者だとこの逆って意味。 -- 名無しさん (2009-10-04 10:33:17)
- ・ 別に正しい値でなくても構わないから、更新して欲しいです。wikiってそういうものだと思いますし(後から修正される)。それよりもせっかく情報提供してくれてる人が、更新されずにやる気をなくされるのが心配。 -- 名無しさん (2009-10-04 14:08:57)
- ・ マンゴのMAX収穫時の経験値効率を計算してみました。マンゴー1個で3.10expなので、 $3.10 \times 150[\text{exp}] / 63.65[\text{h}] = 7.3056[\text{exp/h}]$ のようです。 -- 名も泣き百姓 (2009-10-04 14:43:56)
- ・ マンゴー、開花から8時間22分30秒で熟します -- (. . .) (2009-10-04 19:11:38)
- ・ レイシ1個の経験値は4.915でした -- (2009-10-05 10:41:28)
- ・ マンゴの種発芽まで5時間 -- あいんこ (2009-10-06 11:14:33)

ザク口の経験値は、4.44 / 個 (画面上) でした。 -- 道化師 (2009-10-06 12:33:48)

- マンゴーの経験値1個売りで2.67でした -- 名無しさん (2009-10-06 16:10:52)
- すいませんマンゴーじゃなかったとですorz金糸瓜だったorz -- 名無しさん (2009-10-06 16:11:57)
- クワの実1個で4.75 10個で47.52 50個で237.59 100個で475.19 (exp) でした -- 七誌さん (2009-10-06 17:51:42)
- 管理人や副管理人が畑LV 1 1とかなのね...もっと高LVの人が必要だと思いますが、それに管理人達更新する気ないみたいw -- 名無しさん (2009-10-07 02:55:32)
- <http://futaba.usamimi.info/sunshine/> こっちのサイトの方が計算とか優れてる。後は1時間当たりの計算を各自ですればok -- 名無しさん (2009-10-07 02:59:35)
- 経験値効率はどのような式で出されているのでしょうか? -- cray (2009-10-07 11:57:05)
- =60/成熟期間*(*1)+IF(K34="単作",1.5,IF(K34=" 2期",2,2.5)) このデータを参考にexelで式を立てたのですがこちらの情報とくい違ってしまいました... 間違い・指摘あったらお願いします -- cray (2009-10-07 12:07:16)
- =60/成熟期間×(*2)+IF(K34="単作",1.5,IF(K34=" 2期",2,2.5))です; コピペしたら変なように認識してしまったようです... ごめんなさい>< -- 名無しさん (2009-10-07 12:11:36)
- orz -- cray (2009-10-07 12:13:56)
- ザク口の経験値は50個で222.03 100個で444.06 300個で1332.20でした。恐らく一個につき4.44066...かと思われます -- K3 (2009-10-08 00:28:19)
- >>crayさん<http://www1.atchs.jp/sunshine2/>なら正しく書き込みそうです。経験値効率は右上のデータまとめをDLすれば詳しく式がわかりますよ。 -- クレス (2009-10-08 19:20:59)
- レモンの経験値 10個売り>42.39、100個売り>423.92でした -- 名無しさん (2009-10-09 17:52:19)
- 右上のまとめデータの50hあたり粗利益の計算式間違ってますね。売価合計の時点で収穫回数が計算されているのにさらに収穫回数がかけられてしまっています。カラネオガタマとザク口の値は半分になるはず。 -- 匿名A (2009-10-12 00:18:59)
- 今「サンシャインデータ作物編」を見たら色々変な風に弄られてました -- 通りすがり (2009-10-15 09:22:57)
- データまとめの作物と花に予想時間を入れてみました -- 名無しさん (2009-10-16 18:36:15)
- 1日1回のプレゼントでひまわりを手に入れました。お店に売ってないからレアなのかな...? -- ふ、 (2009-10-18 01:38:29)
- なんだか天堂鳥なる花の種を手に入れましたが..... 解説が中国語で読めない..... -- タの人 (2009-10-18 02:05:42)
- 自分もさっきの一日一回プレゼントで、ひまわりの種(作物)、天堂鳥の種(花)をもらいました。データとってみます。 -- 名無しさん (2009-10-18 02:52:51)
- 天堂鳥 花言葉: どのような時、どのような場所に居ようが、愛する人があなたの事を待っている事をけして忘れない様に。 -- k (2009-10-18 03:53:39)
- ひまわり 種 発芽 12時間18分 -- 七氏 (2009-10-18 08:05:44)
- 天堂鳥 金のなる木 ストレチアって名前がログイン毎に変わってる(^_^) -- s (2009-10-18 12:49:55)
- 天堂鳥からストレッチアに変わってる...高く売れるといいな。 -- (・・) (2009-10-18 13:05:33)
- ストレッチア(天堂鳥) 種 発芽35分 -- 名無しさん (2009-10-18 13:38:18)
- 発芽 子葉 3時間36分 -- 名無しさん (2009-10-18 13:39:26)
- ログインプレゼントで亀いただきました。 -- 名無しさん (2009-10-18 18:49:13)
- ひまわり 発芽 子葉 16時間24分 -- 七氏 (2009-10-18 19:23:46)
- 植えたはずの天堂鳥がなくなりました... -- 名無しさん (2009-10-18 19:25:32)
- wikiなんだからみんなで更新するのが良いと思うんだ。管理人に押し付けるのはWEBサイトだけでいいでしょ -- 名無しさん (2009-10-19 16:30:03)
- 単位時間当たりの経験値には整地とかの経験地入ってないんですね。入れたらニンジンももう少し稼げると思うんだけど -- 名無しさん (2009-10-19 16:33:03)
- ストレッチアは単作、1個あたり経験値2.6、売価43でした -- 名無しさん (2009-10-19 19:33:35)
- 更新しようにも画像のUPは管理人しか出来ないんだから... 他のスプレッドシートからでもいいからSSとって更新してもらえませんか? 副管理人さん? -- 名無しさん (2009-10-20 12:02:33)
- ひまわり 単価31円 経験値7.7066でした。 -- 名無しさん (2009-10-21 16:22:51)
- 課金で宝の地図を買ったら「ばたん」の花が出てきました -- A r i e s (2009-10-23 03:03:48)
- ひまわり三期作目突入しました。 -- 名無しさん (2009-10-23 08:59:17)
- (宝の地図 の)チュウリップ 単作で@35円 経験値5.18でした。 -- 名無しさん (2009-10-23 14:34:12)
- 宝の地図で、カーネーションとラブツリーが出ました。どちらも花です。カーネーションは単作で、35コイン、経験値5.18でした。 -- 名無しさん (2009-10-23 18:06:37)
- 水稲、キノコ、パブリカ、ヒョウタン追加。単価、経験値どうなのかな? -- 名無しさん (2009-10-23 20:42:09)
- 前に書かせていただいたばたんの花が咲きました。単価35円、50本で1750円です。 -- Aries (2009-10-24 00:16:41)
- 宝の地図1から出た -- nni (2009-10-24 03:30:02)
- うわ、途中で送ってしまった。「ばたん」と「チュウリップ」ですが、花、1期作、売値は35円/1個、経験値は259.00/50個でした。 -- nni (2009-10-24 03:31:26)
- ラブツリー 単作 売値77コイン 経験値9.6 でした。 -- 名無しさん (2009-10-24 06:54:39)
- 水稲・パブリカの経験値はひとつ当たり5.57 でした。売価は15です。 -- ドラミ (2009-10-26 16:32:36)
- 既出だったら申し訳ないです。利益/hの値おかしくありませんか? 売上を要した時間で割っている気がします。(売上一種値) = 利益を要した時間で割るべきでは? -- ペすか (2009-10-27 09:24:22)
- ひょうたんは、50個で278.38 -- とか (2009-10-27 22:45:27)
- 全肥料の利益率を修正したバージョンを作ったので、編集者さん、元のファイルに貼り付けてください。
http://spreadsheets.google.com/pub?key=tlz_qB7VsOUE9O4ba_7BeLw&output=html -- あ (2009-10-29 13:36:31)
- すみません、こっちは <http://spreadsheets.google.com/ccc?key=0An0VkyYgVEUGIdE16X3FCN1ZzT1VFOU80YmFfN0JITHC&hl=ja> 上のはコピーできないようです。 -- あ (2009-10-29 13:38:06)
- よろしく -- いちご (2009-11-02 23:16:49)
- スプレッドシート、なぜか更新できなかった。のでコメントで報告。 -- なす (2009-11-16 01:40:47)
- 15 竹 4 1:32:00 2:32:00 7:42:00 5:32:00 25:00:00 -- なす (2009-11-16 01:43:00)
- Lv 名前 成熟回数 発芽 子葉 本葉 開花 成熟 成熟時間 -- なす (2009-11-16 01:43:36)
- なんでキュウリの経験値効率がのってないの! -- 名無しさん (2009-11-22 20:28:40)
- 経験値、キンギョソウ4.48 金盞花4.33 リュウガン6.09 バナナ5.87 桃4.76 チェンチン2.81 竹2.37 サクランボ5.05 蜜柑6.87 -- にがりん (2009-12-16 11:06:35)
- キノコの種を1日1回のログインでもらったんですけど、これは売ってないんですけど詳細分かる人いますか?そもそもキノコって孢子では? -- 名無しさん (2009-12-16 14:24:17)
- そばの経験値2.00でした。 -- 名無しさん (2010-01-01 13:23:44)

これから4649 -- かりん (2010-05-06 14:41:43)

- よろしく -- てんこ (2010-06-17 21:35:34)
- プーアル茶の種の入手方法わかるかた おしえてくださいな ~ > < ; ; -- はな (2011-06-08 10:00:08)

名前:

コメント:

投稿