
EVE-Pilotenhandbuch

Revelation Edition

version 2.5 • 16.03.2007



Author:
buddz taki

Inhalt

EVE-Abkürzungen	4
Skill-Guide	7
Skills, aber welche?	7
1. Learnings	7
2. CPU- und Poweroutput erhöhen.....	8
3. Hilfe, mein Cap ist immer alle!.....	8
4. Panzerung und Repair-Systeme.....	8
5. Schilde geben Schutz.....	8
6. Spaceship Command.....	9
7. Speed-Skills:.....	9
8. Implantate, teuer aber gut.....	9
9. Missionen	9
10. Wraks plündern	10
Newbie-Guide	11
Gute Anfänger-Fregatten	11
Fregatten - nur Anfängerschiffe?.....	12
Schiffswahl	12
Missionen-Guide	15
Agenten	15
Welcher Agent vergibt welche Missionsarten:.....	15
Skills für Missionen.....	16
Standing, Agentqualität und Missionen-Level	16
R&D Agenten	16
Piraten-Guide	17
NPC-Piraten (Rats).....	17
Komplexe (Deadspace).....	20
PVP-Piraten (Player against Player).....	21
EW-Guide.....	22
Basiswissen	22
Module:.....	23
Turret-Guide.....	25
Turret-Arten.....	25
Waffenarten.....	26
Skills für Small und Medium Turrets (Fregatten, Destroyer, Cruiser, Battlecruiser)	27
Skills für Large Turrets (Battleships).....	27
Skills für T2-Turrets.....	27
Mining-Guide	29
Mining-Schiffe	29
Erz-Arten	30
Erz-Vergleichsliste	31

Inhalt

Mineralienmenge-Vergleichsliste	32
Erz-Vorkommen	33
Scan-Guide	34
Probes Gruppen:.....	34
Notwendige Skills.....	36
Die Voraussetzungen:.....	36
Das Scannen	36
Science- und Industry-Guide.....	38
Einführung	38
1. Zum Anfang.....	38
2. Versionsverlauf	38
3. Terminologie.....	39
4. Die Anatomie einer Blueprint.....	40
5. Einen Blueprint erwerben.....	41
6. Blueprints benutzen	42
Im Interface navigieren	42
1. Jobs (1. Reiter).....	43
2. Blueprints (2. Reiter).....	44
3. Corp Blueprints (3. Reiter).....	45
4. Installations (Einrichtungen) (4. Reiter)	45
Forschung	47
1. Einführung in die Forschung	47
2. Wichtige Skills	48
3. Material Research	49
4. Time Efficiency Research.....	51
5. Copying	51
Herstellung.....	52
1. Einführung in die Herstellung.....	52
2. Wichtige Skills	52
3. Mit dem Produzieren anfangen.....	53
Fitting-Tabellen	55
Graphical Skilltree	63

,phoon	Typhoon Battleship	Imi	Imicus Frigate
AB	AfterBurner	ISD	Interstellar Services Department
AP	Autopilot	ISK	Interstellar Credits
Apoc	Apocalypse Battleship	Kern	Kernite Ore
Ark	Arkanor Ore	M1, M2, ...	Miner1, Miner2, ... (Mining Lasers)
AURORA	Auxiliary Union for Relay, Observation, Recording, & Analysis (Events), part of ISD	ME	Mineral Efficiency
BB	Blackbird Cruiser (also sometimes refers to Battleship)	Mega	Megathron Battleship, Megacyte mineral
Bist	Bistot Ore	Mex	Mexallon Mineral
BM	Bookmark	MWD	Micro Warp Drive
BP	Blueprint	Nocx / Nox	Nocxium Mineral
BPC	Blueprint Copy	ODI	Overdrive Injector
BPO	Blueprint Original	P&P	People & Places
BS	Battleship	Plag	Plagioclase Ore
BYOB	Bring your own Blueprint	PoS	Pod On Sight
BYOM	Bring your own minerals	Prod	Production
CCP	Crowd Control Productions	PE	Production Efficiency
CRC	Communications Relay Commission (Forum Moderators), part of ISD	Pye	Pyerite Mineral
CSM	Council for Stellar Management	Pyro	Pyroxeres Ore
Dom	Dominix Battleship	Rat	NPC Pirate
Domi	Dominix Battleship	Rax	Thorax Cruiser
ECAID	Equipment Certification and Anomaly Investigations Division (Bug Hunters), part of ISD	RCU	Reactor Control Unit
ECCM	Electronic Counter Counter Measures	RE	Refining Efficiency
ECM	Electronic Counter Measures	Ref	Refining
Eff	Efficiency	Ref Eff	Refining Efficiency
EW	Electronic Warfare	RoF	Rate of Fire
Harv	Harvester Mining Drone	Scord	Scordite Ore
HC	Help Channel	Scorp	Scorpion Battleship
Hed	Hedbergite Ore	SOON™	Undocumented
Hem	Hemorphite Ore	STAR	Support Team and Resources (Player Support), part of ISD
Hemo	Hemorphite Ore	T2	Tech Level 2
IC	In Character, Interstellar Correspondent	TQ	Tranquility Server
IGB	InGame Browser	T-rax	Thorax Cruiser
		Trit	Tritanium Mineral
		uBPC	Unlimited Blueprint Copy
		Veld	Veldspar Ore
		Zyd	Zydrine Mineral

AoE	Area of Effect
Alt	Alternate Character
Att	Attributes (Character statistics)
Carebear	Someone who doesn't care for Player versus Player Combat
DD	Direct Damage
Dev	Game Developer
DT	Downtime
ETA	Estimated Time of Arrival
GM	Game Master
IC	In Character, Interstellar Correspondent
KoS	Kill On Sight
LVL	Level
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role-Playing Game
Mob	Monster or Beast, Mobile Object
NDA	Non Disclosure Agreement
Newbie	starting player, one that doesn't understand the game mechanics yet
Noob	starting player, one that doesn't understand the game mechanics yet
NPC	Non-Player Character
Nube	starting player, one that doesn't understand the game mechanics yet
OOC	Out Of Character
P2P	Pay to Play
PC	Price Check
PK	Player Killer
PvE	Player versus Environment, Player versus Entity
PvM	People vs Mobs
PvP	Player versus Player
RPG	Role-Playing Game
TTYI	Talk to You Ingame
WTB	Want to Buy
WTG	Way To Go
WTS	Want to Sell
WTT	Want to Trade

AFAIK	As Far As I Know
AFK	Away From Keyboard
AKA	Also Known As
ASAP	As Soon As Possible
ATM	At The Moment
BBL	Be Back Later
BBIAB	Be Back In A Bit
BBS	Be Back Soon
BRB	Be Right Back
BRT	Be Right There
BSOD	Blue Screen of Death
BTW	By The Way
CTD	Crash to Desktop
FFS	For Sake
FYI	For Your Information
IDK	I Don't Know
IRC	Internet Relay Chat
IIRC	If I Recall Correctly
IRL / RL	(In) Real Life
IMHO	In My Humble Opinion
IMO	In My Opinion
LOL	Laugh Out Loud
LTNS	Long Time No See
NM	NeverMind
NP	No Problem
OMFG	Oh My <censored> God
OMG	Oh My God
ROFL	Roll On the Floor Laughing
ROFLMAO	Roll On the Floor Laughing My Ass Off
RTFM	Read the <censored> Manual
STFU	Shut The <censored> Up
TBH	To Be Honest
TTYL	Talk To You Later
WB	Welcome Back
WTF	What The <censored>

Skills, aber welche?

I. Learnings

Da ihr wohl alle länger als 3 Monate spielen wollt, sind die Learning-Skills am wichtigsten!

Die erhöhen enorm die Lerngeschwindigkeit.

Am besten alle erstmal auf mindestens 4 bringen. und die Advanced Skills auf 3, sobald ihr das benötigte Kleingeld habt oder sie euere Corp stellt.

Später empfiehlt es sich den Standardskill auf 5 und den Advanced auf 4

Reihenfolge dabei:

- 1. Memory > Instant Recall
- 2. Intelligence > Analytical Mind
- 3. Learning > Learning

je um 1 level, dannach

- 4. Perception > Empathy und Spatial Awareness
- 5. Willpower > Iron Will

Bei den **Advanced Skills** auch wieder die Reihenfolge:

- 1. Memory > Eidetic Memory
- 2. Intelligence > Logic

je um 1 Level, dannach

- 3. Perception > Clarity
- 4. Willpower > Focus
- 5. Charisma > Presence

2. CPU- und Poweroutput erhöhen

- Engineering auf 4
- Electronics auf 4

Nach den advanced learnings beide auf 5

3. Hilfe, mein Cap ist immer alle!

Das Problem haben wohl alle von uns schon gehabt.

Schönes neues Schiff und dann ab zum Fitten und einen fetten Afterburner oder Microwarpdrive drauf.

Tja, leider machen diese Dinger schnell den Capacitor leer.

Kann man alles auch mit Skills in den Griff bekommen.

- Energy Systems Operation auf 4
- Energy Management auf 4

Später dann auf 5

Weitere Skills zum verbessern der Energieausbeute:

- Electronics Warfare
- Energy Grid Updates
- Weapon Upgrades
- Controled Burst
- Warp-drive Operation
- High Speed Maneuvering etc.

4. Panzerung und Repair-Systeme

- Mechanic
- Hullupgrades
- Repairsystems

Alle auf 3 oder 4. für Battleships auf 5.

5. Schilde geben Schutz

- Shield Compensation auf 3 (6% geringerer capverbrauch bei schildbooster)
- Shield Management auf 3(5% mehr schild je lev.)
- Shield Operation auf 2 (medium shielbooster)
- Shield Upgrades auf 2 (shieldextender und amplifier)

Notizen

6. Spaceship Command

- Skill für das jeweilige Schiff auf 4 (Bonus auf's Schiff, je nach Typ)
Ausserdem kann man das nächsthöhere Schiff direkt skillen.

7. Speed-Skills:

- Afterburner auf 4
- Acceleration Control auf 4 (5% Bonus auf Afterburner, Microwarpdrive)
- Navigation auf 4, besser 5 (5% Bonus auf max. Speed des jeweiligen Schiffs)
- Fuel Conversation auf 3 oder 4
- High Speed Maneuvering auf 3 oder 4 (5% Bonus auf Microwarpdrive)

Agility-Skills (verbessern die Wendigkeit des Schiffs):

- Evasive Maneuvering (macht das Schiff agiler)
- Spaceship Command (2% Bonus auf Agility)
- Advanced Spaceship Command (5% Bonus auf Agility)

Implantate

- Low-Grade Snake (1-5% Bonus auf Speed)
- Snake (15-50% Bonus auf Low-Grade Snake + 1-5% Bonus auf Speed)

Die billigsten fangen allerdings so bei 35 Mio an. Teilweise habe ich Kaufgebote über 120 Mio gesehen.

8. Implantate, teuer aber gut

- Science auf 3
- Cybernetics auf 1 (je nach Implantat auch höher)

9. Missionen

- Social auf 3
- Connections auf 3
- Negotiation auf 3

Bringt mehr Punkte und Geld und ihr könnt schneller Missionen Lev. 3 fliegen

10. Wraks plündern

- Skill: Salvaging am besten auf 3 oder 4
erforderliche Skills:
 - > Mechanic 3
 - > Survey 3
 - > Electronics I
- Module: Salvager I

Wrack müssen vorher gelootet werden um Salvager einsetzen zu können.



Loot im Wrack



Wrack ist leer



Wrack schon untersucht

Salvaging muss nicht unbedingt zum Erfolg führen!

Mehrere Salvager verkürzen die Salvaging-Zeit erheblich.



Destroyer sind hervorragendes Salvaging-Schiffe. Mit mehreren Salvagern und Cargo-expandern ausgestattet kann man nach Beendigung einer Mission in Ruhe alles einsammeln, vorausgesetzt man hat während der Mission entsprechende Bookmarks erstellt.

- Die Materialien, die man durch Salvaging erhält, werden benötigt, um Rigs herzustellen.

Notizen

Gute Anfänger-Fregatten

Kampf

Minmatar:	Rifter
Gallente:	Tristan
Caldari:	Kestrel (nur Missiles) Merlin (Hybrid + Missiles)
Amarr:	Punisher

Mining

Minmatar:	Burst
Gallente:	Navitas
Caldari:	Bantam
Amarr:	Tormentor

Euren Laderaum könnt ihr problemlos mit **Cargo Expandern** erweitern (je nach Schiffs- und Modultyp bis zum 5-fachen erweitern):



> Ship Equipment



> Hull & Armor



> Hull Upgrades



> Cargo Expander Module

Am besten Erze in einen Container (Erze über Bord werfen = Jetison) ablegen und mit einem Industrial-Schiff abholen (Hauler).

Floating Container haben eine begrenzte Lebensdauer von 1-2 Std.!

HighSec 1.0 - 0.9: keine Piraten, aber viele Ore-Diebe! Also nicht afk gehen!

HighSec 0.8 - 0.5: Piraten! Waffen oder Drohnen mitnehmen!

Seit einiger Zeit ist es möglich, dass ihr Spieler, die unberechtigt Dinge eurem Container nehmen, angreifen könnt, ohne dass Concord euch attackiert (15 min.)

Allerdings wird auch gerade diese Möglichkeit häufig von Piraten genutzt, um Spieler zu einem Angriff zu provozieren. Denn sobald die Aggression von euch ausgeht wird Concord nicht eingreifen um euch zu beschützen.

Fregatten - nur Anfängerschiffe?

Rümpft nicht die Nase über Fregatten. Die sind nicht zu unterschätzen und werden oft im PVP (Spieler gegen Spieler) eingesetzt. Gut geskillte Spieler mit erstklassigen Fitting können mühelos viel grössere und Stärkere Gegner vernichten. Eine kleine Flotte kann sogar Battle-Schiffen gefährlich werden.

Fregatten-Vorteile:

- Billig und schnell zu ersetzen (daher lohnt es nicht sie zu versichern)
- Schnell und wendig (im engen orbit mit Afterburner oder MicroWarpDrive sind die von grossen Turrets kaum zu treffen). Richtig geskillt und gefittet erreichen sie locker Geschwindigkeiten von über 3.000 m/sec!
- Fregatten locken ihre Ziele um ein Vielfaches schneller als ein Battleship.
T2-Fregatten (z.B. Interceptoren) locken teilweise ein Ziel sogar in 0,5 sec! Quasi sofort!

Einsatz von Fregatten:

- Frigs sind hervorragende Scouts. Sie können schnell an ein Gate oder Station springen, alles ausspähen und weg sein, bevor sie selbst gelockt werden.
- Gegner Scrambeln (am wegwarpen hindern.)
Frigs sind schnell am Gegner ran und hindern ihn mit Warpscramblern oder -distructoren am wegwarpen.
- Gegner Jammen: am Locken hindern (Zielerfassung).
- Gegner Webben: Geschwindigkeit bis zu 90% verlangsamen. So ist selbst ein schneller Gegner für grosse und träge Kanonen ein leichtes Ziel
- Es gibt professionelle Kampfverbände, die nur aus Fregatten bestehen und jede Gegnerflotte niedermetzeln.

Vergesst schnell ein Battleship fliegen zu können. In ein Battleship einsteigen zu können und ein Battleship richtig fliegen zu können ist zweierlei. Ein Anfänger mit niedrigen Skills kann zwar relativ schnell ein BS fliegen, hat allerdings gegen eine gut gefittete Fregatte wenig Chancen! Dauert halt ein bissl länger.

Faustregel 1: je dicker das Schiff, umso schwerer ist es zu erlernen sie optimal fliegen zu können.

Faustregel 2: je grösser das Schiff, umso langsamer und träger ist es.

Faustregel 3: je teurer das Schiff, umso teurer ist das Fitting (Ein 100 Mio. teures Schiff kann locker noch einmal 100 - 200 Mio. an Fittingmaterial verschlingen!)

Faustregel 4: je teurer das Schiff, umso teurer die Versicherung!
Und die gilt auch nur für 3 Monate!

Fregatten

- Schnelles Reisen von A nach B wenn man nicht auf Laderaum und Slots verzichten will
- Missionen Lev. I
- Komplexe 1/10
- NPC-Piraten jagen im Empire 0.5 - 0.9
- Tackler (gegnerische Schiffe am wegwarpen zu hindern und /oder verlangsamen)
- Kampf
- Minern

Destroyer (Zerstörer)

- Hervorragende Salvagingschiffe (bis zu 8 Salvager gleichzeitig einsetzbar)
- Missionen Lev. I
- grösserer Cargo als bei den Fregatten
- Minern (bis zu 4x TI-Mininglaser, allserdings keine Bonuswerte auf Mining)
- 8 Waffen einsetzbar
- Kampf gegen Fregatten
- Komplexe 2/10

Nachteile:

- Geringer CPU und Powergrid, daher für Anfänger eigentlich ungeeignet, da viele unterschiedliche Skills notwendig sind, um diesem Manko gegenzuwirken.
- Voraussetzung für optimales Fitting ist die Fähigkeit grössere Schiffe optimal fitten zu können.

Cruiser

- Missionen Lev. 2 - 3
- Komplexe 3/10
- NPC-Piraten unter 0.5
- Fregatten-Killer
- Tackler (gegnerische Schiffe am wegwarpen zu hindern und /oder verlangsamen)
- Kampf

Battlecruiser

- Missionen Lev. 3
- Komplexe unter 4/10
- Kampf
- Gute Fittingwerte
- Schwere Waffen
- Gute Verteidigung

Battleships

- Optimales Fitting nur mit sehr guten Skills
- Missionen Lev. 4
- LowSec 0.0
- Kampf
- Grösste Kampfschiffe, die man auch im Empire (HighSec bis 1.0) fliegen kann
- Hohe Fittingwerte
- Schwerste Waffen
- Sehr gute Verteidigung
- Komplexe 5/10 bis 10/10

Industrials

- grosser Frachtraum, also ideal für Transporte oder als Hauler (Transport der Erze aus den Mininggebieten)
- Frachtraum lässt sich mit Cargo Expandern fast verdoppeln
- Sehr eingeschränkte Bewaffnung

Notizen

Agenten

Sucht euch Anfangs einen Agenten im Empire (HighSec 1.0 - 0.5) Hier könnt ihr von Spielern nicht angegriffen werden, da diese sofort von der Concorde zerlegt werden.

Je nach dem, welchen Beruf ihr ausüben wollt, gibt es natürlich auch verschiedene Missionsarten (Kampf, Kurier, Handel)

Jeder Agent hat eine Qualitätseinstufung von -20 (schlecht) bis +20 (top).

Entscheidend ist das eigene Standing:

- eigenes Standing > Faction der Corporation
- eigenes Standing > Corporation des Agenten
- eigenes Standing > Agent

Welcher Agent vergibt welche Missionsarten:

Administration	50%-Kill	50%-Courier		
Advisory	34%-Kill	66%-Courier		
Archives	5%-Kill	90%-Courier	5%-Trade	
Astrosurveying	40%-Kill	30%-Courier	25%-Mining	5%-Trade
Command	97%-Kill	3%-Courier		
Distribution	5%-Kill	95%-Courier		
Intelligence	85%-Kill	15%-Courier		
Internal Security	95%-Kill	5%-Courier		
Legal	50%-Kill	50%-Courier		
Manufacturing	5%-Kill	95%-Courier		
Marketing	5%-Kill	95%-Courier		
Mining	5%-Kill	85%-Courier	10%-Mining	
Production	5%-Kill	95%-Courier		
Public Relations	34%-Kill	66%-Courier		
R&D	50%-Courier	50%-Trade		
Security	90%-Kill	5%-Courier	5%-Trade	
Storage	5%-Kill	95%-Courier		
Surveillance	95%-Kill	5%-Courier		

Skills für Missionen

- Social auf 3
 - Connections auf 3
 - Negotiation auf 3
- Bringt mehr Punkte und Geld und ihr könnt schneller Missionen Lev. 3 fliegen
- Military Connections
 - Buerocratic Connections
 - Criminal Connections
 - Fast Talk

Standing, Agentqualität und Missionen-Level

siehe rechts

R&D Agenten

Diese Agenten sind nur für Forschungsprojekte und man benötigt 3 Skills, bevor die mit einen überhaupt reden.

- Science
- Grundskill (Mechanic, Electronics oder Engineering)
- Spezialskill (z.B. Gallentean Starship Engineering) dafür benötigt man allerdings Science 5 und Grundskill 5

Welchen Grund- und Spezialskill man auswählen muss, hängt davon ab, was man erforschen möchte.

R&D Agenten vergeben max. eine Mission pro Tag. Für diese erhält man Research Points (RP).

R&D Lotterie: Irgenwann bekommt man von seinem Agenten ein Angebot für einen T2-Blueprint. Wann und welche Blueprints man erhält ist reiner Zufall.

Zusätzlich werden die RP auch dazu benötigt, bestimmte Komponenten zu erwerben, mit denen man aus T1-Blueprints T2 BPs entwickeln kann.

		Agent Level			
		1	2	3	4
Agent Quality	-20	-1	1	3	5
	-19	-0,95	1,05	3,05	5,05
	-18	-0,9	1,1	3,1	5,1
	-17	-0,85	1,15	3,15	5,15
	-16	-0,8	1,2	3,2	5,2
	-15	-0,75	1,25	3,25	5,25
	-14	-0,7	1,3	3,3	5,3
	-13	-0,65	1,35	3,35	5,35
	-12	-0,6	1,4	3,4	5,4
	-11	-0,55	1,45	3,45	5,45
	-10	-0,5	1,5	3,5	5,5
	-9	-0,45	1,55	3,55	5,55
	-8	-0,4	1,6	3,6	5,6
	-7	-0,35	1,65	3,65	5,65
	-6	-0,3	1,7	3,7	5,7
	-5	-0,25	1,75	3,75	5,75
	-4	-0,2	1,8	3,8	5,8
	-3	-0,15	1,85	3,85	5,85
	-2	-0,1	1,9	3,9	5,9
	-1	-0,05	1,95	3,95	5,95
	0	0	2	4	6
1	0,05	2,05	4,05	6,05	
2	0,1	2,1	4,1	6,1	
3	0,15	2,15	4,15	6,15	
4	0,2	2,2	4,2	6,2	
5	0,25	2,25	4,25	6,25	
6	0,3	2,3	4,3	6,3	
7	0,35	2,35	4,35	6,35	
8	0,4	2,4	4,4	6,4	
9	0,45	2,45	4,45	6,45	
10	0,5	2,5	4,5	6,5	
11	0,55	2,55	4,55	6,55	
12	0,6	2,6	4,6	6,6	
13	0,65	2,65	4,65	6,65	
14	0,7	2,7	4,7	6,7	
15	0,75	2,75	4,75	6,75	
16	0,8	2,8	4,8	6,8	
17	0,85	2,85	4,85	6,85	
18	0,9	2,9	4,9	6,9	
19	0,95	2,95	4,95	6,95	
20	1	3	5	7	

Notizen

NPC-Piraten (Rats)

In Systemen 0.9 - 0.0 kommen die Rats (dargestellt durch rotes Kreuz) in den Asteroidgürteln und in Komplexen vor.

NPC = Non Player Character, d.h. diese Rats sind komplett geskilt und bestens bewafnet.

Je nach eigenem Standig zu den NPC-Piraten wird man angegriffen oder ignoriert.

In den unterschiedlichen Gebieten gibt es verschiedene Piraten.

Da die Piraten über unterschiedliche Schadensarten verfügen, sollte man sein Schiff entsprechend fitten.

Es gibt 4 Schadensarten:

- Explosive
- Kinetic
- Thermal
- EM

NPC-Piraten

Empfohlenes Fitting

NPC-Piraten		Empfohlenes Fitting		
Faction	Schadensart	Schild	Panzerung	Waffen
Gurista Pirates	Kinetic, Thermal	Kinetic, Thermal	Kinetic, Thermal	Kinetic
Angel Cartel	Explosive, Kinetic, Thermal	Kinetic, Thermal	Explosive, Kinetic, Thermal	Explosive
Blood Raider Covenant	Thermal, EM	Thermal, EM	Thermal, EM	EM
Serpentis	Kinetic, Thermal	Kinetic, Thermal	Kinetic, Thermal	Kinetic, Thermal
Sansha's Nation	Thermal, EM	Thermal, EM	Thermal, EM	EM
Thukker Tribe	Explosive, Kinetic	Explosive, Kinetic	Explosive, Kinetic	Thermal
Khanid Kingdom	Thermal, EM	Thermal, EM	Thermal, EM	EM
Ammatar	Thermal, EM	Thermal, EM	Thermal, EM	Thermal
Rogue Drone	Kinetic, Thermal, EM	Kinetic, Thermal, EM	Kinetic, Thermal, EM	EM
Mercenary	Explosive, Kinetic, Thermal	Explosive, Kinetic, Thermal	Explosive, Kinetic, Thermal	Kinetic

Notizen

Explosive:

Missiles ●

- Light Missiles
 - Piranha (T1/T2)
- Cruise Missiles
 - Devastator (T1/T2)
- Heavy Missiles
 - Havoc (T1/T2)
- Torpedos
 - Bane (T1/T2)
- Citadel Torpedos
 - Doom I
- Auto-Targeting (F.O.F)
 - Eradicator
 - Exterminator
 - Hydra
 - Obliterator
- Defender
 - Defender I

Scout Dronen

- Light Scout Dronen
 - Warrior I / II (T2)
- Medium Scout Dronen
 - Valkyrie I / II (T2)
- Heavy Attack Dronen
 - Berserker I / II (T2)

Sentry Dronen

- Bouncer I

Fighters

- Einherji

Projectile

- Carbonized Lead
- Depleted Uranium
- EMP
- Fusion
- Nuklear
- Titanium Sabot
- Quake (T2)
- Tremor (T2)
- Barrage (T2)
- Hail (T2)

Hybrid

keine

Laser

keine

Kinetic:

Missiles ●

- Light Missiles
 - Bloodclaw (T1/T2)
- Cruise Missiles
 - Wrath (T1/T2)
- Heavy Missiles
 - Scourge (T1/T2)
- Torpedos
 - Juggernaut (T1/T2)
- Citadel Torpedos
 - Rift I
- Auto-Targeting (F.O.F)
 - Dragon
 - Serpent

Scout Dronen

- Light Scout Dronen
 - Hornet I / II (T2)
- Medium Scout Dronen
 - Vespa I / II (T2)
- Heavy Attack Dronen
 - Wasp I / II (T2)

Sentry Dronen

- Warden I

Fighters

- Dragonfly
- Einherji

Projectile

- Jede Projectile-Munition
 - Carbonized Lead
 - Depleted Uranium
 - EMP
 - Fusion
 - Nuklear
 - Phased Plasma
 - Proton
 - Titanium Sabot
 - Quake (T2)
 - Tremor (T2)
 - Barrage (T2)
 - Hail (T2)

Hybrid

- Jede Hybrid-Munition
 - ca. 60% Damage
 - Antimatter
 - Iridium
 - Iron
 - Lead
 - Plutonium
 - Thorium
 - Tungsten
 - Uranium
 - Null (T2)
 - Void (T2)
 - Javelin (T2)
 - Spike (T2)

Laser

keine

Notizen Missiles lassen sich anhand ihren Farbmarkierungen entsprechend zuordnen.

- Explosive ●
- Kinetic ●
- Thermal ●
- EM ●

Die übrigen Munitionen lassen sich entsprechend ihrer Farbmarkierungen, falls vorhanden, leider nicht so schön zuordnen.

Vielleicht sollte man dies als Vorschlag an CCP weitergeben.

Thermal:

Missiles ●

- Light Missiles
 - Flameburst (T1/T2)
- Cruise Missiles
 - Cataclysm (T1/T2)
- Heavy Missiles
 - Widowmaker (T1/T2)
- Torpedos
 - Inferno (T1/T2)
- Citadel Torpedos
 - Purgatory I
- Auto-Targeting (F.O.F)
 - Firefly
 - Hellhound
 - Phoenix

Scout Dronen

- Light Scout Dronen
 - Hobgoblin I / II (T2)
- Medium Scout Dronen
 - Hammerhead I / II (T2)

Heavy Attack Dronen

- Ogre I / II (T2)

Sentry Dronen

- Garde I

Fighters

- Fibolg
- Templar

Projectile

- Depleted Uranium
- Phased Plasma

Hybrid

- Antimatter
- Iridium
- Iron
- Lead
- Plutonium
- Thorium
- Tungsten
- Uranium
- Null (T2)
- Void (T2)
- Javelin (T2)
- Spike (T2)

Laser

- Gamma
- Infrared
- Microwave
- Multifrequency
- Standard
- Ultraviolet
- XRay
- Conflagration (T2)
- Scorch (T2)
- Aurora (T2)
- Gleam (T2)

EM:

Missiles ●

- Light Missiles
 - Sabretooth (T1/T2)
- Cruise Missiles
 - Paradise (T1/T2)
- Heavy Missiles
 - Thunderbolt (T1/T2)
- Torpedos
 - Mjolnir (T1/T2)
- Citadel Torpedos
 - Thor I
- Auto-Targeting (F.O.F)
 - Hunter
 - Seeker
 - Stalker

Scout Dronen

- Light Scout Dronen
 - Acolyte I / II (T2)
- Medium Scout Dronen
 - Infiltrator I / II (T2)

Heavy Attack Dronen

- Praetor I / II (T2)

Sentry Dronen

- Curator I

Fighters

- Fibolg
- Templar

Projectile

- EMP
- Proton

Hybrid

keine

Laser

- Radio 100% Damage
- alle anderen bis zu 60% Damage
- Gamma
- Microwave
- Multifrequency
- Standard
- Ultraviolet
- XRay
- Conflagration (T2)
- Scorch (T2)
- Aurora (T2)
- Gleam (T2)

Komplexe (Deadspace)

Komplexe finden sich in jedem System. Allerdings kann man sie nicht direkt anwarpen, sondern es muss ein Accelerator Gate benutzt werden, das dann in das 1. Stage führt. Aus diesem Stage kommt man über ein weiteres Accelerator Gate in das 2. Stage und so weiter.

Wieviel Stages es in einem Komplex gibt hängt von der Art des Komplexes ab:

Es gibt 2 Komplex-Arten:

- Missions-Komplex (hier hängt der Schwierigkeitsgrad und Anzahl der Stages einzig und allein von der Mission ab.
- Herkömmliches Komplex (diese sind jedem zugänglich) und sind klassifiziert von 1/10 bis zu 10/10. Die Klassifizierung von Komplexen bestimmt den Schwierigkeitsgrad und Schiffsklasse mit der man dort hineinfliegen kann:

1/10	Frigatten (T1 und T2)
2/10	Destroyer
3/10	Cruiser
4/10	Battlecruiser (T1 und T2)
5/10 bis 10/10	Battleship

Ein **herkömmliches Komplex** verfügt in der Regel über 2 Stages, wobei man im 1. Stage einen "Schlüssel" (respawn ca. alle 2 Stunden) erbeuten muss, der das 2. Accelerator Gate aktiviert. In diesen Komplexen kann man auch sogenannte "1st - 23rd Tier Overseer Personal Effects" erbeuten, die je nach Schwierigkeitsgrad der Komplexe zwischen 11.000 und 133 Millionen ISK wert sind. Weitere wertvolle Gegenstände kann man auch in einigen Gebäuden finden (nachdem sie zerschossen sind). In **Dronenkomplexen** werden keine Schlüssel benötigt.

Herkömlische Komplexe sind also eine nette Art und actionreich an einige ISK zu kommen und sie unterstehen nicht dem Zeitdruck (wie bei Mission-Komplexen)! Man kann jederzeit abrechnen!

Notizen

PVP-Piraten (Player against Player)

Dass sich im EVE-Universum nicht nur NPC-Piraten rumtreiben sondern auch Spieler-Piraten, werdet ihr spätestens dann merken, wenn ihr einen Ausflug ins feindliche 0.0 wagt.

Im welchen Low-Sec ihr euch herumtreiben könnt, ohne gleich angegriffen zu werden hängt von allerlei ab:

- Eure Corp hat ein gutes Standing zu den dort herrschenden Corps / Allianz
- Eure Corp hat ein Abkommen mit den dort herrschenden Corps / Allianz
(Es gibt zahlreiche Corps, die sich ihr Aufenthaltsrecht für mehrere 100 Millionen ISK pro Woche erkaufen, um dort minern zu können)
- Eure Corp / Allianz beherrscht dieses Gebiet
- Ihr fliegt in dem Gebiet alleine rum (sehr ihr daran, dass ihr die einzigen im "Local" seid)
- Ihr fliegt getarnt oder habt einfach nur Glück

In Systemen 1.0 - 0.5 könnt werdet ihr von der Concord geschützt.

In Systemen 0.4 - 0.0 kann euch jeder abknallen, der dazu Lust hat (Allerdings spielt hier die Politik eurer Corp / Allianz eine grosse Rolle).

Mit anderen Worten, die wirklich bösen Spieler tummeln sich im Low-Sec. Je nach ihren negativen Standing (Security Status) zu der Concord haben sie allerdings beschränkten Zutritt zum Empire:

Security Status	in System > Concord greift Spieler an
- 2,0	1.0
- 2,5	0.9
- 3,0	0.8
- 3,5	0.7
- 4,0	0.6
- 4,5	0.5

Electronic Warfare (EW)

Basiswissen:

Unter Electronic Warfare fallen alle Module, die gegnerische Sensoren stören und die eigenen Sensoren verstärken.

Jedes Schiff hat eine bestimmte Sensor Stärke (Sensor Strength). Um die gegnerischen Sensoren zu stören, müssen die EW-Module, die man verwendet stärker sein, als die des Gegners (und das ist natürlich von der Art, Schiff und dessen gefitteten EW-Modulen abhängig)

Die Art der Sensoren ist Rassenspezifisch:

- Amarr > Radar
- Caldari > Gravimetric
- Gallente > Magnometric
- Minmatar > Ladar

Beispiel:

Um das Zielerfassungssystem eines Blackbird Cruisers (Gravimetric Sensor Stärke - 12 Punkte) ausser Kraft zu setzen bedarf es entweder 3 „ECM - Multispectral Jammer“ (welche dadurch eine Sensorenstörung von 12 Punkten verursachen) oder zweier „ECM - Spatial Destabilizer“ , welche ebenfalls die benötigten 12 Punkte Sensorstörung verursachen.

Um das Zielerfassungssystem eines Gegners auszuschalten muss man allerdings zuerst selbst den Gegner als Ziel erfassen.

Durch ECCM Module kann man seine eigene Sensorenstärke erhöhen, wodurch es dem Gegner erschwert wird, das eigene Zielerfassungssystem zu deaktivieren.

Ebenfalls erhöhen lässt sich die eigene Sensorenstärke mit „Sensor Backup Arrays“ . Um ein Ziel zu erfassen ist mindestens eine Sensorenstärke von 1 notwendig.

Notizen

Electronic Warfare (EW)

Module:

aktive Module: Ziel muss gelockt sein
passive Module: stärken die aktive Module (nur wenn diese eingeschaltet sind)

ECM (Electronic Counter Measures)

> störendes Modul > aktiv > Zielerfassung des Gegners stören (Jammen) seit Kali stark abgeschächt, so dass es sich nur lohnt diese auf dafür speziell entwickelten EW-Schiffen einzusetzen.
Signal Distortion Amplifier (Low Slots) verstärken jedoch diese Module.

ECCM (Electronic Counter Counter Measures)

> stärkendes Modul > aktiv > Erhöhung der eigenen Sensoren Stärke (oder die des befreundeten Schiffes)

Backup Arrays

> stärkendes Modul > passiv > Erhöhung der Sensor Stärke von ECCM-Modulen
Backup Arrays sind nicht so effektiv wie ECCM Module und erhöhen die eigene Sensorenstärke um 1 bis 3 Punkte, jedoch arbeiten Sie im gegenzug zu den ECCM Modulen passiv und verbrauchen dadurch keine Capacitor Energie.

Remote Sensor Dampener

> störendes Modul > aktiv > senken die Scan Resolution des Gegners (Dauer der Zielerfassung)
> senken die Targeting Range des Gegners (Reichweite der Zielerfassung)

Remote Sensor Booster

> stärkendes Modul > aktiv > erhöhen die Targeting Range eines Verbündeten
Diese Module werden oft in Scorpions oder Blackbirds eingesetzt . Durch die Verringerung der gegnerischen Zielerfassungsreichweite wird der Gegner dadurch gezwungen sich bis auf wenige Kilometer zu nähern, was es verbündeten Blasterthrons einfach macht , den Gegner auszuschalten.
Zusätzlich kann der Gegner durch eigene Schiffe schon sehr früh aus der Distanz angegriffen werden, ohne dass dieser sich wehren kann.
Ihm bleibt nur die Flucht oder der Versuch sich schnell anzunähern, damit seine Zielerfassung wieder funktioniert .
Jedoch verringern die Remote Sensor Dampers auch enorm die Zielerfassungsgeschwindigkeit des Gegners.
Wenig effektiv, jedoch sind sie im Einsatz gegen Schiffe, welche FoF Missiles benutzen.
Sensor Upgrades:
Bis zu welcher Entfernung man ein Ziel erfassen kann hängt von der Zielerfassungsreichweite eines Schiffes ab.
Die Scan Resolution und der Signature Radius des Gegners entscheiden über die Geschwindigkeit der Zielerfassung.
Je höher die Scan Resolution und je höher der Signature Radius des Gegners, desto schneller wird das Ziel erfasst.

Signal Amplifier

> stärkendes Modul > > erhöht eigene Targeting Range und Scan Resolution

Stasis Webifiers

> störendes Modul > aktiv > Geschwindigkeit des Gegners bis zu 90% verringern (Webben). Ziel muss innerhalb von 10.000 m sein.

Target Painer

> störendes Modul > aktiv > erhöht den Signaturreadius des Gegners (Ziel ist einfacher zu treffen)

Tracking Disruptors

> störendes Modul > aktiv > verringern das Tracking des Gegners (Nachziegeschwindigkeit der Turrets) Verringern die optimale Range der Turrets (opt. Reichweite)

Warp Scrambler ,Warp Jammer, Warp Distruptor

> störendes Modul > aktiv > hindern Gengner daran weg zu warpen

Porpulse Jammers und Upgrades:

Grundsätzlich verfügt jedes Schiff über eine Warp Kernstabilität von 1 Punkt .Verliert man diesen durch gegnerische Aktivitäten, wird man dadurch daran gehindert zu warpen.

Warp Scrambler I – verringert die gegnerische Warp Kernstabilität um 2 Punkte. Reichweite 7.500 m

Warp Distruptor I – verringert die gegnerische Warp Kernstabilität um 1 Punkte. Reichweite 20.000 m

Warp Core Stabilizer

> stärkendes Modul > > erhöhen die eigene Warp Core Stärke

Warp Core Stabilizer I – erhöht die eigene Warp Kernstabilität um 1 Punkt.

Nosferatu

> störendes Modul > aktiv > entnimmt Energie des Gegners und fügt sie der eigenen zu (nicht bei NPC's, nur bei Spielern!)

Energy Neutralizer

> störendes Modul > aktiv > neutralisiert Capacitor-Energie des Gegners (zur Aktivierung des Moduls muss die gleiche Menge an Capacitor-Energie aufgewendet werden, wie die zu neutralisierende Energie)

Energy Transfer Array

> stärkendes Modul > aktiv > transferiert Capacitor Energie vom eigenen Schiff zu einen anderen.

Shield Transporter

> stärkendes Modul > aktiv > nutzt die eigene Energie um die Schildstärke eines anderen Schiffes zu erhöhen

Notizen

Turret-Arten

- Laser - Hauptwaffe der Amarr
- Hybrid - Hauptwaffe der Gallente und teilweise auch der Caldari
- Projektil - Hauptwaffe der Minmatar

Die Zielgenauigkeit hängt vom Tracking (Nachziehen) der Turrets ab.

Faustregel 1 : Je dicker die Waffe, umso träger ist das Tracking

Faustregel 2 : Je dicker die Waffe, umso weniger trifft man kleine und schnelle Schiffe.

Beispiel:

Ihr habt ein dickes, fettes Battleship und fittet die grössten Kanonen, die ihr bekommt und könnt nur so richtig weit schießen.

Damit es auch so richtig KaWum macht, packt ihr noch so richtig grosse Dronen ein.

Nun komm ich mit einer kleiner, schneller Fregatte und hab meinen Afterburner eingeschaltet (nicht Macro Warp Drive - der lässt euch um 500% grösser erscheinen).

Ich kann auf euch stundenlang ballern und ihr landet keinen einzigen Treffer.

Wenn jetzt noch mein Kumpel dazu kommt, ebenfalls mit einer Frig, der euch am wegwarpen hindert (siehe EW-Guide), dann könnt ihr nur noch zusehen, wie euer BS zerlegt wird. Und ich habe noch Zeit im Corp-Chat zu tippen.

Nach Möglichkeit sollte man, unabhängig von Rasse alle Waffenarten benutzen können. Ich als Amarr setze gerne T2-Projektilwaffen ein, weil die mehr Damage anrichten als Laser (obwohl die Feuerrate erheblich geringer ist und man die Munition mitschleppen muss).

Skills für Small und Medium Turrets (Freggatten, Destroyer, Cruiser, Battlecruiser)

- Gunnery 3
- Small Turrets 3
- Medium Turrets 3 (Cruiser, Battlecruiser)
- Surgical Strike 3
- Trajectory Analysis 3

- Motion Prediction 4 (unbedingt auf 4, da man öfter trifft und erheblich mehr Damage macht)
- Sharpshooter 4
- Rapid Firing 4
- Controlled Bursts 3

- Weapon Upgrades 3

Skills für Large Turrets (Battleships)

- Gunnery 5
- Large Turrets 3

Skills für T2-Turrets (Lange Skillzeiten!)

- Electronics 5
- Engineering 5
- Weapon Upgrades 5
- Advance Weapon Upgrades 3-4

dannach

- Large Specialization I
- Large Turrets 5
- Medium Specialization 4
- Medium Turrets 5
- Small Specialization 4
- Small Turrets 5

Je nachdem ob ihr euch für den Nahbereich oder auf grosse Entfernungen spezialisieren wollt, muss man entsprechende Spezial-Skills für die entsprechenden T2-Waffen lernen:

Long Range Skills

- Sharpshooter 5 (Bedingung für die spezifischen Skills)

*Waffenspezifische Skills (Beam-Laser, Railgun, Artillery Cannon etc.)

- Small Turrets 5
- Small * Specialization 4 (z.B. Small Beam Laser Specialization 4)
- Medium Turrets 5
- Medium * Specialization 4
- Large Turrets 5
- Large * Specialization 3

Short Range Skills

- Motion Prediction 5 (Bedingung für die spezifischen Skills)

*Waffenspezifische Skills (Pulse-Laser, Blaster, Autocannon etc.)

- Small Turrets 5
- Small * Specialization 4 (z.B. Small Pulse Laser Specialization 4)
- Medium Turrets 5
- Medium * Specialization 4
- Large Turrets 5
- Large * Specialization 3

Bemerkung:

Die Skillzeit beträgt ca. 3 Monate!

Bevor ihr die T2 Large Turrets anfängt zu lernen, sollte euch klar sein, welche Turrets und Waffen ihr einsetzen wollt

Wenn ihr alle Kampf-Skills lernen möchtet, dann braucht ihr ca. 3 Jahre (hat mal jemand ausgerechnet).

Für voll geskillten Miner braucht ihr nur schlappe 8 Monate (soll keine Herabwürdigung sein, im Gegenteil. Ohne Miner ist und bleibt die Corp-Kasse leer)

Notizen

Schiffe, aber welche?

I. Freggatten

Jede Rasse hat Fregatten mit Mining-Bonus:

- 5% Bonus auf Cargo
- 20% Bonus auf Ergiebigkeit der Mininglaser je Skillstufe
- 60% Bonus auf Energiespeicherverbrauch der Miniglaser

Amarr:

- Tormentor

Caldari:

- Bantam

Gallente:

- Navitas

Minmatar:

- Burst

2. Mining Barges

Die Profiligen der Miningschiffe. Nur auf diesen ist es möglich **StripMiner** oder **IceHarvester** zu fitten.

• **Procurer**

Das kleinste Miningschiff mit geringem Laderaum und nur einem High-Slot. Der Zeitaufwand auf Retriever zu skillen ist nur geringfügig höher, so dass die meisten Spieler dieses Schiff bevorzugen.

• **Retriever**

Das mittlere Miningschiff mit doppeltem Laderaum als Procurer und 2 High-Slots.

• **Covertor**

Die Königsklasse der Miningschiffe mit doppeltem Laderaum als Retriever und 3 High-Slots.

Erz	Eigenschaft	enthaltene Mineralien				
• Arkonor	sehr seltenes und damit teures Erz	Megacyte	Tritanium	Zydrine		
• Bistot		Pyerite	Zydrine	Megacyte		
• Crokite	ein sehr schweres Erz, aber reichhaltig an Zydrine	Tritanium	Zydrine	Nocxium		
• Dark Ochre	hat die höchste Rate an Nocxium	Tritanium	Zydrine	Nocxium		
• Gneiss	ein populäres Erz, Anteile von vielen Mineralien erhöhen den Gebrauchswert	Mexallon	Zydrine	Isogen	Tritanium	
• Hedbergite	ist wegen seiner hohen Konzentration an Isogen gefragt, obwohl die hohe	Isogen	Zydrine	Nocxium		
• Hemorphite	Raffineriemenge seine Attraktivität mindert. Es enthält eine kleine Menge an Zydrine, hat einen hohen Anteil an Nocxium. Da es weit verbreitet ist, hoffen viele Anfänger darauf es zu finden	Tritanium	Isogen	Nocxium	Zydrine	
• Ice Ore	nur in Eis-Astroiden Gürtel	unterschiedliche Eis-Erze				
• Jaspit	enthält eine Menge verschiedenster Mineralien	Tritanium	Pyerite	Mexallon	Nocxium	Zydrine
• Kernite	weit verbreitetes Mineral, mit dem größten Mexallon-Anteil aller Erze	Tritanium	Mexallon	Isogen		
• Mercosit	seltenstes und einzigartigstes Erz der bekannten Galaxie. Sehr instabiles Erz, das niemals längere Zeit freiliegend gefunden wird. Verborgten im Inneren von Asteroidengestein muss es mit speziellen Bergbaumethoden freilegt und schnell abgebaut werden, bevor es zerfällt. Das einzigste Erz, das Morphite enthält.	Morphite				
• Omber	ein sehr verbreitetes Erz mit gut bezahlten Mineralien	Isogen	Pyerite	Tritanium		
• Plagioclase	gehört nicht zu den wertvollen Erzsorten, aber es hat den größten Anteil an Pyerite von allen Erzen.	Tritanium	Mexallon	Pyerite		
• Pyroxeres	gehört wie Veldspar und Scordite zu den normalen Erzen	Nocxium	Tritanium	Mexallon	Pyerite	
• Scordite	ist neben Veldspar eines der häufigsten Erze	Tritanium	Pyerite			
• Spodumain		Tritanium	Pyerite	Megacyne		
• Veldspar	ist das häufigste Erz und kommt schlichtweg überall vor	Tritanium				

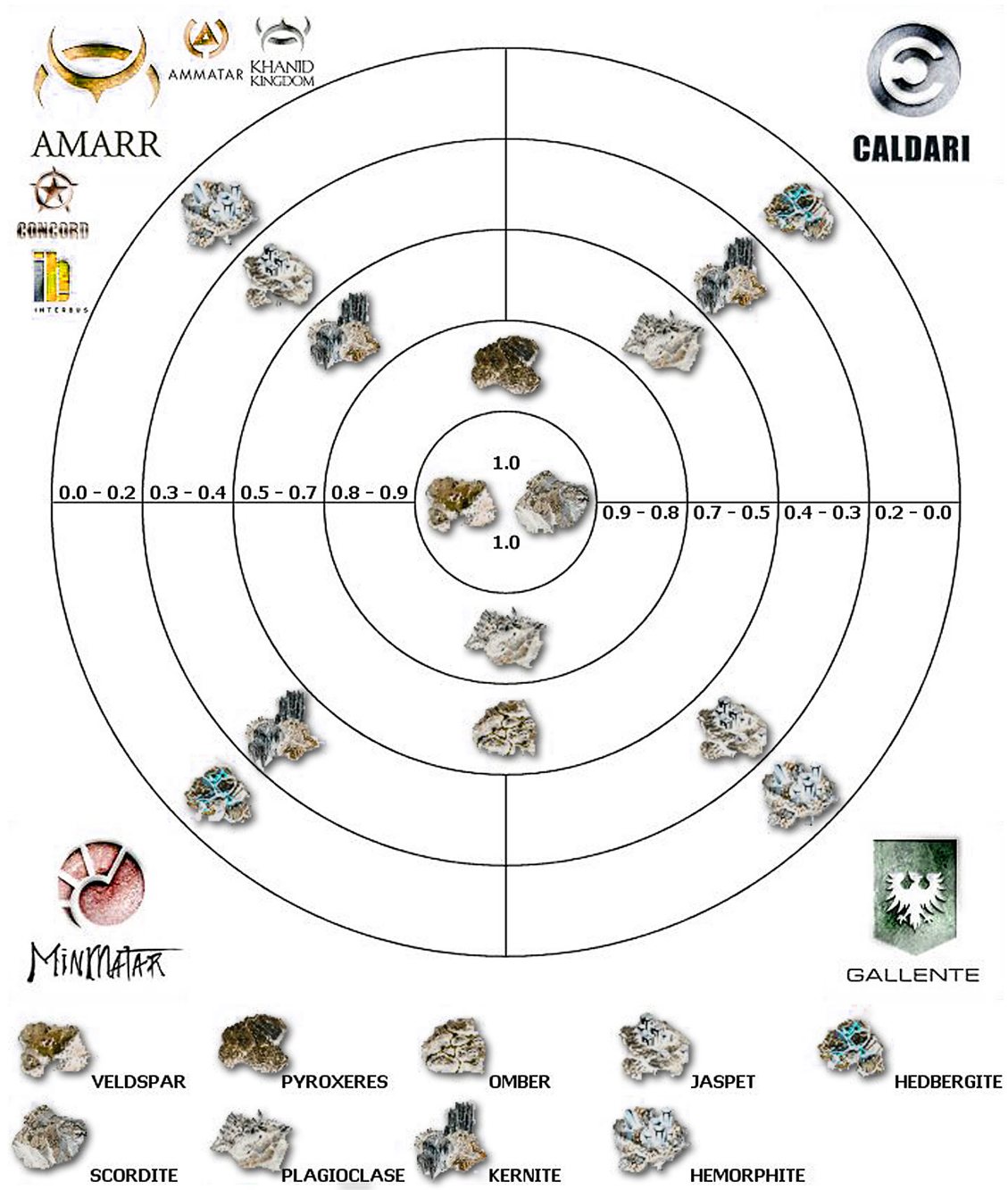
Ore / Erz	Stapel- größe	Wert	Tritanium	Pyerite	Mexallon	Isogen	Nocxium	Zydrine	Megacyte	Morphit
Veldspar	333	1000.00	1000.00	-	-	-	-	-	-	-
Concentrated Veldspar	333	1050.00	1050.00	-	-	-	-	-	-	-
Dense Veldspar	333	1100.00	1100.00	-	-	-	-	-	-	-
Scordite	333	2497.00	833.00	416.00	-	-	-	-	-	-
Condensed Scordite	333	2623.00	875.00	437.00	-	-	-	-	-	-
Massive Scordite	333	2748.00	916.00	458.00	-	-	-	-	-	-
Plagioclase	333	6400.00	256.00	512.00	256.00	-	-	-	-	-
Azure Plagioclase	333	6725.00	269.00	538.00	269.00	-	-	-	-	-
Rich Plagioclase	333	7046.00	282.00	563.00	282.00	-	-	-	-	-
Omber	500	20447.00	307.00	123.00	-	307.00	-	-	-	-
Silvery Omber	500	21446.00	322.00	129.00	-	322.00	-	-	-	-
Golden Omber	500	22510.00	338.00	135.00	-	338.00	-	-	-	-
Kernite	400	37458.00	386.00	-	773.00	386.00	-	-	-	-
Luminous Kernite	400	39317.00	405.00	-	812.00	405.00	-	-	-	-
Fierly Kernite	400	41225.00	425.00	-	850.00	425.00	-	-	-	-
Pyroxeres	333	5816.00	844.00	59.00	120.00	-	11.00	-	-	-
Solid Pyroxeres	333	6222.00	886.00	62.00	126.00	-	12.00	-	-	-
Viscous Pyroxeres	333	6372.00	928.00	65.00	132.00	-	12.00	-	-	-
Jaspet	500	84079.00	259.00	259.00	518.00	-	259.00	8.00	-	-
Pure Jaspet	500	87888.00	272.00	272.00	544.00	-	272.00	8.00	-	-
Pristine Jaspet	500	92721.00	285.00	285.00	570.00	-	285.00	9.00	-	-
Hedbergite	500	168704.00	-	-	-	708.00	354.00	32.00	-	-
Vitric Hedbergite	500	177600.00	-	-	-	743.00	372.00	34.00	-	-
Glazed Hedbergite	500	185280.00	-	-	-	779.00	389.00	35.00	-	-
Hemorphite	500	150996.00	212.00	-	-	212.00	424.00	28.00	-	-
Vivid Hemorphite	500	158111.00	223.00	-	-	223.00	445.00	29.00	-	-
Radiant Hemorphite	500	166250.00	234.00	-	-	234.00	466.00	31.00	-	-
Gneiss	400	199963.00	171.00	-	171.00	343.00	-	171.00	-	-
Iridescent Gneiss	400	210420.00	180.00	-	180.00	360.00	-	180.00	-	-
Prismatic Gneiss	400	219772.00	188.00	-	188.00	376.00	-	188.00	-	-
Dark Ochre	400	384250.00	250.00	-	-	-	500.00	250.00	-	-
Onyx Ochre	400	403975.00	263.00	-	-	-	525.00	263.00	-	-
Obsidian Ochre	400	422675.00	275.00	-	-	-	550.00	275.00	-	-
Crokite	250	763979.00	331.00	-	-	-	331.00	663.00	-	-
Sharp Crokite	250	802140.00	348.00	-	-	-	348.00	696.00	-	-
Crystalline Crokite	250	840044.00	364.00	-	-	-	364.00	729.00	-	-
Spodumain	250	574700.00	700.00	140.00	-	-	-	-	140.00	-
Bright Spodumain	250	603435.00	735.00	147.00	-	-	-	-	147.00	-
Gleaming Spodumain	250	632170.00	770.00	154.00	-	-	-	-	154.00	-
Bistot	200	1046184.00	-	170.00	-	-	-	341.00	170.00	-
Triclinic Bistot	200	1100492.00	-	179.00	-	-	-	358.00	179.00	-
Monoclinic Bistot	200	1150700.00	-	187.00	-	-	-	375.00	187.00	-
Arkonor	200	1534252.00	300.00	-	-	-	-	166.00	333.00	-
Crimson Arkonor	200	1612091.00	315.00	-	-	-	-	174.00	350.00	-
Prime Arkonor	200	1686858.00	330.00	-	-	-	-	183.00	366.00	-
Mercoxit	0	0.00	-	-	-	-	-	-	-	-
Magma Mercoxit	0	0.00	-	-	-	-	-	-	-	-
Vitreous Mercoxit	0	0.00	-	-	-	-	-	-	-	-

Notizen

Ore / Erz	Isofen	Megacyte	Mexallon	Morphite	Nocxium	Pyerite	Tritanium	Zydrine
Veldspar								
Concentrated Veldspar	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	31,53	0,00
Dense Veldspar	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	33,03	0,00
Scordite	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	8,33	16,68	0,00
Condensed Scordite	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	8,75	17,58	0,00
Massive Scordite	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	9,17	18,34	0,00
Plagioclase	0,00	0,00	2,20	0,00	0,00	4,39	2,20	0,00
Azure Plagioclase	0,00	0,00	2,31	0,00	0,00	4,62	2,25	0,00
Rich Plagioclase	0,00	0,00	2,42	0,00	0,00	4,87	2,42	0,00
Omber	1,02	0,00	0,00	0,00	0,00	0,41	1,02	0,00
Silvery Omber	1,07	0,00	0,00	0,00	0,00	0,43	1,07	0,00
Golden Omber	1,09	0,00	0,00	0,00	0,00	0,45	1,13	0,00
Kernite	0,80	0,00	1,61	0,00	0,00	0,00	0,80	0,00
Luminous Kernite	0,84	0,00	1,69	0,00	0,00	0,00	0,84	0,00
Fierly Kernite	0,89	0,00	1,77	0,00	0,00	0,00	0,89	0,00
Pyroxeres	0,00	0,00	1,20	0,00	0,11	0,59	8,45	0,00
Solid Pyroxeres	0,00	0,00	1,26	0,00	0,12	0,62	8,87	0,00
Viscous Pyroxeres	0,00	0,00	1,32	0,00	0,12	0,65	9,29	0,00
Jaspet	0,00	0,00	0,52	0,00	0,26	0,26	0,26	0,01
Pure Jaspet	0,00	0,00	0,54	0,00	0,27	0,27	0,27	0,01
Pristine Jaspet	0,00	0,00	0,57	0,00	0,29	0,29	0,29	0,01
Hedbergite	0,47	0,00	0,00	0,00	0,24	0,00	0,00	0,02
Vitric Hedbergite	0,50	0,00	0,00	0,00	0,25	0,00	0,00	0,02
Glazed Hedbergite	0,52	0,00	0,00	0,00	0,26	0,00	0,00	0,02
Hemorphite	0,14	0,00	0,00	0,00	0,28	0,00	0,14	0,02
Vived Hemorphite	0,15	0,00	0,00	0,00	0,30	0,00	0,15	0,02
Radiant Hemorphite	0,16	0,00	0,00	0,00	0,31	0,00	0,16	0,02
Gneiss	0,17	0,00	0,09	0,00	0,00	0,00	0,09	0,09
Iridescent Gneiss	0,18	0,00	0,09	0,00	0,00	0,00	0,09	0,09
Prismatic Gneiss	0,19	0,00	0,09	0,00	0,00	0,00	0,09	0,09
Dark Ochre	0,00	0,00	0,00	0,00	0,16	0,00	0,08	0,08
Onyx Ochre	0,00	0,00	0,00	0,00	0,16	0,00	0,08	0,08
Obsidian Ochre	0,00	0,00	0,00	0,00	0,17	0,00	0,09	0,08
Crokite	0,00	0,00	0,00	0,00	0,08	0,00	0,08	0,17
Sharp Crokite	0,00	0,00	0,00	0,00	0,09	0,00	0,09	0,17
Crystalline Crokite	0,00	0,00	0,00	0,00	0,09	0,00	0,09	0,18
Spodumain	0,00	0,04	0,00	0,00	0,00	0,04	0,18	0,00
Bright Spodumain	0,00	0,04	0,00	0,00	0,00	0,04	0,18	0,00
Gleaming Spodumain	0,00	0,04	0,00	0,00	0,00	0,04	0,19	0,00
Bistot	0,00	0,05	0,00	0,00	0,00	0,05	0,00	0,11
Triclinic Bistot	0,00	0,06	0,00	0,00	0,00	0,06	0,00	0,11
Monoclinic Bistot	0,00	0,06	0,00	0,00	0,00	0,06	0,00	0,12
Arkonor	0,00	0,08	0,00	0,00	0,00	0,00	0,08	0,04
Crimson Arkonor	0,00	0,09	0,00	0,00	0,00	0,00	0,08	0,04
Prime Arkonor	0,00	0,09	0,00	0,00	0,00	0,00	0,08	0,05
Mercoxit	0,00	0,00	0,00	0,05	0,00	0,00	0,00	0,00
Magma Mercoxit	0,00	0,00	0,00	0,06	0,00	0,00	0,00	0,00
Vitreous Mercoxit	0,00	0,00	0,00	0,06	0,00	0,00	0,00	0,00

Notizen Die Liste zeigt an, welche Menge an Mineralien in einer bestimmten Zeit herausholt. Dies sagt aber nichts über den Wert der Mineralien aus!

z.B. holt man in 1 Std. aus Veldspar eine wesentlich grössere Menge an Tritanium heraus, als aus Omber, wobei der Omber auf dem Markt erheblich mehr Gewinn einbringt.



Notizen

Probes Gruppen:

Grundsätzlich können die Probes in drei Gruppen eingeteilt werden:

- 1. Survey Probes** (Monde nach Mineralien untersuchen)
- 2. Exploration Probes** (System Exploring - versteckte Komplexe aufspüren)
- 3. Ship Probes** (Aufspüren von Schiffen - wichtig für PVP)

1. Survey Probes:

- Quest Survey Probe (Scangeschwindigkeit 40 Minuten)
- Discovery Survey Probe (Scangeschwindigkeit 10 Minuten)
- Gaze Survey Probe (Scangeschwindigkeit 5 Minuten)

2. Exploration Probes:

- Gravimetric
- Magnetometric
- Ladar
- Radar

Neben diesen Sensorarten unterscheiden sich die Probes in ihrer Scanleistung und -reichweiten:

Probe	Reichweite	Sensorstärke primär/sekundär	Abweichung	Flugzeit	Bemerkung
- Multispectral Probe	999 AU	1.000.000	-	600 sec	Größte Reichweite aber sehr ungenau. Zeigt nur alle im System gefundene Kompl. an
- Quest Probe	4 AU	250 / 50	2.088 AU	600 sec	Probe in allen 4 Sensorarten erhältlich
- Pursuit Probe	2 AU	500 / 100	6.250.000 Km	600 sec	Probe in allen 4 Sensorarten erhältlich
- Comb Probe	1 AU	1.000 / 200	125.000 Km	600 sec	Probe in allen 4 Sensorarten erhältlich
- Sift Probe	0,5 AU	2.000 / 400	2.500 Km	600 sec	Probe in allen 4 Sensorarten erhältlich Kleinste Reichweite aber am genauesten

Notizen

3. Ship Probes:

Diese Proben sind wichtig für das Aufspüren von Schiffen, wie z.B. Schiffe, die sich in Safespots verstecken. Daher sind sie für das PVP unentbehrlich.

Die Probes haben eine grössere Reichweite als die Exploration Probes, verfügen aber nur über eine Sensorstärke. Dafür können sie alle Schiffe unabhängig von ihrer Sensorart finden.

Probe	Reichweite	Sensorstärke	Abweichung	Flugzeit	Bemerkung
- Observator Deep Space Probe I	1.000 AU	1	20.000 Km	4.800 sec	Probe deckt das gesamte System ab und nur einsetzen, wenn keine eingeschränkte Suche möglich ist.
- Ferret Scanner Probe I	40 AU	2,5	10.000 Km	2.400 sec	Einsetzen, wenn das Gebiet mittels Schiffsscanners bereits eingeschränkt ist.
- Spook Scanner Probe I	20 AU	5	5.000 Km	1.200 sec	Einsetzen, wenn das Gebiet mittels Schiffsscanners bereits eingeschränkt ist.
- Fathom Scanner Probe I	10 AU	10	2.500 Km	600 sec	Einsetzen, wenn das Gebiet mittels Schiffsscanners bereits eingeschränkt ist.
- Snoop Scanner Probe I	5 AU	20	200 Km	300 sec	Die effektivste Probe. Nur einsetzen, wenn der Radius entsprechend eingeschränkt ist.



- Nach Ablauf der Flugzeit kann die probe nicht mehr eingesetzt werden!
- Getarnte Schiffe (Cloaked) können nicht gescannt werden!

Notwendige Skills

- Astrometrics 3, am besten auf 4
- Astrometric Pinpointing
- Astrometric Triangulation
- Signal Aquisition

Die Voraussetzungen:

- Frigate mit Astrometrics Bonus, z.b. Heron, Probe, ...
- Scan Probe Launcher

Wäre nicht schlecht:

- Proben Blueprint - Proben sind nicht gerade billig und man braucht viele
- T2 Frigate mit besseren Astrometrics Bonus, z.b. Buzzard
- Rig Gravity Capacitor Upgrade

Das Scannen:

Also scannen wir mal...

Als erstes fliegt man zu irgend einem Planeten im System und setzt da eine multispectral probe aus. Diese scannt das komplette System ab und sagt ob es hier überhaupt was gibt oder nicht.

Wenn man eine Probe gestartet hat, öffnet man seinen Scanner (unten im HUD), wählt die Probe aus und startet den Scann mit Klick auf „Analyze“.

Vorher wählt man im oberen Teil aus, nach was man scannen will (je nach Skill kann man hier mehrere Ziele auswählen):

- | | | |
|------------------------|---|---|
| Drone and Probe | > | Dronen und Scann Probes anderer Spieler |
| Scrab | > | (?) |
| Ship | > | Spielerschiffe (keine getarnten Schiffe, keine NPC's) |
| Cosmic Signatur | > | all das versteckte Zeug, Deadspaces, Belts etc. |
| Structure | > | POS (Control Towers) |

Je nach Skills und Schiffsbonus kann so ein Scann locker 10 bis 80 Minuten dauern!

Ist der Scann fertig, erhält man ein oder mehrere Signale:

Notizen _____

Nothing found	>	absolut Nichts im System
Gravimetric	>	Hidden Asteroidenbelt, hidden Deadspace
Magnetometric	>	Archeology Deadspace - diese Analyzersache
Radar	>	Hacking Deadspace - da braucht man diese Hacking Module für die Container
Ladar	>	Harvestable Gas Clouds
Unknown	>	POS, Dronen, Deadspace oder Rassenspezifischer Deadspace

Je nach Signal ladet man nun erstmal die entsprechenden Quest Probes in den Launcher, fliegt zu JEDEM Planeten im System und setzt dort eine davon aus.

Die Quest Probes haben 4 AU Reichweite und solche Komplexe befinden sich immer innerhalb von 4 AU um einen Planeten.

Nun im Scanner alle ausgesetzten Proben auswählen und „analyze“ aktivieren.

Nach dem Scannen sollte man nun ein Signal mit Namen und Entfernung erhalten. Falls nicht, ruhig nochmal Scannen. Manchmal erhält man es erst nach dem 3. oder 4. Versuch.

Hat man ein Signal erhalten, die Systemkarte öffnen. Dort sieht man nun einen roten, gelben oder grünen Punkt an der Stelle des Signals.

Mit Rechtsklick auf den Punkt und „warp to 0 km“ auswählen.

Falls man Glück hat, kommt man jetzt schon direkt ans Ziel. Falls nicht, zersört man jetzt alle Quest Proben (im Scanner Rechtsklick auf die Probe) und setzt an dieser Stelle die nächst kleinere, genauere Probe aus (Pursuit), erstellt einen bookmark und scannt nocheinmal. Bei Signal gefunden - warp to...

Ist man jetzt immer noch nicht direkt am Objekt - nächst kleinere Probe aussetzen und so weiter...

Wenn man Pech hat, muß man bis zur Sift Probe gehen (die genaueste) und sich auf 0 Km ranscannen.

Falls man aber Oberpech hat, verliert man sogar das Signal auch. Dann einfach eine Bookmark zurück fliegen und nochmal anpirschen.

Viel Spaß beim Scannen.

Da bekommt man schon mal den ganzen Tag mit rum.

3. Terminologie

Zuerst einmal die grundlegende Terminologie, die im Guide verwendet wird:

BPO:

Blueprint Original (Original Blaupause). Kann durch Forschung verbessert werden und hat unendlich lizenzierte Produktionsdurchläufe

BPC:

Blueprint copy (Kopie einer Blaupause). Kann nicht durch Forschung verbessert werden und hat eine begrenzte Anzahl von Produktionsdurchläufen.

Licensed production runs:

(Lizenzierte Produktionsdurchläufe) Gibt an, wie oft eine Blaupause zur Produktion eines Items verwendet werden kann.

Lab slot:

assembly line, welche zur Materialforschung, Zeit-Effizienz Forschung oder zum Kopieren genutzt werden kann

Factory slot:

assembly line (Produktionslinie), welche zur Produktion verwendet wird

ML:

Material Level. Wird durch Material Research (Materialforschung) erhöht.

PL:

Productivity Level. Wird durch Time Efficiency Research (Zeit-Effizienz Forschung) erhöht.

Run:

(Durchlauf). Die einmalige Nutzung einer Blueprint, sei es, um ML oder PL um 1 zu erhöhen oder eine Kopie zu erstellen oder einen Produktionsdurchlauf zu absolvieren (normalerweise ein run, es kann sich auch um 100 Munition handeln)

Job:

(Auftrag). Was bei einer Produktionslinie als Auftrag eingeschrieben wird. Er besteht aus einer bestimmten Anzahl an Durchläufen, reicht von einem bis zu der Zahl an Jobs, die in 30 Tagen erledigt werden kann (Zeitlimit für einen Job). Ein Job kann abgebrochen werden, wenn man die Quote der jeweiligen Einrichtung akzeptiert. Dadurch verliert man jedoch alles bis auf die Blueprint (ein Teil-Fortschritt wird nicht gewährt, auch die bereits verbrauchten Mineralien sind verloren), seid also vorsichtig.

Deliver:

(Lieferung). Einen Job abschließen. Wenn ein Job beendet ist, tauchen die Blueprint und die gefertigten Güter nirgendwo auf, bis man auf dem „Jobs“-Reiter im Science and Industry Interface den „Ready“ Knopf drückt und die Ware „Lieferrn“ lässt. Dadurch werden die Blueprint und die Güter in dem Hangar der Station abgelegt, auf welcher der Job eingeschrieben war. (Oder, für den Fall, dass die Blueprint einer Corporation verwendet wurde, kommt die Blueprint an ihren Ursprungsort zurück, die Güter dahin wo man es festgelegt hat)

Research Productivity Time (You): Wie lange man selbst mit dem momentanen Research Skill Level benötigt, um die Blueprint um einen Level in der Zeit-Effizienz zu erhöhen.

Productivity Level: Wie viele Level an Zeit-Effizienz Forschung bei dieser Blueprint bisher gemacht wurden.

Licensed Production Runs Remaining: Wie viele Produktionsdurchläufe mit dieser Blueprint noch gemacht werden können. Wird bei BPOs (und bei ein paar seh, sehr alten BPCs) als „Infinite“ (Unendlich) angegeben.

• **Materialliste:**

Skills: Gibt an, welche Skills benötigt werden, um mit der Blueprint zu produzieren oder an ihr zu forschen (je nach gewähltem Reiter). Tech 1 Blueprints haben keine Skill Anforderungen, während Tech 2 Blueprints Level V im jeweils Job-spezifischen Skill benötigen (Research für Time Efficiency Research, zum Beispiel, oder Industry für die Produktion). Auch werden bestimmte Skill Level für auf die Blueprint anwendbare R&D Skills gelistet.

Materials: Gibt an, was für einen Produktions- oder Forschungsdurchlauf bei dieser Blueprint benötigt wird. (wiederum je nach gewähltem Reiter) (Beachtet, das nur Tech 2 Blueprints Materialien zur Forschung benötigen). Wenn man nicht Production Efficiency V hat werden immer zwei Werte angegeben: „You“ und „Perfect“. „You“ gibt an, was man selbst für einen Durchlauf bei dieser Blueprint benötigt, während „Perfect“ angibt, was jemand mit Production Efficiency V benötigt. Beachtet, dass der Name des Werts sich auf den Skill bezieht, nicht auf den Material Level der Blueprint.

Die Tech 2 Produktion benötigt R.Dbs für Forschung, R.A.M.s zur Herstellung, und verschiedene Consumer Goods für beides. Verschiedene Komponenten werden für Tech 2 Schiffe verwendet, und Morphite und verschiedene Reaktionen (welche auf Starbases mit Moon Minerals hergestellt werden) können auch zur Herstellung verschiedener Tech 2 Produkte verwendet werden.

5. Einen Blueprint erwerben

Die einfachste und verbreitetste Art eine Blueprint zu bekommen ist es, eine nicht erforschte BPO vom Markt zu kaufen. So bekommt man problemlos jede Tech 1 BPO und es gibt unendlich davon. Bestimmte Blueprints werden in bestimmten Regionen nicht von NPCs verkauft.

Das Science and Industry Fenster verwirrt viele Leute, aber im Herzen ist es einfach und intuitiv. Das Interface wird benutzt, um nachzusehen, welche Forschungs- und Produktionsaufträge man bereits gemacht hat oder gerade macht, oder welche Jobs abgeschlossen sind und auf die Lieferung warten.

I. Jobs (I. Reiter)

Hier gibt es ein paar Filteroptionen. Als Default sollte „show less options“ eingestellt sein. Dies erlaubt die Sortierung nach der Art des Auftrags, dem Status des Auftrags und den Eigentümer des Auftrag. Durch das Auswählen von „show more options“ bekommt man die Möglichkeit, nach dem Ersteller, der Reichweite und dem von/bis Datum zu sortieren. (von Datum / bis Datum scheint momentan nicht zu funktionieren)

Diese Optionen geben einem viele Möglichkeiten, in den vergangenen und momentanen Aufträgen zu stöbern.

„**Activity**“ erlaubt die Suche in Projekten der verschiedenen Kategorien (Herstellung, Materialforschung, Zeit-Effizienz Forschung, Kopieren oder allen Kategorien)

„**State**“ (Zustand) erlaubt die Wahl zwischen „Pending“ (unerledigt), „**in Progress**“ (in Bearbeitung), „**Ready**“ (Fertig) und „**Delivered**“ (geliefert) oder allen Arten von Auftragszuständen.

„**Pending Projects**“ sind noch in der Warteschlange, die Arbeit an dem Projekt wurde noch nicht aufgenommen. An „**Projects in Progress**“ wird momentan gearbeitet. „**Project Finished**“ bedeutet, dass die Arbeiten abgeschlossen sind und auf die Lieferung der Blueprint und / oder der Produkte gewartet wird. Die Option „**Delivered**“ zeigt an, welche Projekte komplett abgeschlossen wurden und fungiert als Verlaufswerkzeug. „**Owner**“ erlaubt die Sortierung der Aufträge nach „von mir für mich“ („me“) oder „von mir für meine Corporation“ (my corporation“). In letzterem landen die Aufträge, die mit einer Blueprint gestartet wurden, welche sich in einem der Corporation Hangars befunden hat.

„**Range**“ erlaubt die Einstellung, ob nur Aufträge in der Station auf der man sich befindet angezeigt werden, oder des Sonnensystems, der Konstellation oder der Region.

Wenn man auf einen Job klickt wird am unteren Rand die Art des Auftrags (Activity), der Status, die Zeit bis zur Fertigstellung (der zweite Wert), der Ort an dem die Güter erscheinen werden (Output Location / der Ort, an dem man den Auftrag eingeschrieben hat), die Art und Anzahl des fertigen Produkts (Output Type / z.B. „1 unit of Rifter“). Bei Forschungsaufträgen wird rechts den ML (Material Level) oder den PL (Productivity Level) zu Beginn und am Ende des Auftrags gezeigt (angegeben als ME), oder wie viele Kopien mit wie vielen lizenzierten Durchläufen hergestellt werden.

2. Blueprints (2. Reiter)

Für die mit Scientific Networking und Supply Chain Management Skill: hier zahlt sich die Investition in die Skills aus.

Wenn man den Blueprints Reiter öffnet wird man mit eine Liste von Stationen begrüßt, auf welchen man Blueprints hat. Die Zeile für jede Station gibt neben den normalen Informationen (wie System, Planet, Mond, Name) auch an, wie viele Blueprints man dort hat und wie viele Sprünge entfernt es liegt.

Öffnet man jetzt eine Station, sieht man alle Blueprints, die man dort hat. Es werden die Bilder angezeigt, der Name des Items, die Gruppe der Blueprints (Fregatten Blueprint, Raketen Blueprint, usw....) ob es sich um eine Kopie handelt, den Material- und Productivity Level (ML und PL) und, wenn es sich um eine BPC handelt, wie viele Durchgänge noch möglich sind.

Am unteren Rand wird angezeigt, wie viele Jobs man insgesamt zur gleichen Zeit aktiv haben kann, und auch die Reichweite von „remote Manufacturing and research“ (z.B. „limited to Stations“ oder „limited to 5 jumps“)

Hier kann man jeden beliebigen Job mit jeder Blueprint durch einen Rechtsklick und der Wahl der Art des Jobs starten, ganz so, wie man es in einer Station tun würde. Von dort wird man dann zur Auswahl der Einrichtung weitergeleitet (mehr Informationen im „Installations“ Reiter), kann festlegen, wie viele Durchgänge der Auftrag haben soll und kann den Input Hangar (für die benötigten Materialien) und den Output Hangar (für das fertige Produkt) ändern.

Beachtet, dass jegliche Blueprint, die bisher noch nicht benutzt wurde (kopieren, Forschung oder Produktion) unter diesem Reiter nicht „gesehen“ werden kann. Somit kann man sie auch so lange nicht „remote“ benutzen, bis man auf der gleichen Station wie die Blueprint war, mit einem Rechtsklick eine Aktivität gewählt und das System dazu gebracht hat, zu versuchen, einen zum quote Screen zu schicken. Das System funktioniert, auch wenn man eine Einrichtung in einem anderen System wählt (was dazu führen würde, dass man die Blueprint unter diesem Reiter zwar sehen kann, aber keinen Job starten) Das einzige was zählt ist, dass man versucht ein quote zu generieren.

Die gleichen Aktionen kann man auch über das Assets-Menü mit einem Rechtsklick auf eine Blueprint erreichen.

3. Corp Blueprints (3. Reiter)

Dieser Reiter funktioniert genau gleich wie Reiter 2, nur zeigt dieser Blueprints aus den von der eigenen Corporation gemieteten Hangars. Alle Jobs, die von diesem Tab aus gestartet werden (oder genauer, alle Jobs, die gestartet werden, wenn sich die Blueprint in einem Corporation Hangar befindet) werden unter „my Corporation“ als unter der „Owner“ Sortier-Option angezeigt.

Um einen Job für die Corporation zu starten, benötigt man die „Rent Factory Slot“ Role, für Forschungsaufträge die „Rent Research Slot“ Role.

4. Installations (Einrichtungen) (4. Reiter)

Wenn man eine Blueprint benutzen will, wird man in jedem Fall zu diesem Reiter geschickt um auszuwählen, welche Assembly line man für den gewählten Auftrag nutzen will.

Hier findet man zwei Optionen, die auch auf Reiter 1 gefunden werden, aber auch einige neue. Die „Activity“ und „Range“ Optionen sind die gleichen wie vorher. Man kann die „Location“ Option verwenden, um assembly lines in Stationen, assembly arrays oder in beiden anzuzeigen. Weiter kann man wählen, ob die Assembly line öffentlich, persönlich oder der Corporation zugehörig sein soll. Schließlich kann man noch wählen welche Production Category und welche Production Group man bauen können will. Eine Production Category ist etwas weiter gefasst, zum Beispiel Schiffe, während die Production Group spezifischer ist, wie Cruiser. Alle Stationen können fast alles was man möchte produzieren, also einfach „all“ auszuwählen reicht für den Moment. (es kann dann nicht alles hergestellt werden, so braucht man z.B. für Titans spezielle Einrichtungen)

Nachdem man die Datenbank nach Einrichtungen durchsucht hat, die die den Anforderungen entsprechen, kann man die Station, in welcher sich die entsprechenden Assembly lines befinden, im oberen Teil des Fensters auswählen, im unteren Teil erhält man dann eine Auflistung der assembly lines dieser Einrichtung. Man kann die assembly lines nach der Zeit sortieren, die es noch dauert, bis die Warteschlange leer ist (dies ist die Zeit, die es dauert, bis ein eingestellter Auftrag überhaupt erst gestartet wird. Auch die Kosten für den Auftrag werden angegeben (die Basis Gebühr, unabhängig von der unabhängig von der Dauer der Nutzung des Slots), die stündliche Rate, den Time Multiplier und den Material Multiplier. Die Gebühren und die Multiplier sollten auf allen Stationen die gleichen sein. Auch sollten alle Stationen einen Time Multiplier von 1.0 haben. Starbase Structures haben hier Bonusse und zeigen eine Zahl unter 1.0 an. Ein Multiplier von 0.9 gibt an, dass es nur 90% der Zeit beansprucht, den Job zu erledigen.

Die drei Forschungsoptionen setzen nur Voraus, dass der Slot Blueprints machen kann, man kann also alle Produktionslinien rausfiltern aber alle drei Arten von Research Assembly lines anzeigen, indem man „All Activities“ zusammen mit „Manufacture and Research“ Production Category und „Blueprints“ als Production Group wählt.

Man kann eine Blueprint nur in einer Einrichtung benutzen, welche sich auf der gleichen Station wie die Blueprint befindet. Sollte es sich um eine Starbase-Einrichtung handeln, muss sich die Starbase im gleichen System wie die Station befinden, auf der sich die Blueprint befindet.

Notizen

I. Einführung in die Forschung

Was genau ist Forschung? Forschung selbst stellt nichts her, ist jedoch sehr wichtig für die, die sich um die Produktion kümmern. Forschung ist die hohe Kunst, Güter schneller, billiger und einfacher herzustellen, welche von den Herstellern (von denen man selbst einer sein könnte) gebaut werden. Jede Blueprint profitiert davon, wenn an ihr geforscht wird, und an wichtigen Blueprints kann im großen Stil geforscht werden, um sie dann zu kopieren und an Corporation Member und Alleierte zu vertreiben. Alles was man dafür braucht ist ein Skill (Science) und eine Assembly line des passenden Typs. Interessiert? Dann lest weiter.

Es gibt drei Möglichkeiten, wie man einen Lab Slot mit einer Blueprint verwenden kann:

- **Material Research,**
- **Time Efficiency Research**
- **Copying.**

Die ersten beiden verbessern eine Blueprint, die letzte dupliziert sie.

Material Research (Materialforschung)

Verbessert den Material Level der Blueprint, man benötigt weniger Materialien, um mit ihr zu produzieren

Time Efficiency Research (Zeit-Effizienz Forschung)

Verbessert den Productivity Level der Blueprint, verringert die Zeit, die Benötigt wird, um ein Item mit der Blueprint herzustellen.

Copying

Dupliziert die Blueprint, man behält die ursprüngliche Blueprint und eine Kopie mit einer limitierten Anzahl an möglichen Produktionsdurchläufen und den gleichen Material- und Productivity Level wie das Original, von dem es kopiert wurde.

2. Wichtige Skills

Während man nur einen einzigen Skill auf Level I benötigt (den Science Skill) um einen Lab Slot zu betreiben, gibt es eine Anzahl an Skills, welche die Forschung schneller und einfacher machen, oder die Verwendung mehrere Lab Slots zur gleich Zeit erlauben.

Science (Rank I)

5% Reduktion der für das Kopieren einer Blueprint benötigten Zeit pro Level
- keine Voraussetzungen benötigt

Man braucht Science auf Level I um überhaupt einen Lab Slot verwenden zu können. Danach gibt es keinen Bonus auf die maximal nutzbare Zahl an Lab Slots. Wer sich der Forschung verschrieben hat, wird den Skill auf IV erhöhen wollen, da dies die Voraussetzung für Metallurgy ist.

Metallurgy (Rank 3)

5% Reduktion der für Material Research benötigten Zeit pro Level
- setzt Science IV voraus

Aufgrund der Wichtigkeit von Material Research ein sehr wichtiger Skill. Es wird sehr empfohlen, diesen Skill auf IV oder V zu bringen.

Research (Rang I)

5% Reduktion der für Time Efficiency Research benötigten Zeit pro Level
- setzt Science III voraus

Nicht so wichtig wie Metallurgy, da Time Efficiency Research von geringerer Bedeutung ist. Wird jedoch eine Forschung auf diesem Gebiet geplant, so wird für Research mindesten Level III empfohlen.

Laboratory Operation (Rank I) und Advanced Laboratory Operation (Rank 8)

Beide erlauben das betreiben eines extra Laboratory Slots pro Level
- Laboratory Operation benötigt Science auf Level III
- Advanced Laboratory Operation benötigt Science auf Level III und Laboratory Operation auf Level V.

Sehr wichtig für Forscher. Laboratory Operation auf Level IV sollte für die Bedürfnisse der meisten Forscher ausreichen, wer aber viel zu tun hat, hat jederzeit die Möglichkeit auf Level V zu trainieren und ein paar Level Advanced dran zuhängen.

Notizen

Scientific Networking (Rank 3)

Erlaubt das Betreiben von Lab Slots aus einer größeren Entfernung als der Station, in der man sich befindet. Auf Level I umfasst die Reichweite jedes Labor im gleichen Sonnensystem, auf Level II jedes Labor innerhalb von 5 Sprüngen ausgehend von der momentanen Position. Danach verdoppelt jeder Level die Reichweite, bis man dann auf Level V jedes Lab in der Region steuern kann.

- es wird Science Level III sowie Laboratory Operation Level IV benötigt

Der Skill ist nicht essentiell und auf dem Preisschild stehen immerhin 6.75 mio ISK. Es ist allerdings sehr bequem ihn zu haben, da man z. B. seine gesamten Blueprints auf einer Station im low Sec Raum lagern (wo die Gebühren niedriger und die Warteschlangen kürzer sind). So kann man aus der Entfernung forschen, Kopien anfertigen und von der Station mitnehmen, wenn man etwas produzieren will. Die kostbaren Originale bleiben auf der Station.

3. Material Research

Der größte Teil der an Blueprints gemachten Forschung ist Material Research (weshalb die meisten Material Research Assembly lines, selbst die im low sec Raum, immer eine Warteschlange haben).

Einfach gesagt, macht Material Research die Produktion mit einer Blueprint billiger.

Jede Blueprint hat einen „Wastage Factor“ (Abfall Faktor), der die Kosten an Mineralien zur Herstellung eines Items über die in der Datenbank auf eve-online.com angegebenen Werte hinaus steigert (die Datenbank führt die für einen perfekten Durchlauf benötigten Mineralien an).

Für beinahe alle Blueprints beträgt der Basis Wastage Factor 0.1, was bedeutet, dass man 10% extra Mineralien für die Herstellung des Items benötigt. Manche Items haben einen Basis Wastage Factor von 0.05.

Material Research verringert den Wastage Factor. Die Formel für die Reduktion bedeutet, dass der Benefit der Forschung schnell nachlässt.

$$\text{Wastage Factor} = \text{Base Wastage Factor} / (1 + \text{ML})$$

Das bedeutet, dass man bei einem Material Level von 1 den Wastage Factor bereits um die Hälfte reduziert hat.

Wenn man bei ML 4 angekommen ist, beträgt der Wastage Factor nur 0.02.

Wenn man bei 9 ist, nur noch 0.01. Bemerkung: um den Wastage Factor noch einmal zu halbieren, muss man den momentanen ML verdoppeln und 1 hinzuaddieren.

4. Time Efficiency Research

Time Efficiency Research wird oft vernachlässigt. Viele Blueprint Copies, die man im Escrow finden kann, haben eine ML von 20, aber der PL ist immer noch null. Es ist auch sehr einfach, jederzeit eine freie Assembly line für Time Efficiency Research zu finden (wobei es im high sec immer noch sehr teuer ist, da die Kosten für alle Lab Slots gleich sind). Daraus sollte man Vorteile ziehen: Time Efficiency funktioniert genau gleich wie Material Research, mit dem Unterschied, dass sie die Zeit reduziert, die es dauert, um das Item zu produzieren (auch wenn der Level für „Perfektion“ anders ist). Der „Base Time Wastage Factor“ (Basis Zeit-Verlust Faktor) der meisten Blueprints ist 0.25, was bedeutet, dass es 125% länger dauert, als es eigentlich sollte, um das Item herzustellen.

$$\text{Time Wastage Factor} = \text{Base Time Wastage Factor} / (1 + \text{PL})$$

Da die die PL Formel die gleiche ist wie die ML Formel (abgesehen von einem anderen Base Wastage Factor) ist der nachlassende Benefit der gleiche. Um den Zeitverlust zu halbieren muss man den momentanen PL Level verdoppeln und 1 addieren.

Für Tech 2 Raketen beträgt der Base Time Wastage Factor 1/249, was bedeutet, dass man fast keine Verbesserung durch Time Efficiency Research bekommt. Für Tech 2 Produktion benötigte Komponente haben einen Faktor von 1/14, auch ein paar andere Blueprints haben andere Werte. Die meisten Blueprints jedoch liegen bei 1/4 (oder 0.25)

5. Copying

Wenn man eine Blueprint kopiert, wählt man aus, wie viele Kopien man machen möchte, und wie viele lizenzierte Durchläufe diese haben sollen. Das Endresultat wird die bei der Auslieferung wird die Zahl an Kopien sein, die man in der Box „copies“ eingetragen hat. Sie alle werden eine Anzahl an „licensed production runs“ haben, welche der Zahl entspricht, die in der Box „licensed runs“ eingetragen wurde.

Anders als Blueprint Originals, welche beliebig oft verwendet werden können (es wird „infinite“ bei „licensed production runs“ angezeigt), wird eine Blueprint Copy nutzlos, wenn sie keine Produktionsdurchgänge mehr übrig hat. Auch kann eine Blueprint Copy nicht in einen Lab Slot gesetzt werden, man kann weder den ML noch den PL verbessern und sie auch nicht kopieren.

Zwar limitiert dies die BPCs, es macht sie aber auch nützlich. So kann man Blueprints kopieren und die BPCs an Member mit niedrigerer Stellung in der Corporation ausgeben, welche dann damit produzieren können. Dann muss man sich keine Sorgen darum machen, dass sie sich mit der wertvollen BPO aus dem Staub machen könnten. Auch ist das Kopieren und Verkaufen von Schiff Blueprints sehr populär. (der Escrow ist damit eigentlich ständig überflutet)

I. Einführung in die Herstellung

Die Herstellung ist eine geradlinige Sache. Man besorgt sich eine Blueprint, sei es eine Kopie oder ein Original, besorgt sich die benötigten Mineralien um die gewünschten Items zu bauen, geht zu einer Manufacturing Assembly line und baut das Zeug.

Ein Problem, das viele zu haben scheinen, die neu in der Hersteller-Branche sind ist ein schlechtes Gespür für Finanzen. Sie haben die Illusion, dass Mineralien, die sie selber minen, anstatt sie vom Markt zu kaufen, umsonst seien. Dies ist nicht der Fall; die Mineralien „kosten“ das, für was man sie auf dem Markt hätte verkaufen können. Ob man das Item für den eigenen Bedarf, einen Freund, ein Corpmember oder für den Verkauf herstellt, ändert daran nichts. Wenn man Hersteller ist, sollte man immer die Preise in der Region checken um zu sehen, ob es nicht billiger ist die Mineralien über jemand anders zu beziehen (wenn der Preis die Entfernung zum Verkäufer rechtfertigt)

2. Wichtige Skills

Wie bei der Forschung wird nur ein einzelner Skill benötigt, um einen Factory Slot zu betreiben (der Industry Skill). Wiederum gibt es andere Skills, welche dem Produzenten das Leben einfacher machen, der wichtigste darunter ist Production Efficiency.

Production Efficiency

4% Reduktion der Materialkosten bei der Herstellung pro Skill Level - benötigt Industry auf Level III

Wie sehr man auch sucht, es gibt bei der Herstellung keinen Skill, bei dem es wichtiger wäre, ihn auf Level V zu bringen, als Production Efficiency. Diesen Skill von 0 auf V zu bringen bedeutet, man kann mit der gleichen Menge an Materialien 125% mehr der Produkte herstellen, was die Produktion sehr viel profitabler macht. Versucht diesen Skill wenigstens auf Level IV zu haben, bevor Ihr das Produzieren in größerem Stil in Angriff nehmt.

Industry (Rank I)

4% Reduktion der Herstellungszeit pro Level - keine Skillvoraussetzungen

Man braucht Industry auf Level I, um einen Factory Slot zu betreiben, eine höhere Stufe bringt nicht die Fähigkeit mehrere Slots gleichzeitig zu betreiben. Außer der Tatsache, dass es Voraussetzung für andere wichtige Skills ist, gibt es keinen Grund, Industry zu erhöhen.

Jedoch kann die gesparte Zeit nützlich sein, und es handelt sich nur um einen Rank I Skill.

Notizen

Mass Production (Rank 1) und Advanced Mass Production (Rank 8)

Beide erlauben das betreiben eines zusätzlichen Lab Slots pro Level

Wie Laboratory Operation für den Forscher, ist Mass Production für den Hersteller wichtig. Es obliegt jedem Hersteller, individuell zu entscheiden, wie viele Factory Slots er gleichzeitig betreiben können will.

Supply Chain Management (Rank 3)

Erlaubt das Betreiben von Factory Slots aus einer größeren Entfernung als der Station, in der man sich befindet. Auf Level I umfasst die Reichweite jede Factory im gleichen Sonnensystem, auf Level II jedes Factory innerhalb von 5 Sprüngen ausgehend von der momentanen Position. Danach verdoppelt jeder Level die Reichweite, bis man dann auf Level V jede Factory in der Region steuern kann.

- benötigt Industry auf Level III und Mass Production auf Level IV

Wie Scientific Networking ist dieser Skill eine teure Bequemlichkeit. Er ist zwar keine Voraussetzung für das Produzieren, er kann jedoch dem Hersteller viel umherfliegen ersparen, wenn der Produktionsgebiet nicht nahe am regulären Operationsgebiet liegt.

3. Mit dem Produzieren anfangen

Obwohl der Rest des Guides Informationen darüber bietet, wie Wissenschaft und Forschung in EvE funktionieren, kommen sich viele angehende Produzenten etwas verloren vor, wenn es um den Einstieg in die weite Welt des Herstellens geht. Die Frage ist normalerweise: „Was soll ich anfangen?“

Das erste, was den Leuten in den Sinn kommt, wenn sie sich fragen, was man bauen soll, sind Schiffe. Alle Kampf Fregatten sind beliebte Schiffe und werden sich gut verkaufen, wenn man sie in Gebieten mit hoher Bevölkerungsdichte in den Markt stellt. Jedoch tendieren Schiffe dazu, sehr geringe Margen (Profit) zu haben. Mit Production Efficiency V und einer gut erforschten BPO mit einem ML von 20 kommt man bestenfalls auf 20% bis 25%.

Eine sehr viel bessere Idee ist es, den Markt unter eingehender Benutzung der „Market History“, nach einem bestimmten Item abzusuchen, welches ein hohes Volumen hat (dies verrät einem, wie viel mit diesem Item gehandelt wird) und einen Preis, mit dem man konkurrieren kann. Es kann einfacher sein, die Market History als Tabelle abzusuchen, die Standard Einstellung ist eine grafische Darstellung (im Fenster befindet sich ein Knopf um die Darstellung zu ändern)

Während Eurer Suche werdet Ihr wahrscheinlich Items finden, welche oft nur knapp über oder sogar unter dem Preis der Mineralien verkauft werden, aus denen sie bestehen. Dies sind meist Items, die die Verkäufer als Loot durch das töten von NPCs erhalten haben. Mit dem Herstellen dieser Items werdet Ihr keinen Profit machen. Trotzdem gibt es Items mit hoher Stückzahl und guten Preisen. Dies sind die Items, die man herstellen sollte.

Einen Rechner zur Berechnung des Einflusses von Skill auf Blueprints kann man hier finden:

http://www.crimsonautograph.com/eve/blueprints/blueprint_calculator.php

Originalversion: <http://evefiles.mysterious-mysteries.com/>

Deutsche Übersetzung von Nemiron (KATSU)

Notizen

Verdammt, welches Fitting hatte ich beim Ratten jagen des Agel Cartels. Machten die Kinetic-Schaden oder war es Explosive....

Was man sich nicht aufschreibt ist schnell weg. Schliesslich können wir uns keine Implantate in den Kopf stecken.

Oder eins der zahllosen Zettelchen ist einfach verschwunden.

Ich glaub da mache ich keine Ausnahme, daher eine kleine Tabelle und was man z.B notieren kann.

Ship Equipment	Slot			Modul	Power		Tech	ISK	Skills
	-	--	人		MW	CPU			
Afterburner		x		I MN Afterburner I > 105% Speed	10	15	1	6.450	Navigation 1 , Afterburner 1
Microwarpdrive		x		I MN Microwarpdrive II > 550% Speed	17	25	2	134.084	Navigation 4 , Afterburner 4 High Speed Maneuvering 3

Und noch ein Zettlersatz:

Turrets & Bays - welche Waffen, welche Munition, welche Reichweite, Large oder Small...

Im Kampfgetümmel verliert man recht schnell die Übersicht

Schiffsname / Gegner

Turrets & Bays

© 2007 • design by Buddz Taki
email: eve@hellstedt.de

	available	available	available	available	available	available	available
T	T	T	T	T	T	T	T
Opt. Range km	km	km	km	km	km	km	km
size Grösse	size	size	size	size	size	size	size
Waffe							
ammunition & charges							
Munition							
ammunition & charges							
Alternativ-Munition							
optimal range	optimal range	optimal range	optimal range	optimal range	optimal range	optimal range	optimal range
Opt. Range km	km	km	km	km	km	km	km

Graphical Skilltree

Revelations – Edition

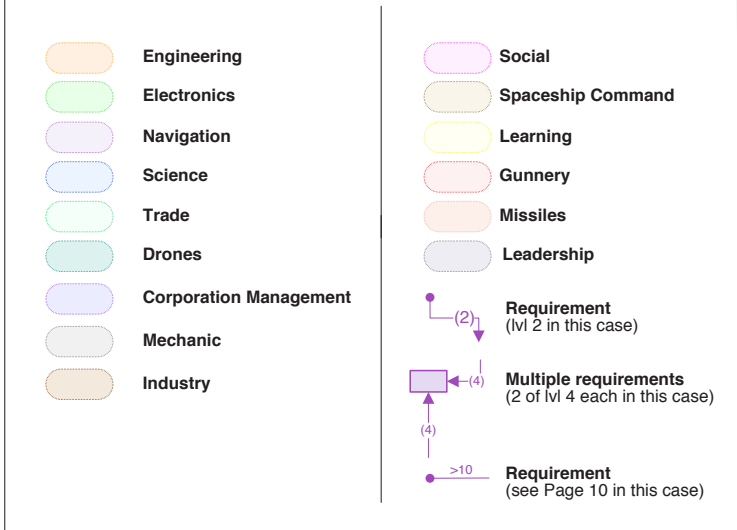
version 2.14.28296



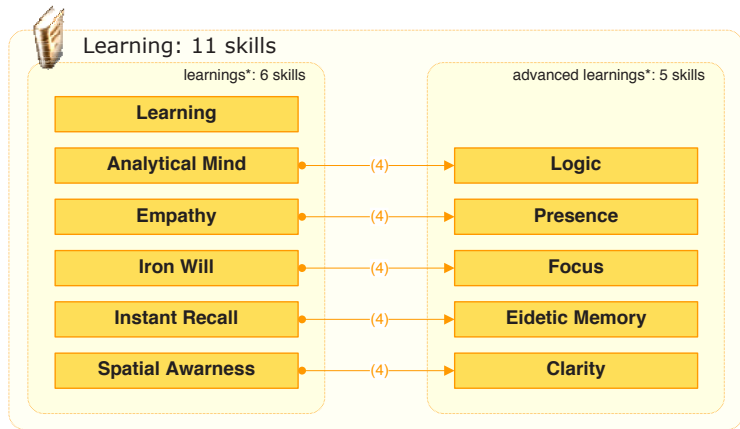
This „Graphical Skilltree Revelations Edittion“ be based on „Graphical Skilltree Red Moon Rising“ (Version: 4.01 • Date: 08.02.2006
Author: Heather Skarsgard (ICE is Coming to EVE) • Sources: Item database – Official Eve Online website)
modified by „Buddz Taki“ – 24.01.2007

LEGEND

Learning: 11 skills >> Official name of category
 advanced learnings*: 5 skills >> Unofficial subcategory name



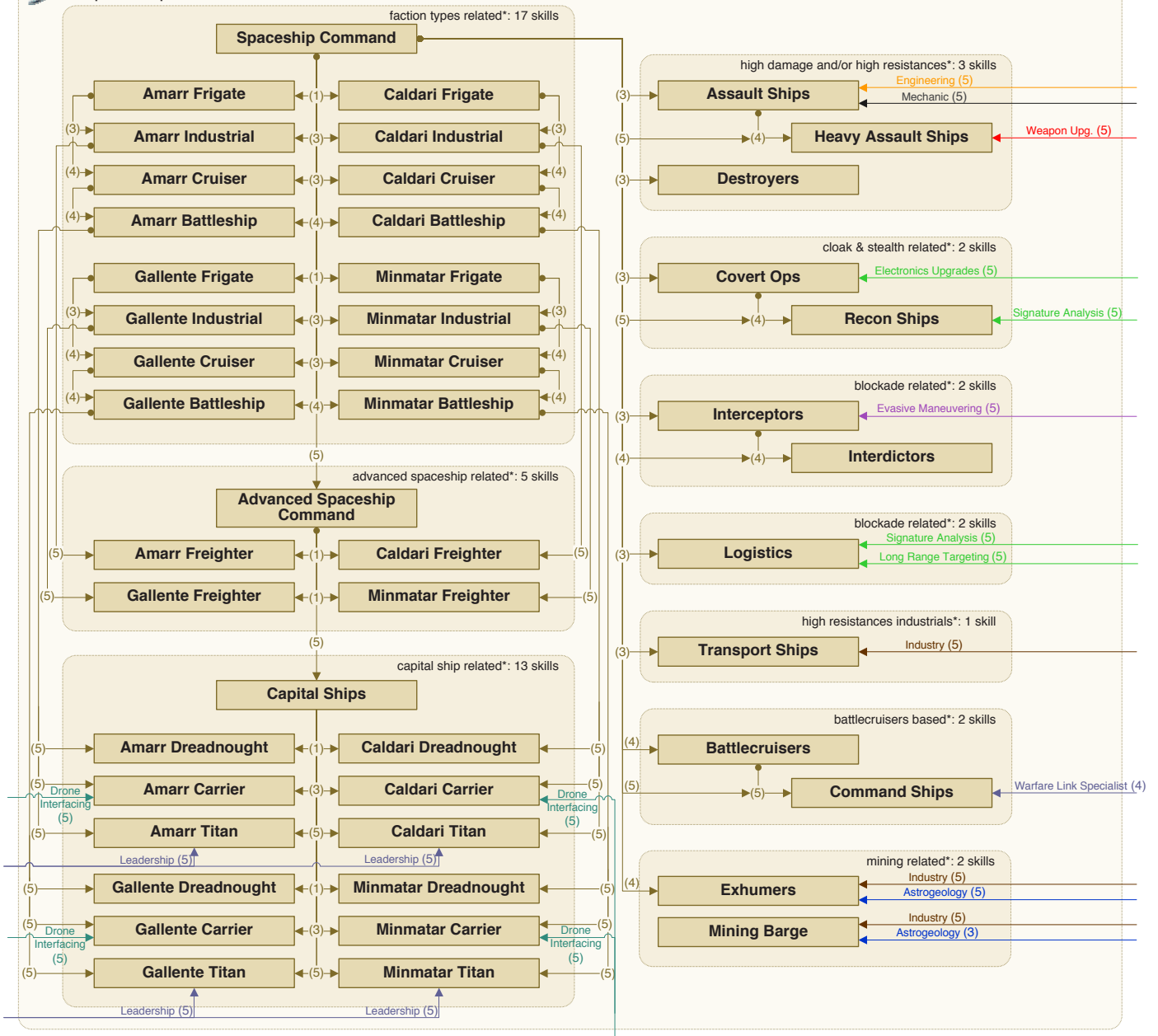
Total number of skills : 344

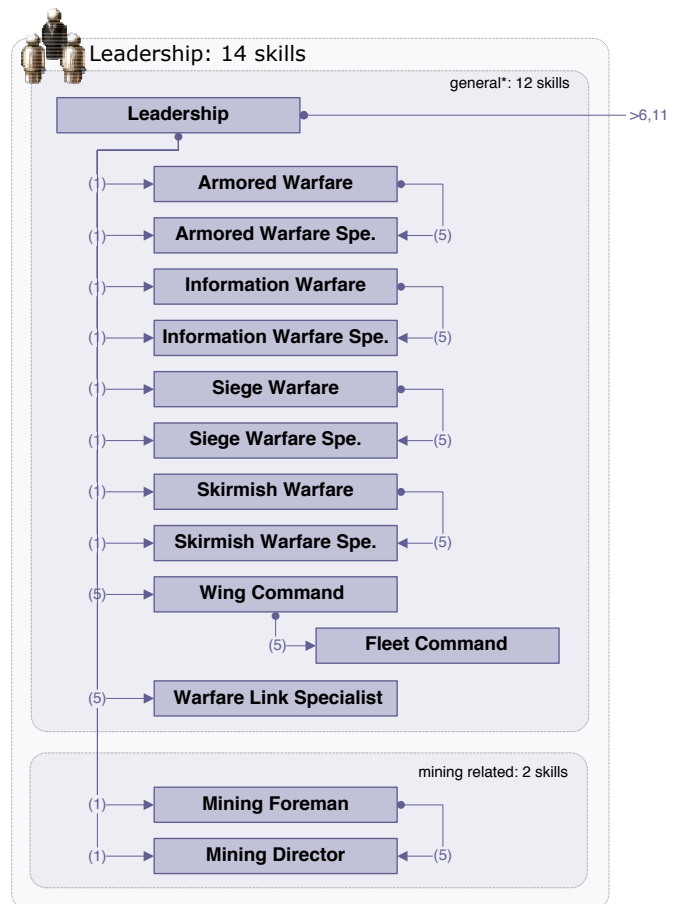
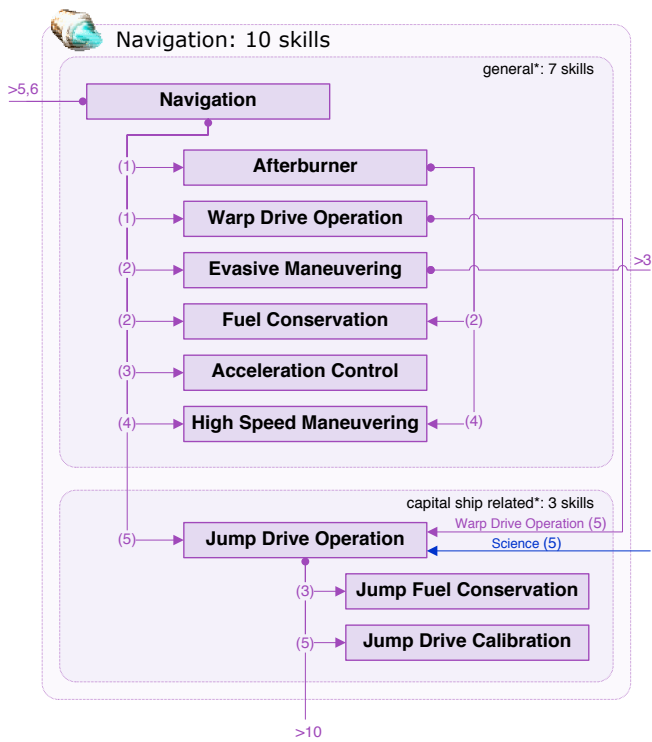


Group	Attributes
Corporation Management	Memory, Charisma
Drones	Memory, Perception
Electronics	Intelligence, Memory
Engineering	Intelligence, Memory
Gunnery	Perception, Willpower
Industry	Memory, Intelligence
Leadership	Willpower, Charisma
Learning	Memory, Intelligence
Mechanic	Intelligence, Memory
Missiles	Perception, Willpower
Navigation	Intelligence, Perception
Science	Intelligence, Memory
Social	Charisma, Intelligence
Spaceship Command	Perception, Willpower (for most skills) Willpower, Perception (for elite ship skills)
Trade	Willpower, Charisma (for basic skills) Charisma, Memory (for more advanced skills)

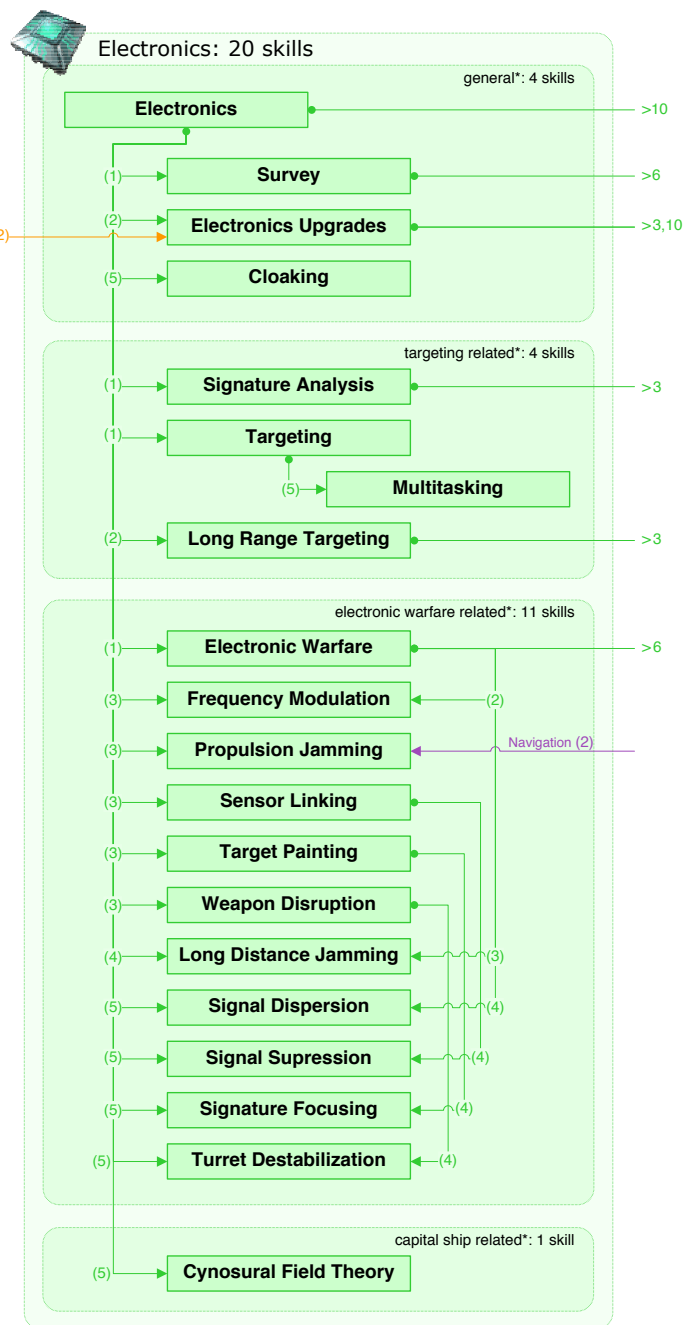
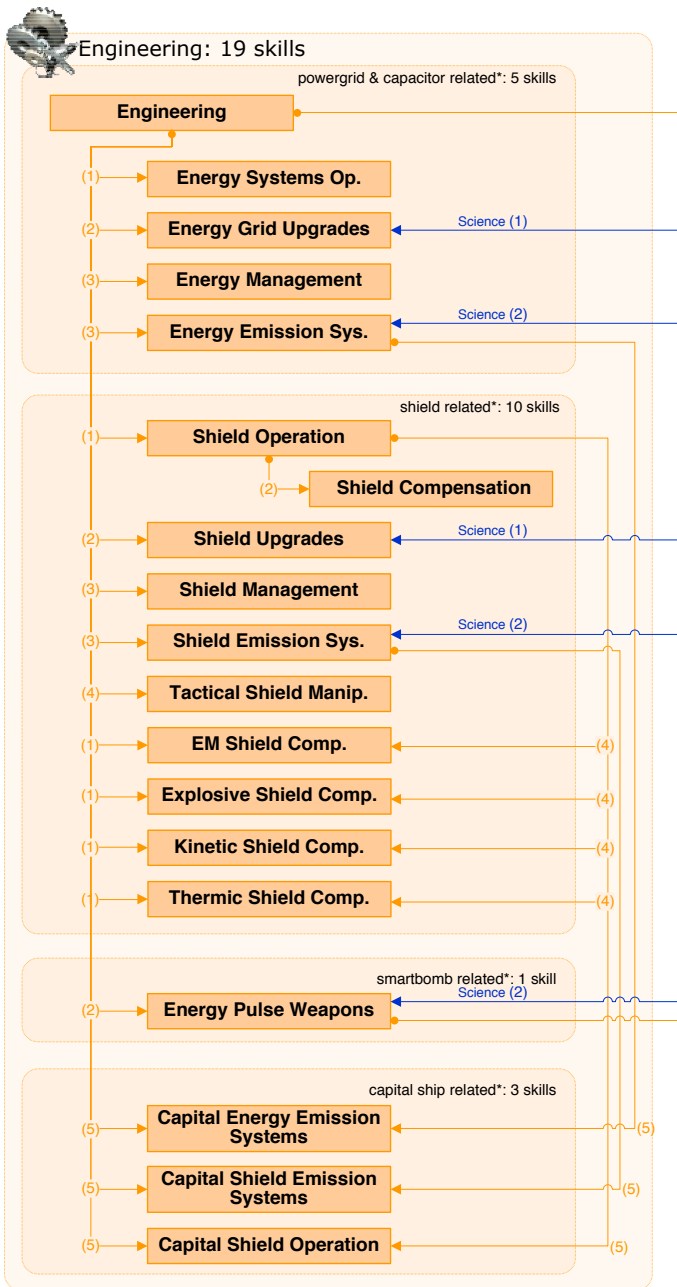


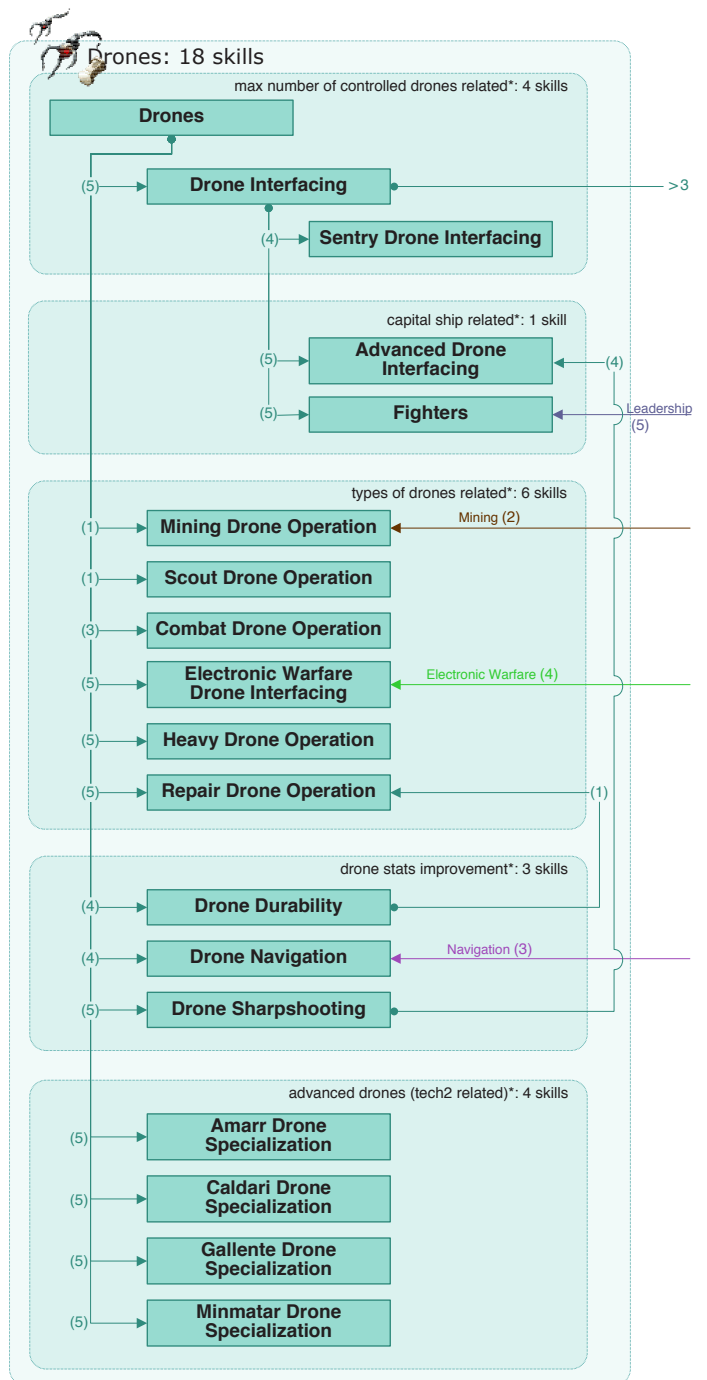
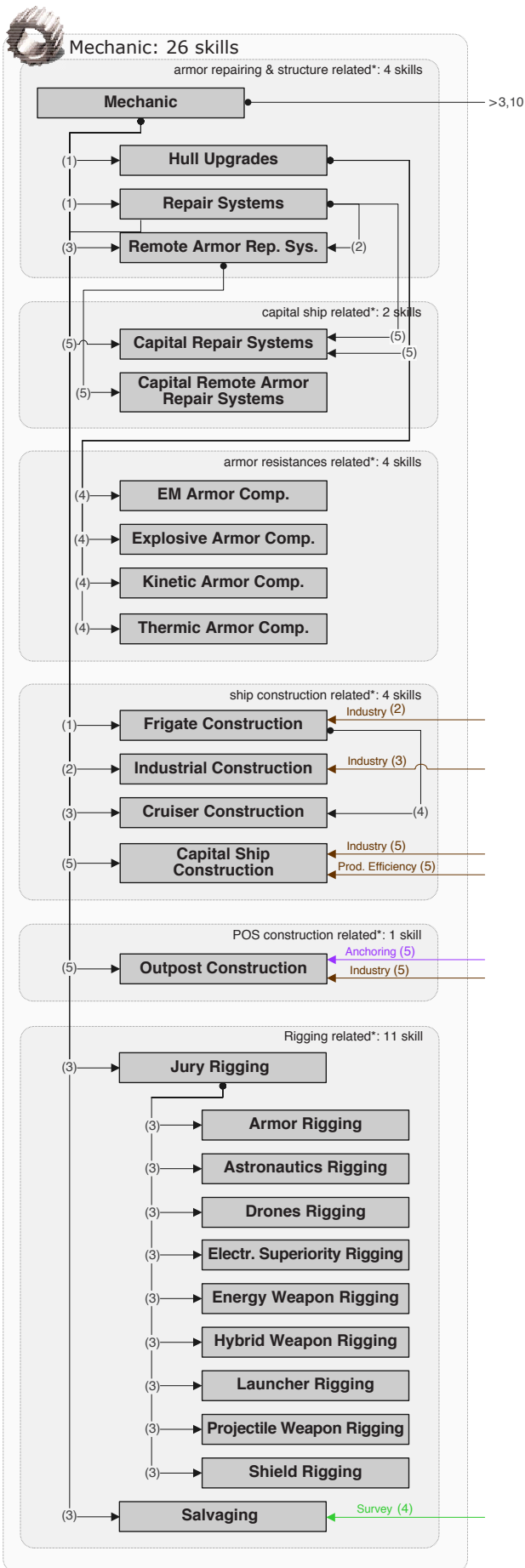
Spaceship command: 49 skills



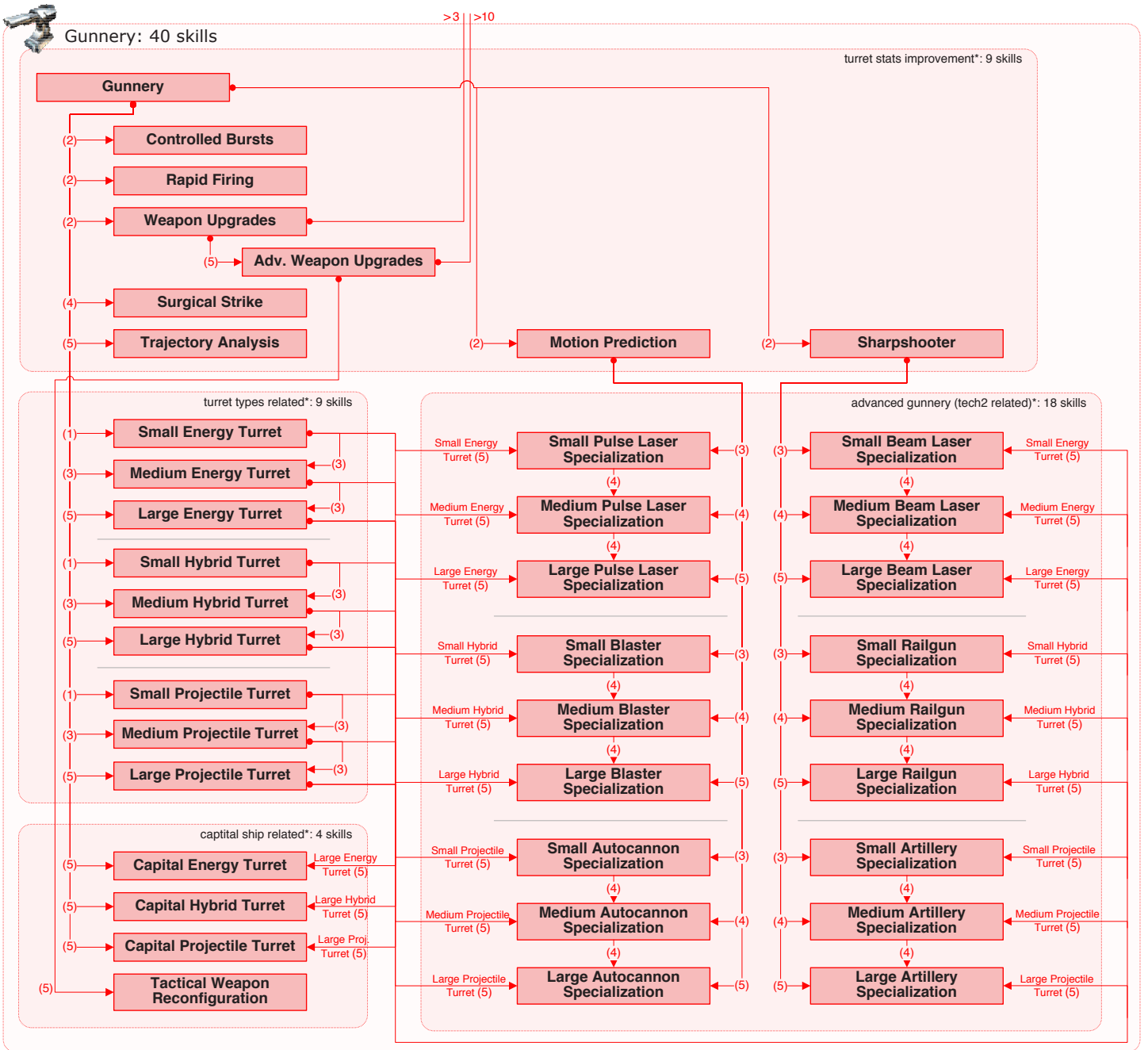


Notizen





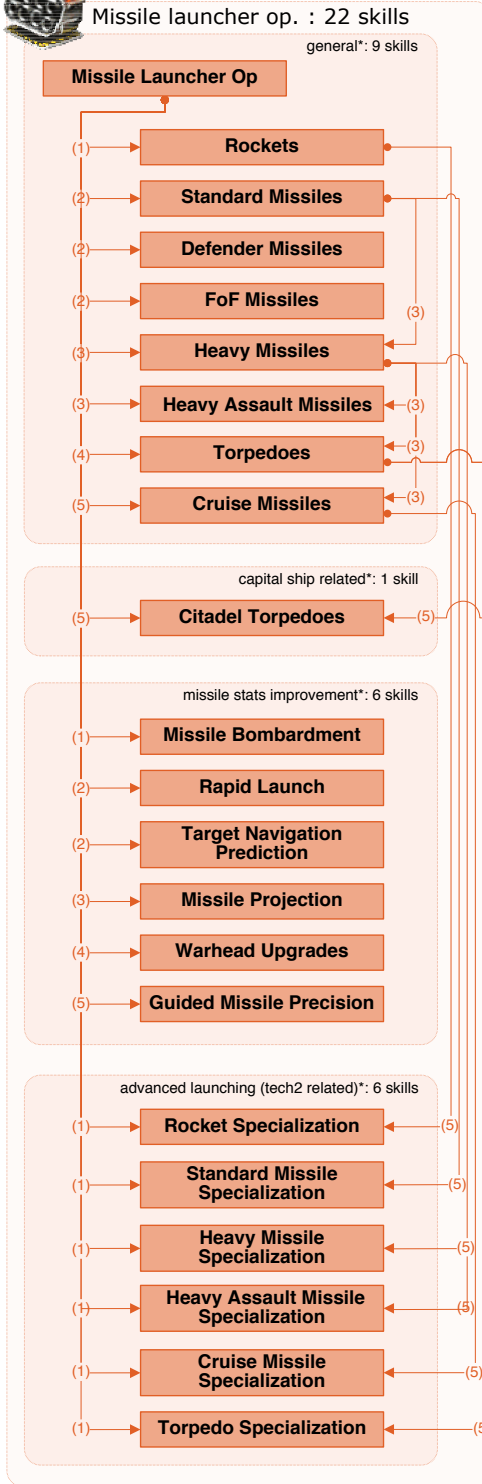
Notizen





Missile launcher op. : 22 skills

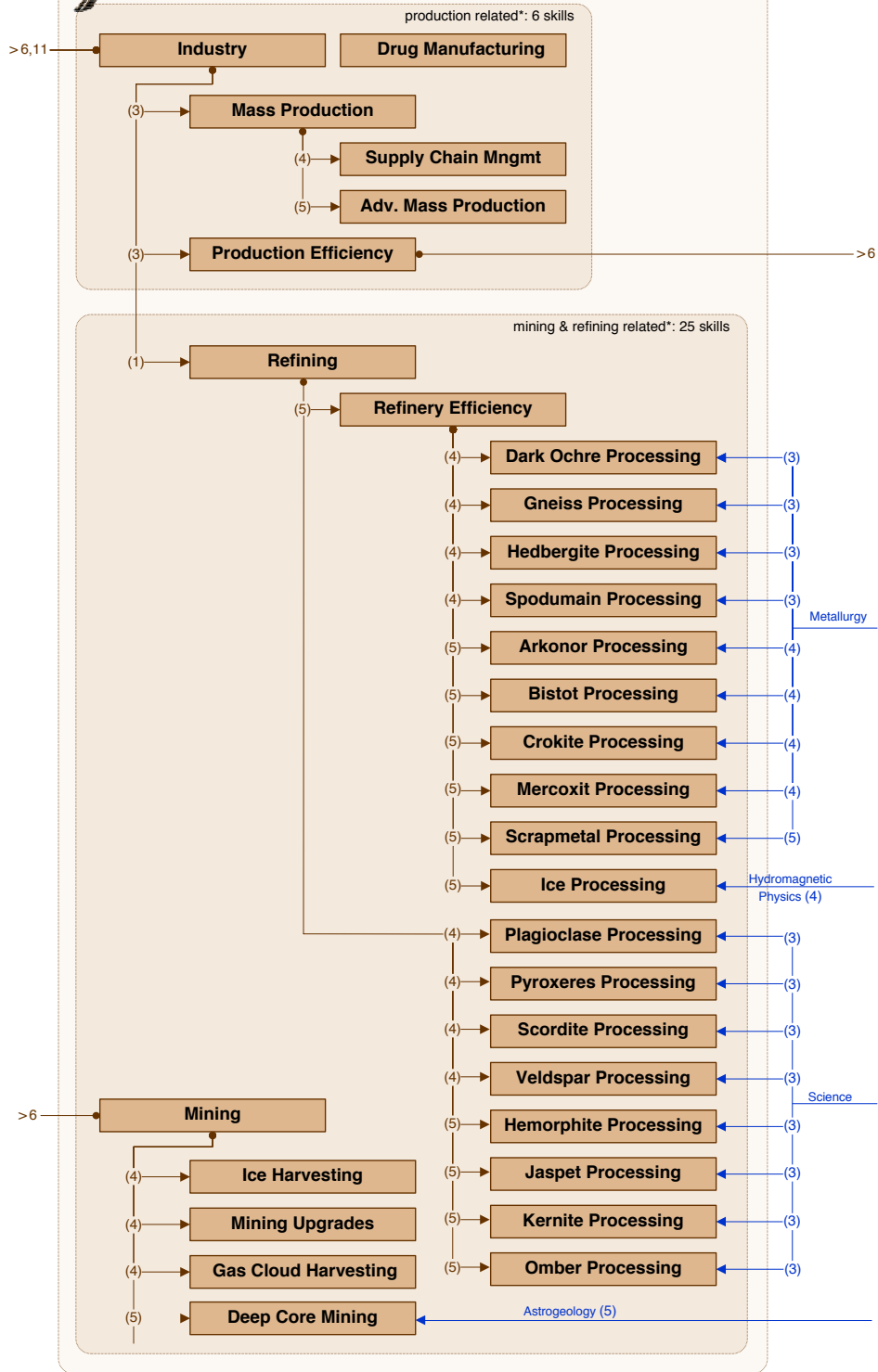
general*: 9 skills

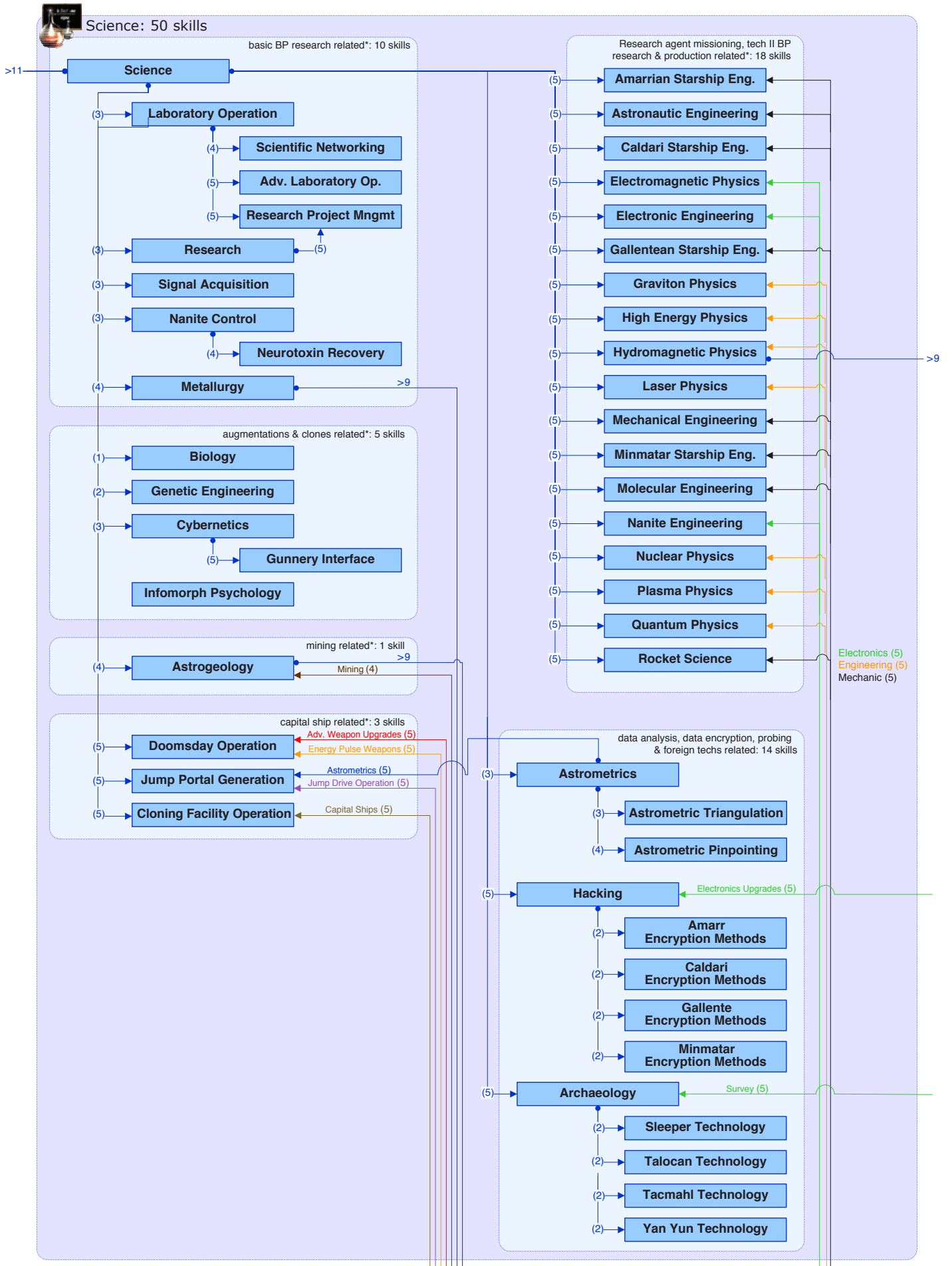


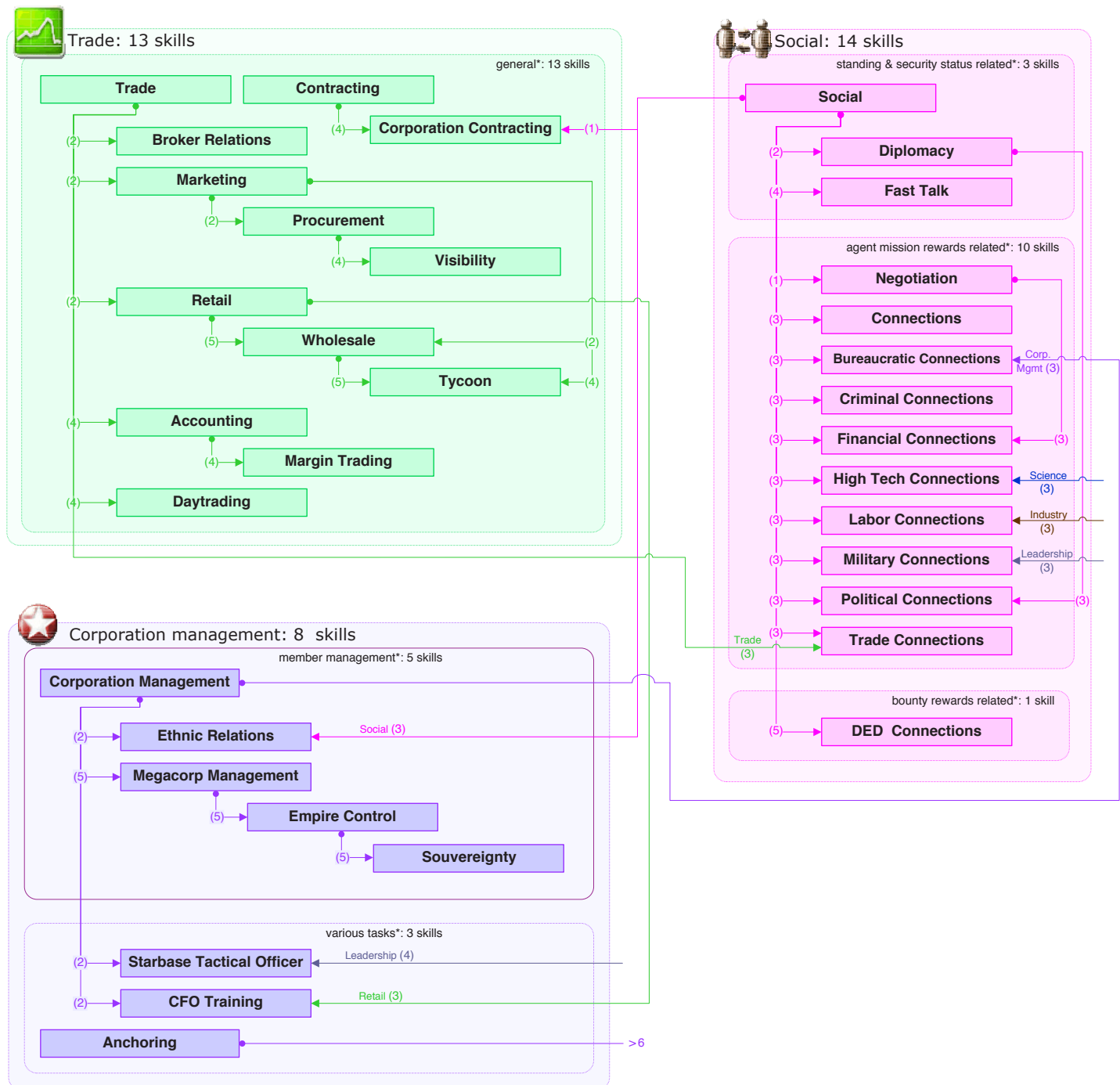
Notizen



Industry: 31 skills







The graphical skilltree "RedMoon Rising Edition" is an original work of **Heather Skarsgard** from ICE is Coming to EVE
 All referring materials belong to Crowd Control Productions (CCP)
<http://www.ccpgames.com>
 Courtesy of Zalem Webdesign - fev 2006
 This graphical skilltree "Relevation Edition" is modified by „**Buddz Taki**" - jan 2007