

In diesem Thread möchte ich den Fortschritt eines Experimentes festhalten. Immer wieder hört man, dass das Lowsec tot ist, dass man dort nicht Leben kann und es nur aus PvP besteht. Diese These möchte ich überprüfen.

Die Eckdaten:

Keine Unterstützung meines HighSec Alts

Startkapital 5 Millionen (Sollte etwa das sein, was einem nach dem Tutorial zur Verfügung steht)

Implantate ab Start besteht aus einem Set +3er, keine Hardwirings

Das System in dem ich vornehmlich Leben werde, wird weit ab von Tradehubs sein um die erschwerte Logistik zu betonen.

Mein Charakter ist ein Jahr alt und hat etwa 20 Millionen SP. (Problem, da ein Neueinsteiger hier deutlich weniger hat. Das muss ich bei meinen Schlußfolgerungen bedenken)

Geld verdienen ist nur im Low erlaubt, eine Ausnahme bildet der Einkauf und der Verkauf des Loots der im Highsec stattfinden darf.

Jeder "Tag" des Experimentes stellt einen Tag dar, an dem ich Zeit zum Spielen hatte. Spielzeit wird mit angegeben.

Ich werde versuchen, bei allen Aktionen die ich unternehme, einen Link beizufügen, damit der geneigte Neuspieler sich die Materie aneignen kann. Viele dieser Links werden von der Eve-University stammen. Diese Corp bildet auch neue Spieler aus, ist aber eher auf Highsec Operationen ausgerichtet und limitiert das Spiel seiner Mitglieder durch viele Regeln. Ihr Wiki allerdings ist eine gute Anlaufstelle für Wissensdurstige.

Link Eve-University Wiki: <http://wiki.eveuniversity.org/>

Desweiteren ist mein Ziel Erfahrung zu sammeln und aufzufrischen, die Neulingen nützlich sind. Ich bringe neuen Spielern gerne das Spiel bei und möchte versuchen eine LowSec Ausbildungscorp zu erschaffen.

Vor dem ersten Tag

Bevor ich beginne mit dem Experiment, ist es wichtig zu wissen, wie die Gegend beschaffen ist. Ich nutze eine auf Geschwindigkeit getrimmte Atron (Microwarpdrive, Overdrives I in den Low-Slots, sonst nichts) um Bookmarks zu erstellen. Jeweils ein Bookmark 250 km von jedem Gate, von jedem Belt, sowie Instadock/Cynospots (Punkte an einer Station wo diese im Overview als 0m entfernt angezeigt wird, jedoch ~5 km von der Model der Station entfernt) und Instadocks (Von einer Station abdocken und geradeaus 1000+ km wegfliegen, dient dazu schnell nach dem abdocken in Warp gehen zu können um Piraten zu entkommen.) der wichtigen Stationen.

Link zum Thema Bookmarks: <http://jestertrek.blogspot.de/2011/04/guide-quick-and-dirty-warp-ins.html>

Zusätzlich versuchte ich etwas über das Who-is-Who der Gegend zu erfahren. Größere Corps, wie aggressiv sind sie. Wer ist offen gegenüber neuen Nachbarn, wer wird mich jagen. Wann ist wer Online.

Danach hab ich alles überschüssige Geld auf meinen Trader-Alt übertragen und alle Items die ich während des Experimentes nicht brauche aus meinem Hangar verbannt.

Tag 1

Stand meines Wallet: 4,9 Millionen. (Das Experiment beginnt mit einem Rechenfehler, na super)

Zunächst erwarb ich eine Frigate für das Rattenjagen in den Belts (Asteroidengürtel). Dies ist die schnellste Möglichkeit für Neulinge im Low Geld zu machen. Weniger das Kopfgeld ist hier von Interesse, sondern das Loot was gerne mal einige Hunderttausend ISK wert ist. Ich wählte die

Incursus, da ich vornehmlich Gallente fliege, die lokalen Ratten gegen Therm/Kin Schaden empfindlich sind und die Incursus einen Bonus auf den aktiven Tank hat.

Link zum Thema NPC Schaden: http://wiki.eveuniversity.org/NPC_Damage_Types

[Incursus, Ratting/Missi]

Damage Control I
Small Inefficient Armor Repair Unit
Adaptive Nano Plating II
Linear Flux Stabilizer I

Experimental 1MN Afterburner I
Barton Reactor Capacitor Recharger I
'Orion' Tracking CPU I

150mm 'Scout' Accelerator Cannon, Iridium Charge S
150mm 'Scout' Accelerator Cannon, Iridium Charge S
150mm 'Scout' Accelerator Cannon, Iridium Charge S

Small Hybrid Burst Aerator I
Small Hybrid Burst Aerator I
[Empty Rig slot]

Hobgoblin I x1

Die Gesamtkosten inkl. Versicherung und 4000 Schuss Munition (200 Antimatter S, 2000 Iridium) betrug etwa ~ 3 Millionen. Pyfa (Ein Tool um Fittings Offline zusammenzustellen) zeigte mir einen Preis von etwa 1.3 Millionen an. Das Leben ohne großen Tradehub ist teuer, aber wie sich nachher zeigen wird, kann man da auch seinen Nutzen draus ziehen. Der Grund warum ich gerade dieses Fitting gewählt habe, lag eher an der Verfügbarkeit und dem Preis von Meta-Modulen als ein optimiertes Fitting.

Link zum Thema Tech, Tier und Meta: [http://wiki.eveuniversity.org/Techs, Tiers and Meta levels](http://wiki.eveuniversity.org/Techs,_Tiers_and_Meta_levels)
Link zum Pyfa Fitting Tool: <http://www.evefit.org/Pyfa>

Nun fing ich an die Belts abzuklappern. Ich warpte hierbei immer den vorbereiteten 250 km Spot an, schaute was für NPCs im Belt sind und warpte dann einen den NPCs nahen Asteroiden auf 10 km an. (Niemals auf 0 anwarpen, da man dann den Asteroid rammt und unkontrolliert durch die Gegen geschleudert wird.) Während ich den Belts kämpfte, beobachtete ich immer wieder meinen Directional Scanner um nicht von einem Spieler überrascht zu werden.

Link zum Thema Directional Scanner: http://wiki.eveuniversity.org/Directional_Scanner_Guide

Schon im zweiten Belt fand ich ein gelbes Wrack von einem Battleship. Ohne viel Federlesen griff ich zu und stahl Loot im Wert von etwa einer Million (Laut Ingame estimated Value). Danach dockte ich für 15 Minuten an, da der Besitzer des Wracks noch im System war. (Wenn man aus einem gelben Wrack stiehlt, hat der Besitzer des Wracks 15 Minuten die Erlaubnis einen ohne Eingreifen von Gateguns abzuschießen, das nennt man Aggression Timer)

Link zum Aggression Timer: http://wiki.eveuniversity.org/Aggression_101

Der größte Spawn, den ich in diesem Durchgang abschießen konnte, war ein Battlecruiser. Dieser enthielt etwa eine Million an Loot.

Da jetzt alle Belts in diesem System entweder geleert oder für mich zu sehr von Ratten besiedelt war, nahm ich einige Stufe 2 Missionen an. Ein Neuspieler müsste hier mit Stufe 1 Missionen beginnen, aber der Skill Connections auf Stufe II reicht schon um sehr schnell an die Stufe 2 Missionen zu kommen. Man muss allerdings erwähnen, dass Stufe 2 Missionen eher für Cruiser ausgelegt sind und nicht für Frigatten.

Während der zweiten Mission sah ich plötzlich Combat Scanner Probes auf meinem D-Scan. Combat Scanner Probes, können genutzt werden um Exploration zu betreiben (Das heißt versteckte Komplexe zu finden, die potentiell sehr lukrativ sind), aber auch um z.B. Harmlose Frigatten in ihren Missionen zu finden.

Link zum Thema Scannen mit Probes: <http://eve.grismar.net/wikka.php?wakka=ScanningGuide>

Ich warpte sofort zu einer Station und dockte an. Nach 5 Minuten dockte ich wieder ab, sah keine Probes mehr auf meinem Scanner und setzte meine Mission fort. Nach der sechsten Mission hatte ich genug und war wieder ein paar ISK reicher. Der Loot ist in Stufe 2 Missionen meist zu vernachlässigen, auch das Kopfgeld ist nicht so hoch wie bei den Ratten im Belt.

Ich kehrte also wieder in die Asteroidengürtel zurück und schoss mich wieder durch die Ratten. Der grösste Spawn bestand diesmal aus zwei Battlecruisern und zwei Frigatten mit einem Loot im Gesamtwert von 1.5 Millionen

Stand meines Wallets: 5.5 Millionen ISK, dazu Loot im Gesamtwert von 4.4 Millionen.

Eines Teil meines Beutegutes brachte ich in den Highsec zu einer nahen Station ein Sprung in den Highsec hinein. Aus dem Marktfenster konnte ich sehen, dass dort viele Sellorders zu finden sind. Mein Loot verkaufte ich aber nicht über die Buy-orders. (Also nicht rechtecklick auf den Gegenstand, Sell Item und Return drücken) sondern stellte selber eine Sell-order auf. (Sell Item, unten rechts im neuen Fenster Advanced und dann einen eigenen Preis eingeben.) Als Preis wählte ich einen Wert von etwa zwei Drittel dessen, was die niedrigste Sellorder war.

Der Grund dafür: Wenn ich so verkaufe erhalte ich gerne mal das 10-20fache als wenn ich einfach schnell in die Buy-order schmeiße. Da ich den Preis außerdem weit unter dem der Konkurrenz ansetze, wird der geeignete Händler eher dazu neigen, einfach meine 1-2 Items zu kaufen anstatt seine Order nach unten zu korrigieren.

Link zum Thema Trading: <http://wiki.eveuniversity.org/Trading>

Auf dem Rückweg ins Low sah ich eine Ares (Ein T2 Schiff der Klasse Interceptor, sehr gut daran Schiffe festzuhalten bis Verstärkung eintrifft.) am Gate ins Lowsec stehen. Ich witterte eine Falle und sprang nicht durch. Allgemeine Meinung ist, dass eine Frigatte am Gate im Lowsec nicht agieren kann, da die Gateguns sie zerstören werden. Da ich selber aber aus eigener Erfahrung weiß, dass ein Interceptor sehr wohl ein Ziel lange genug festhalten kann, bis die schweren Schiff eingreifen können, ging ich das Risiko nicht ein.

Stattdessen erwarb ein kleines Mining Schiff, da ich in einigen meiner Missionen größere Asteroiden gesehen habe. Warum gutes Geld liegenlassen, wenn man es entspannt abbauen kann. Allerdings werde ich kurzfristig noch ein Transportschiff benötigen um das Erz zu transportieren. Dazu später mehr.

[Navitas, miner]

Expanded Cargohold I
Expanded Cargohold I

Limited 1MN Afterburner I
Survey Scanner I

Miner I
Miner I

[Empty Rig slot]
[Empty Rig slot]
[Empty Rig slot]

Mining Drone I x1

Der Gesamtpreis betrug etwa eine Million, etwa 300.000 ISK laut Pyfa. Zusätzlich erwarb ich Blueprint Originale für Antimatter S und Iridium S Munition um meinen eigenen Bedarf zu decken und eventuell Überschüsse zu verkaufen. Ich erwog eine Woche zu investieren um die BPOs zu erforschen. Kurzes nachrechnen ergab, dass ich damit eine halbe ISK pro Schuss sparen würde und verwarf die Idee.

Link zum Thema Forschung: <http://wiki.eveuniversity.org/Research>

Die Gesamte Spielzeit für den Tag 1 betrug 3,5 Stunden. Das Geld für die Incursus hab ich bereits wieder zurück plus einiges an Loot das auf den Verkauf wartet. Ich besitze zwei BPOs mit denen ich meine eigene Munition herstellen kann, was meine Abhängigkeit vom Highsec reduziert. Und ich verfüge über eine kleine Mining Frigate, die aber ohne Transporter noch nicht wirklich sinnvoll einzusetzen ist.

Tag 2

Stand meines Wallets: 7.4 Mil (Zwei Millionen durch Loot Verkäufe seit Ende des letzten Tages)

Die tägliche Routine beginnt mit dem Beltratten, wobei ich feststelle, dass mir langsam die Munition besonders Antimaterie ausgeht. Das Ratten selber erbringt 400 000 ISK plus etwa eine Million an Loot.

Als nächstes bringe ich meine BPOs zu einer Fabrikstation um Munition zu produzieren. Die Mineralien stammen aus Loot, das ich reprocessed habe. Gebaut werden jeweils 1000 Antimatter und 1000 Iridium. Die Fähigkeit schwer zu verkaufendes Loot wie z.B. Schiff- oder Cargoscanner und ähnlich exotischen Module in Mineralien zu verwandeln (und das halbwegs effizient) ist sehr wichtig um im Lowsec zu Leben und Reisen zu den nahen Handelsstationen selten zu halten.

Link zum Thema Refining: <http://wiki.eveuniversity.org/Refining>
(Bezieht sich auf Erze, aber auch Module kann man wiederverwenden)

Link zum Thema Produktion: <http://wiki.eveuniversity.org/Production>

Danach setze ich das Beltratten fort. Die gefundenen Cargo Expander Module bewahre ich auch, da ich Plane mir bald eine Iteron zuzulegen. Man sollte nur wenige Module für zukünftige Schiffe aufbewahren, aber etwas vorrausplanung kann einem eine Menge Geld sparen.

Irgendwann hatte ich die Nase voll vom Ratten und sah mich stattdessen auf dem Markt nach einer günstigen Scanfrig um. Und tatsächlich fand ich eine Imicus fünf Sprünge entfernt für 90 000 ISK. Nachdem ich das Schiff versicherte, stellte ich fest, dass ich im Falle einer Zerstörung des Schiffes 180 000 ISK erhalten würde. Die Imicus wurde mit einem Expanded Probe Launcher und sieben T1 Probes ausgestattet und mehr nicht. Zusätzlich erwarb ich aber noch einen Salvager, einen Analyzer und einen Codebreaker um für alle Signaturen gewappnet zu sein. Außerdem vergrößerte ich meine BPO um Sammlung um eine Nanofibres Internal Structure BPO, da es von diesen Module einen Mangel in dieser Region gibt. Der Gewinn wäre etwa 20 000 ISK pro Modul, also 1000%. In absoluten Zahlen nicht viel, aber da es mein Ziel ist möglichst viele verschiedene Einnahmequellen zu haben, investierte ich das Geld für die BPO (~16 000 ISK).

Das waren nun etwa 1.5 Stunden Spielzeit.

Stand Wallet: 6,5 Millionen, Nanofibres in Produktion + Loot im Verkauf und Hangar

Fünf Stunden später loggte ich wieder ein.

Stand Wallet: 7,5 Millionen, zwei Meta-4 Warp Disruptoren für je 500 000 ISK wurden verkauft.

Ich begann mit Beltratten im Nachbarsystem und fand schnell wieder ein gelbes Wrack. Da das System außer mir leer war, Griff ich zu und fand einen Meta-4 Warp Disruptor. Den nehme ich doch gerne mit. Anschließend produzierte ich wieder Munition.

Langsam hatte ich genug Geld um mir ein neues Schiff zu leisten, eines das (wenn auch etwas langwierig) ein Schlachteschiff der Ratten abschießen kann.

[Catalyst, Ratter]

Damage Control I

Linear Flux Stabilizer I

Small Armor Repairer I

Experimental IMN Afterburner I
Barton Reactor Capacitor Recharger I

125mm 'Scout' Accelerator Cannon, Antimatter Charge S
125mm 'Scout' Accelerator Cannon, Antimatter Charge S
125mm 'Scout' Accelerator Cannon, Antimatter Charge S
125mm 'Scout' Accelerator Cannon, Antimatter Charge S
125mm 'Scout' Accelerator Cannon, Antimatter Charge S
125mm 'Scout' Accelerator Cannon, Antimatter Charge S
125mm 'Scout' Accelerator Cannon, Antimatter Charge S
125mm 'Scout' Accelerator Cannon, Antimatter Charge S

Small Hybrid Burst Aerator I
[Empty Rig slot]
[Empty Rig slot]

Hobgoblin I x1

Gesamtpreis: 4,3 Millionen, 1.5 Millionen laut Pyfa.

Mit den 186 DPS sind auch BS knackbar, was ich natürlich auch gleich unter Beweis stellen musste. 800 000 ISK Kopfgeld und 2 Millionen an Loot später war diese Ansicht bestätigt. Während ich das BS beschoß, tauchte eine Drake auf dem D-scan auf. Ich entschied mich nicht sofort anzuhaufen, sondern stellte die Reichweite des Scanners auf etwa 1 AU (150 000 000 km). Da die Drake sich nicht meinem Belt näherte, war ich wieder beruhigt und verließ nach Abschuss des Piraten das System und loggte aus.

Stand meines Wallets: 5.4 Millionen, 8,5 Millionen im Hangar und 3 Millionen im Verkauf.

Tag 3

Diesen begann ich damit meine Scanfrig auszupacken und die Systeme der Konstellation mal durchzugehen.

Erster Treffer: Wormhole (Da kann man zwar sehr gut Geld machen, aber das ist ein Thema für ein anderes Experiment.)

Nachbarsystem Zweiter Treffer: Wormhole

Nächstes Nachbarsystem: 3ter und 4ter Treffer: Wormhole

Link zum Thema Leben im Wormhole: http://wiki.eveuniversity.org/Living_in_Wormhole_Space

Link zum Thema Wormhole fürs PVE finden: http://wiki.eveuniversity.org/Wormhole_Scouting

Seufz Nichts was ich gebrauchen kann. Das ich nur Whs finde, lässt darauf schließen, dass diese Systeme regelmäßig gescannt werden. Ich werde es in einer anderen Zeitzone nochmal probieren.

Also wieder in die Belts (Das halte ich ab jetzt kurz): 4.3 Millionen an Loot, 900 000 ISK Bounty

Direkt nach der verlängerten Downtime kaufte ich mir eine Iteron III und flog sie in mein Heimatsystem. Gefittet war sie nicht. Mit diesem 1.25 Millionen teuren Industrial, kann ich nun vernünftig Minern (Um die Can abzuholen) aber vor allem PI betreiben. Vermutlich wird die Iteron das System nicht mehr verlassen. (Außer ich fühle mich mutig und bringe was zum Tradehub.) Ich

baue die aufbewahrten Cargo Expander in die Iteron ein und fliege einige Stufe 2 Missionen (Die mittlerweile mit der Catalyst sehr schnell gehen) um zu sehen ob ich etwas finde, wo sich da minern lohnt. Dummerweise sind die Asteroiden immer hinter zwei Gate mit 30+ Kilometern dazwischen. Das ist mir zuviel Strecke.

Später logge ich nochmal ein und berechne, was ich so für meine Lps kriegen kann. Faction Antimatter S kann ich in der Region für 1300 ISK pro LP verkaufen. Das ist für mich eine akzeptable Quote und so beginne ich 5000 Schuss Antimatter S zu produzieren.

Link zum Thema Loyalty Points:

http://wiki.eveuniversity.org/Skillbooks_from_Loyalty_Point_Stores

Mein nächstes Ziel ist es, den ersten Planeten für PI einzurichten. Der Plan ist es Coolant herzustellen, da ich in meinem Heimatsystem direkt eine Buyorder dafür entdeckte habe. Dafür benötige ich etwa 10, besser 15 Millionen um die Anlagen auf dem Planeten zu bezahlen. Bevor man im Low einen Planeten für PI einrichtet, sollte man im Markt unter Planetary Goods nachsehen, was sich lohnt. Ich persönlich produziere gerne P2 Produkte direkt auf einem Planeten um die In- und Exports zu minimieren.

Link zum Thema PI Produkte: <https://spreadsheets.google.com/lv?key=t3wAXA82wbqy1eLqD4lwqAw&f=true&gid=0>

Danach nahm ich noch einige Stufe 2 Missionen an und ging im Nebensystem in die Belts. Warum im Nebensystem? Im Local meines Heimatsystems waren insgesamt sechs Neutrale und ein Tusker mit einem Sicherheitsstatus von -10. Tusker sind eine recht bekannte Piratencorp und machen in ihrer Corp-Beschreibung auch keinen Hehl daraus. Bei Unbekannten sollte man im Low immer mal etwas in ihrer Bio oder den Angaben der Corp rumstöbern. Meist ergibt sich rechts schnell ein Bild, was zu erwarten ist.

Stand meines Wallets: 8.8 Millionen, 3.5 Stunden gespielt

Tag 4

Stand meines Wallets: 13 Millionen (Einige Verkäufe, teilweise 500% über Jita)

Mit dem Geld plane ich nun mein erstes passives Einkommen in Form von PI zu erschaffen. Ich bin ein großer Fan von POS Treibstoff. Immer gebraucht, einfach zu produzieren. Könnte ich mehr Gewinn rausholen? Bestimmt, wenn ich mich mal richtig in die Materie reinknie... aber der innere Schweinehund sagt nein. Ich kaufe ein Command Center direkt im System, packe es in meine Iteron, platziere das CC auf dem Planeten, bestätige den Bau und docke wieder an. Narrensicher.

Link zum Thema PI Setup: <http://www.kevinthoughts.com/2011/10/eve-planetary-interaction-pi-after-incarna-very-long-post/>

Link zum Thema PI Produktionsketten: <https://spreadsheets.google.com/lv?key=t3wAXA82wbqy1eLqD4lwqAw&f=true&gid=0>

Auf dem ersten Planeten, einem Sturmplaneten, erstelle ich Coolant. Der Verkaufspreis der Stundenproduktion beträgt etwa 70 000 ISK, also etwa 1,7 Millionen pro Tag mit nur geringster Arbeit (minus etwas Steuern, die aber hier im Lowsec gering sind, 5% in meinem Fall. Aber immer nachsehen bevor man einen Planeten aufbaut. Manchmal stehen die Steuern auch deutlich höher.). Investiert habe ich 6,1 Millionen. In etwa vier Tagen hat sich das rentiert, dann kommt der Reingewinn.

Da ich noch Geld übrig habe, richte ich gleich einen zweiten Planeten ein. Hier werden Mechanical Parts produziert zu einem ähnlichen Gewinn.

POS Treibstoff hat den Vorteil, das es wesentlich häufiger gebraucht wird und meistens direkt vor Ort. Das macht den Verkauf leichter.

Stand meines Wallets: etwa 900 000 ISK

Kaum dachte ich darüber nach, dass ich jetzt etwas Geld beschaffen sollte, blinkte mein Wallet und zeigte mir den Verkauf von drei Meta 4 Warpscramblern für jeweils eine Million an. Das freut schonmal und nun ab in die Belts. Ich möchte euch hier, wieder mal die langweiligen Details ersp...

Faction Spawn! Ein Faction Zerstörer war so nett mir einen Faction Hardener im Wert von etwa 14 Millionen zu spendieren und dazu noch gleich ein Meta 4 Web, der in meiner Region für 2 Millionen gehandelt wird. Da freut man sich doch.

Noch ein paar Missionen hinterher. Nach einer Blockade ist meine Munition so gut wie aufgebraucht und es dauert noch zwei Stunden bis die nächsten 5000er Packen Muni fertig sind. Aber da sind nette Asteroiden in de Blockade, da kann man bestimmt mal in Ruhe minern. Wären die Brocken nicht vermint. Obendrein kommt auch noch ein Spawn dazu... dann eben nicht. Genug für heute.

Spielzeit: 2 Stunden

Stand meines Wallets 6,6 Millionen

Passives Einkommen, 2,5 bis 3 mil pro Tag

Tag 5

Stand meines Wallets: 20.5 Millionen

Als ich einloggte, war mein Heimatsystem komplett leer. Perfektes Timing die PI Sachen abzuholen. Außerdem noch gleich die Produktion gemanagt. 10 000 Schuss Antimatter S und Iridium S waren fertig. Pi wird neu angeworfen und eine Antimatter M BPO gekauft für meine Neuerwerbung.

[Vexor, ratter]

Emergency Damage Control I

Drone Damage Amplifier I

Drone Damage Amplifier I

Insulated Stabilizer Array I

Experimental 10MN Afterburner I

Large C5-L Emergency Shield Overload I

Upgraded Thermic Dissipation Amplifier I

Limited Ion Blaster I, Antimatter Charge M

Limited Ion Blaster I, Antimatter Charge M

Limited Ion Blaster I, Antimatter Charge M

Limited Ion Blaster I, Antimatter Charge M

Salvager I

Medium Hybrid Burst Aerator I

Medium Anti-Kinetic Screen Reinforcer I
Medium Anti-Thermal Screen Reinforcer I

Ogre I x2
Hammerhead I x2
Hobgoblin I x1
Hobgoblin I x5

Gesamtkosten: etwa 15 Millionen ISK, laut Pyfa: 8,5 Millionen ISK.

Dieses Schiff hat einen Aktivtank von 150 DPS gegen die lokalen Ratten und 440 DPS. Da es etwas träger ist als eine Frigate, scoutete ich mit meinem Pod durch die belebten Gebiete bevor ich die Vexor nachhole.

Als ich im Nachbarsystem am Ratten war, kam ein mir unbekannter Charakter in den local und blieb dort auch. Auf dem D-Scan war nichts zu sehen und der Charakter hatte einen leichten negativen Sec Status. Also überprüfte ich seinen Namen bei Eve Kill. Der Charakter hatte einen Kill und 15 Losses. Seinen Kill hat er über einen Warp Scrambler in einer Itron V verbucht. Also Entwarnung. Wenn man Zeit hat, sollte man ab und an Spieler bei Evekill prüfen. Das gibt meist einen Einblick darüber, ob er aggressiv ist, was er fliegt und wo er normalerweise aktiv ist.

Link zum Thema Killboard: <http://eve-kill.net/>

Seit dem letzten größeren Patch (oder vorletzten?) findet man im Loot manchmal auch Blueprint Copys von Modulen die nur über diese BPCs ins Spiel kommen. Bei mir zum Beispiel einen BPC der Target Spectrum Breaker. Gefunden habe ich dieses Item in einem normalen NPC Battleship. Auch einen Faction Spawn hatte ich wieder, aber ohne interessantes Loot, nichtmal T2 Salvage. Ach ja, da mein Rattenschiff nun serienmäßig mit einem Salvager kommt, habe ich mir als neue Geldquelle das Salvagen erschlossen. Jedes bisschen hilft und vielleicht hole ich mir noch BPOs für Rigs damit ich das Salvage noch weiterverarbeiten kann.

Link zum Thema Salvagen: [http://wiki.eveonline.com/en/wiki/Salvaging_\(Guide\)](http://wiki.eveonline.com/en/wiki/Salvaging_(Guide))

Stand meines Wallets: 5 Millionen ISK
Spielzeit: 1.5 Stunden

Später loggte ich nochmal ein und steckte die Antimatter M BPO in die Forschung. 9 Tage ist nicht lang als Wartezeit, da muss man zuschlagen. Noch ein paar Missionen und etwas ratten und schon wieder ein Faction Spawn. Kein gutes Loot aber T2 Salvage im Wert von 4 Millionen. Dann mal eine Anomalie gemacht. Anomalien sind Kampf Komplexe, die man ohne Probes mit dem Onboard Scanner finden kann. (Einfach den Scanner öffnen, nicht den D-Scan, den anderen, und auf Scannen klicken.)

Link zum Thema Anomalien: http://wiki.eveonline.com/en/wiki/Cosmic_Anomaly

Zum Schluss nochmal das System gescannt. Eine Ladar Sight mit Viridian Mykoserocyn im Wert von 40 Millionen, das andere eine Combat Site. Für ersteres hab ich keine Ausrüstung für letzteres eigentlich auch nicht. 6 Bse kann ich in der Vexor nicht tanken.

Link zum Thema Gas Cloud Harvesting: http://wiki.eveuniversity.org/Gas_Cloud_Mining

Link zum Thema Booster: <http://www.eveger.de/forum/showthread.php?47279-Because-I-got-high-Booster-in-Eve&p=839531#post839531>

Stand meines Wallets: 10 Millionen ISK
Spielzeit: 1.5 Stunden, insgesamt 3 Stunden

Tag 6

Ich habe mich die letzten Tage immer mal wieder für einige Minuten eingeloggt, mehr ließ meine Arbeit nicht zu. Was besonderes ist nie passiert, daher überspringe ich diese Tage mal.

Stand Wallet: etwa 20 Millionen

Ich began diesen Tag mit einigen Missionen und mittlerweile näherte ich mich den 3.0 Standing an. Dann kann ich endlich Stufe 3 Missionen annehmen, was mir nochmal etwas mehr bringt. Nach etwa einer Stunde hatte ich auch die Nase voll. Dann begann ich die Systeme der Constellation auszuscannen. Im Nachbarsystem fand ich einen kleinen Plex (3/10, Rogue Drone Infestation) sowie zwei Gravimetrische Sites (Large Gneiss und Large Crokite, Dark Ochre und Gneiss) beide leider ziemlich wertlos.

Link zum Thema Mining und Erzwerte: <http://ore.cerlestes.de/index.html#site:ore>

Zurück im Heimatsystem sehe ich eine Thrasher auf dem routinemäßig aktiven D-Scan. Ich kehre sofort ins HQ zurück, springe in meine Catalyst und tausche den Cap Recharger gegen einen Meta Warp Disruptor aus und lade zusätzliche Langstrecken Munition. (Iridium S)

Nach einigem Suchen mit dem D-Scan (siehe Tag 1) finde ich ihn in einem Belt und warpe auf 10 km herein. Während der Suche checke ich den Namen des Piloten auf Evekill (er hatte sein Schiff nicht umbenannt, daher konnte ich ihn zuordnen und selbst wenn er den Namen geändert hätte, er war der einzige Pilot der das System neu betreten hat). Ein junger Pilot, ein Loss, auch eine Thrasher im Nebensystem. Ich wusste also ziemlich genau, womit ich es zu tun hatte.

Der Kampf

Um ehrlich zu sein, war es ein Gank. Ich bin auf 10 km in den belt gewarpt, da meine Catalyst auf Reichweite ausgerüstet war und mein Gegner in einer Thrasher saß, die in den allermeisten Fällen Kurzstrecken Schaden macht. Wäre ich auf 0 reingewarpt und direkt auf der Thrasher gelandet, wäre ich gleich vom Beginn des Kampfes im Nachteil gewesen. Ich landete im Belt mit überhitzten Afterburner, Waffen und Disruptor.

Link zum Thema Überhitzen: <http://jestertrek.blogspot.de/2011/12/guide-overheating.html>

Die Thrasher war 35 km von mir entfernt dabei einen NPC anzugreifen. Ich näherte mich mit AB (Also Elend langsam, ich bin Microwarpdrive (MWD) gewohnt) und sobald ich auf 25 km an ihn heran war, schaltete ich ihn auf und hinderte ihn an der Flucht. Nach einigen Salven explodierte die Thrasher.

Killmail: http://eve-kill.net/?a=kill_detail&kill_id=15042863

Was kann man aus diesem simplen Gank lernen:

1. Wenn du jemanden auf deinem D-Scan in einem Kampfschiff siehst und er dir folgt, dann will er dich vermutlich auch abschießen.
2. Benenne dein Schiff um, gib den anderen keine Gratisinformationen
3. Wenn jemand in deinen Belt warpt, sieh zu das du verschwindest. Lasse ihm nicht die Zeit 10 km auf dich zuzufiegen.

An diese Stelle kommt häufig die Frage "Warum hast du ihn abgeschossen?" Einige Antworten mit "Warum nicht?" andere "Weil es Spaß macht" oder wieder andere "Weil er mein System betreten hat". Ich bevorzuge die Antwort "Für Profit." In diesem Fall war der Kill nicht viel wert, ich habe aber auch schon eine Thrasher mit einem 50 Millionen Deadspace Shield Booster gegankt. Die Dummen und viel zu Reichen sterben nie, also sollte man sich solche Kills auch nicht entgehen lassen.

50 Millionen Thrasher: http://eve-kill.net/?a=kill_detail&kill_id=13497339

Danach erledigte ich noch den Plex und fand sogar ein Faction Item. Leider nur eine Shadow Serpents Energized Explosive Membrane im Wert von etwa 300.000 ISK. Aber dafür noch zwei Overseer Effects für zusammen etwa 800.000 ISK. Overseer Effects werden von NPCs aufgekauft für einen Festpreis, sie dienen keinem anderen Zweck.

Stand Wallet: 23 Millionen

Tag 7

Stand Wallet: ~ 30 Millionen

Meine PI Sachen, die sich ziemlich in meinem Hangar angehäuft haben, verkaufte ich heute. Die Buyorders waren ganz ok, also flüssig machen. Etwa 20 Millionen ISK später waren sie weg. Man muss nicht alles, besonders große Sachen nicht, zum Hub wuppen. Manchmal findet man auch gute Buy orders so. Soll sich jemand anders das Risiko des Transports aufbürden. Das zusätzliche Geld wurde gleich investiert:

[Procurer, Miner]

Mining Laser Upgrade I
Mining Laser Upgrade I

'Cetus' ECM Shockwave I
Limited Kinetic Deflection Field I
Limited Thermic Dissipation Field I
Limited Adaptive Invulnerability Field I

Strip Miner I

Medium Low Friction Nozzle Joints I
Medium Low Friction Nozzle Joints I
Medium Low Friction Nozzle Joints I

Warrior I x5

Zufällig sah ich einen alten Bekannten im local, der für mich scoutete und mir so half die Procurer sicher in das Zielsystem zu bringen. Beim Einkauf des Fittings flog ich durch ein Gatecamp. Aus Broadsword und Macha, mit Logis auf dem D-Scan. Den Rückweg legte ich in einem weiten Bogen und brachte alles sicher zur Procurer, alles ohne Zwischenfälle, nur die Bevölkerung von Cistuvaert hat nen Herzinfarkt wegen einem "Kriminellen" in ihrem System gekriegt, werdet erwachsen Leute... ;)

Insgesamt kostete die Procurer mich 18 Millionen inkl. Fitting und Versicherung. Pyfa Wert war ca. 12 Millionen. Dann ging es erstmal Minern, der Local war leer. So machte die Procurer schonmal 2 Millionen wieder wett. Ich traf einen Produzenten wieder, der häufig durch das System flog und verkaufte ihm alle meine Mineralien zu einem guten Preis, dafür muss ich mich nicht um den Transport kümmern und kann in Zukunft immer wieder meine Mineralien an ihn verkaufen. Wie man also sieht: In Eve sind Kontakte wichtig. Man muss nur mit den Leuten reden und schon hat man ganz neue Möglichkeiten.

Stand Wallet: ~40 Millionen.

Tag 8

Stand Wallet: ~50 Millionen

Dies ist eher einer Zusammenfassung diverser Dinge die ich im Laufe der Letzten Tage erlebt habe. Das Experiment nähert sich dem Ende. Ich habe zwei zusätzliche PI Planeten für Coolant und Viral Agent eingerichtet, das erhöht mein passives Einkommen auf ungefähr 4,8 Millionen pro Tag, mehr wenn ich über Sellorder verkaufe. Mit meiner Procurer hab ich fleißig geminert, natürlich die guten +10% Erze, hierbei vor allem Jaspert und Hemorphite. Diese bringen über zwei Millionen pro Ladung, womit sich meine Retriever schon mehrfach ausgezahlt hat. Zusätzlich baue ich Nanofiber Internal Structure (Bin einer von zwei Produzenten in der gesamten Region, Verkaufspreis 50 000 ISK das Stück. Zum Vergleich: In Jita bringen die ~5000 ISK das Stück) und Antimatter S Munition, die ich über LP in Faction Muni verwandle. Guter Absatz und hoher Gewinn (1300 Isk pro LP).

Von meinem Standing her, kann ich endlich Stufe 3 Missionen fliegen und tue dies auch ausgiebig in meiner Procurer, wenn zuviele Unbekannte im System sind. Warum Mining Missionen? Mit den neuen Barges sind diese lächerlich einfach und für Stufe 3 Security Missionen müsste ich mir einen Battlecruiser kaufen, was ich nicht möchte. Dazu kommt, dass die wenigsten Piraten eine Procurer in einer Mining Mission erwarten und erstmal Belts abklappern. Wenn sie dann Combat probes auspacken (Die einzige Möglichkeit eine Mission zu finde, im Gegensatz zu Gravimetrischen Sites die man Stunden vorher erscannen kann) und sie auf dem D-Scan auftauchen, hau ich ab.

Außerdem hat sich das lange warten gelohnt. Jemand hat den Faction Hardener vom Anfang des Experiments für 20 Millionen gekauft, womit mein Wallet nun auf 75 Millionen steht. Dazu habe ich im Hangar Waren im Durchschnittswert von 45 Millionen liegen, einen Destroyer., einen Cruiser, eine Scanfrig, sowie einen Industrial. Ich verfüge über genug passives Einkommen um mir kleinere Schiffe für das PvP zu leisten.

Die Kill/Death Ration beträgt 1 zu 0. In dem gesamten Monat im Lowsec habe ich nicht ein Schiff verloren und musste auch nie ernsthaft einem Kampf entkommen. Ein Neuspieler der dies alles zu Verfügung hat, ist finanziell nun unabhängig genug, dass im verschiedene Möglichkeiten offen sind. Er kann sich mehr auf die Produktion verlegen, die Missionen mehr ausschöpfen, sich an größeren Schiffen versuchen und sich einer Corp anschließen, denn die meisten erwarten von ihren Mitgliedern etwas Selbstständigkeit.

Abschließend möchte ich sagen, dass ich jedem nur ans Herz legen kann, mal eine Weile im Low weit weg von Jita, Amarr und co. Zu versuchen. Es ist eine andere Art zu spielen. Danke für eure aufmunternden Worte und Fly safe

Karak Bol