



Prolog

Stille.

Die unwirkliche Stille, die ihn umgibt. Aber er wollte es so, aufgestiegen zum Commander, nun gefesselt an seine Kapsel (ob er jemals wieder die Station betreten wird?), erwarten ihn Aufgaben und Erlebnisse der Art, die er sich nicht einmal vorstellen kann.

"Werd' Kapselpilot!" hat man ihm gesagt, da schaffst du etwas: Industriemogul möglicherweise - Versorger für Gebrauchsgüter jeglicher Art mit einem Marktanteil, der andere vor Neid erblassen lässt. Auf den Beruf des Flottenkommandeur wurde ihm auch Lust gemacht - hunderte von Kampfschiffen des Gegners mit der eigenen Streitmacht überumpeln oder taktischer eine 20-Mann Elitetruppe die dasselbe erreicht?! Auch als Handelsmagnat im Geld zu schwimmen kann er sich bildlich ausmalen. Explorer reizt ihn auch - das Unbekannte entdecken, wo noch kein Kapselpilot zuvor gewesen war. Die steten Anzeigen an schwarzen Brettern wo ein Kruul gesucht wird oder eine Jungfrau gerettet werden will hat er ständig interessiert verfolgt und wünscht sich, jede Mission der Agenten zu absolvieren.

Stille.

Vorgeschwärmt hat man ihn von all den coolen Sachen, aber keiner hat gesagt wie er das anstellen soll. Und nun?

Ausgesetzt hat man ihn, nur die dünne Membran der Kapsel schützt ihn vor dem eisigen All.

Er seufzt, denkt sich ein Schulterzucken und versucht die Hebel und Knöpfe der Konsole zu ergründen...

[nach ein paar Minuten nimmt die Kapsel Geschwindigkeit auf und verschwindet im Warp]

Prolog / Skills ii

Inhalt

Die aktuelle Version hat gegenüber ihren Vorgänger neben unzählige kleineren Änderungen und Detailkorrekturen viel Neues erfahren. Damit Leser von v3.0 recht einfach die neuen Inhalte erkennen, sind diese am rechten Rand mit einem roten Stern markiert.



Prologii
Inhaltiii
Anfang 1
Spielercharakter 2
Skills2
System 2
Trainingsfortschritt3
Skills erwerben 4
Skills erlernen 4
Skills wechseln/pausieren 4
Skillverlust5
Trainingswarteschlange (Skillqueque)5
Verbessern der Lerngeschwindigkeit 6
Learning Skills 6
Attribute Enhancers8
Medizinischer Klon 8
Aufwerten des Medizinischen Klons 9
Verlegen des Medizinischen Klons 9
Grundlegende Skills9
Skillboni 11
Zertifikate 11
Abzeichen 12
Attribute 12
Attributsumverteilung (Neural Remapping)
12
Implantate (Verbesserungen)
Attribute Enhancers, Slot 1-5 13
Hardwirings, Slot 6-10 13
Piratensets19
Booster 20
Varianten21
Sprung-Klon 22
Zweck eines Sprung-Klons 22
Erstellung eines Sprung-Klons 23
Wechseln in einen Sprung-Klon 23
Biografie24
Interface
CSPA25
Aufgabenleiste ("Neocom")25

Übersicht (Overview)	. 25
Filter	. 26
Brackets	. 31
Appearance	. 32
Columns	. 33
Ships	. 35
Misc	. 35
Overview Tabs	. 35
Import - Export	. 36
HUD	. 36
Stationsservice	. 37
Ausrüstungsfenster (Fitting)	. 38
Waffengruppierung	. 40
Waffen (Weapons)	
Turmwaffen	. 41
Drohnen	. 42
Raketen	. 42
Unterstützungsskills	. 43
Turmwaffen (Hybrid, Energie, Projektil)	. 43
Raketen	. 43
Drohnen	. 44
T2 Waffen	. 44
Metalevel	. 46
Navigation	. 47
Bookmarks	. 47
Grundlagen	. 47
Fortgeschrittenes Bookmarking	
Mein erstes Schiff	
Fregatte	. 51
Cruiser	. 52
Rigs	. 52
Schiffe der vier Fraktionen	. 52
Amarr Schiffe	. 52
Caldari Schiffe	. 53
Gallente Schiffe	. 54
Minmatar Schiffe	
Art und Verwendung der Schiffsklassen	
Karriere	
Miner	

Spediteur	62	Effiziensteigerung	88
Händler	63	Komprimieren	89
Produzent	63	Scannen	90
Mission-Runner	63	Skills & Equipment	90
Explorer	64	Signaturen	91
PvP	64	Scannen	91
Pirat	64	Die Ergebnisse	92
Anführer	64	ID	93
Agenten, Missionen, NPCs & Ähnliches	65	Anomalien	93
Ansehen (Standing)	65	Expeditionen	93
Agenten	66	Elitär	93
Skills		Richtungsscanner	94
Agentensuche	68	Mondanalyse	94
Abteilung		PvP - Player versus Player	
Mission	70	FW - Factional Warfare	
Salvagen & Looten	71	Übersicht	95
Loyalitätspunkte		Die Umgebung im FW-PvP	
,		Flotte	
🛊 Epic Arc	73	Bonus	96
Handel in New Eden		Aufbau	97
Allgemeines		Funktionen/Befehle	
Strategien		Elektronische Kriegsführung	
A) Regionshandel		* Tackling	
B) Diktator		Den Gegner festhalten	
C) Bedarfsdeckung		Den Gegner verlangsamen	
D) Kauforder		Tackling für Einsteiger	
E) Schrott ?!?		Tackling für Fortgeschrittene	
F) Stationshandel		Dem Tackling entkommen	
X) Betonpfeiler		Fleet Commander Guide	
Fertigkeiten		1. Einleitung	
Steuern		2. Grundsätze	
Step-by-Step		2.1. Information	
A) Buyorder (Kauforder)		2.2. Disziplin	
B) Sellorder (Verkaufsorder)		2.3. Kurze Entscheidungsfindung	
C) Settings		3. Vorbereitung	
D) Verträge (Contracts)		3.1. Allgemeine Vorbereitungen	
Marktanalyse		3.2. Vorbereitung Gatecamp	
Tradehubs		3.3. Vorbereitung Roaming	100
Neue Wege		(Patrouillenflug)	108
Grundsätze		3.4. Vorbereitung Fleet-, bzw. POS k	
Weltengänger		3.4. Volbereitung Heet , 52w. 1 03 h	_
Händlerlatein		4. Durchführung	
Bergbau		4.1. Begrüssung	
Erze		4.2. Kommunikation	
Ice		4.3. Beendigung einer Operation	
Schiffe		5. Nacharbeiten	
Suille	8/	5. Nacrial Delleri	110

5.1. Lootverteilung 110	Wirtschaftswesen140
5.2. Nachbesprechung110	was dein ist, ist mein, und was mein ist
Forschung & Produktion111	gehört dir nicht140
Skills111	Eigenbrötler140
Blaupausen (Blueprints) 111	Mischmasch141
Attribute eines Blueprints 112	Corp-Kontrollen141
Produktionsanlagen113	Home (Übersicht)141
Invention (Erfinden)114	Recruitment (Rekrutierung) 141
Skills114	Members (Mitglieder) 141
Items 115	Wars (Kriege)142
Durchführung116	Politics (Politik)142
Ausgabe 117	Assets (Besitz)142
Chancen118	Alliances (Allianzen) 142
Runs 118	Rollenverteilung 143
Weiterverarbeitung119	Titel144
Planetare Interaktion (PI) 120	Skills144
Hintergrund 120	Nutzen 144
lernen, lernen, lernen120	Wurmlöcher 145
Installationen121	Sleeper145
Interface 122	Infos & Erfahrungen 145
Tyrannei 124	PLEXe 146
Warenaustausch126	Sprungmechanik146
Tipps 126	Local146
POS 127	Texte im Infofenster des Wurmloches 147
Tower127	★ Do The Math148
Kraftfeld128	Resistenzen148
Verteidigung 129	Stacking 149
Strukturen 129	EW: ECM-Jammer149
Prozesse129	Agenten 150
Reinforced 129	Agentenzugang150
Industrie 130	Effektive Qualität150
Forschung 130	Belohnung 150
Produktion130	Brokersteuer150
Refinen 131	Schiffe Scannen 151
Reaction132	Corpansehen (Standing)152
Defense136	Programme & Tools & EVE152
Sonstiges 136	API 152
Aufbau 137	EVEmon 153
Corporation - Firma 138	EFT153
Gemeinsam einsam – oder warum	* Mac Eve Tools
Gruppenbildung Sinn macht 138	30 Day Pilot's License Extension (PLEX) 154
Chefetage 138	Freund-Programm
Suchet, so werdet ihr finden 138	Singularity155
Findet mich139	AküFi – Abkürzungsfimmel
Kommt her meine Schäfchen 139	Module/Items156
Welche nun?139	Chat & Co 157
	== .

weiteres	158
🜟 Tastenkombinationen	160
🜟 Ressourcen	161
EVE-Videos	162

k EVE History	163
Stichwortverzeichnis	165
Impressum	167

Inhalt / Skills vi

Anfang

In vielen anderen MMOGs mitleidig belächelt und schnell weggeklickt, ist das Tutorial von EVE mitsamt seinen Missionen und Karriereeinführungen für jeden Neuling und Wiedereinsteiger extrem wichtig, um die komplexen Abläufe zu verstehen und sich mit den Möglichkeiten in EVE vertraut zu machen. Dazu ist es wichtig, alle Texte, egal ob nun Missionsbesprechungen, Auras Tutorials oder sonstige Hinweise, genau zu studieren. Viel zu leicht tut man etwas leichtfertig ab, und hat hinterher keinen Plan was zu tun ist.

Die Tutorials, die man während der Startphase vorgespielt bekommt, kann man sich jederzeit erneut durchlesen.

Dazu betätigt man entweder die Taste F12 oder klickt in der linken Iconleiste auf das weiße Gesicht mit dem Fragezeichen im blauen Kreis. Dort geht man auf den Reiter "Tutorials" und klappt die Kategorie "Ihre ersten Tage" auf, wo man sich das gewünschte Themengebiet aussuchen kann.

In der Tutorialübersicht sind auch noch andere, weiterführende Tutorials, wie den Einsatz von Drohnen oder die Gründung einer Corporation, zu finden.

"Diese Übersicht wurde mit einem Minmatar Charakter (Vherokior, Drifters) in der Pator Tech School erstellt. Die Missionen der anderen Völker bzw. Schulen laufen im Prinzip genauso ab, allerdings variieren die Namen der Agenten, Sonnensysteme, Stationen, Gegenstände, Schiffe usw.

Bevor man sich an den Agenten wendet, sollte man das Grundtutorial absolvieren. Dazu dockt man einfach von der Station ab (der gelb/scharze Pfeil links unten) oder startet überhaupt, was ich empfehle, im All (bei der Charaktererstellung auf der letzten Seite rechts unten auswählbar).

Im Grundtutorial folgen wir einfach Auras Ausführungen und lernen dabei, wie man das Schiff steuert, die Kontrollen bedient, Feinde aufschaltet und bekämpft."

Weitere Ausführungen zu dem Thema Tutorialmissionen sind im Forum zu finden.

Alles was nun die von EVE mitgebrachten Tutorials nicht oder nur ungenügend erklären kann hier im Pilotenhandbuch in umfangreicher Form nachgelesen werden.

Es ist offen aufgebaut, also jedes Thema für sich abgehandelt und mit Querverweisen versehen zu Themen die diesen Bereich beeinflussen oder interessant sein könnten.

EVE ist umfangreich, umfangreicher als jedes andere MMO und wird komplett mit der Maus gesteuert. Erweiterte Befehle und Funktionen verstecken sich meißt hinter einem Dropdown das mit einem Rechtsklick an die richtige Stelle hervorgezaubert wird.

Hier im PHB ist reichlich Text zu finden und es ist somit sicher keine Lektüre für "mal eben" zum Lesen. Am besten wird es sein, sich das jeweils relevante Thema raus zu picken und zu studieren. Wir, die Autoren, hoffen alles Wichtige abgedeckt und in nötigen Umfang erfasst zu haben.

Viel Spaß beim Lesen!

Spielercharakter

"Der Spielercharakter (oft abgekürzt als SC, PC oder Char von englisch player character) ist eine fiktive Figur, welche von einem Spieler gesteuert bzw. gespielt wird.

Jeder Spielercharakter besitzt Eigenschaften, die ihn näher beschreiben und ihm eine individuelle Persönlichkeit verleihen sollen, wie zum Beispiel Name, Geschlecht, Größe, Beruf oder Herkunft. Häufig sind dies auch Attribute (attributes) wie Stärke oder Intelligenz und davon abgeleitete Fertigkeiten (skills) wie Fährtenlesen oder Kochen, die bei der Erschaffung festgelegt oder ausgewürfelt werden. Die Höhe der Attribute und wie gut man eine solche Fertigkeit beherrscht, wird meist durch Zahlenwerte ausgedrückt. Ein Spielercharakter hat dabei je nach Spielsystem eine unterschiedliche Anzahl Attribute und Fertigkeiten. Einfache Systeme kennen nur drei Eigenschaften, während komplexe Systeme einem Charakter durchaus mehrere hundert zuordnen. Moderne Systeme gehen zunehmend dazu über, andere Dinge wie Beziehungen und Charakterzüge als Eigenschaften zu behandeln.

Es kann durchaus vorkommen, dass Spielercharaktere sterben oder sich zur Ruhe setzen. Neue Spielercharaktere werden dann generiert. Die Spieler erschaffen oftmals ihrem eigenen Wesen entgegengesetzte Spielercharaktere, was auch das andere Geschlecht einschließt."

(Quelle: Wikipedia - gekürzt)

Skills

Wie in jedem anderen Spiel braucht man bestimmte Fähigkeiten (Skills) um einen bestimmten Gegenstand verwenden zu können. Der große Unterschied bei EVE ist aber, dass man die Skills in Echtzeit lernt - also auch wenn man eine Woche nicht einloggt kann man sich verbessern.

System

Das Fertigkeitssystem von EVE basiert auf Skills, welche auf bis zu 5 Leveln gelernt werden können. Sie werden sowohl dazu benötigt, um Schiffe, Ausrüstungsgegenstände und Anlagen zu bedienen, als auch, um ihre Wirksamkeit zu verbessern.

Skills bauen aufeinander auf. So muss man zum Beispiel erst Fregatten auf einem bestimmten Level trainiert haben, bevor man Kreuzer lernen kann.

Welche Skills auf welchem Level für welchen Gegenstand (oder auch höheren Skill) erforderlich sind, sieht man im Informationsfenster des Gegenstandes im Reiter "Voraussetzungen" (Prerequisites). Hier

werden gestaffelt auch diejenigen Skills angezeigt, welche als Vorbedingung für höhere Skills notwendig sind.

- Skills, welche bereits auf dem benötigten Level sind, werden mit einem grünen Haken gekennzeichnet.
- Skills, welche zwar schon gelernt, jedoch noch nicht auf dem benötigten Level sind, werden mit einem gelben Kreis gekennzeichnet.
- Skills, welche überhaupt noch nicht gelernt wurden, werden mit einem roten Kreuz gekennzeichnet.



Spielercharakter / Skills 2

Grundvoraussetzung für ein Schiff/Waffe/etc. ist der oder die Skills die als

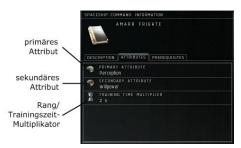
Primary/Secundary/Tertiary/... als erstes steht. Die jeweils darunter aufgeführten Skills geben nur die Voraussetzungen für ebendiesen wieder. Im Beispiel wird als Secondary der Skill Recon Ships benötigt, ist aber noch nicht erlernbar weil Signature Analysis auf 5 (Skill fehlt komplett - rotes x) und Spaceship Command auf Level 5 (skill bereits gelernt, aber noch nicht auf richtigen Level - gelber Kreis) fehlen.

Jeder Spieler kann jeden Skill erlernen und somit jedes Schiff, Modul oder sonstige Ausrüstung verwenden, unabhängig von Volk, Abstammung, Geschlecht oder sonstigen Einschränkungen. Manche Skills sind jedoch für Trialaccounts gesperrt (z.B. Industrials). Dies ist in der jeweiligen Skillbeschreibung vermerkt und soll den Missbrauch von Trialaccounts einschränken.

Aufpassen das der medizinische Klon immer auf dem aktuellen Stand ist! In EVE gibt es keine Beschränkung der erlernbaren Skills. Theoretisch kann man also alle verfügbaren Skills erlernen, wenn man die notwendige Zeit investiert (was derzeit ca. 23 Jahre sind).

Trainingsfortschritt

Skills werden in EVE nicht entsprechend der Tätigkeit erlernt, welche der Spieler durchführt, sondern über die Zeit. Dabei ist es egal, ob der Spieler online oder offline ist. (Erst wenn der Account ausläuft, stoppt nach einer Toleranzfrist von 3 Tagen auch das Erlernen der Skills.)



Wie schnell man einen Skill erlernt, richtet sich nach den entsprechenden Attributen und dem

Rang/Trainingszeitmutiplikator (Rank/Training Time Multiplier) des Skills.

Die Anzahl der Skillpunkte, die man pro Minute für diesen Skill generiert, errechnet sich:

SP/min = Primärattribut + 0,5 x Sekundärattribut

Die Anzahl der benötigten Skillpunkte für einen Skilllevel richtet sich nach dem Level und dem Rang des Skills.

Level 1 – 250 Punkte

Level 2 - 1.414 Punkte

Level 3 – 8.000 Punkte

Level 4 - 45.255 Punkte

Level 5 - 256.000 Punkte

Diese Werte werden noch mit dem Rang multipliziert. Ein Rang-2-Skill benötigt also doppelt so viel Zeit, wie ein Rang-1-Skill. Ein Rang-3-Skill dreimal so lange usw.

Sind genügend Skillpunkte für einen Level erreicht, steigt man automatisch auf diesen Level auf und der Skill erhöht entsprechend seine Wirksamkeit. Teilweise angelernte Level geben keinen anteiligen Bonus — nur komplett geskillte Stufen geben den entsprechenden Bonus.

Die Höhe der Attribute und somit die Trainingszeit können durch den Einsatz von so genannten Learning-Skills und Implantaten beeinflusst werden.

Spielercharakter / Skills 3

Charaktere, die weniger als 1.600.000 Skillpunkte besitzen, erhalten einen Trainingsbonus von 100%. Sie lernen daher bis zum Erreichen dieser Grenze doppelt so schnell.

Pro Account kann immer nur ein (1) Charakter von maximal 3 möglichen gleichzeitig lernen.

Skills erwerben

Bei der Charaktererstellung bekommt man einen gewissen Grundstock an Skills mit, die ausreichend sind, um das Tutorial und die Karrieremissionen zu absolvieren. Während diesen bekommt man zusätzliche Skillbücher als Belohnung für erledigte Missionen.

Weitere Skills müssen (in Form von Skillbüchern) einmalig erworben werden. Diese Skillbücher kann man sich wie echte Bücher vorstellen, die in 5 Kapiteln aufgeteilt sind, welche den 5 Skillleveln entsprechen. Man muss einen Skill also nur einmal kaufen.

Dies geschieht in erster Linie über den Markt, wo NPCs diese für einen Standardpreis anbieten. Diese Angebote erkennt man an der Laufzeit von 364 Tagen. In jeder der Hauptregionen gibt es mindestens ein System, welches über eine "Schule" (School, University, Academy, Institute) verfügt, in der eine große Anzahl an Skills angeboten werden, allerdings sind nicht alle Skills in allen Regionen verfügbar. Spezielle Skills werden nur in LP-Shops (\rightarrow Loyalitätspunkte) angeboten oder müssen aus bestimmten Gebieten im All gefunden und/oder von speziellen Gegnern geborgen werden. Diese Skills werden dann von Spielern im Markt angeboten. Hier können die Preise teilweise erheblich variieren und meistens lohnt es sich, sich ein wenig umzusehen, bevor man einen Kauf tätigt.

Generell gilt es, beim Kauf immer auf den Preis zu achten! Es gibt Spieler, welche Skillbücher (auch welche, die man zu NPC-Standardpreisen bekommen kann) zu vollkommen überzogenen Preisen in den Markt stellen und auf leichtfertige Piloten hoffen.

Skills erlernen

Um einen ganz neuen Skill zu erlernen, muss sich das entsprechende Skillbuch entweder im Laderaum des aktiven Schiffes oder dem Hangar der Station befinden, in der man sich gerade aufhält. Nach einem Rechtsklick auf das Buch, wählt man die Option "Jetzt auf Level 1 trainieren", um das Lernen sofort zu starten oder "Skill hinzufügen" sofern man die entsprechenden Voraussetzungen hat wird er als Level 0 erlernt angezeigt. Oder um den Skill an das Ende der Trainingswarteschlange anzufügen "Nach der derzeitigen Warteschlange erlernen", dies ist allerdings nur möglich wenn sich das Ende der Warteschlange innerhalb der nächsten 24 Stunden befindet.

Hat man einen Skill bereits angefangen zu lernen, setzt man das Lernen fort, indem man in der Charakter-Übersicht im Bereich Skills den Skill rechtsklickt und die entsprechende Option wählt.

Skills wechseln/pausieren

Das Erlernen eines Skills kann jederzeit pausiert werden, z.B. um einen anderen Skill vorzuziehen. Bereits erlangte Skillpunkte gehen dadurch nicht verloren und man kann zu einem späteren Zeitpunkt wieder am gleichen Punkt fortsetzen.

Startet man das Erlernen eines Skills wird nach einer Abfrage automatisch ein eventuell bereits laufender Skill pausiert.

Spielercharakter / Skills 4

Skillverlust

In EVE können keine Skillpunkte, Skilllevel oder Skills an sich bewusst "verlernt" werden. Dies ist auch nicht nötig, da es keine Beschränkung in der Menge der erlernten Skillpunkte gibt.

Es gibt jedoch 2 Situationen, in denen man Skillpunkte verlieren kann:

Tod des Charakters

Besitzt der Charakter mehr Skillpunkte als sein Medizinischer Klon, verliert er bei einem Tod durch den Schock 5% von der Differenz der aktuellen Skillpunkte und denen des Medizinischen Klons. Und zwar in der Kategorie, welche die meisten Skillpunkte enthält. Dem kann man jedoch entgegen wirken, indem man seinen Medizinischen Klon entsprechend aufwertet.

Abschuss eines T3-Schiffes

Verliert man ein T3-Schiff, verliert man auch den obersten Level eines zufälligen Skills aus der entsprechenden Subsystemkategorie.

Selbstzerstörung oder vorheriges Aussteigen löst KEINEN Skillverlust aus.

Trainingswarteschlange (Skillqueque)

Nach dem Trainingsende eines Skills wird nicht automatisch ein weiterer Level oder ein anderer Skills erlernt. Schaltet man also danach nicht sofort einen weiteren Skill aktiv, verliert man wertvolle Trainingszeit.

Da man jedoch nicht immer rechtzeitig online sein kann, wurde eine Trainingswarteschlange eingeführt.



Im linken Feld werden alle Skills angezeigt, über die man verfügt. Mit der Option "Skills, die in das Zeitfenster der Warteschlange passen" kann man sich nur diejenigen Skills anzeigen lassen, deren Lernzeit für den nächsten Level vollständig in das noch freie Zeitfenster der Trainingswarteschlange passen. (Wird nichts angezeigt, ist entweder kein passender Skill verfügbar oder die Trainingswarteschlange vollständig gefüllt.)

Das rechte Fenster ist die Trainingswarteschlange selbst. Skills kann man hinzufügen, indem man den Knopf "Hinzufügen" (Add) betätigt oder sie mit der Maus hinüber zieht. Die blauen Balken veranschaulichen dabei die entsprechende Lernzeit. Die Reihenfolge kann man durch Ziehen der Skills mit der Maus nach oben und unten verändern.

Mit "Anwenden" (Apply) wird die Warteschlange aktiv geschaltet und die ausgewählten Skills werden selbsttätig von oben nach unten abgearbeitet.

Auf obigem Bild lernt der Charakter zuerst Electronics auf IV, danach diverse Armor Compensations auf II und am Ende Energy Systems Operation auf IV.

Man kann bis zu 50 Skills in die Trainingswarteschlange einfügen, allerdings muss sich der Startzeitpunkt innerhalb der nächsten 24 Stunden befinden. Wie lange der letzte Skill dann läuft, ist unerheblich. Es ist sogar umsichtig, als letzten Skill extra einen langen auszuwählen, um sicher zu stellen, dass keine Trainingszeit verschwendet wird, wenn man einmal länger als 24 Stunden nicht einloggen und somit keine neuen Skills in die Trainingswarteschlange einfügen kann.

Es ist möglich, Skillbücher (also Skills die man noch gar nicht gelernt hat) in die Trainingswarteschlange einzufügen. Allerdings müssen diese bereits zum Zeitpunkt des Einfügens erlernbar sein.

Verbessern der Lerngeschwindigkeit

Die Geschwindigkeit, mit denen man die Skills lernt, wird dadurch verbessert, indem man die dafür notwendigen Attribute des Charakters anhebt. (Attribute)

Dabei gibt es zwei Möglichkeiten:

Learning Skills

Learning Skills sind eine Gruppe von Skills, welche einen Einfluss auf die Lerngeschwindigkeit haben, indem sie die Attribute des Charakters anheben. Dies geschieht entweder durch den Skill "Learning", welcher alle Attribute pro Level um 2% anhebt, oder durch attributsspezifische Skills, welche nur jeweils ein Attribut pro Level um einen Punkt anheben. Bei den attributsspezifischen Skills gibt es "Basic Learnings" (Rang 1) und "Advanced Learnings" (Rang 3), wobei man den Basic auf Level IV haben muss, um den jeweiligen Advanced lernen zu können.

Die Zugehörigkeit Skill-Attribut ist wie folgt:

	_	
Beeinflusstes Attribut	Basic Learning	Advanced Learning
Intelligenz	Analytical Mind	Logic
Auffassungsgabe Spatial Awareness Clarity		Clarity
Ausstrahlung Empathy		Presence
Willenskraft	Iron Will	Focus
Gedächtnis	Instant Recall	Eidetic Memory

Natürlich benötigt das Erlernen der Learning-Skills ebenfalls einen gewissen Zeitaufwand, der sich längerfristig jedoch rentiert, da man den Zeitverlust durch die höhere Lerngeschwindigkeit später wieder ausgleicht. Besonders am Anfang, wo man nur Skills mit niedrigem Rang lernt, ist der Zeitgewinn marginal. Später jedoch, kann der Zeitunterschied enorm sein.

Ebenso muss man bedenken, dass man, während man mit den Learnings beschäftigt ist, sich in anderen Bereichen nicht verbessert und daher Gefahr läuft, den Spaß an EVE zu verlieren.

Daher ist es wichtig, sich Gedanken darüber zu machen, bis zu welchen Level man welche Skills lernt und in welcher Reihenfolge.

Spieler, die nur einmal in EVE rein sehen wollen, brauchen sich um die Learnings keinerlei Gedanken machen. Spieler, die sich ernsthaft und längere Zeit mit EVE beschäftigen wollen, sollten zumindest die Basics auf Level IV und die Advanced auf Level III lernen. Das geht recht schnell und bringt schon rasch an Zeitgewinn. Als Faustformel kann man sagen, dass sich die Basics auf Level V zu lernen nach cirka 6 Monaten Spielzeit rechnen, die Advanced auf Level V, nach cirka 3 Jahren.

Um die Learnings am effizientesten zu skillen, sollte man die dabei erhaltenen Attributsboni ausnutzen. Die optimale Reihenfolge wäre:

- 1. Instant Recall (Gedächtnis) auf Level I
- 2. Analytical Mind (Intelligenz) auf Level I
- 3. Learning auf Level I
- 4. Instant Recall II
- 5. Analytical Mind II
- 6. Learning II
- (...)
- 12. Learning IV
- 13. Spatial Awareness I bis IV
- 14. Iron Will I bis IV
- 15. Empathy I bis IV
- 16. Eidetic Memory I
- 17. Logic I
- (...)
- 21. Logic III
- 22. Presence I bis III
- 23. Clarity I bis III
- 24. Focus I bis III

Um während der Lernzeit sich auch auf anderen Gebieten weiterzuentwickeln (z.B. um nicht immer nur Level 1 Missionen fliegen oder in einer Fregatte Bergbau betreiben zu müssen) und nicht den Spaß am Spiel an sich zu verlieren, kann/sollte man hin und wieder auch andere Skills dazwischen schieben.

Vorteil der Learning Skills: einmal gelernt, wirken sie immer

Nachteil der Learning Skills: zeitintensiv und rentieren sich erst über einen längeren Zeitraum

Attribute Enhancers

Attribute Enhancers sind eine Gruppe von Implantaten, welche einen Einfluss auf die Lerngeschwindigkeit haben, indem sie die Attribute des Charakters anheben. (Attribute Enhancers)

Pro Attribut gibt es eine Gruppe an Attribute Enhancers:

Attribut	Gruppe
Intelligenz (Intelligence)	Cybernetic Subprocessor
Auffassungsgabe (Perception)	Ocular Filter
Ausstrahlung (Charisma)	Social Adaption
Willenskraft (Willpower)	Neural Boost
Gedächtnis (Memory)	Memory Augmentation

Jeden Attribute Enhancer gibt es in 5 verschiedenen Ausführungen:

Stufe	Ausführung				
1	Limited				
2	Limited Beta				
3	Basic				
4	Standard				
5	Improved				

Ein "Cybernetic Subprocessor – Basic" hebt also das Attribut Intelligenz um 3 Punkte.

Vorteil der Attribute Enhancer: wirken beim Einsetzten sofort

Nachteil der Attribute Enhancer: teuer, können verloren gehen und müssen bei Sprung-Klonen

mehrmals angeschafft werden

Medizinischer Klon

Wenn das Schiff in EVE zerstört wird, ist der Charakter deswegen nicht sofort tot. Er sitzt ja in einer gelgefüllten Kapsel, die als "Pod" bezeichnet wird (siehe Kurzgeschichte "<u>Das nasse Grab der Jove</u>" – eng.). Erst wenn diese Kapsel zerstört (gepodded) wird, stirbt der Körper des Charakters und er erwacht in seinem Medizinischen Klon, über den jeder Charakter verfügt. Gleichzeitig wird auf derselben Station ein neuer Medizinischer Klon erstellt, der für den erneuten Todesfall bereit steht.

Hinweis: Der Medizinische Klon hat, abgesehen von dem Wort "Klon", dem spielgeschichtlichem Hintergrund und dass man beide im Medizinischen Dienst einer Station einrichtet, nichts mit den Spung-Klonen zu tun!

Für den Falle des Verlustes des Ei's (egal ob Selbstzerstörung oder Einwirkung Dritter) werden, wenn der Charakter mehr Skillpunkte als sein Medizinischer Klon besitzt, 5% der Skillpunkte von der Differenz der aktuellen Skillpunkte und denen des Medizinischen Klons abgezogen. Und zwar in der Kategorie, welche die meisten Skillpunkte enthält.

Daher ist es wichtig, seinen Medizinischen Klon immer aktuell zu halten.

Aufwerten des Medizinischen Klons

Standardmäßig hat man einen Medizinischen Klon Grad Alpha, der 900.000 Skillpunkte auffangen kann. Besitzt man mehr Skillpunkte sollte man es sich dringend überlegen, ihn aufzuwerten, um einen Verlust der Skillpunkte zu vermeiden.

Aufwerten kann man seinen Medizinischen Klon in jeder Station, die über einen Medizinischen Dienst verfügt. Dazu klickt man in den Stationsdiensten auf "Medizinischer Dienst", dort auf den Reiter "Klon" und dann auf den Knopf "Klon aufwerten". Dann wählt man sich aus der Liste einen entsprechenden Grad aus und bezahlt die anfallenden Kosten.

Prinzipiell kann man seinen Medizinischen Klon auf jeden beliebigen Grad aufwerten. Ist man sich sicher, dass man in absehbarer Zeit nicht gepodded wird (z.B. weil kein Krieg ansteht, man immer im HighSec bleibt und man nicht plant, die Selbstzerstörung der Kapsel zu aktivieren), kann man auch eine oder mehrere Stufen überspringen und sich dadurch Geld und Gedanken darüber zu sparen.

Nur Spieler schießen auf Kapseln, NPCs und Strukturen nicht.

Im Todesfall, wenn der Charakter in seinem Medizinischen Klon aufwacht, wird automatisch auf derselben Station ein neuer Medizinischer Klon erstellt. Dieser ist allerdings nur Grad Alpha und kann somit nur 900.000 Skillpunkte auffangen. Man sollte daher jedes Mal seinen Medizinischen Klon sofort wieder auf den entsprechenden Grad aufwerten.

Grad	Skillpunkte	Kosten
Alpha	900.000	ı
Beta	1.380.000	40.000
Gamma	2.050.000	65.000
Delta	2.800.000	95.000
Epsilon	3.750.000	130.000
Zeta	4.800.000	180.000
Eta	6.100.000	250.000
Theta	7.750.000	335.000
lota	9.800.000	470.000
Карра	12.400.000	650.000
Lambda	15.700.000	930.000
Mu	20.000.000	1.340.000
Nu	25.600.000	1.980.000
Xi	32.800.000	2.990.000
Omicron	42.200.000	4.700.000
Pi	54.600.000	7.800.000
Rho	71.000.000	13.000.000
Sigma	92.500.000	20.000.000
Tau	120.000.000	30.000.000
Upsilon	156.000.000	45.000.000
Phi	203.000.000	65.000.000
Chi	264.000.000	90.000.000
Psi	343.500.000	120.000.000
Omega	450.000.000	150.000.000

Verlegen des Medizinischen Klons

Zu Beginn liegt der Medizinische Klon auf der Station, in welcher man das Spiel beginnt. Im Todesfall kann es daher vorkommen, dass man eine sehr weite Strecke zurücklegen muss, um wieder an seinen aktuellen Wirkungsbereich zurück zu kehren. Daher ist es sinnvoll, seinen Medizinischen Klon auf eine Station in deren Nähe zu verlegen.

Dazu klickt man in den Stationsdiensten auf "Medizinischer Dienst", dort auf den Reiter "Klon" und dann auf den Knopf "Station wechseln". Daraufhin bekommt man eine Liste aller verfügbaren Stationen. Wählt man eine Station aus, welche über keinen Medizinischen Dienst verfügt, bekommt man eine Fehlermeldung.

Jedes Verlegen des Medizinischen Klons kostet 5.600 ISK.

Grundlegende Skills

Am Anfang kann die Menge der Skills ziemlich überwältigend sein. Daher folgt eine Liste an Skills, die recht nützlich sind, bis man sich selbst einen Überblick verschaffen konnte. Je nach Gebiet auf das man seinen Schwerpunkt legt, kann man sie auch ignorieren. Wenn man z.B. nur Schiffe fliegt, die über keinen Drohnenhangar verfügen, braucht man auch keine Drohnen-Skills lernen. Skills zur Handhabung der Waffen (Gunnery und Missile Launcher Operation) werden im Abschnitt "Waffen' behandelt; Skills zu Industrie und Wissenschaft sind ebenfalls im entsprechenden Abschnitt zu finden. Es ist außerdem zu beachten, dass die Liste NICHT universell ist!

Die Skills sind nach dem Prinzip

Name: Level (empfohlenes Level) - Wirkung

aufgelistet. In Klammern hinter den Einteilungen wird angeben, in welcher Kategorie die aufgeführten Skills gefunden werden können (sofern diese auf eine Gruppe konzentriert sind).

Ausrüstung:

Engineering IV (V) - Erhöhung der Energieversorgung (Powergrid) des Schiffes

Electronics IV (V) - Erhöhung der CPU-Versorgung des Schiffes

Weapon Upgrades III (V für Adv. Weapon Upgrades) - Verringerung des CPU-Bedarfs der Waffen

Advanced Weapon Upgrades: III - Verringerung des Energieversorgungsbedarfs der Waffen

Electronic Upgrades III - Verringerung des CPU-Bedarfs von Scanning- und CPU-Modulen

Shield Upgrades III - Verringerung des Energieversorgungsbedarfs von Shield-Modulen

Energy Grid Upgrades III - Verringerung des CPU-Bedarfs von Energieversorgungs- und Energiespeicher-Modulen

Capacitor: (Engineering)

Energy Systems Operation IV - Erhöhung der Wiederaufladerate des Energiespeichers
Energy Management IV – Vergrößerung der Kapazität des Energiespeichers
Controled Bursts III - Verringerung des Energiespeicherverbrauchs von Turmwaffen
Warp Drive Operation III - Verringerung des Energiespeicherverbrauchs beim Warpflug
Propulsion Jamming: III - Verringerung Cap-Verbrauch von Stasis Webifiern und Warp
Disruptoren/Scramblern

Fuel Conservation III - Verringerung des Energiespeicherverbrauchs von Afterburnern

Panzerung & Struktur (Mechanic)

Mechanic IV (V) - Erhöhung des Strukturwertes

Hull Upgrades IV (V) - Erhöhung des Panzerungswertes

Repair Systems III - Leistungssteigerung von Armor Repair-Modulen

Schild (Engineering)

Shield Operation III - Erhöhung der Schild-Aufladerate

Shield Management III - Erhöhung der Schildkapazität

Shield Upgrades: III - Verringerung des Energiespeicherbedarfs von Shield-Modulen

Drohnen (Drones)

Drones IV (V) – 1 zusätzliche Drohne pro Skilllevel

Drone Interfacing III – mehr Drohnenschaden

Combat Drone Operation III – mehr Drohnenschaden für kleine und mittlere Drohnen

Scout Drone Operation III – größere Kontrollreichweite

Electronic Warfare Drone Interfacing II - Erhöhung Basisdrohnenkontrollreichweite um 3km je Skillstufe

Navigation (Navigation)

Afterburner IV − längere Durchlaufzeit von Afterburner (→Verringerung des Energiespeicherverbrauchs) Navigation IV (V) − höhere Subwarp-Geschwindigkeit

Acceleration Control III - größerer Geschwindigkeitsbonus von Afterburners und MicroWarpDrives High Speed Maneuvering III − längere Durchlaufzeit von MicroWarpDrives (→ Verringerung des Energiespeicherverbrauchs)

Evasive Maneuvering III - höhere Wendigkeit des Schiffes Spaceship Command IV – höhere Wendigkeit des Schiffes

Missionen (Social)

Social III – größerer Ansehensgewinn bei Missionsabgabe Connections III – größeres Ansehen freundlichen NPC-Agenten Negotiations III - höhere Missionsbelohnungen

Sonstige

Salvaging III - ermöglicht das Ausschlachten (salvage) von Wracks mit Salvager I, was sehr ertragreich ist Skill des jeweiligen Schiffes IV (z.B. Caldari Frigate für die Kestrel) – bessere Ausnutzung der Schiffsboni Targeting III – mehr maximal aufschaltbare Ziele

Skillboni

Viele Skills ergänzen sich oder haben Boni auf dieselben Werte. So erhöhen beispielsweise die Skills Small Hybrid Turret, Small Blaster Specialisation sowie Surgical Strike den Schaden eines Light Neutron Blaster II um 5%, 2% bzw. 3% je Skilllevel.

Dabei werden verschiedene Skills miteinander multipliziert, die Skilllevel eines Skills allerdings nur addiert.

Beispiel: 10 Schaden als Basis. Alle drei Skills auf V.

$$10 \times (1 + (0.05 \times 5)) \times (1 + (0.02 \times 5)) + (1 + (0.03 \times 5)) \approx 15.8$$

Basisschaden * Small Hybrid Turret V * Small Blaster Spec V * Surgical Strike V



Spielercharakter / Zertifikate 11

Der Kapselpilot kann, sobald er alle erforderlichen Skills erlernt hat das Zertifikat freischalten und bestimmt selbst darüber ob, und welches Zertifikat für andere sichtbar ist.

Für Anfänger können Zertifikate ein Anhaltspunkt sein, welche Skills er für welche Tätigkeit erlernen kann oder sollte. In den Infofenstern der Schiffe ist ersichtlich, welche Zertifikate ideal für die Bedienung des Schiffes geeignet sind.

Abzeichen

Mit einem Abzeichen kann eine Corp ihre Member Ehren, dazu ist es der Corpführung gestattet aus unzähligen Einzelteilen und Mustern ein individuelles Abzeichen zu kreieren und mit einem Text zu versehen. Im Charaktermenü unter Abzeichen können die erhaltenen Orden auch für die Öffentlichkeit freigeschaltet werden. Selbst bei Corpwechsel behält man seine einmal erhaltenen Orden.

Attribute

Trade

Die Attribute bestimmen, wie schnell ein Skill gelernt wird. Jeder Skill hat ein Primär- sowie ein Sekundärattribut.

Die Formel, nach welcher sich die Skillpunkte pro Minute berechnen, ist wie folgt:

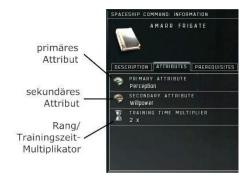
SP/min = Primärattribut + (0.5 * Sekundärattribut)

Einige Skills, die sogenannten Learnings, modifizieren die Attribute noch, sodass die Attributswerte für die Formel angepasst werden müssen. Selbiges gilt für die Modifikationen durch Implantate.

Generell kann man den einzelnen Skillgruppen bestimmte

Primär-/Sekundärattribute zuordnen; Ausnahmen bestätigen auch hier die Regel:

Skillgruppe	Primär-, Sekundärattribut			
Corporation Management	Gedächtnis, Ausstrahlung			
Drones	Gedächtnis, Auffassungsgabe			
Electronics	Intelligenz, Gedächtnis			
Engineering	Intelligenz, Gedächtnis			
Gunnery	Auffassungsgabe, Willenskraft			
Industry	Gedächtnis, Intelligenz			
Leadership	Willenskraft, Ausstrahlung /			
	Ausstrahlung, Willenskraft			
Learning	Alle			
Mechanic	Intelligenz, Gedächtnis			
Missiles	Auffassungsgabe, Willenskraft			
Navigation	Intelligenz, Auffassungsgabe			
Planet Management	Intelligenz, Gedächtnis /			
	Ausstrahlung, Intelligenz			
Science	Alle außer Auffassungsgabe			
Social	Ausstrahlung, Willenskraft			
Spaceship Command	Auffassungsgabe,			
	Willenskraft/ Willenskraft,			
	Auffassungsgabe			
Subsystems	Intelligenz, Gedächtnis /			



Auch wenn es so aussieht, dass einige Attribute doppelt vorkommen, so ist dies hier beabsichtigt. Vor dem Komma ist Primärattribut, nach dem Komma das Sekundäre. In diversen Skillgruppen gibt es verschiedene Richtungen – Beispielsweise gut zu sehen in der Gruppe 'Spaceship Command', beim Skillen sind die Attribute von T1 zu T2 Schiffen getauscht.

Attributsumverteilung (Neural Remapping)

Im Abstand von einem Jahr kann jeder Charakter seine Attributspunkte umverteilen, er erhält dabei keine zusätzlichen Attributspunkte.

Spielercharakter / Abzeichen 12

Auffassungsgabe, Willenskraft

Willenskraft, Ausstrahlung / Ausstrahlung, Gedächtnis

Bedingung ist, dass jedes Attribut mindestens fünf (5) Punkte beträgt. Sollte der Charakter vor dem Remapping weniger als fünf Attributspunkte auf einem bestimmten Attribut besitzen (vor dem AddOn EVE: Apocrypha war es möglich, dies bei der Charaktererstellung zu erreichen), so muss zuerst dieses Attribut auf fünf oder mehr Punkte aufgestockt werden.

Nach Apocrypha erstellte Charaktere bekommen zu Anfang ein Gratis-Remapping, welches sie auch nach weniger als einem Jahr einsetzen können, sie starten also mit zwei frei verfügbaren Remappings. Nach Aufbrauchen des zweiten trifft die Mindestwartezeit von einem Jahr wieder zu. Die nun neu erstellten Charaktere starten unabhängig ihrer Rassenwahl und Abstammung mit den Attributspunkten: 8 Intelligenz, 8 Auffassungsgabe, 7 Charisma, 8 Willenskraft und 8 Gedächtnis

Implantate (Verbesserungen)

Piloten haben Platz für bis zu zehn Implantate, jedes Implantat erfordert einen bestimmten Slot.

Implantate werden zerstört, wenn die Kapsel zerstört wird.

Attribute Enhancers, Slot 1-5

Erhöhen das jeweilige Attribut um bis zu 5 Punkte.

Zusätzlich existieren noch sogenannte Piratenimplantate, die zwar nur eine relativ geringe Attributverbesserung bieten, jedoch noch einen sekundären Effekt haben und sich im Set gegenseitig verstärken.

Beispiel:

"Low-Grade Nomad Gamma" - +2 Willpower, 3% Bonus auf die Agilität des Schiffes, 10% Bonus auf die sekundären Effekte weiterer Nomad-Implantate

Hardwirings, Slot 6-10

Hardwirings geben Boni auf verschiedenste Dinge, von Schiffsattributen bis hin zu industriellen Werten. Sie geben keine Boni auf Attribute.

Hardwiring - Inherent Implants 'Noble' ZET5000 - 5% Bonus auf die HP der Panzerung; Slot 10 Hardwiring - Zainou 'Beancounter' F40 - Reduktion der Produktionszeit um 1%, Slot 8

Implantate können nicht hergestellt werden, sondern sie droppen bei verschiedenen NPC-Ratten, werden von Agenten bei Storyline-Missionen als Belohnung ausgegeben oder können im LP-Shop erstanden werden. Piratenimplantate können bei Factionsspawns gefunden werden.

Außerdem kann man Implantate nur einmal einsetzen, entfernt man sie wieder aus dem Kopf, werden sie zerstört. Bei einem Verlust des Pods (der Rettungskapsel), werden ebenfalls alle Implantate zerstört. Pods hinterlassen keine Wracks, nur die Leiche des Piloten - man kann aus letzterer nicht die Implantate extrahieren.

Alchemist

Serie Slot Beschreibung	Poschroihung	Version 0			Version 1			Version 2			
	3101		Bonus	LP	ISK	Bonus	LP	ISK	Bonus	LP	ISK
WA	9	Bonus auf die Dauer von Attribut-Boostern	\times	\times	><	5%	10'875	10,875m	10%	79'375	79,375m
XA	10	Reduktion der Wahrscheinlichkeit von Nebenwirkungen	> <	\times	> <	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
YA	9	Reduktion von Nebenwirkungen	\times	\times	> <	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
ZA	8	Reduktion auf die Zykluszeit von Gas Cloud Harvestern	1%	375	150k	3%	10'875	4,35m	5%	79'375	31,75m

Beancounter

Sorio	Slot	Slot Beschreibung		Version 0			Version	1		Version	2
Serie	3101	beschiebung	Bonus	LP	ISK	Bonus	LP	ISK	Bonus	LP	ISK
F60	8	Reduktion auf die Produktionszeit	1%	375	150k	2%	10'875	4,35m	4%	79'375	31,75m
H60	8	Reduktion der Vergeudung bei der Raffinierung	1%	375	150k	2%	10'875	4,35m	4%	79'375	31,75m
160	6	Bonus auf die Forschung der Produktionszeit von Blueprints	1%	375	150k	3%	10'875	4,35m	5%	79'375	31,75m
J60	7	Reduktion der Materialeffizienzforschungszeit	1%	375	150k	3%	10'875	4,35m	5%	79'375	31,75m
K60	8	Bonus auf die Blueprint-Kopiergeschwindigkeit	1%	375	150k	3%	10'875	4,35m	5%	79'375	31,75m

Deadeye

Serie	Clat	Beschreibung		Version	0		Version	1		Version	2
Serie	3101	Descriverbung	Bonus	LP	ISK	Bonus	LP	ISK	Bonus	LP	ISK
ZGA	9	Bonus auf die optimale Reichweite von Waffentürmen	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
ZGC	7	Bonus auf die Fall-Off-Entfernung von Waffentürmen	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
ZGL	10	Bonus auf die Schadenswirkung großer Hybridwaffen.	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
ZGM	8	Bonus auf die Schadenswirkung mittlerer Hybridwaffen	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
ZGS	6	Bonus auf die Schadenswirkung kleiner Hybridwaffen	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
ZMA	8	Reduktion des Signaturradius-Faktors der Explosionen leichter Raketen, schwerer Raketen und Cruise Missiles	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
ZMC	7	Bonus auf die maximale Flugreichweite aller Raketen	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
ZML	7	Bonus auf die maximale Geschwindigkeit aller Raketen	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
ZMM	10	Bonus auf die Feuergeschwindigkeit aller Raketenwerfer	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
ZMS	9	Reduktion des Geschwindigkeit-Faktors eines Zieles für alle Raketen	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m

Draftsman ACHTUNG: Implantat ohne Funktion – wird nicht mehr ausgegeben

Ser		Slot	Beschreibung		Version 0 Version 1				1		Version	2
Sei	ie	Siot		Bonus	LP	ISK	Bonus	LP	ISK	Bonus	LP	ISK
G	I	9	Ein Neuralinterface-Upgrade, das die Fähigkeiten des Piloten bei Erfindungen verbessert.	?	375	375k	?	10'875	10,875m	?	79'375	79,375m

Gnome

Serie	Slot	Beschreibung		Version	0		Version	1	Version 2			
Serie	3101	Descriterbung	Bonus	LP	ISK	Bonus	LP	ISK	Bonus	LP	ISK	
KTA	6	Ein Neuralinterface-Upgrade, das die CPU-Belastung durch Raketenwerfer verringert.	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m	
KUA		Ein Neuralinterface-Upgrade, das den Energiebedarf von Schild-Upgrade Modulen verringert. (weniger Powergrid)	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m	
KVA	7	Bonus auf die Schildkapazität	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m	
KXA		Ein Neuralinterface-Upgrade, das den Energiespeicherbedarf von Schild-Erzeugersystem-Modulen (z.B. Shield Transfer Array) verringert.	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m	
KYA	9	Ein Neuralinterface-Upgrade, das die Wiederaufladerate der Schilde um das Schiff des Piloten erhöht.	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m	
KZA	10	Ein Neuralinterface-Upgrade, das die CPU-Belastung von Waffentürmen verringert.	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m	

Gunslinger

Caria	Serie Slot	Beschreibung	Version 0			Version	1		Version	2	
Serie	3101	Descrit elbung	Bonus	LP	ISK	Bonus	LP	ISK	Bonus	LP	ISK
AX	7	Bonus auf die Nachführgeschwindigkeit von Waffentürmen	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
CX	9	Bonus auf die Schadenswirkung aller Waffentürme	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
LX	10	Bonus auf die Schadenswirkung großer Projektilwaffen	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
MX	8	Bonus auf die Schadenswirkung mittlerer Projektilwaffen	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
SX	6	Bonus auf die Schadenswirkung kleiner Projektilwaffen	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m

Gypsy

Serie	Slot	Beschreibung		Version	0		Version	1		Version	2
Serie	3101	Descriteibung	Bonus	LP	ISK	Bonus	LP	ISK	Bonus	LP	ISK
KLB	6	Ein Neuralinterface-Upgrade, das die Fertigkeiten des Piloten im Umgang mit Elektronik-Upgrades erhöht. (CPU Bedarf)	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
KMB	6	Ein Neuralinterface-Upgrade, das die Fertigkeiten des Piloten im Umgang mit Elektronik erhöht. (CPU output)	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
KNB	7	Ein Neuralinterface-Upgrade, das die Fertigkeiten des Piloten zum Steuern von zielaufschaltenden Systemen erhöht. (Scanauflösung)	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
КОВ	9	Ein Neuralinterface-Upgrade, das die Fertigkeiten des Piloten in der elektronischen Kriegsführung erhöht. (Capersparnis)	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
КРВ	8	Ein Neuralinterface-Upgrade, das die Fertigkeiten des Piloten zum Aufschalten weit entfernter Ziele erhöht. (Aufschaltreichweite)	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
KQB	8	Ein Neuralinterface-Upgrade, das die Fertigkeiten des Piloten bei der Störung von Antriebssystemen erhöht. (weniger Capbedarf)	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
KRB	9	Ein Neuralinterface-Upgrade, das die Fertigkeiten des Piloten beim Verbinden von Sensoren erhöht. (Capersparnis)	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
KSB	9	Ein Neuralinterface-Upgrade, das die Fertigkeiten des Piloten bei der Störung von Waffensystemen erhöht. (Capersparnis)	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
KTB	9	Ein Neuralinterface-Upgrade, das die Fertigkeiten des Piloten bei der Zielmarkierung erhöht. (Capersparnis)	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m

Highwall

Serie	Slot	nt Beschreibung		Version	0		Version	1		Version	2
Serie	3101	Descriterbung	Bonus	LP	ISK	Bonus	LP	ISK	Bonus	LP	ISK
НХ	10	Bonus auf die Ausbeute beim Bergbau.	1%	375	375k	3%	10'875	4,35m	5%	79'375	31,75m
HY	10	Reduktion des CPU-Abzugs auf Bergbau-Upgrade Module	1%	375	375k	3%	10'875	4,35m	5%	79'375	31,75m

Lancer

Soria	Slot	Dosehveihung		Version	0		Version	1		Version	2
Serie	3101	Beschreibung	Bonus	LP	ISK	Bonus	LP	ISK	Bonus	LP	ISK
Alpha	6	Bonus auf die Schadenswirkung kleiner Energiewaffen	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
Beta	7	Bonus auf den Energiespeicherverbrauch von Waffentürmen	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
Gamma	8	Bonus auf die Schadenswirkung mittlerer Energiewaffen	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
Delta	9	Bonus auf die Feuergeschwindigkeit aller Waffentürme	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
Epsilon	10	Bonus auf die Schadenswirkung großer Projektilwaffen	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m

Noble

Serie	Clat	Dosehveihung	Version 0			Version	1		Version	2	
Serie	SIOL	Beschreibung	Bonus	LP	ISK	Bonus	LP	ISK	Bonus	LP	ISK
ZET1	6	Reduzierung der Laufzeit von Reparatursystemen	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
ZET2	7	Energiespeicherverbrauch für Remote Armor Repair System Module	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
ZET3	8	Bonus auf die HP der Schiffshülle	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
ZET4	9	Bonus auf die Wirkung von Reparatursystemen (Reparaturmenge)	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
ZET5	10	Bonus auf die HP der Panzerung	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m

Prospector

Sorio	Serie Slot	Beschreibung	Version 0		0		Version	1		Version	1 2
Serie	3101	Descineibung	Bonus	LP	ISK	Bonus	LP	ISK	Bonus	LP	ISK
PPF	6	Reduktion der max. Scanabweichung	2%	375	375k	6%	10'875	10,875m	10%	79'375	79,375m
PPG	7	Reduktion der Scandauer von Sonden.	2%	375	375k	6%	10'875	10,875m	10%	79'375	79,375m
PPH	8	Bonus auf die Scanleistung von Scansonden.	2%	375	375k	6%	10'875	10,875m	10%	79'375	79,375m
PPW	9	Steigerung der Chance auf archäologische Funde (Analyzing)	> <	> <	\nearrow	5%	10'875	10,875m	\times	><	> <
PPX	9	Steigerung der Chance auf Datenbeschaffung (Hacking)	\times	$\overline{}$		5%	10'875	10,875m	\times		
PPY	9	Steigerung der Chance auf Rückgewinnung von Altmaterial (Salvagen)	\supset	$\supset \subset$	> <	5%	10'875	10,875m	\times		
PPZ	10	Reduktion der Zykluszeit von Bergungs-, Hacking- und Archäologiemodulen	\times	$\overline{}$		5%	10'875	10,875m	\times		

Rogue

Serie	Clat	Dosehveihung		Version	0		Version	1		Version	1 2
Serie	3101	Beschreibung	Bonus	LP	ISK	Bonus	LP	ISK	Bonus	LP	ISK
AY	7	Bonus auf die Beweglichkeit des Schiffes	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
CY	6	Bonus auf die Geschwindigkeit des Schiffes	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
DY	8	Reduktion des Energiespeicherverbrauchs von Nachbrennern	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
EY	6	Ein Neuralinterface-Upgrade, das die Fertigkeiten des Piloten im Umgang mit Nachbrennern erhöht. (Laufzeit)	2%	375	374k	6%	10'875	10,875m	10%	79'375	79,375m
FY	6	Ein Neuralinterface-Upgrade, das die Fertigkeiten des Piloten im Umgang mit Warptriebwerken erhöht. (Cap beim Warp)	2%	375	375k	6%	10'875	10,875m	10%	79'375	79,375m
GY	9	Reduktion des Energiespeicherverbrauchs von Mikrowarpantrieben	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
HY	6	Ein Neuralinterface-Upgrade, das die Fertigkeiten des Piloten bei der Warp Navigation erhöht. (Warpspeed)	5%	375	375k	10%	10'875	10,875m	15%	79'375	79,375m
MY	6	Bonus auf die Geschwindigkeitsverbesserung durch Nachbrenner und Mikrowarpantriebe	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m

Snapshot

Serie	Clat	Beschreibung	Version 0			Version	1		Version	2	
Serie	3101	beschreibung	Bonus	LP	ISK	Bonus	LP	ISK	Bonus	LP	ISK
ZMD	8	Ein Neuralinterface-Upgrade, das die Fertigkeiten des Piloten im Umgang mit Defender-Raketen erhöht. (Geschwindigkeit)	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
ZME	7	Ein Neuralinterface-Upgrade, das die Fertigkeiten des Piloten im Umgang mit schweren Angriffsraketen erhöht. (Damage)	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
ZMF	10	Ein Neuralinterface-Upgrade, das die Fertigkeiten des Piloten im Umgang mit Freund-Feind Raketen erhöht. (Explosionsradius)	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
ZMH	7	Ein Neuralinterface-Upgrade, das die Fertigkeiten des Piloten im Umgang mit schweren Raketen erhöht. (Damage)	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
ZMN	9	Ein Neuralinterface-Upgrade, das die Fertigkeiten des Piloten im Umgang mit Standardraketen erhöht. (Damage)	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
ZMT	6	Ein Neuralinterface-Upgrade, das die Fertigkeiten des Piloten im Umgang mit Torpedos erhöht. (Damage)	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
ZMU	6	Ein Neuralinterface-Upgrade, das die Fertigkeiten des Piloten im Umgang mit Cruise Missiles erhöht. (Damage)	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m
ZMR	9	Ein Neuralinterface-Upgrade, das die Fertigkeiten des Piloten im Umgang mit Raketen erhöht. (Damage)	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m

Squire

Serie Slot		Beschreibung		Version 0			Version 1			Version 2		
				LP	ISK	Bonus	LP	ISK	Bonus	LP	ISK	
CC	8	Ein Neuralinterface-Upgrade, das die Fertigkeiten des Piloten im Energiemanagement erhöht. (Capgröße)	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m	
CR	6	Ein Neuralinterface-Upgrade, das die Fertigkeiten des Piloten im Umgang mit dem Energiesystem erhöht. (Cap Wiederaufladerate)	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m	
EE	7	Ein Neuralinterface-Upgrade, das die Fertigkeiten des Piloten im Umgang mit Energie ausstoßenden Systemen erhöht.(weniger PG)	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m	
EP	7	Ein Neuralinterface-Upgrade, das die Fertigkeiten des Piloten im Umgang mit Energie-Impulswaffen erhöht. (Laufzeit)	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m	
GU	7	Ein Neuralinterface-Upgrade, das die Fertigkeiten des Piloten im Umgang mit Energieversorgung-Upgrades erhöht. (weniger CPU)	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m	
PG	6	Ein Neuralinterface-Upgrade, das die Fertigkeiten des Piloten im Maschinenbau erhöht. (Powergrid)	1%	375	375k	3%	10'875	10,875m	5%	79'375	79,375m	

Yeti

Serie	Slot	Beschreibung	Version 0			Version 1			Version 2		
			Bonus	LP	ISK	Bonus	LP	ISK	Bonus	LP	ISK
ВХ	10	Bonus auf die Zykluszeit von Ice Harvestern		375	375k	3%	10'875	4,35m	5%	79'375	31,75m

Zusätzlich gibt es noch einige Zusatz-Implantate die mehrere oder verstärkte Boni geben oder den Flottenbonus verstärken.

Name	Slot	Bonus			
Numon Family Heirloom	6	-7% Bonus auf die Dauer von Reparatursystemen			
Shaqil's Speed Enhancer		8% Bonus auf die Höchstgeschwindigkeit von Schiffen			
Michi's Excavation Augmentor		5% Bonus auf die Mineralausbeute von Bergbaulasern			
Ogdin's Eye Coordination Enhancer	7	6% Bonus auf die Nachführgeschwindigkeit von Waffentürmen			
Sansha Modified 'Gnome' Implant	7	Verbesserter Skill beim Regulieren der Schildkapazität und der Wiederaufladerate. 3% Bonus auf die Schildkapazität und Bonus auf die Wiederaufladerate des Schildes.			
Zor's Custom Navigation Hyper-Link	8	5% Bonus auf die Geschwindigkeitsverbesserung von Nachbrennern und Mikrowarpantrieben			
Zor's Custom Navigation Link	7	10% Bonus auf Laufzeit von Nachbrennern			
Pashan's Turret Customization Mindlink	9	7% Bonus auf die Feuergeschwindigkeit aller Waffentürmen			
Imperial Navy Modified 'Noble' Implant	10	Ein Neuralinterface-Upgrade, das die Fertigkeit des Piloten erhöht, die Verteidigung seines Schiffs zu erhalten und Schaden am Raumschiff zu analysieren und zu reparieren. +3% Bonus auf die HP der Panzerung und +3% Bonus auf den Betrag der System-Reparatur.			
Pashan's Turret Handling Mindlink	10	7% Bonus auf die Schadenswirkung großer Energiewaffen			
Whelan Machorin's Ballistic Smartlink	10	5% Reduktion der Feuergeschwindigkeit von Raktenwerfern des Piloten			
Armored Warfare Mindlink	10	50% zusätzlicher Kommandobonus von Armored Warfare Link Modulen 15% zusätzliche Effektivität des Skills Armored Warfare			
Information Warfare Mindlink	10	50% zusätzlicher Kommandobonus von Information Warfare Link Modulen 15% zusätzliche Effektivität des Skills Information Warfare			
Mining Foreman Mindlink	10	50% zusätzlicher Kommandobonus von Mining Foreman Link Modulen 15% zusätzliche Effektivität des Skills Mining Foreman			
Siege Warfare Mindlink	10	50% zusätzlicher Kommandobonus von Siege Warfare Link Modulen 15% zusätzliche Effektivität des Skills Siege Warfare			
Skirmish Warfare Mindlink	10	50% zusätzlicher Kommandobonus von Skirmish Warfare Link Modulen Ersetzt den Bonus des Skills Guerilla-Kriegsführung durch einen festen Wendigkeitsbonus von 15%.			

Piratensets

Für die besser betuchten gibt es auch Implantate die neben den einfachen Attributpunkten auch noch einen zusätzlichen Bonus geben. Beispiele dafür sind mehr Panzerungspunkte, höhere Geschwindigkeit oder mehr Agilität.

Diese Implantate belegen dabei die Slots eins bis fünf und für noch mehr Bonus mit Slot sechs einen weitereren. Diese Piratenimplantate geben zwar noch ein paar Attributspunkte, aber nicht in dem Maße wie speziell fürs skillen ausgelegte. Da sie dadurch die Attribut-Enhancer Slots belegen muss man sich überlegen ob man diese grandiosen Boni haben möchte oder doch lieber Implantate mit denen man schneller skillt. Alternativ kann man sich ja per Sprung-Klon beide Alternativen vorbehalten. Von einigen Sets gibt es mehrere Varianten, einmal als schwächere Variante (Low-Grade) oder als starke Variante ohne Namensvorsatz. Beide Varianten können auch vermischt werden - ausgenommen es steht explizit in der Beschreibung.

Slave Alpha:

"Dieser Okularfilter wurde von den Wissenschaftlern der Sanshas für die Anwendung durch deren Elite-Schmuggler modifiziert.

Effekte:

Primär: +3 Auffassungsgabe.

Sekundär: 1% Bonus auf die HP der Panzerung.

Set: 15% Bonus auf die Stärke der sekundären Effekte aller Slave-Implantate."

Dieses Implantat gibt also 3 Punkte auf das Attribut Auffassung. Und zusätzlich 1% mehr Hitpoints auf die Panzerung. Als weiterer Zusatz wirkt ein ergänzender Bonus auf alle eingesetzten Implantate dieses Typs – egal ob dies ein Einfaches (Low Grade) oder professionelles (High Grade) Implantat ist.

Die Berechnung dazu ist nicht von der einfachen Sorte.

```
Zuerst den "Setbonus" Multiplikator multiplizieren:

multi = 1,15 \times 1,15 \times 1,15 \times 1,15 \times 1,15 \times 1,5 = 3,01703578125

(1,5 ist das Omega Imp)
```

Berechnung des finalen Bonus:

- jeden einzelnen Spezialbonus (Armor, Geschwindigkeit, ...) der Implantate mit den Multiplikator multiplizieren
- Ergebnis in einen Multiplikator umwandeln
- und zu guter Letzt alle 5 zum finalen Bonus zusammenrechnen

```
Alpha = 1\% \times \text{multi} = +3.01703578125\% = 1.0301703578125\times

Beta = 2\% \times \text{multi} = +6.03407156250\% = 1.0603407156250\times

Delta = 3\% \times \text{multi} = +9.05110734375\% = 1.0905110734375\times

Gamma = 4\% \times \text{multi} = +12.06814312500\% = 1.1206814312500\times

Epsilon = 5\% \times \text{multi} = +15.08517890625\% = 1.1508517890625\times
```

Total = Alpha x Beta x Gamma x Delta x Epsilon = 1.5363x = +53.63%

Normale Sets (High-Grade):

Snake: 24.73% GeschwindigkeitsbonusSlave: 53.63% Panzerungs-HP BonusCrystal: 53.63% Shield Boost Bonus

Talisman: -38.12% Energy Emission Systems Laufzeitbonus

Halo: -20.70% Signaturradius Bonus

Talon: 53.63% Gravimetrische Sesorstärke

Jackal: 53.63% Ladar Sensorstärke

Spur: 53.63% Magnometrische Sensorstärke

Grail: 53.63% Radar Sensorstärke

Low-grade Sets:

Snake: 16.02% Geschwindigkeitsbonus Slave: 33.83% Panzerungs-HP Bonus Crystal: 33.83% Shield Boost Bonus

Talisman: -26.94% Energy Emission Systems Laufzeitbonus

Halo: -14.30% Signaturradius Bonus

Talon: 33.83% Gravimetrische Sensorstärke

Jackal: 33.83% Ladar Sensorstärke

Spur: 33.83% Magnometrische Sensorstärke

Grail: 33.83% Radar Sensorstärke

Nomad: -26.94% Agilitätsbonus

Centurion:+33.83% EW Optimale Reichweitenbonus (ECM, Remote Sensor Dampern, Tracking

Disruptoren und Target Paintern)

Edge: -26.94% Reduktion von Booster Nebeneffekten

Harvest: +33.83% Mining Laser Reichweitenbonus

Virtue: +33.83% Scanproben Scanstärkebonus

Booster

Sie sind die Drogen in EVE und kommen in 8 verschiedenen Geschmacksrichtungen und 4 verschiedenen

Stärken. Ähnlich den Implantaten benutzen die verschiedenen Booster dabei Slots. Wenn ein Slot bereits durch den Konsum belegt ist kann kein weiterer Booster der für diesen Slot vorgesehen ist eingenommen werden. Die Synth-Typen der Drogen stellen dabei eine Außnahme dar. Sie sind die einzigen die im HiSec geduldet werden und keinerlei Nachteile haben. Alle anderen (Standard, Improved, Strong) stehen unter Strafe, wenn man damit erwischt wird. Außerdem kann es durch den Konsum dazu führen das eins oder mehrere der aufgelisteten Nachteile auftreten. Die Laufzeit der Effekte ist gelistet mit 30 Minuten und kann durch den

Die Laufzeit der Effekte ist gelistet mit 30 Minuten und kann durch den Skill Biology um 20% je Level erhöht werden.

Biology Level	Laufzeit			
1	36 Minuten			
2	42 Minuten			
3	48 Minuten			
4	54 Minuten			
5	60 Minuten			

Improved Drop Booster:

Dieser Booster treibt den Piloten in zeitweilige Zwangsvorstellungen, bei denen er jedes Ziel als ungeheure Bedrohung empfindet, die um jeden Preis vernichtet werden muss. Der Pilot schafft es, seine Waffentürme zu zwingen das Ziel besser verfolgen zu können, obwohl es eine Weile dauern kann, bevor er aufhört, alles in Sichtweite umbringen zu wollen.

1,3125x Zielverfolgungsgeschwindigkeit (Tracking) 1800s Dauer

- -25% Schildkapazitätsabzug
- -25% Waffenturm-Falloff-Abzug
- -25% Geschwindigkeitsabzug
- -25% Abzug für Panzerungsreparatur

30% Chance auf Nebeneffekt

Dieser Booster gibt also ca. 31% auf die Nachführgeschwindigkeit der Waffentürme und hält 30 Minuten. 30% Chance auf Nebeneffekt heißt nicht das man alle bekommt, sondern jeder der Nachteile hat für sich einen Wahrscheinlichkeit von 30% das er eintritt.

Der Skill **Nanite Control** hilft dabei die Stärke des Abzuges zu senken, da er je Level diese um 5% verringert. Die Wahrscheinlichkeiten auf Nebeneffekte können mit den Skill **Neurotoxin Recovery** verbessert werden, da er je Level die Chance für den Nebeneffekt senkt.

Nanite Control	Standard	Improved	Strong
1	19%	23,75%	28,5%
2	18%	22,5%	27%
3	17%	21,25%	25,5%
4	16%	20%	24%
5	15%	18,75%	22,5%

Neurotoxin Recovery	Standard Improv		Strong
1	19%	28,5%	38%
2	18%	27%	36%
3	17%	25,5%	34%
4	16%	24%	32%
5	15%	22,55	30%

Varianten



Blue Pill Booster - Slot 1 Schildverstärkungsbonus 3% / 20% / 25% / 30% Schildkapazitätsabzug

Waffenturmreichweiten Abzug Explosionsgeschwindigkeit Abzug Energiespeichergrößen Abzug



Crash Booster - Slot 3 Explosionsradius-Bonus -3% / -20% / -25% / -30% Schildverstärkungsabzug

Geschwindigkeitsabzug Raketengeschwindigkeitsabzug Panzerungs-HP-Abzug



Drop Booster - Slot 2 Zielverfolgungsgeschwindigkeitsbonus 1,03x / 1,25x / 1,3125x / 1,375x

Schildkapazitätsabzug Waffenturm-Falloff-Abzug Geschwindigkeitsabzug Abzug für Panzerungsreparatur



Frentix Booster - Slot 2
Optimale Reichweite 3% / 10% / 15% / 20%
Schildverstärkungsabzug

Waffenturm Zielverfolgungsabzug Geschwindigkeitsabzug Panzerungs-HP-Abzug



Sooth Sayer Booster - Slot 2 Falloff Bonus 3% / 10% / 15% / 20%

Schildverstärkungsabzug

Abzug für Panzerungsreparatur Waffenturmreichweiten Abzug Geschwindigkeitsabzug



Exile Booster - Slot 1

Panzerungsreparaturbonus 3% / 20% / 25% / 30%

Raketenexplosionswolken-Abzug

Waffenturm Zielverfolgungsabzug Panzerungs-HP-Abzug Energiespeichergrößen Abzug



Mindflood Booster - Slot 1

Energiespeicherbonus 3% / 10% / 15% / 20%

Raketenexplosionswolken-Abzug

Schildverstärkungsabzug Waffenturmreichweiten Abzug Abzug für Panzerungsreparatur



X-Instinct Booster - Slot 1

Signaturradiusbonus -2,25% / -7,5% / -11,25% / -15%

Panzerungs-HP-Abzug

Schildkapazitätsabzug Waffenturm-Falloff-Abzug Raketengeschwindigkeitsabzug

Sprung-Klon

Um gleich am Anfang mit einem weit verbreiteten Irrtum aufzuräumen:

Sprung-Klone haben, abgesehen von dem Wort "Klon", dem spielgeschichtlichem Hintergrund und dass man beide im Medizinischen Dienst einer Station einrichtet, nichts mit dem Medizinischen Klon zu tun!

Sprung-Klone sind Kopien deines Körpers, die sich überall in New Eden befinden können, individuell mit Verbesserungen (Implantaten/Hardwirings) ausgestattet werden können und in die man willentlich wechseln (springen) kann.

Zweck eines Sprung-Klons

Es gibt mehrere Gründe, sich einen Sprung-Klon zuzulegen.

Schnelles Reisen

Da man von jeder Station in jeden beliebigen Sprung-Klon wechseln kann, egal wo er sich befindet, kann man dadurch sehr große Strecken quasi in Nullzeit überbrücken und sich somit eine lange und/oder gefährliche Reise ersparen.

Schutz von Implantaten

Wird der Charakter getötet, gehen auch die eingesetzten Implantate verloren. Da manche ziemlich teuer sind, kann man diese schützen, indem man vor einem PvP-Kampf in einen Sprung-Klon wechselt, der nur über billige oder gar keine Implantate verfügt.

Verschiedene Aufgabenbereiche

Man kann in seinen Kopf maximal 10 Implantate installieren, die man nur wechseln kann, indem man die bereits eingesetzten zerstört. Um diesen Aufwand und den dadurch entstehenden Verlust an ISK zu vermeiden, kann man sich Sprung-Klone mit verschiedenen Implantatkombinationen für bestimmte Aufgabenbereiche (Kampf, Missionsfliegerei, Industrie, Handel usw.) anlegen und dann bei Bedarf wechseln.

Erstellung eines Sprung-Klons

Zuerst benötigt man den Skill "Infomorph Psychology". Pro Level kann man sich einen (1) Sprung-Klon erstellen.

Um einen Sprung-Klon auf einer NPC-Station zu erstellen, muss diese über eine Medizinische Einrichtung verfügen und dein persönliches Ansehen oder das Ansehen deiner Spielercorp bei der NPC-Corp, der die Station gehört, muss über 8,00 liegen.

Um einen Sprung-Klon auf einer Spieler-Station zu erstellen, muss diese über eine Medizinische Einrichtung verfügen und die verwaltende Spieler-Corp muss die entsprechenden Rechte gewähren. Um einen Sprung-Klon in der Clone Vat Bay eines Schiffes (Titan oder Rorqual) zu erstellen, muss diese aktiviert sein und der Pilot muss den Zugriff auf diesen Service gestatten.

In den Stationsdiensten geht man auf "Medizinischer Dienst" und dort im Reiter "Sprung-Klon" auf den Knopf "Installieren". Ab dann steht auf dieser Station ein neuer, leerer Sprung-Klon bereit.

Wechseln in einen Sprung-Klon

Um in einen Sprung-Klon zu wechseln (springen) muss man in einer Station gedockt sein und das Skilltraining pausiert haben. Befindet sich der gewünschte Sprung-Klon in einer Clone Vat Bay, muss diese aktiviert sein.

Dann geht man in der Charakter-Übersicht auf "Sprung-Klon", wählt sich den gewünschten Sprung-Klon aus, macht darauf einen Rechtsklick und wählt "Klon-Sprung".

Damit wird der gerade aktive Körper (inklusive dessen Implantaten) zu einem Sprung-Klon in der Startstation und der Ziel Sprung-Klon zu deinem aktiven Körper in der Zielstation.

Anschließen kann man das Skilltraining wieder fortsetzen. Die neue Lerngeschwindigkeit, Einflüsse auf Schiffe, Module und sonstige Einrichtungen richten sich nach den jeweils in den aktiven Körper eingesetzten Implantaten.

Einschränkungen:

Nach einem Sprung muss man mindestens 24 Stunden warten, bevor man einen nächsten Sprung durchführen kann. Wie lange man noch gesperrt ist, bzw. wann der letzte Sprung war, sieht man in der Charakter-Übersicht im Bereich "Sprung-Klone".

Man kann in einen Sprung-Klon in derselben Station wechseln, allerdings können sich immer nur maximal 2 Sprung-Klone auf einer Station befinden. Würden durch das "Wegspringen" mehr Sprung-Klone auf der Station entstehen, wird der Sprung blockiert.

Zerstörung eines Sprung-Klons

Will man einen Sprung-Klon, aus welchen Gründen auch immer, zerstören, muss man sich auf derselben Station, wie der Sprung-Klon befinden und das Fenster des Medizinischen Dienstes auswählen. Unter dem Reiter Sprung-Klon findet man dann den entsprechenden Knopf "Zerstören".

Übersicht

Wo sich welche Sprung-Klone mit welchen Implantaten befinden und wie viel Zeit noch bis zum nächsten Sprung vergehen muss bzw. wann der letzte Sprung war, sieht man in der Charakter-Übersicht im Bereich "Sprung-Klone".

Biografie

In die Biografie kann man mit 5000 unformatierten Zeichen an Informationen über sich selbst, seine Corporation oder Allianz verbreiten oder über andere Dinge schreiben. Dabei sollte man jedoch beachten das andere Kapselpiloten Biografien mit Diffamierungen, Beleidigungen oder solche mit z.B. rassistischen Äußerungen nicht erlaubt sind und petitionieren werden sollten.

So nutzen viele Missionsrunner die eigene Bio um dort die ausgeteilten Schadensarten der verschiedenen NPC-Fraktionen, sowie die beste Schadensart gegen diese NPC-Fraktionen niederzuschreiben.

Andere suchen auf diesem Wege Kontakt zu anderen Kapselpiloten, z.B. um diese dazu zu animieren sich in ihrer Corp zu bewerben.

Abschussfreigaben gelten nicht für POD-Kills.

Interface

CSPA

Concord Spam Protection Act (CSPA) dient zur Spamverhinderung. Auf die Aktionen Convo (Konversation), EVE-Mail und Flotteneinladung werden Servicegebühren fällig. Die Einstellungen dafür zeigen sich unter EVE-Mail per Rechtsklick auf das Einstellungsdreieck links oben. Die Höhe der Kosten können frei von 0 bis 1'000'000 ISK eingestellt werden. Die Kosten landen allerdings nicht auf dem eigenen Konto, sondern verschwinden vielmehr im Nichts der NPC-Corps! Man sollte daher den Einsatz der CSPA überdenken, viele Leute stufen eine CSPA-Gebühr als ablehnend ein.

Wenn die zu kontaktierende Person einen im eigenen Adressbuch hat, wird die CSPA umgangen.

Aufgabenleiste ("Neocom")

Die Aufgabenleiste beinhaltet alle wichtigen Funktionen die in EVE benötigt werden. Im begrenzten Maße ist sie anpassbar per Rechtsklick auf einen freien Bereich in der Leiste. Dort befinden sich dann Funktionen wie rechts/links Anordnung, automatisch ausblenden und konfigurieren welche Dienste und Zubehöre direkt bzw. gruppiert angezeigt werden sollen.

Tipp: Notizbuch, IGB und Markt nicht gruppieren, erspart einen jedes Mal einen Klick.

Über die Konfiguration der Weltinformationen kann man festlegen was im All links oben alles angezeigt werden soll.

Übersicht (Overview)

Das Overview (Übersichtsfenster) ist ein enorm wichtiger Bestandteil von EVE, sowohl im PvE wie auch im PvP. Zusammen mit dem HUD, liefert es nahezu alle Informationen die man benötigt, um ein Schiff zu fliegen oder damit zu kämpfen. Unglücklicherweise, wie so vieles in EVE, ist die Bedienung des Overviews recht kompliziert und für einen Anfänger unter Umständen nicht ganz einfach.

Der folgende Abschnitt liefert eine Anleitung, wie man das Overview einrichtet. Dies ist natürlich nicht die einzige mögliche Art und die meisten Spieler werden mit der Zeit ihre eigenen Einstellungen wählen, um ihre persönliche Spielweise zu unterstützen.

Das Overview ist das Fenster (üblicherweise an der rechten Seite des Bildschirms) in dem man sehen kann welche Objekte sich im gleichen Sonnensystem bzw. in der Nähe zu finden sind. Es ist nur sichtbar, wenn man sich im All befindet.

Über dem Overview-Fenster befindet sich meistens das Fenster "Selected Item". Dieses gehört nicht direkt zum Overview, wird aber zusammen mit diesem verwendet.

Anfangs hat man nur 2 Einstellungen, "Standard" und "Bergbau". Diese Einstellungen reichen fürs Tutorial noch aus, aber dannach sollte man sich schon so langsam daran machen, diese zu verfeinern.



Interface / CSPA 25

Im oberen Balken des Overview-Fensters befindet sich links ein kleines weißes Dreieck und daneben die Information welche Filter-Einstellung zurzeit aktiv ist. Mit einem Rechtsklick auf dieses Dreieck kann man das Kontextmenü des Overviews öffnen. Hier kann man auswählen welche Einstellung verwendet werden soll, man kann die Einstellungen löschen und andere Änderungen am Overview vornehmen. Man findet hier auch die Option "open overview settings" (Übersichtseinstellungen öffnen). Mit dieser lässt sich das Einstellungsfenster öffnen, in dem man das Overview nach seinen persönlichen Vorstellungen gestalten kann.

Das Einstellungsfenster hat mehrere Tabs:

Filters: hier kann man einstellen was im Overview angezeigt werden soll.

Appearance: andere Piloten (bzw. deren Schiffe) können im Overview mit sogenannten Tags (kleinen farbigen Symbolen) und verschieden farbigen Hintergründen versehen werden

Columns: das Overview bietet unterschiedliche Informationen zu den dargestellten Objekten; welche davon tatsächlich angezeigt werden sollen, kann man über die Spalten (Columns) festlegen

Ships: wenn man in der Weltraumansicht die Maus über ein Schiff hält oder es auswählt, erscheinen einige Information zu diesem Schiff; welche das sind kann hier eingestellt werden

Misc: verschiedene Möglichkeiten das Overview noch weiter zu konfigurieren

Overview Tabs: im Overview-Fenster können bis zu fünf Tabs angelegt und mit verschiedenen Filtereinstellungen versehen werden.

Als erstes sollte man die gegenwärtigen Einstellungen des Overviews speichern. Um dies zu tun braucht man nur einen Rechtsklick auf das kleine weiße Dreieck oben links im Overview-Fenster oder oben im Einstellungsfenster zu machen (dort wo wahrscheinlich steht: "Overview (not saved)" und "Save current type selection as …" auswählen. Auf diese Weise kann man die derzeitige Einstellung des Overviews als "Backup" speichern, sollte man mit den neuen Einstellungen nicht zufrieden sein.

Filter

Fangen wir mit dem ersten Reiter "Filter" (Filters) an. Dort kann man wieder über das weiße Dreieck bereits bestehende Einstellungen aufrufen. Unten drunter finden sich die 2 Reiter "Typen" (Types) und "Zustände" (Stats).

In den Ordnern unter "Typen" findet man alles, was man sich in EVE in der Übersicht anzeigen lassen kann. Leider kann man sich die im PvP sehr wichtigen Scan Probes nicht im Overview anzeigen lassen. Das ist vor allem beim Einsatz des Richtungsscanner ein Nachteil (→ Richtungsscanner)

Unter "Asteroid" (Asteroid) finden sich alle Arten von Asteroiden, die man in den Asteroidenfeldern (Belts) in EVE finden und abernten (minern) kann.

Unter "**Drohne**" (Drone) befinden sich alle Drohnen, ob Kampf-, Logistik- oder Bergbaudrohnen. "**Einheit**" (Entity) umfasst fast alle NPC-Einheiten und Strukturen, dort kann man die zerstörbaren Stationen aus den Missionen und mehrere für Missionen wichtige Objekte der Übersicht hinzufügen, oder aus derselbigen verbannen.

Unter "Einsetzbar" (Deployable) finden sich die "Mobile Warp Disruptor", welche im PvP zum Einsatz kommen. Dies sind Sonden die nur im 0.0 eingesetzt werden können und die, nachdem sie im All verankert wurden, eine Blase (Bubble) erzeugen, die Schiffe im Inneren am Warpen hindert. Die Rubrik "Interstellar" (Celestial) umfasst die Asteroidenfelder selbst (die Roids findet man in ihrem eigenem Ordner), Planeten, Monde, Container und Sternentore. "Beacon" sind Markierungen im All die sowohl statische Komplexe anzeigen, als auch sogenannte Cynofelder, die im 0.0 und Lowsec erzeugt werden können und z.B. Capitalschiffen als Leuchtfeuer zum Anspringen dienen.

Die "Ladung" (Charge) beinhalten die 3 Arten Bomben, welche es im Moment in EVE gibt.

Unter "NPC" findet man viele verschiedene NPC-Typen aber auch die Billboards die an den Stargates Nachrichten verbreiten und die allseits beliebten Sentry Guns.

"Schiff" (Ship) listet alle Schiffsklassen auf die sich ein Spieler in seinem Leben in EVE zulegen und erlernen kann.

Die NPC Stationen haben ihren eigenen Ordner "Station".

Und zu guter letzt "**Struktur**" (Structure). Hier findet man alle Module für eine POS (Player owned Structure), angefangen mit den Kontrolltürmen, über die Industrieanlagen, bis hin zu den Verteidigungseinrichtungen.

Standard Filter-Einstellungen

Man sollte sich zunächst eine Standard Einstellung einrichten, die man dann auch als Ausgangsbasis für alle anderen Tabs benutzen kann. Für die speziellen Einsatzzwecke (wie Kampf, Looting, Mining usw.) werden später noch weitere Einstellungen vorgenommen. Die Standard Einstellung ist sozusagen der Allzweck-Tab.

Um diese einzurichten, öffnet ihr das Fenster "Overview Settings", geht zu <Filter> und dort zu <Types>. Am unteren Ende des Fensters hat man nun zwei Buttons: "select all" und "deselect all" ("alles aus-/abwählen"). Mit dem einen werden alle Möglichkeiten aktiviert und man sieht alles auf dem Overview was nur möglich ist. Mit dem anderen werden alle Häkchen entfernt. Ob man einen dieser beiden Button benutzt, muss jeder selber wissen, aber ich empfehle für PvE Einstellungen, erstmal alles auszuwählen und dann das zu löschen was man sicher nicht braucht, während PvPler besser beraten sind zuerst alles zu deaktivieren und dann nur die Sachen auszuwählen die sie sicher brauchen werden.

In den einzelnen Ordnern sind die folgenden Einstellungen ratsam. Allerdings ist zu beachten das dies nur ein Rat ist, den erfahrene Spieler geben können – jeder für sich entwickelt seinen eigenen Spielstil und somit Vorlieben/Abneigungen wie er/sie etwas einstellt und handhabt. Kurz: folgende Einstellungen sind anzuraten, aber nicht als fix zu betrachten.

- Asteroids: hier sollte nichts aktiv sein
- Celestials (Interstellar): in diesem Bereich sollten nur Beacon, Stargate, Warp Gate und eventuell noch Wormhole aktiv sein. Wenn man regelmäßig in Asteroidengürteln jagt (NPCs oder was auch immer) kann man Asteroid Belts ebenfalls aktivieren.
- Charge (Ladung): alles aktivieren (dies ist im Highsec eigentlich überflüssig, aber man weiß ja nie)
- **Deployable** (Einsetzbar): Mobile Warp Disruptor aktivieren (auch dies ist im Highsec eher unnötig, schadet aber auch nicht)
- **Drones**: für den Standard Tab sollte hier nichts aktiviert sein, außer möglicherweise Fighter. Drohnen im Overview sind in den meisten Situationen eher störend. Fighter kann man aktivieren, da diese eher selten sind und wenn man auf sie trifft, sollte man sie auch sehen können.
- Entity (Einheit): Für PvE sollte hier alles aktiviert sein außer Billboard, Convoy, Large Collidable Ship, Large Collidable Structure und Sentry Guns. Wer diesen Allzweck-Tab vor allem für PvP benutzen will, kann hier alles abwählen. Wer öfter von Sentry Guns beschossen wird (aus welchen Gründen auch immer) sollte diese aktiviert lassen.
- **NPC**: hier nur Pirate NPC und Mission NPC aktivieren. Wer ein sehr schlechtes Standing zu einer der Empire Fraktionen hat und dennoch öfter in deren Territorium unterwegs ist, sollte bis auf Concord NPC alles aktivieren.

- **Ships**: bei Schiffen sollte unbedingt alles aktiviert sein. Ältere Spieler, die ihr Overview schon länger nicht mehr aktualisiert haben, sollten nachprüfen ob Strategic Cruiser aktiv ist.
- Station: Station aktivieren
- **Structures**: die wichtigsten Befehlselemente; also Tower, Corphangar, Shiparray, Labs und eventuell noch die Produktionslinien

Nun geht im Fenster "Overview Settings", zu <Filter> und dort zu <States> (Zustände). Hier die Optionen "pilot is in your fleet (Der Pilot befindet sich in Ihrer Gruppe)", "pilot is in your corporation", und "pilot is in your alliance" deaktivieren. Dadurch werden Piloten die zu eurer Flotte, Corp, Ally gehören nicht mehr im Overview angezeigt. Wem dies nicht gefällt, sollte diese Optionen aktiviert lassen. Piloten die in einer NPC-Corp sind, sollten nur die Option "pilot is in your fleet" deaktivieren.

In Flottenkämpfen verhindert man durch die Ausblendung dass aus Versehen ein eigenes Gangmitglied aufgeschaltet und unter Feuer genommen wird. Allerdings hat es auch den Nachteil dass man nicht sofort sieht welches Gruppenmitglied sich in der Nähe befinden und man so vielleicht warten bis derjenige kommt, obwohl er schon neben einen steht.

Dieser Bereich <States> ist, auf Grund der Spielmechanik die dahinter steckt, etwas problematisch. Wenn irgendein Zustand, der auf einen Piloten zutrifft, nicht aktiviert ist, dann wird dieser Pilot auch nicht angezeigt, selbst wenn andere Zustände noch aktiv sind.

Das bedeutet, wenn z. B. Support Piloten ein Overview-Profil benutzen das ihnen die Flottenmitglieder anzeigt, aber den Zustand "pilot has a bounty on him" aus irgendeinem Grund nicht aktiviert haben, würden alle Piloten auf die ein Kopfgeld ausgesetzt ist nicht im Overview auftauchen, selbst wenn sie in der Flotte sind (Anmerkung: Supportpiloten sollten statt der Übersicht lieber die Beobachtungsliste der Flotte verwenden).

Das führt aber auch dazu, dass es schwierig ist sich ein Overview-Profil anzulegen in dem nur Kriegsgegner angezeigt werden, während die neutralen Piloten herausgefiltert werden. Wenn man "pilot has neutral standig" deaktiviert, werden oft auch die Kriegsgegner nicht mehr angezeigt. Man müsste sicherstellen dass alle Gegner auf ein schlechtes Standig gesetzt wurden. Da dies oft an Kleinigkeiten scheitert, ist angeraten die Option "pilot has neutral standig" immer aktiviert zu lassen.

Wenn man die Filter eingestellt hat, sollte man diese Einstellungen speichern. Dazu auf das kleine weiße Dreieck klicken, "save current type selection as …" auswählen und als Namen "Standard" oder etwas Ähnliches auswählen.

Ob man diesen Standard Tab im Spiel noch benutzt oder sich lieber spezielle Tabs einrichtet, bleibt jedem selbst überlassen, aber diese Einstellungen dienen prima als Grundlage für spezialisierte Einstellungen.

Spezielle Filter-Einstellungen

Kampf – all targets (PvP)

Dieser Tab soll in PvP-Kämpfen das Overview von allem befreien was man nicht unbedingt braucht

- Im Fenster <Filters Types> den Button "deselect all" anklicken, um alle Einstellungen zu löschen
- Charge: alles aktivieren
- Drones: nur Fighter aktivieren
- Ships: alles aktivieren

Kampf – limited targets (PvP)

Mit diesem Tab kann man das Overview auf die Ziele beschränken, die in einem Kampf eine Bedrohung darstellen, während man alles was nicht unbedingt zum Kampfwert der gegnerischen Flotte beiträgt herausfiltert.

- Einstellung "Kampf all targets" laden und folgende Veränderungen vornehmen
- Ships: Capsule, Exhumer, Freighter, Industrial, Mining Barge, Shuttle, Transport Ship, u. ä. deaktivieren.

Kampf – Battleships only (PvP)

In größeren PvP-Kämpfen ist es oft nützlich das Overview auf Battleships zu beschränken

- Einstellung "Kampf all targets" laden und folgende Veränderungen vornehmen
- Ships: alles deaktivieren, bis auf Battleships, Black Ops, Elite Battleships und Marauder

Kampf – BC/BS only (PvP)

Beschränkt das Overview auf Battlecruiser und Battleships falls einem im PvP die Ziele ausgehen

- Einstellung "Kampf all targets" laden und folgende Veränderungen vornehmen
- Ships: alles deaktivieren, bis auf Battlecruiser, Battleships, Black Ops, Elite Battleships, Command Ships und Marauder

Kampf - Cruisers only (PvP)

Analog zu "Battleships only", aber man konzentriert sich hier auf die Kreuzerklasse; dies ist auch nützlich um Supportschiffe gezielt anzugreifen

- Einstellung "Kampf all targets" laden und folgende Veränderungen vornehmen
- Ships: alles deaktivieren, bis auf Cruiser, Heavy Assault Ship, Recon, Logistic, Strategic Cruiser, Heavy Interdictor

Kampf – small Ships only (PvP)

Mit diesem Tab kann man in PvP-Kämpfen das Overview auf alles beschränken was der Fregatten- und Zerstörerklasse angehört

- Einstellung "Kampf all targets" laden und folgende Veränderungen vornehmen
- Ships: alles deaktivieren, bis auf Frigate, Assault Ship, CovOps, Destroyer, Electronic Warfare Ship, Interceptor, Interdictor

Missionrunning

Dieser Tab soll bei Missionen das Overview von allem befreien was man nicht unbedingt braucht

- Im Fenster <Filters Types> den Butten "select all" anklicken, um alle Möglichkeiten zu aktivieren; hat man dies bereits beim "Standard-Tab" gemacht, kann man stattdessen diesen laden.
- Asteroids: hier sollte nichts aktiv sein
- Celestials: hier sollten nur Stargate, Warp Gate und eventuell noch Wormhole aktiviert sein; wer Missionen parallel looted und salvaged kann auch noch Cargo Container und Wrecks aktivieren
- Charge: alles deaktivieren
- Deployable: alles deaktivieren
- Drones: alles deaktivieren
- Entity: hier sollte alles aktiviert sein außer Billboard, Convoy, Large Collidable Ship, Large Collidable Structure und Sentry Guns.
- NPC: Pirate NPC und Mission NPC aktivieren
- Ships: alles aktivieren

- Station: Station deaktivieren
- Structures: alles deaktivieren
- Wenn Wrecks aktiviert sind, muss man unter
 Filter States> die Optionen für "Ally" wieder aktivieren, da sonst die Wracks nicht angezeigt werden

Missionen - Structures

In manchen Missionen muss man Strukturen zerstören oder anfliegen. Diese Strukturen haben wir in den bisherigen Einstellungen entfernt, um das Overview möglichst übersichtlich zu halten. Sollte man dabei sein Missionsziel nicht sehen können, einfach folgende Einstellung verwenden

- Einstellung "Missionrunning" laden und folgende Veränderungen vornehmen
- Entity: Large Collidable Structure aktivieren

Drohnen

Obwohl Drohnen meistens nur stören, wenn man sie im Overview hat, gibt es Situationen wo man sie sehen können sollte. Zum Beispiel im PvP, wenn man gegen einen Drohnenträger antritt oder wenn man mal wieder seine Drohnen im Deadspace oder im Asteroidengürtel vergessen hat und sie wieder aufsammeln will.

- Im Fenster <Filters Types> den Butten "deselect all" anklicken, um alle Einstellungen zu löschen
- Drones: alles aktivieren
- Ships: je nach persönlicher Vorliebe kann man hier alle Schiffe deaktivieren, um das Overview auf die Drohnen zu beschränken
- Wenn man auch die eigenen Drohnen im Overview sehen will, muss man unter <Filter -States> die Optionen für Fleet , Corp und Ally wieder aktivieren; wenn man diese nicht sehen will, die Optionen einfach deaktivieren

Flotte

Für Flottenmitglieder gilt praktisch dasselbe wie für Drohnen; meistens stören sie nur (natürlich nur im Overview), aber manchmal ist es hilfreich sie sehen zu können.

- Je nach Einsatzzweck eine vorhandene Einstellung laden (z. B. "Kampf – all targets" oder "Missionrunning")
- Unter <Filter States> die Optionen für Fleet , Corp und Ally wieder aktivieren

Looting

Wer nach dem Ratting, dem Pew Pew oder nach Missionen aufräumen will, sollte Wracks und Container im Overview sehen können. Wer nach PvP-Schlachten gerne die gefrorenen Leichen seiner Gegner einsammelt, sollte auch die im Overview haben.

- Entweder alles deaktivieren oder eine beliebige Einstellung laden und verändern
- Celestials: Biomass, Cargo Container und Wrecks aktivieren
- Unter <Filter States> die Optionen für "Ally" wieder aktivieren, da sonst die Wracks nicht angezeigt werden (auch in Missionen)

Mining

Jeder Miner muss selber wissen ob er mit dem Overview oder doch lieber mit den Survey Scanner arbeiten will. Jedenfalls wäre dies eine Einstellung für Mining-Ops.

- Asteroids: hier alles aktivieren; wenn man sich auf eine spezielle Erzsorte konzentrieren will, sollte nur diese aktiviert werden
- Celestials: Harvestable Cloud, Asteroid Belts, Cargo Container und Secure Cargo Container aktivieren

Transit

Diese Einstellung könnte etwas kontrovers sein und sie ist auch nur für Leute gedacht die oft im Highsec unterwegs sind und nicht in irgendeinen Krieg verwickelt sind. Diese Einstellung beschränkt das Overview auf das was wirklich wichtig ist, wenn man 30 Sprünge ohne Autopiloten machen will.

- Zunächst mit dem Button am unteren Ende des Fensters alles löschen
- Celestials: Stargate hinzufügen

Celestial

Sowohl im PvP als auch im PvE gibt es immer wieder Situationen in denen man denkt "Ich wünschte ich wäre jetzt wo anders". In solchen Situationen ist es hilfreich wenn man alle Objekte im System zu denen man warpen kann, auch im Overview sehen kann.

- Zunächst mit dem Button am unteren Ende des Fensters alles löschen
- Celestials: Asteroid Belt, Planet, Stargate und Sun hinzufügen. Moon sollte deaktiviert sein, da man im Lowsec und im 0.0 lieber nicht zu einem Mond warpen sollte.
- Station: Station aktivieren

Brackets

Brackets (Klammern) sind die Symbole die man in der Weltraumansicht sieht und die es einem ermöglichen die verschiedenen Objekte leichter zu finden.

Welche Brackets dabei angezeigt werden sollen oder nicht, kann man ebenfalls mit Hilfe der Filtereinstellungen bestimmen. Dabei empfiehlt es sich manchmal für das Overview und die Brackets unterschiedliche Filter zu kombinieren.

Man kann im <Einstellungsfenster – Tabs> getrennt auswählen welche Filter für das Overview und die Brackets verwendet werden sollen. Man kann dies auch direkt festlegen, indem man einen Rechtsklick auf einen der Reiter im Overview macht und dort unter "load overview profile (Profilübersicht laden)" und "load bracket profile (Profil in Klammern laden)" unterschiedliche Filter auswählt.

Diese Filtereinstellungen für die Brackets werden genauso erstellt wie oben beschrieben. Um die gespeicherten Profile für das Overview leichter von denen für die Brackets unterscheiden zu können, kann ein Namenszusatz helfen.

In der Regel kann man für die Brackets einfach ein bereits erstelltes Profil laden und dann die Veränderungen vornehmen die einem Sinnvoll erscheinen. Ein einfaches Beispiel:

Brackets-Missionrunning

In Missionen sollte man die eigenen Drohnen besser nicht im Overview haben, da diese vom wesentlichen (den roten Kreuzen) ablenken würden. Die meisten Missionrunner wollen jedoch in der Weltraumansicht sehen können, wo ihre Drohnen gerade sind. Also muss man hier verschiedene Filter benutzen.

- Einstellung "Missionrunning" laden und folgende Veränderungen vornehmen
- Drones: alles aktivieren (es würde auch genügen nur "Combat Drones" zu aktivieren)
- unter <Filter States> die Optionen für Fleet, Corp und Ally wieder aktivieren

Über eine Kurztastenfunktion (Alt+X) lassen sich spezielle Brackets unabhängig von den Einstellung ein-/ausblenden. Angezeigt werden damit alle Monde und die zerstörbaren Objekte in einer Mission.

Brackets verstärken den Lag und können damit, insbesondere im PvP, zu erheblichen Problemen führen. Doch der Lag entsteht nicht seitens EVE, sondern auf dem lokalen Rechner, da dieser ja alle Brackets anzeigen/berechnen muss. Ein Schwarm Drohnen kann so z.B. erheblich die Performance schmälern. Somit empfiehlt sich in großen Flottenkämpfen die Brackets komplett abzuschalten.

Appearance

Im Bereich Appearance (Aussehen) kann man festlegen wie Spieler im Overview, der Weltraumansicht und in den Chatkanälen markiert werden sollen. Dies betrifft nur andere Spieler und nicht NPCs oder Objekte. Dazu hat man zwei Möglichkeiten: Colortags und Backgrounds.

Colortags sind kleine viereckige Symbole die im Overview an den Icons, im Weltraum an den Brackets und in der Chatkanalliste neben dem Namen angezeigt werden.

Der Background gibt die Hintergrundfarbe im Overview bzw. für die Brackets in der Weltraumansicht vor. Der Hintergrund wird nicht im Chat angezeigt.

Man kann die verschiedenen Möglichkeiten in beliebiger Reihenfolge anordnen, wobei die weiter oben stehenden die anderen überlagern. Wenn zum Beispiel die Option für "pilot has high standing" aktiviert ist und über der Option "pilot is an outlaw" steht, wird der Pilot nur als "befreundet" angezeigt und nicht mehr als Verbrecher.

In diesem Bereich findet man auch die Schaltfläche "apply to ships and drones only (nur auf Schiffe und Drohnen anwenden)". Damit werden die Farbmarkierungen nicht auf POS-Strukturen angewendet, was aber wenig Sinn macht und nicht aktiviert sein sollte. Die zweite Schaltfläche verändert lediglich die Größe der Tags.

Durch eine Kombination von Colortags und Hintergrundfarbe und deren Sortierung, kann man sich schnell und leicht ein Bild von dem anderen Piloten machen und diesen als freundlich, neutral oder feindlich einstufen.

Colortags

Die folgenden Einträge sind möglich und geben die Standardwerte wieder – die Hintergrundfarbe und das Blinken kann jeweils noch nach persönlichem Geschmack geändert werden.

Die letzte Spalte gibt eine empfohlene Anfangseinstellung (Zahl=aktiviert) samt der Rangfolge in der Liste. Mit Sternchen versehen heißt Blinken aktiv.

Symbol	Bedeutung	Standardformat	#
*	Pilot befindet sich mit Ihrer Corp/Allianz im Krieg	Stern auf rotem Grund	1*
*	Pilot befindet sich mit Ihrer Miliz im Krieg	Stern auf orangen Grund	
101	Der Pilot befindet sich in Ihrer Flotte	Person auf lila Grund	2
•	Der Pilot ist ein Verbrecher	Totenkopf auf rotem Grund	
*	Der Pilot ist in Ihrer Corp	Stern auf grünem Grund	3
*	Der Pilot ist in Ihrer Allianz	Stern auf blauem Grund	4
-	Der Pilot hat ein Sicherheitsstatus unter 0	Totenkopf auf gelben Grund	
*	Pilot ist in Ihrer Miliz	Stern auf lila Grund	
+	Der Pilot hat ein hohes Ansehen	Plus auf dungelblauem Grund	7
100	Der Pilot hat ein gutes Ansehen	Plus auf blauem Grund	8
	Der Pilot hat ein furchtbares Ansehen	Minus auf rotem Grund	5
	Der Pilot hat ein schlechtes Ansehen	Minus auf orangen Grund	6
•	Auf diesen Pilot ist ein Kopfgeld ausgesetzt	Totenkopf auf schwarzem Grund	
9	Der Pilot (Agent) ist gesprächsbereit	Sprechblase auf blauem Grund	
	Der Pilot hat ein neutrales Ansehen	Ist Gleich auf grauem Grund	

Background

Als erstes sollte man bei der Option "pilot is an outlaw (der Pilot ist ein Verbrecher)" das Blinken wieder aktivieren. Dazu einfach einen Rechtsklick auf diese Option machen und "Toggle Blink (Blinken an)" auswählen. Dadurch kann man Verbrecher, auf die man ungestraft schießen könnte, einfacher an dem auffälligen roten Blinken erkennen.

Appearances → Background

Die folgenden Optionen aktivieren und in dieser Reihenfolge anordnen

- Pilot is at war with your ... (Blinken aktivieren)
- Pilot is in your fleet
- Pilot is in your corporation
- Pilot is in your alliance
- Pilot is an outlaw (Blinken aktivieren)

EWar

Hier kann man einstellen ob im Overview angezeigt werden soll, ob Gegner (Spieler oder NPCs) bestimmte EWar Module gegen einen einsetzen. Dies erfolgt durch kleine Symbole am rechten Rand des Overviews die jeweils dem Symbol für das eingesetzte Modul entsprechen. Diese Symbole erscheinen in der Zeile der Einheit die dieses Modul einsetzt, so dass man genau erkennen kann wer einen gerade scrambelt oder jammed. Es gibt keinen Grund dies nicht aktiv zu haben

Columns

Als nächstes sollten die Spalten des Overviews eingestellt werden. Geht im Einstellungsfenster zum Reiter **Spalten** (Columns). Hier kann man einstellen welche Spalten im Overview angezeigt werden sollen und welche nicht. Zur Auswahl stehen folgende Möglichkeiten.

Tag: Dies erlaub es einem Fleet Commander einzelnen Zielen eine Markierung zuzuweisen. Damit kann man zum Beispiel im PvP die Primärziele auch im Overview markieren oder in Missionen einzelne Gegner für die Flottenmitglieder markieren. Angeblich verursachen bzw. verstärken diese Tags allerdings den Lag im Spiel.

Icon (Symbol): zeigt an um welche Art von Schiff es sich ungefähr handelt sowie die Symbole für Stationen, Gates, Asteroiden Gürtel und ähnliches. Außerdem kann man hier erkennen ob man von einem Schiff anvisiert wird.

Distance: Die Entfernung zum Schiff bzw. Objekt

Name: Selbsterklärend

Type: Die Art von Schiff die ein Gegner fliegt. Im PvE ist diese Spalte weitestgehend Nutzlos aber im PvP kann es lebenswichtig sein, zu sehen ob der Gegner in einer Rifter oder einer Wolf sitzt...

Size: Die Größe eines Objektes. Wird in Metern oder Kilometern angezeigt.

Velocity (Geschwindigkeit): Die Geschwindigkeit mit der sich ein Schiff oder Objekt bewegt. Dies ist nützlich um die Aktionen des Gegners einschätzen zu können.

Radial Velocity (Radialgeschwindigkeit): Die Geschwindigkeit mit der sich ein Schiff relativ zur eigenen Position bewegt. Ein positiver Wert zeigt an das sich das Ziel entfernt, ein negativer Wert zeigt eine sich verringernde Entfernung. Dies ermöglicht es einem zu sehen ob ein Gegner flieht oder angreift und wie groß der Geschwindigkeitsunterschied ist (also ob er aufholt oder ob ein fliehendes Schiff entkommen wird)

Angular Velocity (Winkelgeschwindigkeit): Die Winkelgeschwindigkeit die sich aus Geschwindigkeit, Entfernung und Winkel ergibt. Sie wird in Rad pro Sekunde angegeben. Dies ist der Wert nach dem die Nachführgeschwindigkeit von Turmwaffen bemessen wird. Hat man diese auf dem Overview kann man die eigene Trefferwahrscheinlichkeit abschätzen und ebenso die Chancen von Gegner getroffen zu werden. Dies ist also vor allem für die Benutzer von Turmwaffen wichtig, sowie für Tacklerpiloten die ihre Winkelgeschwindigkeit möglichst groß halten sollten. Für diejenigen die lieber mit Missiles kämpfen ist diese Spalte Nutzlos.

Transversal Velocity: Dies ist die Geschwindigkeit mit der sich das Ziel horizontal oder vertikal zum eigenen Schiff bewegt. Also, jede Bewegung des Ziels die nicht auf Euch zu oder von Euch weg erfolgt (hoch, runter, nach rechts oder links). Diese Information ist für die Benutzer von Geschütztürmen hilfreich, um abschätzen zu können ob sie ihr Ziel treffen können. Da dies mit "Angular Velocity" besser und einfacher geht, ist diese Spalte weitgehend sinnlos.

Corp: Die Corp zu der das Ziel gehört (angezeigt wird der Corp-Ticker). Dies ist eigentlich nur im PvP sinnvoll und auch dort nur wenn man in einer Gruppe von Spielerschiffen die Angehörigen einer bestimmten Corp suchen will.

Ally: Analog zu Corp (s. o.) nur mit Bezug auf die Allianz des Spieler, sofern dieser in einer Ally ist. **Faction**: Zeigt an zu welcher Fraktion dieser Spieler gehört. Dies ist nur im Factional Warfare wichtig **Militia**: Analog zu Corp (s. o.) nur mit Bezug auf die Miliz des Spielers, sofern dieser am Factional Warfare beteiligt ist.

Für PvP ist es notwendig das man folgende Daten sehen kann: Icon, Distance, Name. Darüber hinaus ist noch folgendes zu empfehlen: Type, Radial Velocity, Angular Velocity, und Velocity. Corp und Ally können auch noch hilfreich sein, müssen aber nicht immer im Blickfeld sein.

Für Missionen kann man auf Type verzichten und wenn man mit Missiles oder Drohnen arbeitet, kann man auch die Angular Velocity abschalten.

Nun, wenn man entschieden hat was man alles auf dem Overview haben will, einfach die jeweiligen Häkchen setzen.

Nachdem man alle gewünschten Spalten ausgewählt hat, kann man nun die einzelnen Spalten sortieren. EVE sortiert die Spalten von oben nach unten, wodurch alles was in der Liste oben steht im Overview ganz links angezeigt wird. Mit Hilfe der "Move Up" und "Move Down" Schalter kann man nun die Reihenfolge der Spalten anpassen.

Tag sollte, für den Fall das ein FC davon Gebrauch macht, ganz oben stehen. Danach sollte Icon ganz oben in der Liste stehen, gefolgt von Distance und Name. Die Reihenfolge der anderen Spalten ist in erster Linie eine Frage des persönlichen Geschmacks.

Die oben angeführte Abfolge kann dabei als Beispiel dienen, aber jeder muss hier selbst herausfinden was ihm wichtiger ist.

Nachdem ihr nun die Spalten ausgewählt und sortiert habt, ist es an der Zeit die Spalten auch gut sichtbar darzustellen. Dazu das Fenster "Overview settings" schließen und das Overview Fenster selbst in die Breite ziehen, bis man alle Spalten gut sehen kann. Jetzt kann man die einzelnen Spalten in ihrer Breite anpassen. Die Spaltenüberschrift der Spalte "Radial velocity" sollte "RADI" anzeigen und die für "Angular Velocity" sollte "ANGU" zeigen. Diese Breiten sollten ausreichen, um die Werte genau genug ablesen zu können. Die Spaltenüberschrift der Spalte "Velocity" sollte "VELO" anzeigen, womit vier Stellen der Geschwindigkeit angezeigt werden können. "Type" sollte breit genug sein um die einzelnen Schiffstypen voneinander unterscheiden zu können. Wie breit man die Spalte "Name" einstellt hängt von jedem selbst ab. Die Spalten für "Corp" und "Ally" sollten breit genug sein um fünf Buchstaben anzeigen zu können.

Sobald man alle Spalten so breit hat wie man sie braucht, kann man das Overview-Fenster wieder verkleinern, bis alle Spalten gerade noch angezeigt werden. "Corp" und "Ally" können, wenn nicht gebraucht ganz nach rechts geschoben werden und sollte in irgendeiner Situation diese Daten wieder nötig werden ist nur das Overview-Fenster wieder in die Breite zu ziehen.

Ships

Wenn man in der Weltraumansicht den Mauszeiger über ein anderes Schiff (speziell das Schiff eines anderen Spielers) hält, wird eine kurze Info zu diesem Schiff angezeigt.

In diesem Bereich der Overview Settings kann man festlegen, was genau dabei angezeigt werden soll.

Pilot Name: ist ziemlich offensichtlich und sollte auch immer aktiv sein

Corp/Alliance Ticker: dies sind die Kurzzeichen der Corp bzw. Allianz des Spielers; im PvP ist dies eine nützliche Information

Ship Name: der Name des Schiffes; eigentlich überflüssig und deshalb auch meistens nicht aktiviert **Ship Type**: sehr wichtig; man sollte auch hier erkennen können um was für ein Schiff es sich handelt

Die Auswahl und Reihenfolge ist natürlich vom Geschmack jedes Einzelnen abhängig.

Misc

In diesem Bereich hat man die Möglichkeit die Einstellungen für das Overview wieder auf die Standardeinstellung zurück zu setzten.

Das ist hilfreich wenn man sein Overview komplett neu einrichten will.

Die zweite Option in diesem Bereich ist "move entries with broadcast to top".

Wenn diese Option aktiviert ist, werden alle Objekte im Overview, die einen Broadcast erhalten haben (also z. B. "target" oder "align to"), in der Liste kurzzeitig ganz nach oben geschoben, unabhängig davon wie das Overview eigentlich sortiert ist.

Dies ist sehr nützlich in einer Flottenoperation in der vom FC oft der Broadcast benutzt wird. Man muss dann nicht lange nach den Zielen suchen, sondern braucht nur das obere Ende des Overviews im Blick behalten.

Overview Tabs

In diesem Bereich kann man dem Overview bis zu fünf Tabs hinzufügen und diesen verschiedene Filtereinstellungen für das Overview und die Brackets zuweisen.

Wie man die Tabs benennt bleibt jedem selbst überlassen.

Diese Auswahl ist keinesfalls dauerhaft. Man kann sie jederzeit ändern und der jeweiligen Situation anpassen. So kann man vor einer geplanten PvP-Aktion von einer Auswahl die eher zum Ratting oder Missionrunning geeignet ist, zu einer reinen PvP-Auswahl wechseln. Wichtig ist nur das jeder Pilot hier die Profile auswählt, mit denen er am besten klar kommt.

Nachdem man seine Auswahl getroffen hat, muss man diese unbedingt mit dem Button "Apply (Anwenden)" am unteren Ende des Fensters bestätigen.

Import - Export

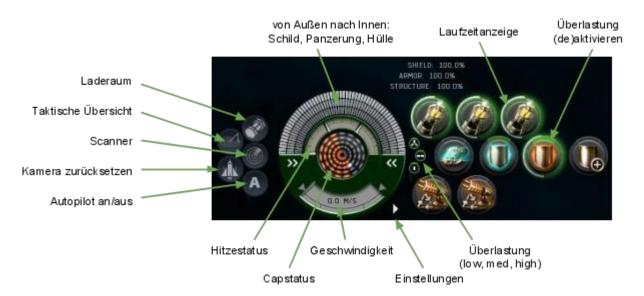
Wenn man die Einstellungen exportiert laden sie in einem Ordner mit dem Pfad Vista: "C:\Users\-User-\Documents\EVE\Overview\-Name-.xml" XP: "C:\Dokumente und Einstellungen\-User-\Eigene Dateien\EVE\Overview\-Name-.xml" exportiert.

Das Importieren funktioniert genauso, dazu benötigt man am besten das exportierte Setup eines Freundes, legt einen Ordner gemäß dieses Pfades an, so das EVE diesen findet, und wählt in EVE "Importieren", sucht die Datei aus und importiert diese.

Man sollte aber beachten, dass nicht alle Einstellungen übernommen werden. Die Appearance-Einstellungen (also die Colortags und Background) und die Sortierung der Columns (Spalten) muss man selbst vornehmen.

HUD

Das **H**ead-**U**p-**D**isplay in EVE das die wichtigsten Kontrollen für das Schiff mitbringt ist standardmäßig unten zentriert. Zentral mit der Maus angefasst lässt es sich beliebig nach links und rechts verschieben. Und über die Einstellung (wiedermal das Dreieck) ist auch eine Position am oberen Bildschirmrand möglich.



Links der zentralen Anzeige sind einige Schnellfunktionen aufgeführt, rechts davon die gefitteten Module. Über die Doppelpfeile lassen sich diese beiden Kategorien auch ausblenden. In der Geschwindigkeitsanzeige kann auch manuell eine Geschwindigkeit für das Schiff eingegeben werden indem man direkt in die Skala klickt. Per Drag&Drop lassen sich gefittete Module auch

Gegenstände können direkt auf das Laderaumsysmbol im HUD gezogen werden.

umordnen, sodass die Kurzbefehlstasten (Strg/Alt + F1..F8) modifiziert werden können oder halt einfach zu besseren Übersicht.

Der weiße Strich der sich um aktive Module im Ring füllt zeigt an wann der Zyklus des Moduls zu Ende ist (deaktivierbar) und mit den kleinen grünen Balken über einigen Modulen lässt sich die Überlastung einzeln (de)aktivieren.

Interface / HUD 36

Der angezeigte Status zu Schild/Amor/Hülle lässt sich Prozentual oder in absoluten Werten ausgeben.

Die Taktische Übersicht zeigt die Reichweite der Module (Waffen, Miner, ...) wenn man mit der Maus drüberfährt. Die Sperrung der Module vor versehentlichem Verschieben sowie Ausblendung passiver (die, die keine Aktivierung brauchen) ist ebenso über die Einstellungen zu erreichen wie der Gruppierungsmodus der Waffen (→ Waffengruppierung).

Stationsservice

Wenn man an einer Station gedockt ist, eröffnen sich einem einige Aufgabenfelder. Durch diverse Patches und Änderungen sind einige dieser Buttons auch in das Neocom gewandert und von überall im All verwendbar.



LP Geschäft: Hier können die verdienten Loyalitätspunkte (→ Agenten, Missionen, NPCs & Ähnliches, Loyalitätspunkte) gegen spezielle Gegenstände eingetauscht werden, sei es Implantate, Skills, Factionwaffen (der entsprechenden Fraktion) oder Schiffe.

Versicherung: Nach einem Klick hierdrauf werden alle Schiffe im Hangar aufgezeigt Im Folgenden kann dann das Schiff mit einer von 6 möglichen Versicherungsstufen versichert werden, die je nach Einzahlungssumme, entsprechende Entschädigung auszahlt wenn das Schiff im Versicherungszeitraum zerstört wird.

"Der ausgewählte Gegenstand wird für den angegebenen Vertragszeitraum versichert, solange er sich dabei in Ihrem Besitz befindet. Das Demontieren des Gegenstandes lässt die Versicherung erlöschen. Der Vertrag ist nichtig, wenn der Gegenstand oder das Schiff zerstört wird, während es sich im Besitz eines anderen befand. Akzeptieren Sie die oben aufgeführten Bedingungen und möchten Sie weiterhin den ausgewählten Gegenstand versichern?"

Militärbüro: In diesen Büro kann man sich (oder als CEO/Direktor auch die ganze Corp) für die jeweilige Miliz einschreiben (entsprechendes Standing vorausgesetzt) und die aktuellen Neuigkeiten zur entsprechenden Fraktion erfahren. Auch über Dienste im Neocom erreichbar. (→ FW - Factional Warfare)

Kopfgeldbüro: Der aktuelle Abschaum der Gesellschaft - oder halt die Spieler mit den höchsten Kopfgeld. Weiterhin kann hier auf einen Char Kopfgeld ausgesetzt werden sofern er weniger als -1 Standing zu Concord hat.

Wissenschaft und Industrie: das Fenster zur Wissenschaftlichen Abteilung; auch über Neocom erreichbar.

Ausrüstung: Ausrüstungsfenster des aktuellen Schiffes; Strg+Umschalt+F; oder unter Dienste im Neocom

Markt: Das Marktfenster, auch im Neocom.

Durch Verschieben eines Schiffes aus dem Stationshangar auf den Stationshintergrund, aktiviert man es. **Wiederaufbereitungsanlage**: Einfacher: per Rechtsklick auf die einzuschmelzenden Items gehen, danach sind diese bereits vorausgewählt.

Reparaturdock: Alle Schiffe und Gegenstände im Haupthangar werden aufgeführt und können gegen eine ISK-Gebühr wieder Instand gesetzt werden.

Ausrüstungsfenster (Fitting)

Das Ausrüstungsfenster findet sich im Neocom oder gedockt unter den Stationsservice, es ist der zentrale Dreh- und Angelpunkt, wenn es darum geht sein Schiff innerhalb EVE auszurüsten (zu fitten).



Das Bild stellt das Ausrüstungsfenster einer Navyversion der Megathron (Megathron Navy Issue) dar. Links oben sieht man gleich als erstes "Kalibrierung" (Calibration). Dahinter verbergen sich die Rig-Slots, die es einem ermöglichen das Schiff Modifikationen zu unterziehen, die ingame als Rigs bekannt sind. Jedes Rig stärkt die Eigenschaften des Schiffes auf eine Weise und schwächt dafür eine andere. Zudem benötigen Rig "Kalibrierungspunkte" (Calibrationpoints), hier stehen einen 350 zur Verfügung und wie man sieht, werden diese auch zu 100% genutzt.

Wenn wir nun im Uhrzeigersinn weitergehen, landet man bei den "High Power Slots". Die hier installierbaren Module sind unter anderem die Waffentürme, Raketen und Flottensupport. Waffen und Raketenstartrampen brauchen wiederum Waffenslots (links oben dargestellt) und Raketenbuchten (rechts oben dargestellt). Wie man sieht, ist bei dieser Ausrüstung noch einen High Power Slot frei, allerdings alle Waffenbuchten aufgebraucht (keine weißen Felder mehr unterhalb des Waffensymbols), aber noch 2 mögliche Raketenbuchten (erkennbar an den 2 Quadraten unterhalb des "Launcher-Symbols" rechts oben.

Rechts von dem Bild finden sich die "Medium-Power-Slots". Diese Slots werden überwiegend verwendet von Modulen zur elektronische Kriegsführung, schildgetankte Schiffe brauchen sie für ihre Verteidigung, Panzerungsgetankte Schiffe benötigen sie i.d.R. für ihre Energiereserve.

Dieses Schiff besitzt nur 4 Medium-Power-Slots, d.h. es kann maximal 4 Module aufnehmen, die diese Slots benötigen.

Jedes Schiff besitzt ein anderes Slotlayout (High, Medium, Low) d.h. maximal sind in jeder Stufe 8 Slots möglich, vom Schiff nicht gegebene Slots werden wie hier die 4 verbleibenden Mediumslots als inaktive Felder angezeigt.

Unten sind die Low-Power-Slots angeordnet. In diesen installiert man Module die zur Verbesserungen und Veränderungen für die Panzerung und Hülle des Schiffes sorgen oder welche die den Schaden erhöhen, den das Schiff austeilen kann.

Was seit Apocrypha neu hinzugekommen ist und nur die Tech 3 Schiffe besitzen, sind die Slots, die sich zwischen den Low-Power-Slots und den Rig-Slots befinden. Sie werden als "Subsystemslots" bezeichnet. Die Subsysteme "Offensive", "Defensive", "Navigation", "Electronik" und "Engineering" beeinflussen jeweils einen anderen Bereich der Schiffsattribute und werden automatisch beim Zusammenbau des Schiffes integriert.

Natürlich benötigt jedes Schiff einen Laderaum. Den erreicht man, indem man beim gedocktem Schiff, einfach Doppelklick auf das Schiff macht oder im Ausrüstungsfenster links unten auf den Frachtcontainer klickt oder aber der Rechtsklicker klickt rechts auf sein Schiff und öffnet über das Kontextmenü den Laderaum. Direkt daneben sieht mach auch die derzeitige und die maximale Menge der dort lagernden Waren.

Darunter findet sich, sofern vorhanden, der Drohnenhangar. Auch hier sieht man ohne ihn zu öffnen, die derzeitige und die maximale gelagerte Menge.

Jedes der eingebauten Module benötigt einen Teil der CPU und der Energieversorgung (Powergrid) des Schiffes. Wie viel genau, lässt sich in der Info des Moduls nachlesen. Die CPU und die Energieversorgung die dem Schiff zur Verfügung stehen werden numerisch und graphisch; CPU = blau, Energieversorgung = rot; dargestellt.

Kommen wir nun zu der rechten Seite.

Ganz oben fängt es an mit dem Namen des Schiffes, über das kleine "i" kann man die Schiffinfo öffnen. Wenn man den Schiffsnamen mit der linken Maustaste nimmt, kann man die derzeitige Ausrüstung in den Chat ziehen und anderen zeigen.

Über den Button "Durchsuchen" (Browse) kann man vorher gespeicherte Fittings abrufen und diese, auch ohne das man im Schiff sitzt, von da aus in den Chat ziehen. Auch das automatische Ausrüsten des Schiffes ist damit möglich, sofern alle benötigten Module im Hangar vorrätig sind.

Mittels "entfernen", wird die gesamte Ausrüstung, außer die Rigs und der Inhalt des Frachtraums und des Drohnenhangars vom Schiff runtergenommen und in den Hangar der Station gelegt.

Im obersten Feld sieht man die Beständigkeit des "Energiespeichers" (Capacitor, kurz Cap). Dort rechnet EVE von allein aus, ob und wie lange bei der derzeitigen Ausrüstung und wenn alles aktiv ist, das Schiff Strom hat, um zu funktionieren.

Darunter findet sich die Rubrik "Verteidigung (Defense)".

Hier findet man noch einmal übersichtlich aufgesplittet, wieviel HP man auf Schild, Panzerung und Hülle hat und wie stark die Schadensresistenzen auf den einzelnen sind. In dem Feld mit dem abgebildeten Reparaturmodul erkennt man wie häufig und welche Menge HP repariert werden können. Dort lässt sich zwischen "passive Schildladerate", "Schild-Boost-Rate", "Panzerungsreparatur" und "Hüllenreparatur" wählen.

Die effektive HP (Hitpoints) ergeben sich aus den HP's die man insgesamt (Schild, Panzerung, Hülle/Struktur) hat inklusive derer verschiedenen Resistenzen.

Unter "Zielaufschaltung" (Targeting) sieht man am Anfang, wie viele Ziele man mit diesem Schiff, ausreichend Skill vorausgesetzt, maximal Aufschalten kann. Dann geht es weiter mit den 25 Punkten "Sensorstärke" (Sensor Strength), welche von Bedeutung werden, wenn jemand versucht, die Zielaufschaltung zu stören (Jammen).

Die 118mm "Scan Auflösung" (Scan Resolution) geben an wielange man braucht um Schiffe aufzuschalten. Generell gilt: je größer das eigene Schiff und je kleiner das Zielschiff, desto länger dauert die Aufschaltung.

Die 90.625m sind die maximale "Aufschaltreichweite" (Targetingrange).

Die 400m "**Signaturradius**" (Signature Radius) sagt aus, wie groß das Schiff, auf den Sensoren der anderen Spieler auftaucht. Je größer der Signaturradius umso besser treffen die Gegnerischen Waffen oder umso leichter ist es aufspürbar (→ Scannen).

Über den Punkt "Navigation" erkennt man auf einem Blick, wie schnell das Schiff im und außerhalb des Warps ist, wie schwer es ist und wie beweglich.

Waffengruppierung

Um die ganzen Raketen- und Turmbuchten (bis zu 8 Stück) komfortabel zu verwenden gibt es die Waffengruppierung. Mit ihr lassen sich Waffen vom selben Typ gruppieren und wie eine Waffebedienen.

Es gibt mehrere Möglichkeiten die Gruppierung zu machen, aber egal bei welcher, die Waffen müssen immer leer sein - dürfen also keine Munition geladen haben.

Eine Variante ist es über das Ausrüstungsfenster die einzelnen Waffen mit gedrückter Shift-Taste aufeinander ziehen. Als zweite Möglichkeit steht es frei die Waffen direkt in der Schiffsanzeige per gedrückte Shift-Taste stapeln. Und zu guter Letzt kann über das Schiffsmenü (kleines Dreieck neben der Energiespeicheranzeige) der Gruppierungsmodus aufgerufen werden. Dort kann dann ohne Zuhilfenahme weiterer Tasten eine Waffe direkt auf eine andere gleichen Typs gezogen werden. Die Verwendung des Gruppierungsmodus hat Vor- und Nachteile, die jeder ggf. anders interpretiert. Für gestapelte Waffen muss nicht jede einzeln aktiviert werden, ein einfacher klick oder Druck auf entsprechende Taste (de)aktiviert die Waffe.

Hat die Waffe einen Energieverbrauch so muss natürlich genügend Cap vorhanden sein um diesen Stapel aktivieren zu können. Das bewirkt weiterhin das man, beim anschiessen von NPC's zum Aggression ziehen in einer Mission, sehr viel Munition verschwendet. Verschiedene Munitionstypen fallen in gestapelten Waffen auch aus, sodass entweder mit mehreren Stapeln oder doch Einzelwaffen gearbeitet werden muss.

Wenn du nicht mehr weiter weißt: Rechtklick!

Waffen (Weapons)

entfernt, so trifft man gar nicht mehr.

Turmwaffen

Zu dieser Waffengruppe zählen alle Hybrid-, Laser- und Projektilwaffen. Turmwaffen haben eine besondere Art zu treffen. So findet man in der Waffeninformation die Werte Signature, Optimal, Falloff (Präzisionsreduktion) und Tracking (Nachführgeschwindigkeit), die sich alle auf die Trefferwahrscheinlichkeit auswirken.

Zur **Reichweite**: Ist das Ziel innerhalb der optimalen Reichweite wird die Trefferwahrscheinlichkeit nicht gemindert (außer man ist näher als 50m am Ziel dran). Ist es außerhalb der optimalen Reichweite kommt der Falloff ins Spiel. Je tiefer im Falloff man schießt, desto mehr sinkt die Trefferwahrscheinlichkeit, allerdings nicht linear. Ist das Ziel weiter als Optimal plus doppelten Falloff

Signatur: Ist die Signatur des Ziels kleiner als der Wert der Waffe, so sinkt die Trefferwahrscheinlichkeit. **Tracking**: Ist die Transversalgeschwindigkeit des Ziels höher als die Nachführgeschwindigkeit der Waffe, so sinkt die Trefferwahrscheinlichkeit.

Dabei verändern sich die Signaturauflösung und der Falloff mit der Waffengruppengrösse (Small, Medium, Large), die anderen Werte mit der Waffengrösse. So hat die grösste Waffe einer Gruppe die höchste Optimal, das schlechteste Tracking. Ausserdem steigt mit der Grösse der Waffe der Schadensmultiplikator, man macht also mehr Schaden pro Schuss, allerdings sinkt die Feuerrate. Zusätzlich kann man die Reichweite der Waffen durch die eingesetzte Munition beeinflussen. So gibt es zum einen Munition mit sehr kurzer Reichweite, die dafür dann aber wesentlich mehr Schaden verursacht. Oder aber Munition, die auf hoher Reichweite wenig Schaden Austeilt. Natürlich gibt es zwische diesen extremen auch mehrere Unterstufen. Bei Projektilwaffen ändert sich zusätzlich zur Reichweite und zum Schaden auch noch die Schadensart, die die Munition macht.

Hybridwaffen:

Hybridwaffen machen immer Kinetik und Thermal Schaden Kurze Reichweite (Short Range): Blaster Große Reichweite (Long Range): Railguns

Laser:

Laserwaffen machen immer EM und Thermal Schaden

Kurze Reichweite: Pulse Laser Große Reichweite: Beam Laser

Projektilwaffen:

Projektilwaffen machen je nach Munition unterschiedliche Schadensarten, allerdings machen alle Munitionssorten Kinetik und sehr viele Sorten Explosiv Schaden

Kurze Reichweite: AutoCannons Große Reichweite: Artillerie

In den Anlagen dieses Dokumentes ist ein Tracking Guide zu finden ("eve-tracking101.swf"), welcher (leider in Englisch) die Auswirkungen der Größe des Ziels und der Geschwindigkeit in Abhängigkeit zur eigenen anschaulich darstellt.

Drohnen

Die Tech 1 Drohnen kann man schon nach sehr kurzer Skillzeit verwenden. Für die Tech 2 Drohnen benötigt man eine rassenspezifische Spezialisierung (Skill).

Zusätzlich braucht man den Skill Scout Drone Operation auf 5 für leichte und mittlere bzw. Heavy Drone Operation auf 5 für schwere T2 Drohnen.

Tech 1, wie auch Tech 2 Drohnen, machen nur eine Schadensart:

Minmatar = Explosiv

Amarr = EM

Caldari = Kinetik

Gallente = Thermal

Raketen

Kurze Reichweite:

Rockets, Heavy Assault Missiles, Torpedos

Große Reichweite:

Light Missiles, Heavy Missiles, Cruise Missiles

Rockets und Light Missiles sind Fregattenwaffen, Heavy und Heavy Assault Missiles Kreuzerwaffen und Cruise Missiles und Torpedos Schlachtschiffwaffen und wirken entsprechend auch gegen Ziele in dieser Größenordnung am effektivsten.

Eine Besonderheit sind dabei die Assault Missile Launcher, die eine Kreuzerwaffe sind, aber mit Light Missiles schiessen und damit gegen kleine Ziele sehr effektiv sind.

Die Raketen haben alle 4 Varianten mit den verschiedenen Schadensarten, erkennbar an der Farbe des Kopfes:

Blau = EM
Grün = Kinetik
Gelb = Explosiv

Rot = Thermal

Durch die freie Wahl der Schadensart bei Raketen kann man sich auf sehr viele Gegner einstellen.

Raketen haben keine optimale, sondern nur eine maximale Reichweite. Diese errechnet sich aus max. Flugzeit (sec) * max. Geschwindigkeit (m/sec) - 5%. Die 5% stehen für die Zeit, die die Raketen brauchen um auf maximale Geschwindigkeit zu beschleunigen. Die Angaben wie Flugzeit und Geschwindigkeit, findet man in der Info der Rakete.

Raketen treffen dabei anders als Turmwaffen. Zwar sind auch für Raketen Signatur und Geschwindigkeit des Ziels sehr wichtig, allerdings ist die Transversalgeschwindigkeit irrelevant, da Raketen immer treffen, solange das Ziel innerhalb der Reichweite und nicht schneller als die Rakete ist. Da dies ein enormer Vorteil ist, gibt es natürlich auch einen gravierenden Nachteil. Hier kommen der Explosionsradius und die Explosionsgeschwindigkeit der Raketen ins Spiel. Ist der Explosionsradius grösser als die Signatur bzw. die Explosionsgeschwindigkeit kleiner als die Geschwindigkeit des Ziels sinkt der Schaden, den die Rakete am Ziel macht. So trifft man zwar mit Torpedos eine Fregatte, macht aber nahezu keinen Schaden.

In den Anlagen dieses Dokumentes ist ein Missile Guide zu finden ("eve-missiles.swf"), welcher (leider in Englisch) die Auswirkungen des Signaturradius und der Geschwindigkeit des Ziels anschaulich darstellt.

Unterstützungsskills

Turmwaffen (Hybrid, Energie, Projektil)

Controlled Bursts:

-5% Capverbrauch pro SkillLvL (Kein Effekt bei Projektilwaffen)

Motion Prediction:

+5% auf die Verfolgungsgeschwindigkeit der Türme pro SkillLvL Mit dem Skill, kann man besser treffen.

Rapid Firing:

+4% höhere Feuergeschwindigkeit pro SkillLvL

Damit schiesst man schneller und erhöht somit den Schaden, der in einem bestimmten Zeitraum ausgeteilt wird, verbraucht aber auch bei Lasern und Hybridwaffen mehr Energie.

Sharpshooter:

+5% auf die optimale Reichweite der Waffen pro SkillLvL

Man hat eine größere Reichweite mit seinen Waffen.

Surgical Strike:

+3% Schaden für alle Waffentürme pro SkillLvL

Trajectory Analysis:

+5% Bonus auf die FallOffRange pro SkillLvL

Man kann noch weiter schiessen.

Dazu ist zu sagen, dass alle Turmwaffen eine optimale Reichweite haben. Diese optimale Reichweite wird durch die Wahl der Waffe und der Munition bestimmt. Je weiter man sich von dieser optimalen Reichweite entfernt, umso schlecht treffen die Waffen. Die optimale Reichweite ist aber nicht die maximale Reichweite, die errechnet man, indem man die optimale Reichweite mit dem Falloff addiert. Im Falloff treffen die Waffen nur noch mit der halben Wahrscheinlichkeit bis gar nicht mehr (2x Falloff).

Raketen

Guided Missile Precision:

Macht die Rakete 5% pro SkillLvL imuner gegen die Wirkung des Signaturradiuses. Wirkt für Light, Heavy und Cruise Missiles.

Damit kann man größeren Schaden an kleinen Zielen verursachen.

Missile Bombardment:

+10% pro SkillLvL auf die max. Flugzeit der Raketen

Missile Projection:

+10% pro SkillLvL auf die max. Geschwindigkeit der Raketen

Rapid Launch:

+3% pro SkillLvL auf die Feuergeschwindigkeit der Raketenlauchner

Target Navigation Prediction:

-10% auf den Einfluss der Geschwindigkeit des Ziels, beim Einschlag der Rakete

Warhead Upgrades:

+2% auf den Schaden aller Raketen pro SkillLvL

Drohnen

(Diese Skills gelten nicht für Fighter)

Combat Drone Operation:

+5% Schaden pro SkillLvL für Light und Medium Drohnen

Drone Durabilitiy:

+5% HP pro SkillLvL auf alle Drohnen für Schilde, Panzerung, Hülle

Drone Interfacing:

+20% Schaden und Miningertrag für alle Drohnen pro SkillLvL

Drone Navigation:

+5% MWD-Geschwindigkeit pro SkillLvL auf alle Drohnen.

(Miningdrohnen haben keinen MWD)

Drone Sharpshooting:

+5% auf die optimale Reichweite der Drohnen

Electronic Warfare Drone Interfacing:

+3000m pro SkillLvL auf die max. Kontrollreichweite der Drohnen.

Scout Drone Operation:

+5000m pro SkillLvL auf die max. Kontrollreichweite der Drohnen

Ohne zusätzlichen Schiffsbonus bekommt man bei den Drohnen eine maximale Kontrollreichweite von: Basisreichweite 20km, + 5000m pro SkillLvL Scout Drone Operation, + 3000m pro SkillLvL Electronic Warfare Drone Interfacing = **60km**

Ein **Drone Link Augmentor** erhöht diese je Modul um 20km und einige wenige Schiffe haben noch einen Schiffsbonus auf die Kontrollreichweite.

T2 Waffen

Diese Waffen zeichnen sich durch sehr gute Schadenswerte aus, da sie zusätzlich zu den Boni von allgemeinen Supportskills, die auf alle Waffen wirken, noch einen Bonus von ihrem Spezialisierungsskill bekommen, wodurch z.B. bei Turmwaffen ab einem Spezialisierungsskill von 3 in der Regel schon bessere Werte als mit Faction Waffen erzielt werden können. Dies trifft bei Raketenwerfern allerdings nicht zu. Dort Sind Faction Waffen in der Regel von den Werten besser als die T2 Waffen, können aber keine T2 Munition verwenden (weshalb zumindest Siege Launcher normalerweise in der T2 Variante genutzt werden, um mit Precision Torps auf hohe Reichweiten zu kommen).

Zusätzlich sind T2 Waffen günstiger im Gegensatz zu Named oder Faction Varianten, haben dafür aber hohe Skill- und Fittinganforderungen.

T2 Waffen können auch T2 Munition benutzen. Bei T2 Munition gibt es für jede Waffengattung zwei Arten: eine Variante mit extremer Kurzreichweite, sehr hohem Schaden und sehr hohen Nachteilen; sowie eine weitreichende Variante, mit für die Reichweite gutem Schaden und mässigen Nachteilen.

Alle folgenden Angaben der Munition basiert auf der kleinen (small, s) Variante der jeweiligen Munitionsart. Medium und Large Munition hat bei einigen Angaben differenzierende Werte.

Laser:

Im Gegensatz zu der T1 Version der Linsen verbrauchen sich T2 und Faction Linsen.

In der Information der Linsen befinden sich 3 wichtige Werte dafür:

Flüchtigkeit (Volatility)	0,1%	Mit nebenstehenden Beispielwerten: bei jedem Schuss mit installierter Linse besteht eine	
Flüchtigkeitsschaden (Volatility Damage)	0,01 HP	0,1-prozentige Wahrscheinlichkeit, dass die Linse	
Kristallschaden (Crystals Damage)	1	0,01 HP Schaden nimmt. Wenn dieser Schaden 1 erreicht hat ist die Linse zerstört.	

Munition für Pulse Laser (Nahkampf)

Conflagration = -50% Optimale Reichweite, -50% Zielverfolgung, +25% erhöhter Energiespeicherverbrauch Scorch = +50% Optimale Reichweite, -25% Zielverfolgung

Munition für Beam Laser (Fernkampf)

Gleam = -75% Optimale Reichweite, -25% Zielverfolgung, -20% Schildkapazizät, +25% Erhöhte Signatur Aurora = +80% Optimale Reichweite, -75% Zielverfolgung

Projektil:

Artillery Munition (Long Range)

Tremor = +80% Optimale Reichweite -75% Zielverfolgung

Quake = -20% Schiffsgeschwindigkeit, -25% Energiespeicheraufladerate, -75% Reichweite, -25% Zielverfolgung

Autocannon Munition (Short Range)

Barrage = +50% Falloff, -25% Zielverfolgung

Hail = -50% Falloff, -10% Energiespeicheraufladerate, -50% Zielverfolgung, -50% Optimale Reichweite

Hybrid:

Munition für Blaster:

Void = -25% Optimale Reichweite, -50% Zielverfolgung, -50% Falloff, 25% erhöhter Energiespeicherverbrauch Null = 25% höhere Optimale Reichweite, 25% höherer Falloff, -25% Zielverfolgung

Munition für Railguns:

Javelin = -20% max. Geschwindigkeit pro geladener Waffe, -75% Optimale Reichweite, -25% Zielverfolgung, +25% erhöhter Energiespeicherverbrauch

Spike = +80% Optimale Reichweite, -75% Zielverfolgung

Drohnen:

T2 Drohnen unterscheiden sich nicht groß von ihren T1 Varianten. Sie bieten aber den Vorteil des zusätzlichen Schadensbonus durch den Rassenspezialisierungsskill, höheren Schadensmodifikator und besseren Trefferpunkten.

Durch die immensen Nachteile der T2-Munition hat diese nicht wirklich immer einen praktischen Nutzen. Besonders im PvP überwiegt der Nachteil der schlechten Zielvervolgung (tracking) der Waffe. Der zusätzliche Schadensbonus der T2- Waffen wirkt aber nicht nur auf die T2-Munition, sondern auch auf deren T1, bzw. Faction-Versionen. Speziell die Factionvarianten sind in Kombination mit einer T2-Waffe im PvP sehr begehrte Alternativen.

Metalevel

Der Metalevel gibt an wie weit dass Modul entwickelt ist grundsätzlich kann man davon ausgehen dass ein höheres Level einem besseren Modul gehört allerdings sollte man schauen ob man die Verbesserung überhaupt benötigt bzw. ob es auch neue Nachteile gibt zumal die meisten besseren Module auch deutlich teurer sind.

Meta	Tech	Info
0	Tech I	Tech Level 1 - ohne Meta Angabe in der Info
1-4	Tech I	Named - gleiche Skill-Vorraussetzungen wie T1 aber z.B. weniger/mehr CPU Auslastung,
		höhere/weniger Reichweite, stärkere/schwächere Wirkung
5	Tech II	Tech Level 2 - höhere Skill-Vorraussetzungen als T1 aber meist Leistungsfähiger,
		brauchen oft auch mehr PG und CPU als Meta 0-4
6-15	Tech I	Faction/Officer Module - nicht produzierbar; droppen in Komplexen oder sind im
		LP-Shop erhältlich

Im Infofenster des Gegenstandes kann unter der Registerkarte "Varianten" alle verfügbare Versionen eingesehen werden. Per Klick auf "Vergleichen" lassen sich diese Gegenstände auch auf ihre verschiedensten Attribute vergleichen und sortieren.

Meta	Name	Meta Gruppe	Aktivierungs- kosten	Geschwindig- keitsbonus
0	1MN Afterburner I	Tech I	20 GJ	112,5 %
2	Monopropellant I Hydrazine Boosters	Tech I	20 GJ	121,5 %
3	Cold-Gas I Arcjet Thrusters	Tech I	20 GJ	126 %
5	1MN Afterburner II	Tech II	22 GJ	135 %
6	1MN Analog Booster Rockets	Storyline	16 GJ	121,5 %
7	Federation Navy 1MN Afterburner	Faction	20 GJ	141 %
8	Domination 1MN Afterburner	Faction	15 GJ	144 %
11	Coreli C-Type 1MN Afterburner	Deadspace	15 GJ	150 %
12	Coreli B-Type 1MN Afterburner	Deadspace	15 GJ	153 %
13	Coreli A-Type 1MN Afterburner	Deadspace	15 GJ	156 %

Von einem Gegenstand gibt es nicht unbedingt für jede Metastufe einen Gegenstand, dafür gibt es für ein Metalevel eventuell mehrere. Zum Beispiel 'Federation Navy' und 'Shadow Serpentis' haben denselben Metalevel.

Je höher der Metalevel umso besser/effektiver ist das jeweilige Modul. Allerdings steigt mit der Effizienz auch der Preis. Der Preissprung bei den letzten Metaleveln (um auch die letzten paar Prozente rauszukitzeln) ist dabei meist immens.

Navigation

Bookmarks

Grundlagen

Verschiedene Objekte im Sonnensystem kann man einfach anwarpen. So zum Beispiele Stationen,
Stargates, Planeten und Monde. Man kann auch zu eigenen Flottenmitgliedern warpen oder zu
Asteroiden, Wracks und Containern sofern diese Objekte noch auf demselben
Grid sind aber mindestens 150km entfernt.

Strg+Leertaste hält
das Schiff an.

In mancher Situation möchte man aber auch zu Stellen in einem Sonnensystem

warpen an denen sich kein Planet befindet, kein Flottenmitglied geduldig wartet oder an denen zufällig ein Wrack liegt. In solchen Situationen benötigt man einen Bookmark (Lesezeichen im deutschen Client). Dies ist eine Markierung für eine bestimmte Stelle im Sonnensystem. Es kann sich dabei um einen Bookmark von einer Station handeln oder von einem Wrack in einer Mission, das man noch salvagen will. Man kann aber auch Bookmarks von Positionen erzeugen an denen schlichtweg Garnichts ist.

Es gibt zwei verschiedene Methoden einen Bookmark zu erzeugen.

1. Ein Objekt bookmarken

Man wählt irgendein Objekt aus (wie z.B. eine Raumstation oder ein Wrack), öffnet mit einem Rechtsklick das Kontextmenü und wählt dort die Option "bookmark location" (Lesezeichen erzeugen) 2. man öffnet das People & Places Menü (Personen & Orte), geht zum letzten Reiter "Places" (Orte) und benutzt die Schaltfläche "add bookmark" (Lesezeichen erzeugen) am unteren Ende des Fensters, um einen Bookmark von der gegenwärtigen Position des eigenen Schiffes zu erzeugen

In beiden Fällen öffnet sich ein neues Fenster, in dem man einen Namen und einen Kommentar für den neuen Bookmark eingeben kann. Mit einem Klick auf OK wird ein Bookmark erzeugt, den man nun im "Places" (Orte) Menü sehen kann. Mit einem Rechtsklick auf diesen BM kann man nun einen Kurs setzen, bzw. wenn man sich bereits im selben Sonnensystem befindet, kann man zu dieser Stelle warpen. Wenn man abgedockt ist kann man auch einen Rechtsklick im leeren Raum machen. In dem Fenster das sich nun öffnet, sollte der Bookmark ganz unten zu sehen sein. In diesem Menü werden alle BMs angezeigt, die sich im selben Sonnensystem befinden.

Um eigene Bookmarks zu kopieren, öffnet man des Fenster "Places" (Orte) und wählt alle aus die kopiert werden sollen. Man kann mehrere Bookmarks auswählen in dem man alle einzeln mit gedrückter Strg-Taste anklickt oder man in dem man den ersten und letzten zu wählenden Bookmark mit gedrückter Shift-Taste anklickt. Um allzu starke Belastungen der Server zu vermeiden kann man immer nur fünf BMs auf einmal kopieren. Nun zieht man die ausgewählten Bookmarks mit gedrückter Shift-Taste in den Hangar oder den Schiffsladeraum. Man kann die Bookmarks nicht direkt in einen Container kopieren. Diese Kopien kann man nun wie jede andere Ware mit anderen tauschen oder per Vertrag übergeben.

Wenn man einen Bookmark von einem anderen Spieler erhalten hat, kann man ihn ganz einfach per Drag & Drop aus dem Hangar zu den eigenen Bookmarks im "Places" Fenster hinzufügen.

Wenn man mehrere Bookmarks gespeichert hat, sollte man diese in Ordnern sortieren. Es wird dadurch leichter die richtigen zu finden und außerdem können unsortierte Bookmarks (also alle die nicht in einem Ordner liegen) Lag verursachen, da bei jedem Systemwechsel der Client die Bookmarks neu sortiert.

Wie man seine Bookmarks benennt ist eine Wissenschaft für sich und viele Spieler haben hier ihr eigenes Patentrezept. Als Faustregel soll hier nur erwähnt werden, das man seine Bookmarks nach einem festen Schema benennen sollte, damit man sich schneller zurechtfindet. Manche Corps und Allianzen geben ein einheitliches Schema zur Benennung von BMs vor, damit ihre Member diese leichter untereinander austauschen können.

Im Fenster "Places" werden zu jedem BM auch das System, die Constellation und die Region angezeigt, also braucht man diese nicht unbedingt im Namen zu wiederholen. Man sollte aber am Namen erkennen können, um was für eine Art von Bookmark es sich handelt (siehe unten). Auch eine ungefähre Information darüber, wo im System sich der BM befindet (z.B. nächstes Celestial Object mit Entfernung) ist hilfreich.

Fortgeschrittenes Bookmarking

Salvaging Bookmarks

Eine bei Missionrunnern beliebte Methode ist es eine Mission mit einen Kampfschiff zu fliegen, sie beim Agenten abzuschließen und diese dann mit einem speziellen Salvageschiff (oft ein Destroyer oder ein Battlecruiser) aufzuräumen. Dazu genügt es sich einen Bookmark pro Abschnitt der Mission zu erstellen. Die zwei Methoden dazu wurden bereits weiter oben beschrieben. Entweder ein Wrack bookmarken oder über das "Places" Fenster einen BM hinzufügen.

Nachdem man die Mission beim Agenten abgeschlossen hat und alle Schiffe (auch die von Flottenmitgliedern oder Fremden) das Missionsgebiet verlassen haben, wird dieser sogenannte Deadspace verschwinden. Das heißt also alle Warpgates und die diversen Objekte die in den Missionen als Dekoration dienen. Nun kann man direkt zu den Wracks die man sich markiert hat warpen und mit der Arbeit beginnen. Warpt man zu seinem BM bevor man die Mission abschließt, wird man lediglich beim ersten Warpgate laden und müsste wieder alle Abschnitte nacheinander abfliegen.

Safespots

Ein Safespot ist eine Position im Sonnensystem, zu der man nur mit Hilfe eines Bookmarks gelangen kann. Dies kann sehr hilfreich sein wenn man verfolgt wird und es seinen Gegnern schwerer machen will einen zu finden. Gegner werden Scan Probes einsetzen müssen, um ein Schiff an einem Safespot zu finden. Behalte den Local-Channel im Auge, wenn Du im Lowsec oder Nullsec unterwegs bist (oder Deine Corp in einem Krieg steckt)

Die übliche Methode einen solchen Safespot anzulegen, ist es zwischen zwei Celestial Objects zu warpen und im Warp einen BM zu erzeugen. Dieser Bookmark verweist auf die Position, an der man war als der Server (nicht der Client) die Anfrage erhalten hat (also wann mit OK bestätigt wurde). Man braucht etwas Übung um Bookmarks zu erhalten, die genau in der Mitte des Weges liegen, aber es ist möglich. Eine andere Methode wird Warp Slamming genannt. Warp Slamming bedeutet, dass man seinen Capacitor fast völlig entleert bevor man warpt. Dadurch wird man es nicht bis zum eingestellten Zielpunkt schaffen und irgendwo mittendrin aus dem Warp fallen. Eine Möglichkeit den Capacitor zu entladen ist mehrfach den Warp zu aktivieren und dann sofort wieder zu unterbrechen (mit Strg-Space). Da der Punkt genau auf der Flugroute zwischen diesen Objekten liegt ist er nicht besonders sicher. Man bezeichnet diese BMs auch teilweise als Midsafes. Sie sind schnell zu erzeugen, aber andere Piloten können einen dort leichter finden.

Wenn man von einem Midsafe nun zu einem dritten Celestial Object warp und auch hier einen BM im Warp erzeugt, so liegt dieser außerhalb der Flugrouten in dem System und ist deutlich schwerer zu erreichen (Combat Scan Probes können ein Schiff aber auch hier einfach finden).

Auch wenn man sich an einem Safespot befindet, wird man dennoch auf den Directional Scanner anderer Schiffe erscheinen. Daher zahlt es sich aus, einen Safespot zu erstellen der außerhalb der maximalen Scannreichweite (ca. 14,35 AU), von jedem Objekt im Sonnensystem (Sprungtore, Planeten, Monde usw.), liegt. Man bezeichnet dies als einen Deep Safespot. Um festzustellen ob ein Safespot auch wirklich außerhalb der Scannerreichweite liegt, braucht man nur selbst von diesem Punkt aus mit maximaler Reichweite zu scannen; wenn nichts in Scannerreichweite liegt, ist der Punkt relativ sicher.

Undocking Bookmarks

Im PvP kommt es immer wieder vor, dass Gegner einen in einer Station belagern, wenn sie wissen das man dort ist. Sie werden dann in den Nähe des Undock-Punktes warten und angreifen sobald man abdockt. In solchen Situationen helfen Undocking Bookmarks.

Dabei macht man sich eine der Spielmechaniken von Eve zu Nutze. Wenn man von einer Station abdockt fliegt man immer mit maximaler Geschwindigkeit. Wenn man nun einen Bookmark hat der genau in der Richtung liegt in die man beim Abdocken fliegt, könnte man praktisch sofort auf Warp gehen.

Je weiter der BM von der Station entfernt ist, desto sicherer ist er. Immerhin könnten die Gegner auch mit einem Interceptor den Abdockvektor entlang rasen. Clevere PvPler haben vielleicht sogar eigene Undocking BMs von der Station die sie becampen.

Der beste Weg einen solchen Bookmark zu erstellen ist, mit dem schnellsten Schiff das man hat abzudocken und einfach immer weiter geradeaus zu fliegen. Sobald man über 150 km von der Station entfernt ist erstellt man einen Bookmark. Um einen OffGrid-BM zu erstellen, muss man nach dem Abdocken solange gerade aus fliegen, bis die Objekte um die Station herum (Sentry Guns u.ä.) aus dem eigenen Overview verschwinden (je nach Grid-Größe 400-1000km).

Es sollte aber beachtet werden, dass die Stationen einen immer in leicht versetzten Winkeln (ca. 5°) abdocken lassen.

Man kann diesen Undocking Bookmark testen, indem man wieder an der Station andockt, wieder abdockt und versucht zu dem Bookmark zu warpen. Das Schiff sollte sofort in den Warp gehen. Ein solcher Undock-BM ist auch in Tradehubs nützlich. Ein Frachter oder Industrial ist nicht gerade von der wendigsten Sorte und kann schnell von den anderen umherfliegenden Schiffen weggeschupst (gebumpt) werden. Durch das anwarpen des BMs umgeht man dieses Umhergeschupse und kann sich dann in aller Ruhe auf sein eigentliches Ziel ausrichten.

Taktische Bookmarks

In Kämpfen kann es manchmal sinnvoll sein etwas Distanz zwischen sich und den Gegner zu bringen. Dazu kann man einfach einen Bookmark von der eigenen Position machen, zu einem nahem Celestial Object (oder einem anderen BM) warpen und dann den Bookmark auf eine günstige Entfernung anwarpen.

Scanning Bookmarks

Wenn man die Umgebung mit dem Richtungsscanner scannen will ohne sich dabei zum Ziel zu machen, empfiehlt es sich einen Bookmark zu benutzen der zwar in Reichweite eines Objektes liegt (unter 14,3 AU), jedoch deutlich außerhalb des Grid liegt auf dem sich das Objekt selbst befindet.

Diese Scanspots kann man erstellen, indem man entweder zu diesem Objekt hinwarpt oder von diesem wegwarpt (zu einem Planeten oder einem eigenen Safespot z.B.). Wenn man nun einen BM erzeugt, während das Objekt sich nähert (bzw. entfernt), kann man mit etwas Übung Entfernungen zwischen 5000km und 1 Mio. km treffen. Sehr nützlich ist dabei die Anzeige über dem HUD in der man sehen kann wie weit das Ziel des Warpsprungs noch entfernt ist.

Will man einen Scanspot von einem Objekt erstellen ohne in dessen Nähe zu warpen (z.B. von einem Stargate an dem man ein Bubblecamp vermutet), bietet sich die Methode des Warp Slamming an. Also den Capacitor vor dem Warpen so weit zu entleeren, das man nicht die ganze Entfernung warpen kann.

Mining Bookmarks

Wenn man zum Mining in einen Asteroiden Belt warpt, ist man erst mal weit von all den schönen Roids entfernt und muss je nach Schiff Minutenlang fliegen bevor man die Laser einschalten kann. Dies kann man sich vereinfachen indem man in den bevorzugten Belts Bookmarks erstellt, die möglichst viele Asteroiden in Reichweite haben.

Turningpoints

Man kann Miningoperationen oder ähnliches durch so genannte Turningpoints vereinfachen. Ein Turningpoint ist ein Bookmark der mind. 150 km über dem Asteroidenbelt liegt. Um einen solchen Bookmark zu erstellen, fliegt man mit einem schnellen Schiff, von Zentrum des Belts einfach solange weg bis die nächstgelegensten Asteroiden mindestens 150km entfernt sind. Alternativ kann man auch den Belt auf 100km anwarpen, dort einen BM erstellen und diesen dann nochmals auf 100km anwarpen.

Wenn man nun in einem Belt Bergbau betreiben will, aber nicht weiss ob noch Asteroiden vorhanden sind, springt man einfach auf den Turningpoint. Von dort aus sucht man sich einen Asteroiden der an einer günstigen Position zu liegen scheint und kann direkt zu diesem warpen.

Wenn man später seine Position ändern will, weil man alle Asteroiden in der Nähe schon abgebaut hat, so warpt man einfach wieder zum Turningpoint und sucht sich eine neue Position.

Mein erstes Schiff

Wer vorhat innerhalb kurzer Zeit in einem Schlachtschiff (Battleship – BS) zu fliegen, sollte davon schnell wieder Abstand gewinnen.

Ein Schiff zu fliegen und ein Schiff FLIEGEN sind zwei grundverschiedene Dinge.

Drinne sitzen in einem Schiff ist schnell geskillt, aber um dies richtig - mit allen entsprechenden

Modulen – auszurüsten und zu Nutzen ist etwas mehr Skillzeit von Nöten.

Der Autopilot warpt auf 15km an ein Sprungtor - manuell können diese auch auf 0 angewarpt werden.

Fregatte

Anfangs kann man sich durch das Tutorial und die angeschlossenen Karriereagenten ein recht gutes Bild von der Welt innerhalb EVE's machen. Wenn man dann so halbwegs weis wohin der Weg gehen soll oder was man erst einmal machen möchte, wird es Zeit, sein Schiff entsprechend auszurüsten. Das allererste Schiff welches man fliegt, ob Velator, Reaper, Ibis oder Impairor, sind nach dem Tutorial überholt und können ruhig das zeitliche segnen, da sie für die Aufgaben, die nun vor einem liegen, ungeeignet sind.

Das erste Schiff, welches man im Laufe des Tutorials als Belohung bekommt, ist eine Fregatte. Welche man genau bekommt, richtet sich danach, welche Herkunft man am Anfang gewählt hat. Also Kampf eine Kampffregatte und Industry eine Miningfregatte.

Miningfregatten erkennt man an dem Bonus für Mininglaser der direkt in der Schiffsinfo (rechtsklick aufs Schiff und Info anzeigen lassen) ausgewiesen ist.

Diese Schiffe rüstet man normalerweise mit Mininglasern und Cargohold Expandern (Vergrößerungen für den Frachtraum) aus.

Damit kann man in den stark geschützten Gebieten, Sicherheitsstatus 1.0 und 0.9 ohne Probleme die Asteroidenfelder abgraben.

Die Kampffregatten sind recht einfach durch ihren Bonus auf die Waffen des jeweiligen Volkes zu erkennen. Nach Möglichkeit sollte man dann auch diese Waffen auf dem Schiff anbringen.

Um jetzt noch die Aufträge der Agenten zu überleben, brauch man aber noch mehr, als nur Waffen.

Hinzu kommt ein "Small Armor Repairer" (Amarr, Gallente, Minmatar) oder ein "Small Shield Booster" (Caldari, Minmatar), diese sind dafür da, um die HP wieder aufzubauen und können ohne Probleme während der Missionen genutzt werden. Da man mit diesen wenigen Modulen nur knapp die hälfte der Slots im Schiff benutzt, hat man noch viel Platz zum variieren. Zum einen macht ein "Afterburner" Sinn, da er das Schiff auf etwas mehr als die doppelte Geschwindigkeit beschleunigen kann. Hinzu kommen noch "Resistance Plantings" (Armortank) oder "Shield Resistance Amplifier" (Shieldtank), welche den Schaden, den man erleidet reduzieren.

Bitte hier daran denken, dass es innerhalb EVE's vier verschiedene Schadensarten gibt, genau dasselbe gilt auch für die Resistenzen, die sind entweder nur für eine oder gleich für alle Schadensarten. Kurz zusammengefasst:

Fregatte mit Waffen (Munition nicht vergessen), Afterburner, Resistenzen und Repairer/Booster ausrüsten und man hat alles, um die ersten Missionen zu überleben.

Im PvP werden Frigs gern als Tackler eingesetzt, da sie sehr schnell und wendig sind und somit schnell in Gegnerreichweite um diesen zu verlangsamen (webben – Stasis Webifier) oder am warpen zu hindern (scrambeln – Warp Scrambler).

Cruiser

Wie schon bei den Frigatten, rüstet man sich seinen Cruiser, dem Verwendungszweck gemäß aus. Es gibt Cruiser, die von vornherein zum Mining oder zum Kämpfen gedacht sind.

Hier gibt es bei der Ausrüstung (Fitting) zu beachten, das sich an einigen Stellen, gegenüber der Fregatten etwas ändert. Die Afterburner sind nun 10mn, die Waffen Medium Size und die Reparaturmodule (Schildbooster oder Armorrepairer) werden nun auch als Medium verwendet. Ansonsten rüstet man die Missionsschiffe weiterhin mit Resistenzen aus um nicht allzu viel Schaden zu nehmen.

Des weiteren sind Kreuzer auch ein guter Einstieg ins PvP, dafür packt man Waffen, Warp Disruptor, Webber, MicroWarpDrive und einige HP's auf den Kreuzer und fliegt am besten mit jemanden zusammen, der einen die Feinheiten des PvP beibringt.

Fliege kein Schiff, was du nicht ersetzen kannst!

Rigs

Es gibt kleine (small), mittlere (medium) und große (large) Rigs und Rigslots.

Die jeweilge Größe des Rigs, der in die Slots passt, lässt sich jederzeit in der Schiffsinfo unter "Ausrüstung" (Fitting) nachschlagen.

Die verschiedenen Größen unterscheiden sich nur im Bau- und damit auch im Preis, die Boni und Nachteile der Rigs sind gleich.

Small = Frigatten, Destroyer, Assaultfrigatte, Covert Ops, Electronic Attack Frigatte, Interceptor, Interdictors

Medium = Cruiser, Battlecruiser, Heavy Assault Cruiser, Heavy Interdictoren, Logistics, Recons, Commandships, Industrials, Mining Barges, Exhumers, Strategic Cruiser, Transporters **Large** = Battleship, Marauder, Orca, Rorqual, Carrier, Dreadnoughts, Motherships, Titans

Schiffe der vier Fraktionen

[Quelle: www.eve-wiki.net]

Jede Rasse hat ihre eigene Vor- und Nachteile bei den Schiffen. Welche jedem besser zusagt oder dem eigenen Spielstil besser zuträglich ist muss jeder für sich selbst herausfinden.

Amarr Schiffe

Beinahe alle Amarr Schiffe folgen demselben einfachen Designprinzip: Schiffe mit dicken, widerstandsfähigen Panzerungen die Lasergeschütze einsetzen. Während andere Fraktionen dazu tendieren mehrere Schiffe mit unterschiedlichen Einsatzmöglichkeiten zu verwenden, ganz besonders in der Kreuzerklasse, weichen die Amarr selten von ihrem Kernprinzip im Schiffsdesign ab. Obwohl diese Inflexibilität die Taktik der Amarr vorhersehbar macht und Gegenmaßnahmen vereinfacht, bleibt diese Vorgehensweise populär, da sie (relativ) unkompliziert ist und oft sehr befriedigende Ergebnisse liefert. Ästhetisch neigen die Amarr zu ornamentalem Schiffsdesign, mit goldenen gebogenen Schiffsrümpfen die oft mit religiösen Symbolen geschmückt sind. Die Amarr verwenden religiöse Begriffe als Namen für ihre Schiffe, wie zum Beispiel das Apocalypse Schlachtschiff, der Avatar Titan, die Inquisitor Fregatte, der Omen Kreuzer, etc.

Obwohl praktisch alle Amarr Schiffe Lasergeschütze und schwere Panzerung favorisieren, legen sie den Schwerpunkt mal auf das eine mal auf das andere. Die Retribution Angriffsfregatte, der Omen Kreuzer und andere haben einen Bonus auf den Schaden oder die Feuerrate (teilweise beides) und beschränken sich auf reine Schadenswirkung, während andere Schiffe, wie der Maller Kreuzer, das Apocalypse Schlachtschiff und andere besonderes viel Schaden wegstecken können. Allerdings gibt es auch einige Ausnahmen zum Laser/Panzerung Design, speziell bei den Weiterentwickelten Tech2-Schiffen. Die Arbitrator und Pilgrim sind Drohnenträger mit starker Panzerung, während die Vengeance und Sacrilege sowohl Lasergeschütze als auch Raketenwerfer verwenden können.

Generelle Stärken:

- Außergewöhnlich gute Armortanker, mit den dicksten Panzerungen und den höchsten Resistenzen aller spielbarer Fraktionen
- Haben in der Regel zahlreiche LowSlots für Armor Repair Module; dies ermöglicht es aber auch mehrere Geschwindigkeitsmodule einzubauen, wie zum Beispiel Overdrive Injectors. Das kann zu Geschwindigkeiten führen die sogar über denen vergleichbarer Minmatarschiffe liegen, wenn auch nur unter Einbußen.
- Der Capacitor Bonus auf Lasergeschütze bedeutet das Amarrschiffe diese für akzeptable Zeiträume verwenden können und viele Schiffe haben andere Boni auf Laser. Einige Schiffe haben einen Bonus auf Kurzstreckenraketen.
- Haben in der Regel einen großen Energiespeicher (geringfügig über dem vergleichbarer Gallenteschiffe), allerdings verbrauchen Laser auch viel Energie
- EWAR-Schiffe erhalten einen Bonus auf Tracking Disruptoren

Generelle Schwächen:

- In gewisser Weise fehlt vielen Amarrschiffen der Geschützturm-Bonus den vergleichbare Schiffe anderer Fraktionen erhalten. Das liegt daran das Amarrschiffe (auf Level 5) einen um 50% reduzierten Energieverbrauch der Lasergeschütze haben, wodurch diese zwar verwendbar aber nicht effektiver werden. Teilweise haben sie dennoch einen Schadens- und Feuerratenbonus, aber nicht so oft.
- Haben in der Regel eine geringe Anzahl an MedSlots, was dazu führt das EW und AB/MWD Verwendung schwierig ist. Viele Amarrschiffe sind nicht in der Lage Rollen wie die des Tacklers auszufüllen, zumindest nicht in dem Umfang wie vergleichbare Schiffe anderer Fraktionen.
- Relativ schwache Struktur und Schilde
- Oft geringere Grund-Höchstgeschwindigkeit als vergleichbare Schiffe anderer Fraktionen
- Laserwaffen verursachen ausschließlich Thermal und EM Schaden

Caldari Schiffe

Caldarischiffe reflektieren ihren Ursprung in einer unerschütterlichen Gesellschaft, einer Gesellschaft die sich mehr um Resultate sorgt als um die Art wie diese erreicht werden. Sie sind fast ausnahmslos Schildtanker und bevorzugen die Verwendung von Raketen und, in geringerem Umfang, Hybridgeschütze. Flottentaktiken der Caldari basieren gewöhnlich auf dem Prinzip alle Feinde aus möglichst großer Entfernung abzuschießen. Diese Entfernung in einem längeren Gefecht zu halten, kann problematisch sein, da Caldarischiffe gewöhnlich schwerer, langsamer und weniger manövrierfähig sind als ihre Gegenstücke bei anderen Fraktionen.

Beim äußeren Schiffsdesign der Caldari ist eine nüchtere Ästhetik erkennbar. Schiffe mit flachen Oberflächen, oft in asymmetrischen Winkeln, und einem grauen metallischen Anstrich, verziert nur mit Lichtzeichen und roten Farbmarkierungen an einigen Komponenten. Caldari haben die Tendenz ihre Schiffe nach Tieren zu benennen, besonders Vögeln (Moa, Eagle, Crane, aber auch Badger und Scorpion), während einige Schiffe auch nach Fabelwesen benannt sind (Phoenix, Basilisk, Rokh). Caldarischiffe haben generell die meisten MedSlots aller Fraktionen (ein Resultat der Vorliebe der Caldari für starke Schilde, da die meisten Schildverstärker MedSlot-Module sind), dies allerdings auf Kosten von LowSlots. Die regenerativen Eigenschaften der Schildtechnologie ermöglicht es manchen Schiffen einen passiven Tank zu verwenden. Während ihre Ausrichtung auf Raketenstarter ihnen die Möglichkeit bietet alle Schadensarten zu verursachen, erhalten viele Caldarischiffe einen Bonus auf Kinetikschaden und favorisieren daher diese Schadensart. Die Caldari sind auch bekannt dafür relative starke Electronic Warfare Schiffe einzusetzen (Griffin Fregatte, Blackbird Kreuzer, Scorpion Schlachtschiff, etc.), welche gewöhnlich ECM Jammer verwenden.

Generelle Stärken:

- Starke Schildtanker, mit zahlreichen MedSlots, der passive Tank einiger Caldarischiffe ist beinahe undurchdringlich
- Haben die größte Reichweite aller Fraktionen, dank Raketen und Railguns
- Schiffe haben oft sehr viele Starterschächte, wodurch sie als spezialisierte Missileboats eingesetzt werden können und sie variable Schadensarten auf mittleren bis großen Entfernungen austeilen können ohne den Energiespeicher zu belasten. Dadurch sind Caldarischiffe sehr schlagkräftig im PvE, da NPCs generell nur wenig Verteidigungsmöglichkeiten gegen Raketen haben.
- Sehr starke ECM Schiffe, mit viel CPU-Leistung, vielen MedSlots und einem Bonus auf ECM Jammer. Caldarischiffe sind auch sehr unempfindlich gegen feindliches ECM, da sie starke Sensoren haben.

Generelle Schwächen:

- Generell sind Caldarischiffe die langsamsten und schwersten Schiffe und sie haben zu wenig LowSlots, um dies zu kompensieren, wodurch es schwierig ist den Reichweitenvorteil zu nutzen
- Die Abhängigkeit von Raketen hat einige Nachteile, besonders im PvP ins besondere Gegner mit MWDs sind in der Lage Raketenfeuer zu unterlaufen
- Die Verwendung von EW Modulen und AB/MWD reduziert die Fähigkeit die Schilde zu verbessern, da alle diese Module MedSlots verwenden
- Die Panzerung ist normalerweise relativ wirkungslos, aufgrund der geringen Grundstärke und zu wenig LowSlots
- Um Hybridgeschütze abfeuern zu können, ist Energiespeicher notwendig. Ohne Energie können diese Waffen nicht verwendet werden.

Gallente Schiffe

Gallenteschiffe verlassen sich bei der Verteidigung in der Regel auf ihre starke Panzerung, während sie in der Offensive auf Hybridgeschütze setzen, entweder auf große Entfernung mit Railguns oder auf sehr kurze Distanz mit Blastern. Gallenteschiffe können auch sehr eindrucksvolle Drohnenflotten einsetzen. Das Schiffsdesign der Gallente ist deutlich farbenfreudiger als die der anderen Fraktionen, wobei ihr Design zu glatten, geschwungenen Linienführungen neigt, was oft einen leicht organischen Eindruck erweckt. Sie haben meist einen organischen blau-grünen Farbton, sanfte Kurven und selten völlig ebene Flächen oder scharfe Kanten; viele Schiffe sehen aus als wären sie eher gewachsen als gebaut worden.

Dies liegt am Schwerpunkt der Gallente auf biomechanische Fertigung. Ihre Entwürfe favorisieren Ästhetik gegenüber Symmetrie und können noch bizarrer erscheinen als Caldarischiffe. Ihre Bezeichnungen sind oft Figuren aus der Griechisch-Römischen sowie Mesopotamischen Mythologie (z.B. Ares, Ishtar) oder sie haben Lateinische oder Griechische Wurzeln (z.B. Celestis, Kronos). Einige Gallenteschiffe sind spezialisierte Drohnenträger, mit einem Bonus auf Schadenswirkung, Reichweite, Tragfähigkeit der Drohnen oder irgendeine Kombination daraus. Beispiele dafür sind der Myrmidon Schlachtkreuzer, der Ishtar Angriffskreuzer und das Dominix Schlachtschiff.

Generelle Stärken

- Fähig mit Blastern massiven Schaden auf kurze Reichweite zu verursachen, oder mit Railguns effektiv aus großer Entfernung zu kämpfen
- Bemerkenswert großer Drohnenhangar der Schiffe
- Starke Schiffspanzerung, einige Schiffe können auch Schildtanken
- Großer Energiespeicher
- EWAR Schiffe erhalten einen Bonus auf Remote Sensor Dampeners

Generelle Schwächen

- Weniger HighSlots als vergleichbare Schiffe anderer Fraktionen, dadurch weniger Geschütze allerdings können gute Blasterwirkung und Drohneneinsatz dies wieder ausgleichen.
- Einige Schiffe sind sehr abhängig von Drohnen. Diese können eindrucksvolle Waffen sein, aber anders als Geschütze, können sie zerstört werden und sind teilweise schwierig zu kontrollieren. Zudem sind Drohnen nicht sehr effektiv bei Überraschungsangriffen auf große Entfernung, da sie Zeit brauchen, um die Distanz zum Ziel zurück zu legen. Außerdem umkreisen Drohnen ihre Ziele in geringer Entfernung und sind dadurch ein leichtes Opfer für Smartbombs.
- In der Regel langsamer als die Schiffe anderer Fraktionen.
- Hybridwaffen verbrauchen Energie (wenn auch weniger als Lasergeschütze) und verursachen ausschließlich Thermal- und Kinetikschaden.

Minmatar Schiffe

Minmatarschiffe sind oft auf Hit-and-Run Einsätze ausgelegt und gehören zu den schnellsten Schiffen im Spiel. Sie favorisieren Projektilwaffen und haben eine leichte Neigung zum Schildtanken, obwohl sie auch gute Panzerungen besitzen.

Minmatarschiffe haben ein raues, teils chaotisches Erscheinungsbild, das die EVE Online Gemeinschaft gespalten hat – viele verurteilen das fast primitive Aussehen dieser Schiffe im Vergleich zu den eher durchgestylten Schiffen anderer Fraktionen, während andere das unverkennbare Design dieser Schiffe bewundern. Die Schiffsbezeichnungen haben sehr unterschiedliche Quellen, dazu gehören Tierarten (Jaguar, Mammoth), Klingenwaffen (Rapier, Scythe), Wettererscheinungen (Tempest, Cyclone), Begriffe aus der Nordischen Mythologie (Hel, Fenrir) und Namen die generell mit Gewalt verbunden sind (Rupture, Stabber).

Von dem bevorzugten Waffensystem der Minmatar, dem Projektilgeschützt, gibt es zwei Varianten. Das Artilleriegeschütz, als Langstreckenwaffe, verursacht relativ geringen Schaden über längere Zeiträume, da es eine sehr niedrige Feuerrate hat, kann aber mit jedem einzelnen Feuerstoß einen hohen Initialschaden verursachen, wodurch schwächere Gegner oft schon durch die erste Salve schwer beschädigt werden. Die Autocannon, als Kurzstreckenwaffe, verursacht zwar nur geringen Schaden pro Salve, hat dafür aber eine sehr hohe Schussfolge. Beide Varianten können mit verschiedenen Munitionsarten bestückt werden, um sie an die jeweiligen Schwächen der Gegner anzupassen.

Minmatarschiffe gelten als relativ Skill-intensiv, da oft sehr unterschiedliche Fertigkeiten benötigt werden, um diese Schiffe optimal zu nutzen. Kreuzer und einige größere Schiffe haben einen teilweise respektablen Drohnenhangar und viele Minmatarschiffe können neben Projektilgeschützen auch Raketenwerfer einsetzen. Zudem sind einige Schiffe Schildtanker, während andere eine stärkere Panzerung haben.

Generelle Stärken:

- Sehr schnell. Minmatarschiffe sind meistens in der Lage die Gefechtsentfernung zu bestimmen und können so vermeiden getroffen zu werden, während sie ihre Ziele umkreisen. Die Schiffe sind in der Regel relativ leicht, wodurch der Einsatz von Microwarpdrives und Afterburnern sehr effektiv ist.
- Gute Anzahl von MedSlots um Electronic Warfare und MWD/AB Module einzusetzen. Haben oft auch genug LowSlots um die Panzerung zu verstärken
- Projektilwaffen sind sehr vielseitig, da sie Munition mit verschiedenen Schadensarten für die jeweilige Gefechtssituation laden können. Der hohe Schaden pro Salve der Artilleriegeschütze begünstigt eine Hit-and-Run Taktik, die durch die hohe Schiffsgeschwindigkeit möglich wird.
- Electronic Warfare Schiffe haben einen Bonus auf Target Painter, allerdings ist deren Nutzen sehr Situationsabhängig.

Generelle Schwächen:

- Sind meistens schwächer geschützt als die Schiffe anderer Fraktionen
- Skill-intensiv. Es könnte notwendig sein Projektilwaffen, Raketen und Drohnen Skills zu trainieren, um die optimale Feuerkraft von Minmatarschiffen zu erreichen.
- Verwundbar durch ECM jamming (sie haben nur relative schwache LADAR-basierende Sensoren)
- Geringer Energiespeicher
- Haben in der Regel nur schwache Rumpfstrukturen

Art und Verwendung der Schiffsklassen

[siehe auch: http://dd.101010.de/2009/10/schiffsklassen/]

Anfängerschiff ("Rookie Ship")

Die Anfängerschiffe / Rookie Schiffe sind die Schiffe, mit denen jeder Spieler anfängt. Diese Schiffe bekommt man auch kostenlos, wenn man abgeschossen wird und an der nächsten Station andockt, an der man kein Schiff im Hangar stehen hat.

Shuttles ("Shuttle")

Jeder Rasse verfügt über ein Shuttle und es gibt noch einige Sonderausführungen, wie z.B. das Interbus-Shuttle. Sie sind in erster Linie als schnelle Transportmöglichkeit für kleine Güter (Skillbücher oder Blueprints) gedacht. Es gibt keine Möglichkeit für den Einbau von Modulen oder Waffen und der Laderaum ist sehr begrenzt. Allerdings fliegen Sie mit einer guten Geschwindigkeit und können extrem lange Warpsprünge mit Leichtigkeit ausführen.

Fregatten ("Frigates")

Fregatten bilden für jeden neuen Podpiloten den Einstieg in seine neue Karriere. Jade Rasse hat mehrere Modelle die für jeweils unterschiedliche Einsatzzwecke ausgelegt sind. So gibt es Mining-, Scann- und natürlich Kampffregatten. Die Feuerkraft dieser Schiffe ist natürlich begrenzt, aber sie sind leicht zu ersetzen und größerer Schiffe haben oft Schwierigkeiten diese kleinen Ziele zu bekämpfen.

- Missionen Lvl 1
- Komplexe 1/10
- NPC-Piraten jagen im HighSec 0.5-0.9
- Tackler (gegnerische Schiffe am wegwarpen hindern oder verlangsamen)
- Kampf
- Minern

Abfangjäger ("Interceptors")

Abfangjägern verlassen sich sehr stark auf ihre extrem hohe Geschwindigkeit. Aufgrund ihrer Schnelligkeit und Wendigkeit werden die Interceptoren primär eingesetzt, um gegnerische Schiffe mit einem Stasis Webifier und einem Warp Disruptor bzw. Warp Scrambler festzuhalten, damit diese nicht mehr flüchten können. Abfangjäger haben auch einen sehr geringen Signaturradius, der auch beim einsatz von Microwarpdrives kaum zunimmt, wodurch sie schwerer zu treffen sind. Besonders größere Turmwaffen haben Probleme die kleinen, schnellen und wendigen Schiffe zu treffen.

Angriffsfregatten ("Assault Ships")

Mit verbesserter Feuerkraft und deutlich besserer Panzerung und Schilden sind diese T2 Fregatten für die Unterstützung in Flottenoperationen vorgesehen. Sie sind allerdings auch bei Solo-Piloten recht beliebt.

Elektronische Angriffsfregatten ("Electronic Attack Ship")

Die elektronische Kriegsführung ist das Spezialgebiet dieser T2-Fregatten. Sie sind besonders nützlich in kleinen, schnellen Flotten, wo sie den Gegner an der wirksamen Gegenwehr hindern und so zu Erfolg ihrer Einheit beitragen. Auch in größeren Flotten werden sie manchmal eingesetz, da sie vom Gegner oft wegen ihrer geringen Größe ignoriert werden und so ungestört operieren können.

Tarnkappen-Bomber ("Stealth Bomber")

Stealth Bomber sind die einzigen Fregatten, die man mit Torpedo-Launcher ausrüsten kann. Diese Waffen, die eigentlich für die deutlich größeren Schlachtschiffe konzipiert sind, können enormen Schaden verursachen wenn sie richtig eingesetzt werden. Zusammen mit der Möglichkeit Bomben zu starten verleiht dies den Stealth Bombern eine tödliche Feuerkraft. Da sie zudem noch getarnt warpen können, sind Stealth Bomber im PvP eine gefürchtete Waffe.

Tarnfregatten ("CovertOps")

Tarnfregatten können getarnt warpen, sind sehr wendig und bieten einen Bonus auf die Wirksamkeit von Scan Probes. Das macht sie zu perfekten Aufklärern, die weit hinter den feindlichen Linien operieren und Ziele für die herrannahende Flotte suchen oder einfach nur Informationen über den Feind sammeln. CovOps sind nicht zu kämpfen gedacht und viele werden komplett ohne Waffen geflogen. Ihre Piloten sind Meister in verdecken Operationen und besorgen im PvP die Informationen die über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Zerstörer ("Destroyer")

Zerstörer sind als Anti-Fregatten-Schiffe konzipiert und können zum Alptraum eines Interceptor oder Stealth Bomber Piloten werden. Sie eigenen sich auch recht gut für schnelle Angriffe auf kleine Feindverbände, besonders in Hit-and-Run Einsätzen. Missionrunner setzen Zerstörer ausserdem gerne als Salvager ein, da sie mit ihren zahlreichen Highslots und ihrer Schnelligkeit hier glänzen können.

- Salvaging
- Missionen Lvl 1
- Größerer Laderaum als bei Fregatten
- · Kampf gegen Fregatten
- Komplexe 2/10

Nachteile

• Schwierig zu Fitten; Geringer CPU und Powergrid, daher für Anfänger eigentlich ungeeignet, da viele unterschiedliche Skills notwendig sind, um diesem Manko gegen zuwirken

Unterbrecher ("Interdictor")

Ein Interdictoren ist ein T2 Destroyer dessen einzige Aufgabe darin besteht eine sogenannte "Interdicton Sphere" (auch "Bubble" genannt) zu starten. Diese hält zwei Minuten und hindert während dessen alle Schiffe in Inneren am Warpen. Abgesehen davon haben Dictors eigentlich keinen Vewendungszweck, aber jeden Flottenkommandat wird sich freuen zumindest eines dieser Schiffe zur Verfügung zu haben.

Kreuzer ("Cruiser")

Kreuzer sind der nächste Schritt nach den Fregatten (viele Piloten überspringen die Zerstörer) und bieten eine gute Auswahl an Schiffen für Unterschiedliche Einsatzzwecke. Jede Rasse hat einen T1-Kreuzer zur elektronischen Kriegsführung und einen für Unterstützungsaufgaben. Dazu kommen noch die für den Kampf ausgelegten Kreuzer, von denen jede Rasse zwei Versionen hat. Sowohl im PvE als auch im PvP schließen Kreuzer die Lücke zwischen Fregatten und Schlachtkreuzern bzw, Schlachtschiffen. Sie sind fast so vielseitig einsetzbar wie die kleineren Fregatten, bieten dabei aber deutlich mehr Feuerkraft und eine höhere Überlebensfähigkeit.

- Missionen Lvl 2-3
- Komplexe 3/10
- NPC-Piraten jagen im LowSec 0.1-0.4
- · Fregatten Killer
- Tackler (gegnerische Schiffe am wegwarpen hindern oder verlangsamen)
- Kampf

Angriffskreuzer ("Heavy Assault Ship")

Heavy Assault Ships (auch Heavy Assault Cruiser, oder HAC, genannt) sind T2-Kreuzer die ähnlich wie Assault Frigs eine höhere Feuerkraft und einen besseren Eigenschutz bieten als ihr T1 Gegenstück. HACs sind sowohl bei Missionrunnern als auch bei PvP-Piloten sehr beliebt.

Aufklärungsschiffe ("Recons")

Die Hauptaufgabe dieser Schiffe ist die, nunja Aufklärung. Es gibt zwei Varianten bei jeder Rasse: die Force Recons, welche die Fähigkeit haben getarnt zu warpen, und die Fleet Recons, welche etwas kampfstärker sind (ohne sich mit den HACs messen zu können). Alle Recons bieten die Boni auf die elektronische Kriegführung und sind ein häufiger Anblick im PvP. Für Missionrunner sind diese Schiffe eher uninteressant.

Unterstützungskreuzer ("Logistics")

Logistic Cruiser sind darauf spezialisiert andere Schiffe dadurch zu schützen, das sie entweder deren Schilde oder Panzerung reparieren nachdem diese im Kampf Schaden genommen haben. Sie haben zudem die Möglichkeit anderen Schiffen Capacitor-Energie zu übertragen. Sie verfügen zwar über einen recht guten Eigenschutz durch ihre verstärkten Schilde oder Panzerungen, können aber kaum offensiv wirksam werden.

Schwere Unterbrecher ("Heavy Interdictor")

Schwere Unterbrecher (oft als "HIC" bezeichnet) können als einzige Schiffe Warp Disruption Field-Generatoren benutzen. Dies sind Module, die ein Warpunterbrechungsfeld ("Bubble") von bis zu 20km Radius (Schiffsskillabhängig) generieren, welches sich zusammen mit dem Schiff bewegt und alle Schiffe im Inneren am Warpen hindert. Da sie zudem noch über sehr starke Schilde bzw. Panzerungen verfügen sind HICs im PvP sehr beliebt.

Schlachtkreuzer ("Battlecruiser")

Je nach Blickwinkel sind Schlachtkreuzer entweder mit Steroiden vollgepumpte Kreuzer oder Schlachtschiffe mit einem Minderwertigkeitskomplex. Ihre Feuerkraft ist beindruckend und im Vergleich zu den größeren Schlachtschiffen sind sie noch recht wendig. Schlachtkreuzer sind sehr vielseitig und erfreuen sich sowohl im PvE als auch im PvP großer Beliebtheit.

- Missionen Lvl 3
- Komplexe 4/10
- Kampf
- Gute Fittingwerte
- Gute Verteidigung

Kommandoschiffe ("Command Ships")

Jede Rasse hat zwei T2-Varianten der Schlachtkreuzer. Die Field Command Schiffe sind sehr stark auf Kampf ausgelegt und bieten gesteigerte Feuerkraft und guten Eigenschutz. Die Fleet Command Schiffe sind in erster Linie Bonusgeber die, wenn sie mit den entsprechenden Modulen ausgerüstet werden, die Leistungsfähigkeit ihrer Verbündeten deutlich steigern können.

Schlachtschiffe ("Battleships")

Wenn man mal von Capital Schiffen absieht, dann findet man bei Schlachtschiifen die größten Waffen, die dicksten Panzerungen und stärksten Schilde. Es sind die größten Kampfschiffe, die man im Empire fliegen kann und das Werkzeug der meisten Missionrunner sowie die Hauptwaffe jeder PvP-Corp. Es sind allerdings einige Skills notwendig, bis man diese Biester richtig einsetzen kann und bevor man diese Skills hat sollte man sich nicht in ein Schlachtschiff setzen.

- Missionen Lvl 4
- LowSec 0.0 tauglich
- Größte Tech 1 Kampfschiffe die man auch im HighSec fliegen kann
- Hohe Fittingwerte
- Schwerste Waffen
- Sehr gute Verteidigung
- Komplexe 5/10 und darüber

Nachteile

Optimales Fitting nur mit sehr guten Skills

Black Ops

Die Black Ops sind hochgradig spezialisierte Schlachtschiffe. Mit Hilfe ihres Sprungantriebens und eine sogenannten Covert Cynosural Field (welches von einem zweiten Piloten in einem anderen System erzeugt werden muss) können sie große Distanzen überwinden und dabei auch noch andere Schiffe ihrer Art (Covert Ops, Stealth Bomber, Force Recons) mit ins Zielsystem mitnehmen. Sie sind daher besonders für verdeckte Operationen im PvP gedacht.

Marauder

Marauder sind T2-Schlachtschiffe die ihren Haupteinsatzzweck im Missionrunning haben, aber gelegentlich auch im PvP eingesetzt werden. Sie bieten eine enorme Feuerkraft und sehr starke Schilde/Panzerungen, sind aber sehr Verwundbar gegenüber elektronischer Kriegführung.

Dreadnoughts

Die Dreadnoughts gehört der Capital Schiffsklasse an und ist für den Angriff auf eine feindliche Player Owned Structures konzipiert. Sie haben eine unglaublich Feuerkraft und schier undurchdringliche Schilde bzw. Panzerungen (obwohl auch diese geknackt werden können). Allerdings sind sie nicht für den Einsatz gegen Ziele die kleiner sind als andere Capital Schiffe geeignet, da ihre Hauptwaffen dabei weitgehend wirkungslos wären.

Aufgrund ihrer Größe können Dreadnoughts auch keine Jumpgates nutzen. Sie haben statt dessen ein Jump Drive eingebaut, mit dem sie in ein anderes System springen können, nachdem ein anderes Flottenmitglied in dem Zielsystem ein Cynosural Feld aufgebaut hat. Das Aufbauen eines Cynosural Feld und der Sprung mit dem Jump Drive verbraucht Treibstoff, den das jeweilige Schiff im Laderaum mitführen muss.

Träger ("Carrier")

Die Carrier gehören zu den Capital Ships. Der Carrier kann keine Waffenmodule montieren und verlässt sich zur Verteidigung, als einziges Schiff neben dem Mothership, auf die Möglichkeit Fighter einzusetzen. Zusätzlich verfügt der Carrier über einen Corphangar und einem Schiffshangar für den Transport anderer Schiffe. Er kann, wie die Battlecruiser und Command Ships auch, so genannte Gang-Assist-Module installieren. Wie die meisten Capital Ships kann der Carrier aufgrund seiner Größe jedoch keine Jumpgates nutzen. Er hat stattdessen ein Jump Drive eingebaut.

Supercarrier ("Supercarrier")

Der Supercarrier (SC), der zur Klasse der Capitals gehört, kann keine Waffenmodule montieren. Zur Verteidigung verfügt es über die Möglichkeit Fighter und FighterBomber einzusetzen. Zusätzlich verfügt der Supercarrier über einen Corphangar und einen Schiffshangar für den Transport anderer Schiffe. Der Schiff- und Corphangar hat die Besonderheit (im Gegensatz zum normalen Laderaum eines Schiffes), dass andere Spieler im All auf den Hangar im Supercarrier zugreifen können. Durch die Boni, die der Supercarrier mit sich bringt, eignet es sich besonders gut für den Support der eigenen Flotte. Es kann, wie die Battlecruiser und Command Ships auch, so genannte Gang-Assist-Module installieren. Die Gang-Assist-Module geben innerhalb der Gang einen zusätzlichen Bonus auf die Schiffssysteme. Der Bonus richtet sich dabei nach dem installierten Gang-Assist-Modul.

Mit den mitgeführten Fighter-Bombern verteilt der Supercarrier enormen Schaden an anderen Schiffe der Capitalklasse.

Wie die meisten Capital Ships kann der Supercarrier aufgrund seiner Größe jedoch keine Jumpgates nutzen. Es hat stattdessen ein Jump Drive eingebaut.

Titan

Titanen sind die größten Schiffe, die es in EVE zurzeit gibt. Titanen sind wie die anderen Capital Ships zu groß, um ein Jumpgate zu benutzen.

Genauso wie der Supercarrier, ist es dem Titan nicht möglich an einer Station zu docken. Diese Eigenschaft verdammt einen solchen Schiffsbesitzer dazu in diesem Schiff auf ewig zu verweilen. Denn irgendwo im All abgestellte Schiffe wären von jeden erscanbar und könnten von jedem eingesammelt werden. Eine andere Alternative, die viele nutzen, ist es einen weiteren Charakter so zu skillen das er wenigstens in das Schiff einsteigen kann und somit nach dem ausloggen im nichts des Alls verschwindet.

Transporter ("Industrials")

Industrials sind im Grunde einfach fliegende Warenlager, mit einer dünnen Hülle aussen 'rum. Sie eigen sich nicht zu viel mehr als Fracht von A nach B zu fliegen.

- Großer Laderaum, also ideal für Transporte oder als Hauler (z. B. Transport der Erze aus den Mininggebieten)
- Frachtraum lässt sich mit Cargo Expandern fast verdoppeln
- Sehr eingeschränkte Bewaffnung (wenn überhaupt)

Elite-Transporter ("Transporter")

Diese Schiffe sind die weiterentwickelten Varianten der Industrial Ships. Es gibt zwei Versionen: die Deep Space Transporter haben viel Laderaum und einen respektablen Tank, was es ihnen ermöglicht ihre Fracht auch durch unsicheres Territorium zu fliegen. Der Bonus auf die Warpstärke macht es schwerer sie am Flüchten zu hindern, sollten sie angegriffen werden. Die Blockade Runner sind dagegen eher etwas kleiner und haben weniger Laderaum. Sie haben aber den enormen Vorteil dass sie, mit dem richtigen Modul, getarnt warpen können.

Frachter ("Freighter")

Frachter sind große, langsame Schiffe mit riesigen Laderäumen. Es sind die größten Transportschiffe im EVE Universum.

Sprungfrachter ("Jump Freighter")

Der Frachtraum ist nicht so groß, aber Jump Freighter haben gegenüber ihren T1-Vettern einen enormen Vorteil. Sie verfügen über einen eigenen Sprungantrieb mit dem sie per Cynosural Field in ein anderes System "geholt" werden können. Sie können zwar weiterhin die normalen Stargates verwenden, aber mit dem Sprungantrieb können sie wertvolle Fracht im Lowsec oder Nullsec direkt ins Zielsystem schaffen.

Bergbau-Barkassen ("Mining Barges")

Bergbau-Barkassen sind einzig und allein dazu entworfen worden, um mit Hilfe von Stripmining-Lasern Erze abzubauen. Ihre Panzerung wird aus leeren Quafe-Dosen zusammengelötet und ihr Capacitor wird von einem Hamster in einem Laufrad mit Energie versorgt, aber jeder ambitionierte Miner sollte sich die Retriever als erstes Skillziel setzen.

Exhumer

Exhumer sind die T2 Versionen der Bergbau-Barkassen. Jedes Schiff dieser Gruppe ist auf eine bestimmte Aufgabe spezialisiert. Die Skiff dient zum Abbau von Mercoxit, die Mackinaw zum Eisabbau und die Hulk zum Abbau aller anderen Erze.

Capital Industrieschiffe ("Capital Industrial Ships")

Orca:

Die Orca ist ein Industrial Command Ship, das entwickelt wurde, um Mining Operationen zu leiten und zu unterstützen. Sie bietet Boni auf die so genannten Mining Link Module, sowie einen beträchtlichen Bonus auf die Reichweite des Tractor Beam, einen großen Laderaum sowie Corphangar und Schiffshangar.

Rorqual:

Die Rorqual ist ein Industry Capital. Ihre größte Stärke liegt in der Fähigkeit Roherz in kleinere Partikel zu verdichten, um so enorme Mengen an Erz transportieren zu können. Es ist möglich, einen Capital Tractor Beam in die Rorqual einzubauen, das Schiff verfügt über einen ansehnlichen Drohnenhangar, ist sprungantriebstauglich und bietet genug Platz für eine Clone Vat Bay. Die Kombination dieser Elemente macht die Rorqual zum idealen Herzstück für Bergbau-Operationen in den Tiefen des Alls.

Karriere

EVE ist eins (wenn nicht DAS) umfangreichste MMO. Daraus resultiert das es massenhaft unterschiedliche "Berufe" gibt, die von einigen hauptberuflich von anderen nur gelegentlich ausgeübt werden. Jeder Job hat seine eigene Spezialisierung und Anforderungen an die Skills und das Equipment. Auch wenn einige Berufe/Aufgaben in einander übergehen so haben sich einige größere Bereiche herauskristallisiert. Dennoch steht es jedem frei eine neue Marktlücke zu entdecken und zu füllen.

Miner

Einer der ältesten Berufe in EVE und meist erste Verdienstmöglichkeit für viele Neulinge ist das Mining. Ein perfekter Miner ist für EVE-Verhältnisse relativ schnell ausgeskillt. Als Grundbaustein der gesamten Wirtschaft in EVE will und kann sie keiner missen. Ohne die Miner, egal ob aktiv oder gelegentlich, gäbe es kaum genug Mineralien um alle anderen Leute mit ihren Schiffen und Modulen auszustatten. Mit einer Hulk als (derzeit) bestes Miningschiff in Kombination mit einem guten Bonusgeber via Orca oder Rorqual wird der Ertrag immens erhöht.

Je näher sich der Miner den Nullsec-Gebieten nähert, desto höher ist sein Einkommen. Mit guter Corp in der Rückhand steigt dann auch kaum das Risiko. In Industriecorporations sind die Miner Rohstofflieferant oder/und für alle weiteren ggf. Iceminer um den Treibstoff für die unterhaltenen POSsen zu erwirtschaften.

→ Bergbau

Spediteur

Umgangsprachlicher 'Hauler' genannt, transportieren sie Waren von A nach B. Sei es als Erfüller der Aufträge von NPCs oder durch Spieler generierte Lieferverträge. Dabei können sie mit dem größten der großen Transporter - dem Frachter - umgehen. Transporter wie die Blockade-Runner geben ihnen dabei mehr Sicherheit bei Transporten in ungesicherten Gebieten.

Transporte im HiSec sind dabei ideal um sie im afk-Modus zu absolvieren. Wenn der Autopilot aktiviert ist kann man getrost seinen RL-Geschäften nachgehen.

Karriere / Miner 62

Händler

Sie beliefern den Markt mit Gütern und schippern das Zeug auch in die entlegensten Winkel des Universums. Dabei verwenden sie die teilweise dieselben Schiffe wie ein Hauler, wobei es unzählige Items gibt die selbst im Shuttle handelbar sind. Als Händler (Trader) verdient man an der Faulheit der andern, denn die meisten haben einfach keine Lust x Sprünge zu machen nur um einen bestimmten Gegenstand ein paar hundert tausend ISK billiger zu bekommen.

Billig kaufen teuer verkaufen ist dabei das Credo. Bei Monopolstellung reicht teuer nicht mehr, da wird's noch teurer verhökert. Durch Versorgung von Kriegsgebieten oder kargen LowSec-Systemen steigert sich deren Einkommen immens. Neben dem Transporthandel kann auch durch lokal versucht werden ein Marktbeherrschung zu erzwingen.

→ Handel in New Eden

Produzent

Produzenten stellen das her, was alle anderen Berufe tagtäglich verheizen. Angefangen von der kompletten T1-Schiffspalette über ausrüstbare Module bis hin zu Munition.

Das Erfinden und bauen der erweiterten Materialien der Tech-II Klasse benötigen tiefergreifende Skills. Im Gegenzug ist dabei wesentlich mehr Gewinn einzufahren, als bei der Tech-I Produktion.

In Corporations und Allianzen bauen sie die Güter zur vergünstigen Abgabe oder zum Selbstkostenpreis. Oder sie suchen sich Händler die sie mit allem Versorgen und die Endprodukte in Massen wieder abnehmen.

Die Skills eines Produzenten erlauben es Erze und Gegenstände ohne Verluste einzuschmelzen um so die darin enthaltenen Mineralien komplett nutzen zu können. Auch das parallele und zügige abarbeiten mehrere Aufträge ist kein Problem.

→ Forschung & Produktion

Mission-Runner

Durch ständiges konsultieren der NPC-Agenten um deren Missionen zu absolvieren kämpfen die Missionsrunner um Loot, Kopfgeld, Belohnung und Loyalitätspunkte. In Corporations versorgen sie die Corpkasse mittels Steuern auf das Kopfgeld. Das Loot wird entweder verkauft oder eingeschmolzen um Munition herzustellen.

In Corps besteht darüber hinaus die Möglichkeit die Missionen in einer Gruppe zu absolvieren um sie so schneller zu erledigen oder jemanden zu haben der hinterher alles einsammelt.

An Skills werden alle grundlegenden Fittingrelevanten beherrscht und die jeweilige Waffe bis hin zur Perfektion. Natürlich ist das Tanken der kompletten Mission kein Problem.

- → Agenten, Missionen, NPCs & Ähnliches
- → Epic Arc

Karriere / Händler 63

Explorer

Die starren Missionen sind dem Entdeckungsreisenden nicht aufregend genug. Er schnappt sich lieber ein Schiff mit Scanausrüstung und sucht die Gefahr und das Abenteuer im unendlichen Welltall. Neben einfachen (NPC)Piratenschießen findet sich auch Baumaterialien für die Erforschung von Blaupausen oder zum produzieren von Rigs. Auf ihren Weg den Gegnern ihrer Schätze zu berauben dringen sie dabei in unerforschte Tiefen des Alls ein. Der Lohn sind dabei Gegenstände mit tollen Begriffen wie Corpii, Dread Guristas oder True Sansha im Namen.

→ Scannen

PvP

PvPer sind Spieler die sich dem Kampf gegen andere Spieler verschrieben haben, dabei ist nicht wirklich ein ISK-Einkommen zu verzeichnen. Vielmehr kämpfen sie um Ruhm und Ehre der Corporation und Allianz. Sie fliegen an der Frontlinie in den Kampf um Schiffe, Module und meistens auch den POD zu verlieren, nur um die Produzenden, Händler und Miner zu beschützen. Das sichert die Selbstversorgung der Corp/Ally.

Die Kampfskills sind dabei bis zur Perfektion geskillt, möglicherweise noch besser als die des Missionrunners. Aber nicht alleine die Skills zählen, sie müssen in der Praxis lernen ihr Schiff zu beherrschen, gute und sinnvolle Settings auszurüsten und wie zu kämpfen ist.

→ PvP - Player versus Player

Pirat

Piraten sind Kämpfer die zu einer Piratencorp gehören oder ihr eigenes Ding machen. Sie greifen überwiegend andere Spieler ohne vorherige Provokation an um entweder das einzusammeln was nach der Schiffszerstörung übrig bleibt oder um kurz vor der Zerstörung aufzuhören und Lösegeld (Ransom) zu verlangen. Ein Pirat, der im Epire (alles über 0.0 Sicherheitsstatus) agiert kann recht bald nicht mehr gefahrlos ins HiSec (über 0,5 Sicherheitsstatus), da sonst die örtliche Polizei oder jeder beliebige Spieler auf sie schießen.

Diverse Merc-Corps (heuerbare Kopfgeldjäger) bieten ihre Dienste auch den verschiedensten Kunden an um Sicherheit, zielgerichtete Zerstörung oder Ähnliches zu verkaufen.

Die Skills zur Verwendung von Modulen wie Webifier oder Scramblern sind diejenigen die sie zuerst erlernen um so ihrem "Beruf" effektiver nachzugehen.

Jedes aktivierte Modul auf ein Ziel lässt sich durch den Klick auf das Symbol neben der Aufschaltung deaktivieren.

Anführer

Sei es als Leiter einer Corporation oder Direktor oder als Befehlshaber in einer Flotte - Anführer ist ein ganz spezieller Posten. Er muss die Fähigkeit haben diese zu leiten und zu organisieren, hat gute Kommunikations-Skills (natürlich nicht trainierbar) und kann die Leute einigermaßen gut "lesen" (das heißt ohne Gesichtsausdrücke und manchmal auch ohne Ton) um sie zu leiten. Eine Führungspersönlichkeit muss er ebenso sein, und umfangreiche Kenntnisse, in dem Gebiet in dem die Corp oder Abteilung spezialisiert ist, besitzen.

Karriere / Explorer 64

Ein CEO wird Corporation Management skillen, insbesondere Skills wie Corporation Management, Ethnic Relations und möglicherweise Megacorp Management. Ein Staffelführer wird seine Leadershipskills pushen um Boni wie Armor/Shield-Stärke, mehr Schiffsgeschwindigkeit oder andere an seine Flottenmitglieder abzugeben.

Ihre Hauptverantwortung ist es, aktiv in EVE zu verweilen, bereitwillig zu kommunizieren und das Ziel der Gruppe im Blick zu haben um sie dahin zu navigieren. Zu den weiteren Aufgaben gehört die Zusammenarbeit der untergeordneten Leute zu unterstützen, neue Mitglieder anzulernen und geringere Aufgaben an andere zu übertragen.

Eins sollten aber klar sein: rechthaberische, aggressive Personen werden weniger Respekt erhalten, als eine sachkundige, hilfreiche. Führungskräfte müssen sich den Respekt verdienen, anstatt zu fordern - so kann dies eine sehr lohnenswerte Aufgabe sein.

- → Flotte
- → Corporation Firma

Agenten, Missionen, NPCs & Ähnliches

Ansehen (Standing)

Beim Ansehen von Spielern zu NPC's gibt es 4 verschiedene: das Ansehen des Spielers zum Agenten, zur NPC-Corp, zur NPC Fraktion und der Sicherheitsstatus.

Bei all diesen Standings gibt es 2 Angaben, das "rohe" Ansehen und das effektive Ansehen. Das rohe ist ganz ohne Skills während beim effektiven Skills wie Diplomatie und Connection mit einrechnet werden, welche das Ansehen noch weiter erhöhen.

Um bessere Agenten nutzen zu können, benötigt man Ansehen zur NPC Corp, für die die Agenten tätig sind und bei manchen auch Skills. Was man genau alles braucht, steht in der Agenteninfo ganz unten.

Mit einem sehr guten Fraktionsansehen ist es auch

möglich, die Agenten aller Corps zu nutzen, für die das Fraktionsansehen ausreicht. So kommt es vor, das man, wenn man ein Fraktionsansehen von 7 hat, Agenten nutzen kann, bei denen man weder persönlich, noch bei deren Corps man mal Missionen gemacht hat.

Der Sicherheitsstatus ist das rohe Ansehen zur Concord.

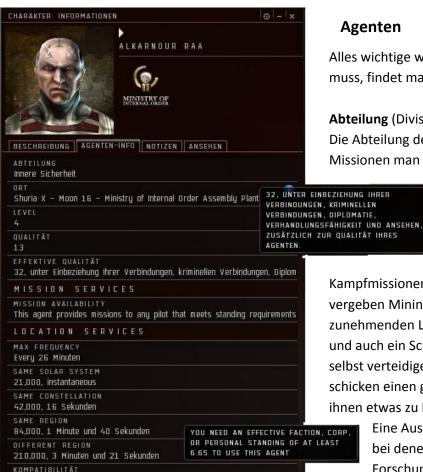
Im Bereich von +0,00 bis +5, welches auch normalerweise das Maximum ist, hat es gar keine Auswirkung. Man sammelt es ganz einfach, indem man NPC Piraten in Asteroidengürteln und Missionen abschießt. Der Sicherheitsstatuszuwachs ist dabei abhängig von den Ratten, die man abschießt. Bei einem Sicherheitsstatus von -0,00 bis -1,99 erscheint man Orange in der Übersicht (Standardeinstellungen).



Sinkt der Sicherheitsstatus noch weiter, kommt eine Meldung beim Betreten von Systemen, das man sich doch bitte von dort entfernen sollte und kurz darauf erscheint die örtliche Navy (nicht CONCORD) und versucht einem aus dem Schiff zu helfen.

- -2,00 bis -2,49 nicht mehr in 1.0 Systeme
- -2,50 bis -2,99 nicht mehr in 0.9 Systeme
- -3,00 bis -3,49 nicht mehr in 0.8 Systeme
- -3,50 bis -3,99 nicht mehr in 0.7 Systeme
- -4,00 bis -4,49 nicht mehr in 0.6 Systeme
- -4,50 bis -4,99 nicht mehr in 0.5 Systeme
- -5,00 bis Flashie forever;)

Ab -5 blinkt man standardmäßig in einem auffallenden Rot (deswegen Flashie). Ab hier ist es anderen Spielern gestatten auf einen zu schießen ohne eingreifen von Concord befürchten zu müssen. Auch das Ei darf hierbei abgeschossen werden, eventuell ausgesetztes Kopfgeld bekommt der, der das Ei abgeschossen hat.



Alles wichtige was man über Agenten wissen muss, findet man in der Info des Agenten.

Abteilung (Division):

Die Abteilung des Agenten sagt aus, welche Missionen man vornehmlich bei diesem zu

> erfüllen hat. So geben einem Agenten der Sicherheit, des Geheimdienstes und des Kommandos fast ausschließlich

Kampfmissionen. Agenten vom Mining vergeben Miningmissionen bei denen man mit zunehmenden LvL auch Gas und Ice minern soll und auch ein Schiff fliegen muss, welches sich selbst verteidigen kann. Logistikagenten schicken einen gerne durch Universum um ihnen etwas zu besorgen oder auszuliefern.

> Eine Ausnahme bilden die R&D Agenten, bei denen startet man einmal einen Forschungsauftrag und die

Forschungspunkte die dieser generiert kommen von ganz allein - man kann bei ihnen nur täglich eine Mission erfüllen - um die täglichen Forschungspunkte zu verdoppeln.

Ort (Location):

Hier ist der Agent zu finden.

You need an effective faction, corp, or personal standing of at least 6.65

Level:

Ein höherer Agentenlevel (und geringe Qualität) bringt mehr ISK, LP's und Standing als ein niedriger level mit höherer Qualität, aber auch schwerere Missionen.

Qualität (Quality)

Die Qualität des Agenten sagt aus, in welchem Maße man mehr ISK und Loyalitätspunkte für eine Mission bekommt.

Die normale Qualität steht von Anfang an fest. Die effektive Qualität wird durch das Ansehen zum Agenten und mehreren Skills, wie man auf den Screenshot sieht, beeinflusst.

Mission Services

Hier stehen 2 Einträge, der eine Lautet immer: "Der Agent vergibt Missionen an Piloten, die die Standing Anforderungen erfüllen" Der zweite Satz steht nur da, wenn man das Ansehen noch nicht erreicht hat. Daraus kann man dann genau ersehen, welches Ansehen gebraucht wird und ob er ggf. noch Skills verlangt.

Location Service:

Diese Dienstleistung bieten nicht alle Agenten an. Damit ist es möglich Spielercharakter innerhalb EVE's suchen zu lassen.

LvL1 Agenten suchen maximal Konstellation LvL 2 Agenten suchen maximal Regionsweit LvL3/4 Agenten suchen maximal Universums weit

Diese brauchen dafür eine bestimmte Zeit und verlangen je nach Entfernung der gesuchten Person auch mehr Lohn.

Skills

..die Einfluss auf Qualität und Ansehen und den Verdienst bei NPC's haben, sind:

Social = 5% höhere Verbesserung des Ansehenzuwachses pro Skill LvL.

Negotiation = Verbessert die effektive Qualität der Agenten. 5% mehr Bezahlung für Agentenmissionen je Skillstufe.

Fast Talk = 5% Bonus auf die effektive Erhöhung des Sicherheitsstatus.

Connection = 4% Bonus auf das effektive Ansehen bei befreundeten NPC-Corporations und -Fraktionen je Skillstufe. Nicht kumulativ mit "Diplomacy" oder "Criminal Connections".

Criminal Connection = 0,4 Bonus auf das effektive Ansehen bei NPCs mit niedrigem Ansehen bei CONCORD. Nicht kumulativ mit "Diplomacy" oder "Connections".

Diplomacy = 0,4 Bonus auf das effektive Ansehen gegenüber feindlichen Agenten je Skillstufe. Nicht kumulativ mit "Connections" oder "Criminal Connections".

Die Skills **Trade**, **Political**, **Military**, **Labor**, **High Tech**, **Financial** und **Bureaucratic Connection** haben alle die gleiche Wirkung: "Verbessert die Anzahl der erhaltenen Loyalitätspunkte um 5% je Skillstufe", welche den Bonus nur für bestimmte Abteilungen geben, die man in der Skillinfo ersehen kann.

DED Connection = dieser Skill existiert nicht mehr, er ist nur noch in der Datenbank vertreten.

Agentensuche

- → Die Agenten gliedern sich in 5 Level bei je 41 Qualitätsstufen (Q-20 bis Q+20). Bis Level 1 Qualität 0 kann man jeden Agent jeder Fraktion ansprechen. Für jeden besseren Agenten benötigt man dann entsprechendes Ansehen (Standing). Aus der nebenstehenden Tabelle kann das erforderliche Ansehen abgeleitet werden.
 - → Such Dir eine NPC-Corp für die Du gerne fliegen würdest:

Öffne dein eigenes Char-Fenster (oberster Button in der linken Leiste), gehe zu "Standings" und suche Dir Deine Fraktion raus (Amarr, Caldari oder was auch immer). Wenn Du Dir die Infos der Fraktion anzeigen lässt, findest Du einen Reiter mit den Membercorps dieser Fraktion. Such Dir eine raus die Dir gefällt und sieh Dir die Infos an. Dort gibt es wiederum einen Reiter mit den Agenten dieser Corp. Such Dir dort einen Agenten raus der verfügbar ist und nicht am anderen Ende der Galaxis sitzt.

→ benutze die Map:

Wenn Du irgendeinen Agenten in Deiner unmittelbaren Umgebung suchst ist die Map das Mittel der Wahl. Öffne die Map mit F10 und stell sicher dass Du in der Sternenkartenansicht bist. Es sollte sich auch ein neues Menü Fenster geöffnet haben. Dort gehe zu "Sternenkarte" – "Sterne" – "Meine Informationen" – "Meine verfügbaren Agenten". Die Map sollte jetzt lauter grüne Punkte zeigen. Jeder davon ist ein Sonnensystem in dem es einen oder mehrere Agenten gibt die für Dich verfügbar sind. Bewege die Maus über einen der Punkte, um Informationen über die Agenten in diesem System zu erhalten. Such Dir einen in Deiner Nähe aus und fliege hin.

- → Internet-Seiten helfen auch bei der Agentensuche:
- http://www.eve-agents.com/
- http://agents.eve-commander.com/

			Agenter	ı Level		
		1	2	3	4	5
	-20	-1	1	3	5	7
	-19	-0,95	1,05	3,05	5,05	7,05
	-18	-0,9	1,1	3,1	5,1	7,1
	-17	-0,85	1,15	3,15	5,15	7,15
	-16	-0,8	1,2	3,2	5,2	7,2
	-15	-0,75	1,25	3,25	5,25	7,25
	-14	-0,7	1,3	3,3	5,3	7,3
	-13	-0,65	1,35	3,35	5,35	7,35
	-12	-0,6	1,4	3,4	5,4	7,4
	-11	-0,55	1,45	3,45	5,45	7,45
	-10	-0,5	1,5	3,5	5,5	7,5
	-9	-0,45	1,55	3,55	5,55	7,55
	-8	-0,4	1,6	3,6	5,6	7,6
	-7	-0,35	1,65	3,65	5,65	7,65
	-6	-0,3	1,7	3,7	5,7	7,7
	-5	-0,25	1,75	3,75	5,75	7,75
	-4	-0,2	1,8	3,8	5,8	7,8
4	-3	-0,15	1,85	3,85	5,85	7,85
Itä	-2	-0,1	1,9	3,9	5,9	7,9
(na	-1	-0,05	1,95	3,95	5,95	7,95
Agenten Qualität	0	0	2	4	6	8
nte	1	0,05	2,05	4,05	6,05	8,05
\ge	2	0,1	2,1	4,1	6,1	8,1
4	3	0,15	2,15	4,15	6,15	8,15
	4	0,2	2,2	4,2	6,2	8,2
	5	0,25	2,25	4,25	6,25	8,25
	6	0,3	2,3	4,3	6,3	8,3
	7	0,35	2,35	4,35	6,35	8,35
	8	0,4	2,4	4,4	6,4	8,4
	9	0,45	2,45	4,45	6,45	8,45
	10	0,5	2,5	4,5	6,5	8,5
	11	0,55	2,55	4,55	6,55	8,55
	12	0,6	2,6	4,6	6,6	8,6
	13	0,65	2,65	4,65	6,65	8,65
	14	0,7	2,7	4,7	6,7	8,7
	15	0,75	2,75	4,75	6,75	8,75
	16	0,8	2,8	4,8	6,8	8,8
	17	0,85	2,85	4,85	6,85	8,85
	18	0,9	2,9	4,9	6,9	8,9
	19	0,95	2,95	4,95	6,95	8,95
	20	1	3	5	7	9

Abteilung



Neben dem Level und der Qualität unterscheiden sich die Agenten auch in deren Abteilung (Division). Jede Gruppe gibt dabei gehäuft eher Transportmissionen oder eventuell auch eher Missionen deren Hauptziel das Erledigen der NPCs ist.

		Missionstypen					Connection					
							<u>=</u>	sch		>	_	
Abteilung (de)	Division (eng)	Encounter/Kill	Courier	Mining	Trade	Bureautic	Financial	High Tech	Labor	Military	Political	Trade
		Raumverwerfung	Transport	Bergbau	Handel	Bu	Fin	Ξ	Lak	Ξ	Po	Tra
Buchhaltung	Accounting	8,77%	91,23%	0,00%	0,00%		Χ					Χ
Verwaltung	Administration	76,14%	23,58%	0,00%	0,28%	Χ					Χ	
Beratung	Advisory	51,07%	46,79%	0,71%	1,43%			Χ			Χ	
Archiv	Archives	6,16%	92,48%	0,68%	0,68%	Χ		Χ				
Raumvermessung	Astrosurveying	58,66%	37,01%	1,97%	2,36%				Χ	Χ		
Führung	Command	95,72%	4,09%	0,19%	0,00%					Χ	Χ	
Vertrieb	Distribution	20,43%	79,24%	0,00%	0,33%		Χ					Χ
Finanzen	Financial	29,91%	70,09%	0,00%	0,00%	Χ	Χ					
Aufklärung	Intelligence	83,82%	10,11%	0,00%	6,07%			Χ		Χ		
Innere Sicherheit	Internal Security	98,37%	1,51%	0,00%	0,12%	Χ				Χ		
Recht	Legal	83,82%	16,18%	0,00%	0,00%		Χ				Χ	
Fertigung	Manufacturing	10,61%	82,42%	3,65%	3,32%			Χ	Χ			
Mar <mark>keting</mark>	Marketing	43,08%	56,92%	0,00%	0,00%		Χ					Χ
Bergbau	Mining	23,85%	41,06%	27,75%	7,34%				Χ			Χ
Personal	Personnel	65,77%	33,99%	0,24%	0,00%	Χ			Χ			
Produktion	Production	6,43%	90,83%	2,46%	0,28%				Χ			Χ
Öffentlichkeit	Public Relations	61,02%	38,64%	0,34%	0,00%		Χ				Χ	
Forschung & Entwicklung	R&D	0,00%	46,48%	0,00%	53,52%							
Sicherheit	Security	96,15%	3,69%	0,00%	0,16%					Χ	Χ	
Lager	Storage	19,18%	78,77%	0,00%	2,05%	Χ						Χ
Überwachung	Surveillance	93,35%	6,51%	0,00%	0,14%			Χ		Χ		

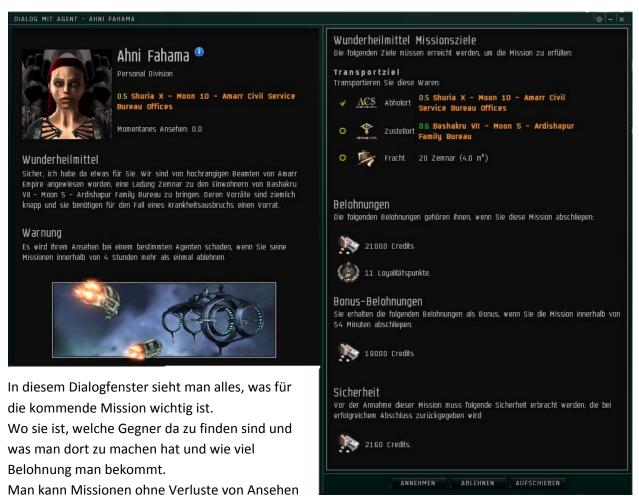
In der Skillgruppe 'Soziales' (Social) sind einige nützliche Skills zu finden - die sogenannten Connection-Skills. Diese machen das Missionenfliegen effektiver, da die entsprechenden Agenten ihre Belohnung an Loyalitätspunkte um 5% je Skilllevel aufstocken. Für jede Abteilung gibt es zwei passende Connection-Skills.

Zusätzlich gibt es noch Storyline-Agenten die sich auch in die oben genannten Abteilungen eingliedern. Event-Agenten sitzen überwiegend in COSMOS gebieten und geben jedem Piloten in EVE nur einmal eine Mission, dafür gibt es bei Erfüllung zum Beispiel seltene Blaupausen für die verschiedensten Module.

Die Missionsreihen der Epic-Arc-Agenten sind auch abwechslungsreich und führen einen von simplen Transporten über Abschussmissionen bis hin zu aufwendigen Hacking und Analyzing-Aufgaben (→ Signaturen, Epic Arc).

Mission

Am Anfang jeder Mission, geht man zu einem Agenten und spricht ihn an und fragt nach einer Mission.



ablehnen und mit der nächsten fortfahren, das geht allerdings nur alle 4 Stunden je Agent.

Je nachdem gegen wen man in die Missionen geht, sollte man sich bei Zeiten mit den Schadensarten vertraut machen, welche die NPC's austeilen bzw. welche man am besten gegen diese verwendet. Diese werden zum einen bei EvE-Survival mit angegeben oder auf verschiedenen anderen Seiten.

(z.B.: http://eve-online.mdcw.de/html/Schaden.htm)

Sobald man die Mission angenommen hat, rüstet man sein Schiff für die Mission aus, wenn man das nicht bereits schon erledigt hat und fliegt in das System, wo diese stattfindet. Der Agent hat einen Bookmark in dem System hinterlegt, zu dem man nun mittels Rechtsklick → warpen zu... gelangt. Dort angekommen, schaltet man die erscheinenden Gegner auf und fängt an, sich durch diese durch zu arbeiten. Missionen die im offenen Raum stattfinden (die wo kein Acceleration gate davor ist) können auch auf Entfernung angewarpt werden. Strg + Linksklick zum Aufschalten ist in Missionen sehr nützlich um recht zügig die Gegner aufzuschalten.

Ab LvL3 Missionen findet dann auch vermehrt Electronic Warfare Einzug in die Missionen, d.h. dass die NPC's anfangen zu webben (Alle, Schiff zu verlangsamen), scramblen (Alle, Warp stören), nossen (Blood raider, Energie absaugen), dampen (Serpentis, Aufschaltreichweite und -geschwindigkeit reduzieren), jammen (Guristas, Aufschaltung stören), target painten (Angels, Signatur vergrößern), Tracking disrupten (Sansha, Nachführgeschwindigkeit der Waffen reduzieren).

Des Weiteren gibt es in vielen Missionen Auslöser (Trigger), die einen weiteren Spawn triggern und so mehr Gegner aufs Feld holen.

Welche das genau sind, lernt man entweder mit der Zeit und durch Schmerz, oder man schaut unter Eve-Survival.org (eng) nach.

Wenn man dann das Ziel der Mission erfüllt hat, sammelt man ggf. noch den Missionsgegenstand ein, welcher sich in der Regel in einem Container neben dem letzten geplatzten NPC Schiff befindet.

Wichtig ab LvL4 Agenten:

Es ist mit der Zeit ein Volkssport in EvE geworden, die Missionrunner in ihren Missionen auszuscannen und entweder nur die Wracks zu salvagen oder manche räumen diese auch gleich mit aus. Sie werden zwar dadurch angreifbar, aber die meisten rechnen sogar damit und haben entsprechend Freunde oder PvP-Schiffe in der Gegend um dem Missionrunner dann gleich sein Schiff von außen zu zeigen.

Salvagen & Looten

Unter Salvagen versteht man bei EVE-Online das verwerten von Wracks und looten ist das Sammeln der zurückgelassenen Ausrüstung aus den Wracks.

Mit gehaltener Strg-Taste werden angeklickte Objekte aufgeschalten.

Anfangs ist es in der Regel noch möglich, auf den Schiffen die Ausrüstung zum Salvagen mitzuführen, wobei man für diese Slots schnell auch andere Verwendungszwecke findet. Diese Ausrüstung beinhaltet mindestens einen:

"Tractor Beam" zum Heranziehen der Wracks und "Salvager" zum Verwerten der Wracks.

Die Vorgehensweise ist von Spieler zu Spieler unterschiedlich, die meisten nutzen ein schnelles Schiff mit viele High und Low-Slots zusätzlich zu ihrem Missionsschiff.

Dabei werden während der Mission Bookmarks (Lesezeichen) in jeder der Etappen (Stages) der Mission gemacht, die Mission beim Agenten beendet, so dass man die Bookmarks mit dem "Aufräumschiff"anfliegen kann.

Jetzt geht man genauso vor, wie man vorher die NPC's zerlegt hat, man schaltet die Wracks auf, zieht sie mit den Tractor Beams ran und aktiviert die Salvager auf die Wracks, sowie die Ausrüstungen aus den Wracks holen und in den eigenen Frachtraum ziehen.

Das wiederholt man nun sooft, bis alle Wracks und Container weg sind.

Wichtig:

Wracks und Container bleiben nur maximal 2h, nach ihrer Generierung (je nach Auslastung des Systems), bestehen und verschwinden danach.

Loyalitätspunkte

Die Loyalitätspunkte die man für jede der Missionen bekommt sind natürlich nicht nutzlos, denn man kann sie in den Shops auf den betreffenden NPC Stationen eintauschen.

Wenn man dockt gibt es in dem
Stationspanel einen General hinter
dem sich der Shop verbirgt.
Dann bekommt man eine Auflistung
von allen Items die es im Shop dieser
Corp gibt. Nicht alle Corps haben die
gleichen Items im Angebot, so bieten
Militärcorps eher Equip für den Kampf
an, während Miningcorps die
Implantate zum minern anbieten.
Wieviele Lp's man hat, kann man im
Logbuch unter dem Reiter
Agenten → Loyalitätspunkte
nachschauen.

Was ein Item im LP Shop kostet steht direkt daneben.



Außer nur ISK und Loyalitätspunkte verlangen einige Angebote auch Hundemarken (Dog Tags, Insignia, Erkennungsmarken). Diese findet man in Missionen, die gegen gegnerische Fraktionen gehen. Diese Tags muss man 'teuer' bezahlen, denn solche Missionen senken auch mehr oder weniger stark das Ansehen gegenüber der gegnerischen Partei; bestes Beispiel sind Kampf-Storyline-Missionen oder "Feinde im Überfluss" (Amarr gegen Gallente). Die Hundemarken können auch gegen ISK an NPC-Käufer verkauft werden, bzw. für den Eigenbedarf im LP Shop von anderen Spielern aufgekauft werden.

Neben dem LP-Shop der bekannten NPCs gibt es auch noch den LP-shop der Milizen. Wenn man im FW (→ FW - Factional Warfare) für eine der vier Milizen fliegt sammelt man auch dort LP und kann diese wiederum gegen Gegenstände eintauschen an die man sonst nicht gelangen würde. Beispiele dieses Shops sind die Factionvarianten der Tier 1 BS.

- http://www.ellatha.com/eve/LP-Stores
- http://joonicks.eu/eve/lpstore.php

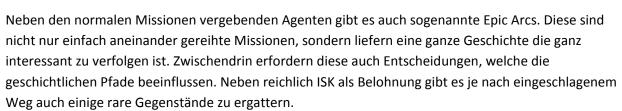
Gelbe Container und Wracks gehören jemanden. Wenn man daraus etwas entnimmt ist man für den Besitzer und seine Corp als Dieb markiert und kann 15 Minuten lang angegriffen werden.

Wracks

Anhand des Symbols des Wracks erkennt man dessen Status:

- o gelbes Viereck = fremder Container
- weißes Viereck = eigene Container
- **blaues Viereck** = aufgegebener Container
- gelb und gefüllt = fremdes Wrack, man hat noch nicht reingeschaut und da ist etwas drin
- gelb und leer = fremdes Wrack, man hat noch nicht reingeschaut und da ist nix drin
- dunkelgelb und gefüllt = fremdes Wrack, man hat schon rein geschaut und da ist etwas drin
- dunkelgelb und leer = fremdes Wrack, man hat schon rein geschaut und es ist nix mehr drin
- weiß und gefüllt = eigenes Wrack, man hat noch nicht reingeschaut und da ist etwas drin
- weiß und leer = eigenes Wrack, man hat noch nicht reingeschaut und da ist nix drin
- grau und gefüllt = eigenes Wrack, man hat schon rein geschaut und da ist etwas drin
- grau und leer = eigenes Wrack, man hat schon rein geschaut und es ist nix mehr drin
- **blau und gefüllt** = aufgegebenes Wrack, man hat noch nicht reingeschaut und da ist etwas drin
- blau und leer = aufgegebenes Wrack, man hat noch nicht reingeschaut und da ist nix drin
- dunkelblau und gefüllt = aufgegebenes Wrack, man hat schon rein geschaut und da ist etwas drin
- dunkelblau und leer = aufgegebenes Wrack, man hat schon rein geschaut und es ist nix mehr drin

Epic Arc



Um eine solche Arc zu starten braucht man zu der jeweiligen Corporation des Startagenten ein Ansehen von mindestens 6.8.

Caldari Handlungsbogen: "Penumbra"

Im Kernland des Staates kommen Spannungen zwischen Corporationen zum Vorschein, als Nugoeihuvi einen Schritt unternimmt, um an schnelle ISK zu gelangen und Ihr müsst entscheiden, wem ihr traut und wen ihr betrügt. Die moralische Ungewissheit zieht sich bis zum Ende, wo der Spieler beginnt, eine noch dunklere Seite der Corporationseigennutzes und dem andauernden Konflikt in Black Rise zu enträtseln.

Belohnung

Pfad Home in Peace: 25 Million Isk Belohnung **Pfad Slipping Away**: Hyasyoda Mobile Laboratory

→ Aursa Kunivuri von ,Expert Distribution Warhouse' in Josameto

Amarr Handlungsbogen: "Right to Rule"

Seit über einem Jahrhundert unterhält das mächtige Amarr Imperium einen brüchigen Frieden mit der rätselhaften Sansha's Nation. Aber die Sansha dringen weiter in den Amarrraum ein, ohne Warnung oder Erklärung. Kandus Sandar, Agent des Ministry of Internal Order wirbt Euch an, um sein erster Ermittler zu sein, um Pläne zu enthüllen und Bedrohungen auszumerzen, so wie es nur ein Kapselpilot tun kann.

Belohnung

Pfad Interrogation: Catching the Scent - Amarr Navy Modified "Noble" Implant **Pfad Silence Rahsa**: The Nation's Path - Sansha Modified "Gnome" Implant

→ Karde Romu von , Ministry of Internal Order Assembly Plant' in Kor-Azor Prime



Gallente Handlungsbogen: "Syndication"

In den Außenbereichen des Gallenteraumes, werdet Ihr für die Mission angeworben, den Sohn eines Föderationsabgeordneten auf seinem Weg zu einer Holoreelaufnahme zu eskortieren. Unterwegs wird der Junge von Piraten gekidnappt. Die Jagd ist eröffnet und Ihr müsst die schäbigeren Teile der freizügigen Gallentegesellschaft betreten, um ihn zu finden. Auf dem Weg trefft Ihr auf darin verwickelte Scope-Reporter, neureiche Minmatarbanden, pensionierte Fleischhändler und dubiose Black Eagle, welche Euch auf Eurer Suche nach dem verschwundenen Jungen täuschen.

Belohnung

Pfad Everybody Has a Price: Syndicate Cloaking Device **Pfad Safe Returns**: Black Eagle Drone Link Augmentor

→ Roineron Aviviere von ,Impetus Publisher' in Dodixie

Mimatar Handlungsbogen: "Wildfire"

Der Brutor Tribe unterstützt eine geschichtliche Forschungsunternehmung, welche von der Republic University unternommen wird, ein Schritt, der durch die Anwesenheit eines schlagkräftigen und kompetenten Kapselpiloten – also, Euch – unterstützt werden soll. Weil ihnen mehrmals der Zugriff auf ein wichtiges geschichtliches Artefakt verwehrt wird, sind die Akademiker in einen permanenten Kampf verwickelt, eine antike Wahrheit aufzudecken, und es wird Eure Mission sein, ihnen zu helfen. Die Geschichten eroberter Zivilisationen werden von den Siegern nur selten vollständig erzählt und viele Organisationen werden ihr Möglichstes tun, um diese Dinge so zu belassen.

Belohnung

Pfad Retraction: RSS Core Scanner Probes **Pfad Revelation**: 25 Million Isk Belohnung

→ Arsten Takalo von ,Brutor tribe Treasury' in Frarn

Handel in New Eden

EvE, unendliche Weiten, Welten - die nie ein POD zuvor betreten hat achso, das war ja eine andere Geschichte.

EVE bietet unzählige spielerische Möglichkeiten. Zum einen wieweit man mit der "Umwelt" interagieren kann, Missionen, PvP an jeder Ecke, Handel . . .

Handel, genau darum soll es hier gehen. Der Wirtschaftskreislauf ist ein perfektes Ebenbild des im RL anzutreffenden. Bis auf ganz wenige Ausnahmen wird der Markt komplett von Spielern kontrolliert. D.h. Player kaufen Mineralien, produzieren, verkaufen, zwischenverkaufen, verbrauchen sämtliche Items selbst. CCP (der Entwickler) hat bereits einen Wirtschaftsprofessor eingestellt der die Wirtschaft in EVE aktiv verfolgt und viertel-jährig einen Newsletter über die wichtigsten Zahlen rausgibt.

Die hier geschriebenen Worte geben keine Garantie auf Richtigkeit und/oder Vollständigkeit und/oder als Versprechen immer Erfolg zu haben. Es ist klar dass einige die hier genannten Artikel ausprobieren werden und somit die Konkurrenz zu groß wird, was natürlich den Gewinn schmälert. Allerdings sollen hier nur einige Ideen aufgeworfen werden wie/welche Überlegungen denn man anstellen kann/sollte wenn man sich im Markt-PvP (ja auch im Markt herrscht Krieg) beteiligen möchte.

Allgemeines

Traden ist eine Beschäftigung die einfach mal so nebenher laufen kann und obendrein noch ordentlich Kohle bringen kann.

Als Neuling stellen sich da wohl am häufigsten die Fragen WIE, WO, WOMIT?? Nach und nach sollen die nächsten Seiten ein wenig Licht in das Mysterium Handeln bringen.

Viel zu oft ist zu lesen, das man viel Geld haben muss um Handeln zu können – FALSCH!! Selbst die von Anfang an mitgegebenen 5'000 ISK lassen sich auf viele Varianten einsetzen. Des Weiteren ist die erste Million relativ schnell errungen (nicht so langwierig wie im RL ;-)) und somit auch ein kleiner finanzieller Spielraum. Es gibt mehr als genug Items die weniger als eine Million kosten und zum Handeln prädestiniert sind. Sicher, mit mehr Geld auf dem Konto lässt sich komfortabler handeln, aber Gewinn – und darum geht es beim handeln ja – macht man mit jedem eingesetzten ISK. Weiterhin heißt es auch immer, dass man einen übergroßen Hauler (Transportschiff) braucht um auch die Waren transportieren zu können – wieder FALSCH!!

Skillbücher oder Salvagingparts (um nur einige zu nennen) sind alles Gegenstände die kaum Platz beanspruchen und selbst im Shuttle transportierbar sind (und Shuttle kann JEDER fliegen!) und sollte ein Item auch mal etwas größer sein, so reicht öfters trotzdem noch eine Fregatte.

Strategien

Beim Handeln selbst können verschiedene Taktiken angewendet werden, die gebräuchlichsten im Folgenden. Einige Arten können natürlich untereinander auch kombiniert werden.

A) Regionshandel

Ein sehr aufwändiges Verfahren ist der Regionshandel, dafür kann er im Gegenzug sehr lohnenswert sein. Das Grundprinzip in EvE ist, dass man immer nur Einsicht in die Preise einer Region hat. Macht man nun eine Runde durch verschiedene Systeme und notiert sich dazu die Preise (und ggf. Orte) einiger favorisierten Artikel, wird man teilweise einen recht großen Preisunterschied in den Sell-Order ausmachen können.

In dem Fall heißt es nun Zuschlagen bevor es ein anderer tut. Also in einer Region wo man dieses Teil günstig gesehen hat erstehen und in die Region befördern in der es den meisten Umsatz bringt. Auch das Versorgen von nicht so üppig im Markt bedienten Systemen kann sich lohnen, da man sich in dem Falle das ständige Ändern der Preise gegenüber der Konkurrenz entledigt und außerdem höhere Gewinne erwirtschaftet, da man ja (nahezu) alleiniger Anbieter in diesem Gebiet ist. Als kleiner Monopolist reicht es schon, wenn sich im Umkreis von fünf Systemen kein anderer Anbieter befindet.

Tradinglevel: medium

Aufwand: medium bis hoch
Geldfluss: je nach Bedarf zügig
Geldmittel: minimal bis ultimo

B) Diktator

Eine weitere Handelsmöglichkeit ist das aufkaufen aller anderen verfügbaren Angebote und dann alles zu seinen eigenen Wunschpreis reinstellen (ein neuer Preisdiktator wurde geboren). Beispiel am Item XYZ:

Im Markt stehen folgende Order:

Menge	Preis
5	67′533,22
1	67′533,38
15	68'000,00
45	69'999,99
613	105′312,56

Vorgehen: alle Gegenstände unter 70k aufkaufen und zum neuen Preis von z.B. 104'400,00 ISK wieder reinstellen.

66 104'400,00 613 105'312,56

...

Investitionskosten ca. 4,58mio ISK; im Verkauf 6,9mio ISK; macht einen Gewinn von ca. 2,3mio ISK.

Tradinglevel: medium Aufwand: gering

Geldfluss: je nach Bedarf zügig

Geldmittel: je nach Item medium bis ultimo

C) Bedarfsdeckung

Wie in der Methodik des Regionshandels fliegt man durch mehrere Regionen, vergleicht aber zusätzlich noch die Buy-Order. Ist nun in irgendeinem Falle die Buy-Order höher als die Sell-Order so hat man genau die Differenz als Profit zu verzeichnen.

Das beste Beispiel dieser Kategorie sind wohl die so genannten Trade-Goods. Dies sind Waren, die von NPCs vertrieben werden und keinen besonderen Nutzen im Spiel haben. Andere NPCs kaufen ebendiese Waren für einen etwas höheren Betrag wieder auf. Die Preise passen sich dynamisch an, soll heißen wenn jetzt der verfügbare Stapel an Items aufgekauft wurde, wird der Preis auf dieser Station höher (größere Nachfrage = höherer Preis). Ebenso gilt das für den Aufkaufort: ist die Kauforder erfüllt sinkt der Preis (viel Ware = niedriger Preis). Die NPC-Order füllen sich immer automatisch, die Stapelgröße gibt die maximal gleichzeitig handelbare Menge an. NPC-Kauforder im Lowsec zahlen meist besser als die im Hisec ansässigen. Über mehrere DownTime's werden die NPC-Preise auf Standartwert resetet.

Etliche dieser Trade-Goods verlangen einiges an zur Verfügung stehenden Laderaum, was einen Frachter oder zumindest ein Transportschiff notwendig macht.

Tradinglevel: medium Aufwand: medium Geldfluss: instant

Geldmittel: minimal bis ultimo

D) Kauforder

Am günstigsten bekommt man seine Ware direkt vom Produzenten. Hat man aber keinen Direktkontakt zu einem so geht man halt den Umweg über den Markt durch das Setzen von Kauforder (Buyorder). Der hier zugrunde liegende Nachteil ist, dass man zusätzlich Maklergebühren zu bezahlen hat, die aber durch Skills und Standing zur Station minimiert werden können. Weiterhin muss man in diesem Fall auf seine Güter warten – hier kommt die Geduld eines jeden Händler zum Tragen.

Tradinglevel: medium Aufwand: medium Geldfluss: träge

Geldmittel: minimal bis ultimo

E) Schrott ?!?

Was soll diese Kategorie wohl sagen?

Ganz einfach: alles lässt sich zu Geld machen!

Im Einzelnem sind hier die Gütern zu nennen, die die Missionsrunner für wertlos befinden und "entsorgen" – idealerweise über die Buyorder die einem selbst gehört :-)

Die Ideale Herangehensweise um einen solchen Ort zu finden ist in der Rubrik Tradehubs beschrieben. Um zu ermitteln welche Items überhaupt gehen empfiehlt es sich mal selbst ein paar (10-20) Missionen bei dem dortigen Agenten zu fliegen und zu looten, oder einem Corpmember hinterherlooten. Die gesammelten Werke dieser Aktion heißt es dann zu analysieren und die Artikel raussuchen die am meisten vertreten sind, einigermaßen etwas Wert sind und im Markt nicht allzu kampfintensive Buyorder zu finden sind.

Die nun superbillig eingekauften Waren verkauft man nun wieder gewinnbringend, was allerdings wohl eher träge vollzogen wird. Besser ist es dann diese Waren einzuschmelzen (refinen) und die daraus gewonnenen Mineralien in den Markt zu werfen.

Tradinglevel: medium Aufwand: medium

Geldfluss: medium bis träge Geldmittel: minimal bis ultimo

F) Stationshandel

Das Deluxemodell des Handels ist es auf einer Station seine Geschäfte zu erledigen.

Diese Art seine Brötchen zu verdienen verlangt erweiterte Marktkenntnis und viel Flexibilität. Geduld und Ausdauer gepaart mit einer Portion Glück ist hier das A und O. Das Prinzip dagegen ist recht einfach: Kaufen (per Kauforder) und verkaufen (per Sellorder) auf einer Station erspart einem das zeitaufwändige Transportieren der Güter. Dafür bieten sich besonders die Tradehubs (siehe weiter unten) an, denn da ist das Handelsvolumen größer als an anderen Orten. Allerdings ist die Gewinnspanne dadurch meist nicht sehr hoch, was aber die großen Margen ausgleichen. Größere Liquidität hat bei dieser Art zu handeln wesentliche Vorteile, da man sich gleichzeitig um mehrere Items kümmern kann.

Die oben genannte Geduld ist erforderlich, da in den Tradehubs sehr gerne die Leute ihre Order um 0,01 ISK über/unter das eigene Gebot ändern. Deswegen kommt auch die Ausdauer zum Tragen – ein hartnäckiger Kampf kann für sich entschieden werden wenn der Konkurrent aufgibt. Und zu guter letzt das Glück, das hat man wenn auf einmal die eigene Buyorder zur Gänze erfüllt wurde oder die eben in den Markt gestellten Waren instant weggekauft wurden.

Tradinglevel: hoch

Aufwand: medium bis hoch
Geldfluss: instant bis schleppend

Geldmittel: ultimo

Die Einstufung des Tradinglevels soll keineswegs vor der Art des Handelns abschrecken, er gibt nur den Aufwand und die notwendigen Kenntnisse im Gesamten wieder. Am Aufwand zeigt sich inwieweit und wie oft man selbst Hand anlegen muss, also ständig Kauforder ändern oder stupides Systemgehopse. Der Geldfluss-Indikator soll anzeigen wie schnell man mit Gewinn rechnen kann - alles unter der Voraussetzung man hat sich bei der Itemsfestlegung nicht allzu blöde angestellt. Und zu guter letzt die Geldmittel die Idealerweise vorher schon vorhanden sind um effektiv die jeweilige Art zu Handeln auszuüben.

Wie immer alle Angaben ohne Gewähr - die Bewertungen sind eine Einschätzungen, es ist durchaus möglich, dass der eine oder andere zu einer differenzierten Abstufung tendiert.

X) Betonpfeiler

Als Noob eignen sich besonders Skills als Handelsware. Der Vorteil: jeder braucht Skills und die NPCs decken nicht alle Gebiete (Regionen) ab und zum Transport derer reicht ein Shuttle. Weiterhin bietet sich an die Skills an Tradehubs zu verkaufen, trotz dass eine NPC-Sellorder nur einige Sprünge entfernt ist.

DENN: Die Pod-Piloten sind faul! Sie wollen alles von einem Punkt (am besten dort wo sie gerade sind) sofort erstehen.

Um mal ein Beispiel zu nennen:

die ganze Reihe der Ore-Processing-Skills

- * Variante A: Region suchen wo es die nicht gibt und örtlichen Tradehub suchen und versorgen → Verkaufspreis so ca. 150-300% über Einkaufspreis (Abhängig von örtlichen Besucherzahlen, Nötigkeit des Skills, Konkurrenz, . . .)
- * Variante B (am Beispiel Jita): wenn der Skill bei den NPCs (Kisogo) 90k ISK kosten, dann lässt der sich locker für 120k ISK in Jita verhökern, eben weil die Leute zu faul sind → Verkaufspreis ca. 120-130% gegenüber Einkaufspreis, dafür aber mehr Verkäufe im selben Zeitraum wie Variante A → mehr Umsatz Auch logisches Denken führt zu neuen Einnahmequellen. Jede Rasse hat einen spezialisierten Waffentyp (Gallente: Hybrid, Drohnen; Amarr: Laser; . . .) diese brauchen natürlich auch Skills. Und besonders die Specialisationsskills sind nicht überall zu finden. Wenn sich nun ein Amarr in den Minmatar-Raum verirrt hat und ihm gerade da einfällt, er könnte ja mal die Spezialisierung skillen, dann ist dass *die* Möglichkeit ein Geschäft zu machen.

Das Handeln ist natürlich nicht auf Skills beschränkt andere Items wie Module jeder Art, Munition und/oder TradeGoods bieten ein reichhaltiges Angebot aus denen man sich halt nur die Rosinen picken muss. Deswegen ist es das Beste sich 2 oder 3 (später sicher mehr) verschiedene Items raussuchen und diese in verschiedenen Regionen vergleichen. Preishits und -wucher aufschreiben und dann so schnell wie möglich die Orte, wo die Waren rar sind versorgen und immer einen Schritt schneller als die Konkurrenz sein.

Fertigkeiten

Wie sangen die Beatles einst "All you need is SKILL " (so oder ähnlich)

Es gibt diverse Tradeskills die das Händlerleben einfacher gestalten. Zum einen die Skills, die die Marktslots erhöhen: je Level **Trade** +4; **Retail** +8; **Wholesale** +16; **Tycoon** +32; das machen in Summe maximal 300 Marktorder plus die 4 von Anfang an gegebenen.

Zum Sparen eignen sich die Skills **Accounting** (-10% Transaktionssteuer je lvl) und **Broker Relations** (-5% Steuer auf kosten Marktordererstellung), letzterer lässt sich noch mit Standing zur Station verbessern. Gerade im Weltall oder mehrere Systeme weg aber trotzdem ein Gegenstand verkaufen? Kein Problem: **Marketing** hilf da weiter, für jedes Skilllevel dürfen die Items, die man verkaufen will weiter weg sein. Kaufen kann man regionsweit sofort alles was da ist, aber um eine Kauforder zu erstellen die nicht auf derselben Station sein soll wie man selber ist, dazu braucht man **Procurement** - je höher der lvl, desto weiter weg darf die Wunschstation sein. In Kombination dazu gibt es den Skill **Visibility**, denn wenn die erstellte Order ein bestimmtes Gebiet abdecken soll (System, 1 jump, 2 jumps, . . .) dann muss dieser erlernt werden.

Und der wichtigste Skill dieser Kategorie: **Daytrading** - dieser ermöglicht seine eigenen Order von der Ferne zu ändern, d.h. man kann seine Missions machen und nebenbei noch die Marktgeschäfte erledigen (in Kombination mit den anderen Skills umso besser und effektiver).

Bleiben noch 3 weitere Skills übrig; zwei davon sind für mehr Verträge (einmal Corp: **Corporation Contracting**, einmal selbst: **Contracting**) und ein weiterer senkt die Hinterlegungsgebühr für Marktkauforder (**Margin Trading**).

Steuern

Wie bereits im vorangegangenen Absatz genannt werden im Markt Steuern fällig. Dies sind zum einen die Transaktionssteuer und zum anderen die Brokersteuer.

Wenn man alles per Direktkauf ersteht bzw. Buyorder bedient bemerkt man diese erst gar nicht. Sowie man aber selbst einen Gegenstand in den Markt stellt (oder als Buyorder anfordert) ist die Transaktionssteuer fällig. Diese kann mit dem Skill Accounting um 10% je Level gesenkt werden – was bei einem Grundwert von 1% mit diesem Skill auf 5 runter auf 0,5% fällt.

Eine zusätzliche Steuer wird aufgeschlagen sowie man einen "Broker" beansprucht, was immer der Fall ist wenn man eine Buyorder erstellt. Ein NPC managt dann diese Order und verlangt 1% für seine Dienste. Mit den Skill Broker Relations senkt man diese je Level um 5%. Weitere Vorteile bekommt man durch positives Ansehen zur Corp und Fraktion der Handelsstation. Mit viel Aufwand lässt sich die Brokersteuer auf ein Minimum von 0,185% senken.

Step-by-Step

Jetzt wird's bunt! Damit man weiß wo hin geklickt werden muss, damit das richtige passiert.

A) Buyorder (Kauforder)

Um eine Kauforder einzustellen einfach das gewünschte Item im Markt anwählen und unten rechts auf den Button

"Kaufauftrag platzieren" klicken.

Im nun erscheinenden Fenster erschlägt es einen fast vor Einstellungsmöglichkeiten. Aber nur fast.

Der **Ort** ist die aktuelle Station, aber wir haben gelernt das alles erskillbar ist, so kann mit einem Klick auf diese und den entsprechenden Skills vorausgesetzt die Lokation der Order



geändert werden. Unter **Angebotspreis** schreibt man seinen ISK-Betrag, den man bereit ist zu zahlen. Die **Menge** sagt wie viel und **Minimum** ab welcher Stapelgröße die Order gelten soll. Sofort, ein Tag, 3 Tage, Woche, 2 Wochen, Monat oder 3 Monate sind die Möglichkeiten für die **Angebotsdauer** (wie lange es im Markt stehen soll). Vorauszahlungen werden bei nicht vollständigen Buyorder wieder zurückgezahlt – spätestens zur/nach Downtime. Die **Reichweite** legt das Gebiet fest über das man seine Waren dann einsammeln möchte (von Station, System bis Region). Als CEO, Direktor oder mit entsprechender Rolle kann man Order auch im **Namen der Corp** erlassen. Und schlussendlich: ein Haken im "**Einstellungen behalten"** merkt sich für das nächste Mal die Einstellungen Dauer, Reichweite und im Namen der Corp.

B) Sellorder (Verkaufsorder)



Mit einem Rechtsklick auf ein Item und dann "verkaufen" bekommt man nur

den aktuellen Direkthandel (Buyorder von jemanden anderen) vorgeschlagen. Ein Klick auf "Erweitert" aber birgt ein ähnliches Einstellungsfenster wie beim Kaufen.

Außer der Reichweite, die hier fehlt, sind alle Felder so wie bei der Kauforder zu betrachten. Bei dieser Orderart kommt auch die erwähnte Umsatzsteuer zum tragen. Je nach Skill und eingesetzte ISk in diese Order kann da auch ein kleines Vermögen drauf gehen.





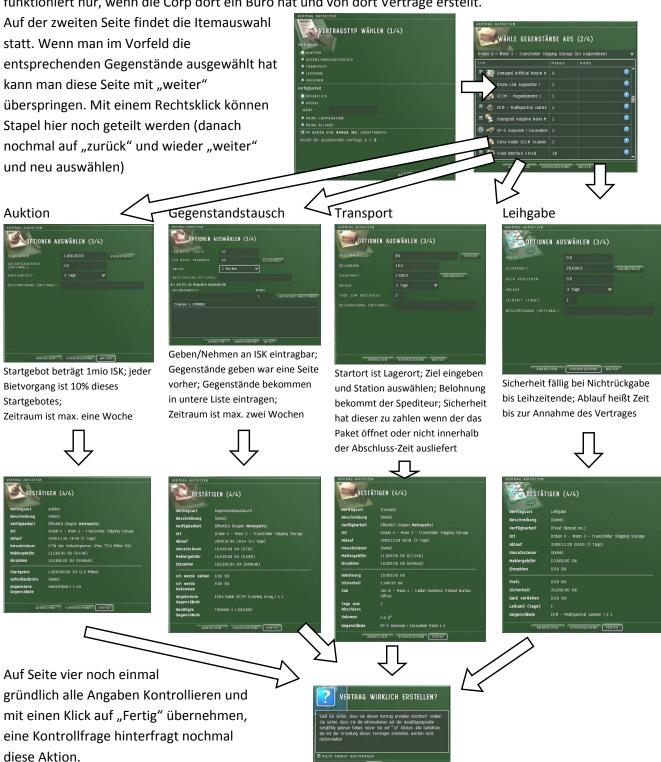
C) Settings

In den Markteinstellungen kann man diverse Filteroptionen aktivieren. Unteranderem lässt sich ein Mindest- oder/und Höchstbetrag angeben, die Reichweite einschränken oder 0.0/Lowsec/Hisec-Order ein/ausblenden. Als kleine Fittinghilfe lassen sich auch die Angebote nach restlichen PG und CPU bzw. Skills einschränken. Einen boost gegen Lag bringt das deaktivieren des automatischen aktualisieren der Marktdaten.

D) Verträge (Contracts)

Um Angebote überregional oder nur einer bestimmten Person/Corp/Ally zur Verfügung zu stellen gibt es die Verträge. Über vier Seiten werden diese erstellt.

Auf der ersten gibt man den Typ des Vertrages und die Sichtbarkeit (öffentlich, bestimmte Person/Corp/Ally, eigene Corp oder eigene Ally) an. Der Haken für "Im Namen von CORPNAME" funktioniert nur, wenn die Corp dort ein Büro hat und von dort Verträge erstellt.



Vorsicht ist bei jeder Vertragsart geboten, da es genügend falsche Hasen gibt die versuchen auf jede erdenkliche Art an Geld zu kommen. Unter anderem auch in dem Verträge "gefälscht" (Beschreibung anders als Inhalt) werden oder der Empfänger zur schnellen Annahme gedrängt wird.

Beendete Verträge können von jedem eingesehen werden ("zeige Verträge" im Infofenster der Corp/Char/Ally). Außgenommen davon sind Verträge die persönlich direkt an eine Corporation oder einen Charakter oder Allianz ausgestellt wurden. Auch nachträgliches Beitreten in die Corp oder Allianz zeigt nicht deren private vergangene Verträge, da die Erstellungszeit gültig ist.

Marktanalyse

Der Preisverlauf des Marktfensters gibt einen guten Überblick über die in letzter Zeit verkauften Güter (für jedes Item einen eigenen).

Die graphische Übersicht zeigt auf der waagerechten Achse die Zeit. Die grünen Balken am unteren Rand stellen das für den jeweiligen Tag umgesetzte Volumen dar; abzulesen auf der rechten Seite.

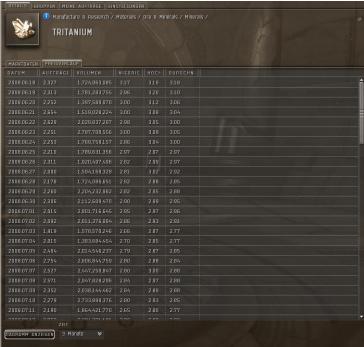
Die gelben Punkte weisen den täglichen Mittelwert (ISK) aus, der rötliche Bereich den jeweiligen Tageshöchst- und - tiefststand (ISK) und die beiden Linien den gleitenden 20-Tages-Mittelwert (grün) bzw. den 5-Tages-Mittelwert (rot). Einzelne Anzeigen lassen sich per Rechtsklick auf den Graphen (de)aktivieren.

Wer lieber eindeutige Zahlen mag ist mit der Tabellarischen Ansicht besser bedient. Diese zeigt Datum, getätigte Order, gehandeltes Volumen und Min- und Maxwerte jedes Items an. Durch einen Klick auf die Spaltentitel lassen diese sich auch sortieren.

In beiden Darstellungen lässt sich über ein DropDownfeld der zu betrachtende Zeitraum einstellen.

Region	System(e)				
Devoid	Esecama				
Domain	Amarr				
Essence	Oursulaert				
Heimatar	Rens				
Metropolis	Hek				
Sinq Liason	Aunia; Dodixie				
Tash Murkon	Tash Murkon Prime				
The Citadel	Motsu, Uedama				
The Forge	Jita (DER Handelsposten)				
Verge Vendor	Cistuvaert				





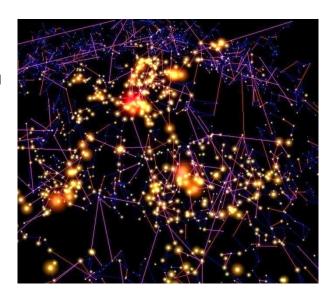
Tradehubs

Diese Tabelle gibt ein paar der größten Handelsposten in EvE wieder, ist aber nicht vollständig. (mit verlinkter Stationsinfo ingame: http://germantrade.1010.de)

Um selber einen guten Ausgangspunkt zum Handeln zu finden, schaut man sich am besten auf der Map um. Durch die Aktivierung von "Piloten im System" werden einige Systeme mit roten Punkten hervorgehoben, mal mehr, mal weniger intensiv. In diesen Systemen befinden sich meist gute Level-4 Agenten und/oder liegen zentral in der jeweiligen Region und sind so zum Anlaufpunkt geworden. Eine Alternative ist es auch die Marktorder eines gängigen Items sich anzeigen zu lassen und zu schauen in welchen System(en) die meisten Order sind.

Neue Wege

Wer nun glaubt der Markt sei alles was sich als Handelsplattform anbietet, den muss man schwer enttäuschen!



Als überregionale Handelsmöglichkeit sind die Verträge (Contracts) eine gute Möglichkeit seine Ware feilzubieten. Unter Umständen befindet sich aber auch das eine oder andere Schnäppchen unter ihnen, das es zu finden gilt.

Weiterhin seien noch die Chatchannels genannt. Die offiziellen Handelschannels befinden sich in der Kategorie "Trade" und sind in unterschiedliche Rubriken eingeteilt, allerdings ist dort die Verkaufssprache Englisch. Wenn man lieber unter deutschsprachigen seine Ware loswerden (oder ordern) will, so kann ich nur einen Besuch des Chatchannels "Germantrade!" ans Herz legen (ACHTUNG: das Ausrufezeichen gehört mit zum Channelnamen). Die zugehörige Website http://germantrade.101010.de bietet Ingame noch die Möglichkeit die Tradehubs per Info einzusehen.

Grundsätze

- "Geduld, junger Padawan du lernen musst!"
 Recht hat er, der Yoda GEDULD ist die oberste Tugend eines (professionellen) Händlers
- ➤ KEIN Händler wird dir seine (gut laufende) Produkte nennen und wenn er es doch tut, dann sei dir versichert: er sagt es auch vielen anderen!
- > Markt ist PvP nur weil du deinen Gegner nicht siehst heißt das noch lange nicht das er nicht da ist
- > die POD-Piloten sind faul, sie wollen alles dort wo sie sind und zwar SOFORT
- > Jita ist DER Umschlagsplatz schlechthin, aber nie der billigste!
- abgelegene System = viel Gewinn, aber wenig Umsatz
- Tradehubs = wenig Gewinn, aber viel Umsatz
- Mut zum Risiko was heute billig ist, kann morgen schon doppelt so teuer sein und umgekehrt
- > Gewinne maximieren: wie im RL auch von Firmen angewandt billiger einkaufen, teurer verkaufen

Weltengänger

Die wohl größten Geschäftemacher im Roddenberry-Universum sind die Ferengi. Ein kleiner Auszug ihrer Erwerbsregeln im Anschluss – alle restlichen können <u>hier</u> eingesehen werden. Dazu jeweils ein kleiner Kommentar zum EvE'schen Universum.

- 9.) Instinkt plus günstige Gelegenheit ergibt Profit
 - mit der Zeit hat man das im Blut
- 34.) Frieden ist gut für den Profit
- 35.) Krieg ist gut für den Profit
 - besonders 35. An Kriegsschauplätzen ist mehr Bedarf an Ware → mehr Profit
- 42.) Verhandle nur, wenn du in jedem Fall Profit davonträgst
 - sonst macht's ja wohl keinen Sinn
- 55.) Verkaufe immer mit dem höchstmöglichen Profit
 - ohne Worte
- 57.) Gute Kunden sind fast so rar wie Latinum; ehre sie!
 - Stammkunden sind immer gut!
- 62.) Je riskanter der Weg, desto größer der Profit
 - 0.0 und Lowsecgebiete bringen mehr Profit
- 71.) Glücksspiel und Geschäft haben zwei Dinge gemeinsam: Risiko und Latinum
 - in EvE'schen Falle ISK statt Latinum
- 78.) Jede Minute wird ein Kunde geboren
 - YARRR, No0bs kommt her!
- 82.) Ein kluger Kunde ist kein guter Kunde
 - wenn der Kunde weiß was es wirklich kostet, macht's das handeln nur schwerer
- 104.) Geld wird niemals verdient: Es wird entweder gewonnen oder verloren
 - das gewinnen sollte mehr angestrebt werden
- 108.) Eine Frau mit Kleidern ist dasselbe wie ein Mann ohne Profit
 - öhm, genau!
- 132.) Je begehrter das Produkt, desto teurer wird es
 - Nachfrage regelt den Preis
- 140.) Die Antwort zu schnellem und einfachem Profit ist: kaufe billig, verkaufe teuer
 - ich hoffe diese Philosophie hat dieser Guide vermittelt
- 156.) Selbst in den schlimmsten Zeiten kann man Profit machen
 - nochmals erwähnt: ALLES ist handelbar
- 218.) Kauf nie ohne zu wissen, was Du kaufst
 - Verträge genau ansehen vor der Annahme!

Händlerlatein

BPC	BluePrintCopy	Kopie einer Blaupause
BPO	BluePrintOriginal	originale Blaupause
GTC	GameTimeCard	Spielzeitticket
WTA	Want To Auction	Möchte Versteigern
WTB	Want To Buy	Möchte Kaufen
WTS	Want To Sell	Möchte Verkaufen
WTT	Want To Trade	Möchte Handeln/Tauschen

Die Marktwirtschaft und Strategien am Markt sollten nun in den Grundzügen verstanden worden sein. Alles Weitere erfährt man wie immer in der Praxis nach dem trial-and-error-Prinzip (Versuch und Fehler).

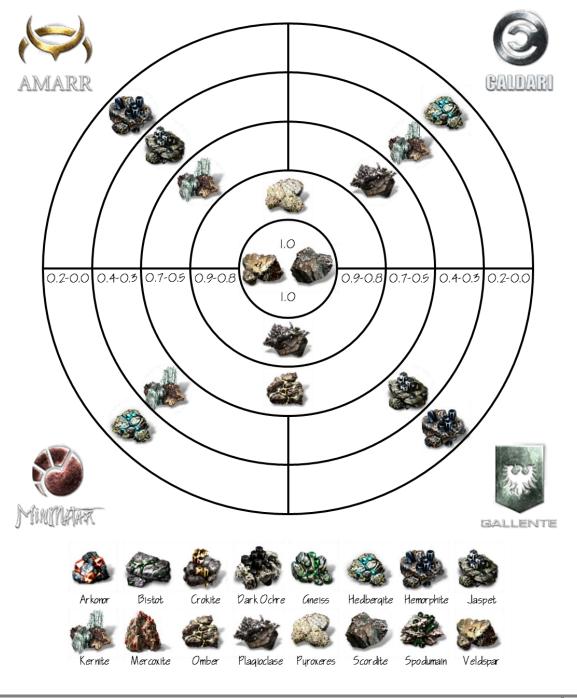
Wem das jetzt alles zu kompliziert war, der erstelle sich schnellstens einen Caldari(Achura)-Charakter skille ihn zur Raven und mache Missions ohne Ende . . .

Bergbau

Dieser Abschnitt ist mehr als kurz gehalten, denn als ausführliches Kompendium für das Minern ist "<u>Haladas Mining Guide</u>" die beste Referenz.

Erze

Die Orte an denen man bestimmte Erze findet, sind nach dem Sicherheitsstatus der Systeme gegliedert. So findet man Veldspar und Scordite überall in New Eden. Pyroxeres im Amarr/Caldari und Plagioclase im Minmatar/Gallente Systemen mit 0.9 Sicherheitsstatus abwärts. Kernite im Amarr/Caldari und Omber in Minmatar/Gallente Systemen mit 0.6 Sicherheitsstatus abwärts. In den Systemen zwischen 0.4 und 0.1 Sicherheitsstatus finden sich alle diese Erze zusammen mit gelegentlichem Jaspet in den Asteroidenfeldern. Alle anderen Erze sind dann im 0.0 und in Hidden Belts zu finden. Wie man diese Hidden Belts findet, ist im Part "Scannen" genauer erklärt.



Bergbau / Erze 85

Die Erze (Ore) enthalten die Mineralien, die dann für die verschiedenen Produktionen verwendet werden. Dabei können die Erze erst ab einer bestimmten Stapelgröße (Batch) Raffineriert werden.

Beim Verschieben eines Stapels kann dieser durch Drücken der Shift (Umschalt) - Taste geteilt werden.

Die verbesserten Erzsorten werfen beim refinen mehr Mineralien ab.

Welche Mengen an Mineralien ein Stapel enthält ist in der folgenden Tabelle ersichtlich. Grüne Zahlen stehen jeweils für das beste Verhältnis je m³ für das entsprechende Mineral.

Ore/Erz	Batch	Tritanium	Pyerite	Mexallon	Isogen	Nocxium	Zydrine	Megacyte	Morphite
Veldspar	333	1000	-	-	-	-	-	-	-
Concentrated Veldspar	333	1050	-	-	-	-	-	-	-
Dense Veldspar	333	1100	-	-	-	-	-	-	-
Scordite	333	833	416	-	-	-	-	-	-
Condensed Scordite	333	874	436	-	-	-	-	-	-
Massive Scordite	333	916	457	-	-	-	-	-	-
Pyroxeres	333	844	59	120	-	11	-	-	-
Solid Pyroxeres	333	886	61	126	-	11	-	-	-
Viscous Pyroxeres	333	928	64	132	-	12	-	-	-
Plagioclase	333	256	512	256	-	-	-	-	-
Azure Plagioclase	333	268	537	268	-	-	-	-	-
Rich Plagioclase	333	281	563	281	-	-	-	-	-
Omber	500	307	123	-	307	-	-	-	-
Silvery Omber	500	322	129	-	322	-	-	-	-
Golden Omber	500	337	135	-	337	-	-	-	-
Kernite	400	386	-	773	386	-	-	-	-
Luminous Kernite	400	405	-	811	405	-	-	-	-
Fiery Kernite	400	424	-	850	424	-	-	-	-
Jaspet	500	259	259	518	-	259	8	-	-
Pure Jaspet	500	271	271	543	-	271	8	-	
Pristine Jaspet	500	284	284	569	-	284	8	-	-
Hemorphite	500	650	260	60	212	424	28	-	-
Vivid Hemorphite	500	683	273	63	222	445	29	-	-
Radiant Hemorphite	500	715	286	66	233	466	30	-	-
Hedbergite	500	-	290	-	708	354	32	-	-
Vitric Hedbergite	500	-	305	-	743	371	33	-	-
Glazed Hedbergite	500	-	319	-	778	389	35	-	-
Gneiss	400	171	-	171	343	-	171	-	-
Iridescent Gneiss	400	179	-	179	360	-	179	-	-
Prismatic Gneiss	400	188	-	188	377	-	188	-	-
Dark Ochre	400	250	-	-	-	500	250	-	-
Onyx Ochre	400	262	-	-	-	525	262	-	-
Obsidian Ochre	400	275	-	-	-	550	275	-	-
Spodumain	250	3190	140	-	-	-	-	140	-
Bright Spodumain	250	3350	147	-	-	-	-	147	-
Gleaming Spodumain	250	3509	154	-	-	-	-	154	-
Bistot	200	-	170	-	-	-	341	170	-
Triclinic Bistot	200	-	178	-	-		358	178	-
Monoclinic Bistot	200	-	187	-	-	-	375	187	-
Arkanor	200	300	-	-	-	-	166	333	-
Crimson Arkonor	200	315	-	-	-	-	174	349	-
Prime Arkonor	200	330	-	-	-	-	182	366	-
Crokite	250	331	-	-	-	331	663		-
Sharp Crokite Crystalline Crokite	250	347 364	-	-	-	347	696 729	-	-
-	250 250		-	-	-	364		-	
Magma Marcoxit		-	-	-	-	-	-	-	530 556
Magma Mercoxit Vitreous Mercoxit	250	-	-	-	-	-	-	-	
vitreous iviercoxit	250	-	-	-	-	-	-	-	583

Bergbau / Erze 86

Ice

Die von Spielern aufgebauten und unterhaltenen POSsen (→POS) brauchen Treibstoff um in Betrieb zu bleiben. Dieser Treibstoff wird zum Teil aus dem abbaubaren Eis gewonnen – der Rest ist über NPC-Güter am Markt zu erstehen.

Ice minern ist dabei etwas anders als an Asteoriden zu nuckeln. Beim normalen minern kann jederzeit der Laser ausgeschaltet werden, anteilig zum Durchlauf landen die Erze im Hangar. Der Zyklus des Eis-Lasers muss bis zum Ende durchlaufen damit eine Einheit Eis im Schiffshangar landet. Eine Einheit ist dabei immer 1000m³ groß.

Eis-Erz	Heavy Water	Liquid Ozone	Strontium	Oxygen Isotopes	Helium Isotopes	Hydrogen Isotopes	Nitrogen Isotopes
Blue Ice	50	25	1	300			
Clear Icile	50	25	1		300		
Dark Glitter	500	1.000	50				
Enriched Clear Icile	75	40	1		350		
Gelidus	250	500	75				
Glacial Mass	50	25	1			300	
Glare Crust	1.000	500	25				
Kyrstallos	100	250	100				
Pristine White Glaze	75	40	1				350
Smooth Glacial Mass	75	40	1			350	
Thick Blue Ice	75	40	1	350			
White Glaze	50	25	1				300

Schiffe

Miningfregatten:

Bantam (Caldari): 2 Miner + Schiffsbonus
 Burst (Minmatar): 2 Miner + Schiffsbonus
 Tormentor (Amarr): 2 Miner + Schiffsbonus
 Navitas (Gallente): 2 Miner + Schiffsbonus

Miningkreuzer:

Osprey (Caldari): 3 Miner, 4 Drohnen + Schiffsbonus
Scythe (Minmatar): 3 Miner, 1 Drohne + Schiffsbonus
Arbitrator (Amarr): 2 Miner, 5 Drohnen, Laderaum-Bonus

Vexor/Exequror (Gallente): jeweils 4 Miner, 5 Drohnen + Drohnenbonus/Laderaum-Bonus

Mining Barges:

Im Gegensatz zu den Fregatten und Kreuzern kommen auf die Mining Barkassen Strip Miner, die 3 Minuten Laufzeit haben, aber ein vielfaches aus den Asteroiden ziehen.

Procurer: 1 Strip/Ice Miner, 1 Drohne + Schiffsbonus Retriever: 2 Strip/Ice Miner, 5 Drohnen + Schiffsbonus Covetor: 3 Strip/Ice Miner, 5 Drohnen + Schiffsbonus

Bergbau / Ice 87

Exhumer:

Die Exhumer sind die Tech 2 Versionen der Mining Barges und haben ihre jeweiligen Spezialgebiete.

Skiff: 1 Strip/Ice Miner, 3 Drohnen, Bonus aufs Mercoxit minern

Mackinaw: 2 Strip/Ice Miner, 5 Drohnen, Bonus aufs Ice Mining
Hulk: 3 Strip/Ice Miner, 5 Drohnen, Bonus aufs Erz/Ice Mining

Natürlich kann man jedes Schiff mit Highslots und Turrethardpoints dazu benutzen um Erze zu schürfen, es ist soweit jedem selbst überlassen welches man wählt.

Effiziensteigerung

Module:

Mit den Skill "Mining Upgrades" bekommt man die Möglichkeit Module zu verwenden, die der Ertragssteigerung dienen.

Mining Laser Upgrade(MLU): erhöht die Ausbeute aller Mining Laser die Erze abbauen Ice Harvesting Upgrade: verringert die Laufzeit der Iceharvester

Skills:

Mining: +5% Mining Ammount pro Skilllvl

Ice Harvesting: -5% Laufzeit der Ice Harvester pro SkillIvl

Drone Interfacing: +20% Ammount auf die Drohnen pro Skilllvl

Implantate:

Gas Harvesting (Slot 8):

Hardwiring - Eifyr and Co. 'Alchemist' ZA-0: -1% Laufzeit Hardwiring - Eifyr and Co. 'Alchemist' ZA-1: -3% Laufzeit Hardwiring - Eifyr and Co. 'Alchemist' ZA-2: -5% Laufzeit

Ice Harvesting (Slot 10):

Hardwiring - Inherent Implants 'Yeti' BX-0: -1% Laufzeit Hardwiring - Inherent Implants 'Yeti' BX-1: -3% Laufzeit Hardwiring - Inherent Implants 'Yeti' BX-2: -5% Laufzeit

Ore Harvesting (Slot 10):

Hardwiring - Inherent Implants 'Highwall' HX-0: +1% Ammount Hardwiring - Inherent Implants 'Highwall' HX-1: +3% Ammount Hardwiring - Inherent Implants 'Highwall' HX-2: +5% Ammount Michi's Excavation Augmentor: +5% Ammount (Slot 7)

Supporter:

Module:

Command Processor I: erhöht die Anzahl der aktivierbaren Gang Assist Module Mining Foreman Link - Harvester Capacitor Efficiency: -2% Energieverbrauch von Gas/Ice/Erz Minern Mining Foreman Link - Laser Optimization: -2% Laufzeit von Gas/Ice/Erz Minern Mining Foreman Link - Mining Laser Field Enhancement: +2% Reichweite von Gas/Ice/Erz Minern Skills:

Mining Foreman: +2% Ammount pro SkillIvI

Mining Director: lvl1 +50%, ab lvl2 +100% auf die Effektivität von den Gang Assist Modulen

Warfare Link Specialist: +10% auf die Effektivität alle Gang Assist Module pro Skilllvl

Implantate:

Mining Foreman Mindlink:

50% Bonus auf die Gang Assist Module und er ersetzt den Bonus vom Mining Foreman Skill mit festen +15% auf den Mining Ammount.

Komprimieren

Mit einer Rorqual kann man nicht nur Bonus auf das Minern geben, sondern hat auch die Möglichkeit die abgebauten Erze und Eisklumpen zu komprimieren.

Die compressed Einheiten lassen sich mit vermindertem logistischem Aufwand transportieren. Bei den Low-Ore (Plagio, Pyrox, Scord und Veld) fällt dies sogar noch mehr ins Gewicht, da die enthaltenen Mineralien mehr Platz beanspruchen als die compressed.

Beim veredeln kommen direkt die Mineralien heraus.

Erz	Ore m³	Menge	Roh m³	Compressed m ³	Verhältnis
Arkonor	16	1.000	16.000	800	20:1
Bistot	16	1.000	16.000	800	20:1
Crokite	16	1.250	20.000	1.000	20:1
Dark Ochre	8	2.000	16.000	800	20:1
Gneiss	5	4.000	20.000	1.000	20:1
Hedbergite	3	5.000	15.000	750	20:1
Hemorphite	3	5.000	15.000	750	20:1
Jaspet	2	7.500	15.000	750	20:1
Kernite	1,2	12.000	14.400	720	20:1
Mercoxit	40	500	20.000	1.000	20:1
Omber	0,6	25.000	15.000	750	20:1
Plagioclase	0,35	33.300	11.655	292	40:1
Pyroxeres	0,3	49.950	14.985	375	40:1
Scordite	0,15	99.900	14.985	375	40:1
Spodumain	16	1.250	20.000	1.000	20:1
Veldspar	0,1	166.500	16.650	417	40:1
Blue Ice	1.000	1	1.000	100	10:1
Clear Icile	1.000	1	1.000	100	10:1
Dark Glitter	1.000	1	1.000	100	10:1
Gelidus	1.000	1	1.000	100	10:1
Glacial Mass	1.000	1	1.000	100	10:1
Glare Crust	1.000	1	1.000	100	10:1
Kyrstallos	1.000	1	1.000	100	10:1
White Glaze	1.000	1	1.000	100	10:1

Scannen

Die Tätigkeit des Scannens ist Grundlage einiger Berufe.

Als Explorer entdeckt man unberührte Asteoridenfelder und Gaswolken, Außenposten der lokalen NPC oder Wurmlöcher; der Scout kundschaftet das Gebiet aus und lokalisiert den Gegner im Raum; Piraten finden ihre Opfer in Missionen; . . .

Skills & Equipment

Die Skills für das benötigte Zubehör sind sehr human, lediglich Science III und Astrometrics I werden für die ersten Scanversuche benötigt. Dennoch gibt es weitere Skills die das Scannen effektiver gestalten:

Astrometric Acquisition - Reduzierung der Scanzeit um 10% je lvl

Astrometric Pinpointing - Reduzierung der Scanabweichung um 10% je lvl (angezeigte Ergebnisse näher am Ziel)

Astrometric Rangefinding - Erhöhung der Scanstärke um 10% je lvl (Ergebnisse sind leichter zu lokalisieren)

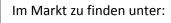
Astrometrics - eine weitere Sonde je lvl, beginnend mit 4 auf Level 1

Zuallererst braucht man einen fliegenden Untersatz, dazu besitzt jede Rasse eine spezialisierte Fregatte die entsprechende Scanboni gibt. In direkter Nachfolge schließen dann spezialisierte Scoutschiffe an, die Covert Ops (CovOp). Diese Tech II Fregatten bieten noch mehr Bonus beim Scannen und haben darüber hinaus die Fähigkeit getarnt (cloaked) zu warpen.

	Amarr	Caldari	Gallente	Minmatar	Bonus
Fregatte	Magnate	Heron	Imicus	Probe	5% Scanstärke je Ivl
Covert Ops	Anathema	Buzzard	Helios	Cheetah	10% Scanstärke je Ivl

Für Komplexe, Anomalien und Wurmlöcher verwendet man Core Scanner Probes mit dazu passendem Core Probe Launcher I. Um Strukturen, Schiffe und ähnliches zu finden werden die Combat Scanner Probes eingesetzt, diese passen nur in einen Expanded Probe Launcher I. Während man die Core Launcher noch nahezu auf jedes Schiff fitten kann, ist dies beim Expanded nicht mehr so einfach





Ship Equipment > Turrets & Bays > Scan Probe Launchers >

Die "Munition" ist zu finden unter:

Ammunition & Charges > Scan Probes >

Die weiteren dort aufgelisteten Sonden dienen zum Tiefenraumscann (Deep Space Scanner Probe I), zum erzeugen eines Warpstörfeldes (Bubble) und zur Mondanalyse

(Discovery/Gaze/Quest Survey Probe)

Ein weiteres Interessantes Utensil ist in der Abteilung Rigs zu finden. Diese Schiffsmodifikation erhöht die Scanstärke um 10 Prozent.

Ship Modifications > Rigs > Electronics Rigs > Gravity Capacitor Upgrade I

Der Pilot von Welt trägt Implantate. Für den, der durch Scannen sein Glück versucht, bieten sich da die Implantate Hardwiring - Poteque Pharmaceuticals 'Prospector' PPG und Hardwiring - Poteque Pharmaceuticals 'Prospector' PPH an. Ersterer senkt die Scanzeit um 1% (PPG-0), 6% (PPG-1) oder 10% (PPG-2) während letzterer die wesentlich wichtigere

Scanstärke um 1% (PPH-0) 6% (PPH-1) oder 10% (PPH-2) erhöht.



Signaturen

Im All warten die unterschiedlichsten Signale auf ihre Entdeckung:



Magnometrische Signale weisen auf Komplexe hin, die Container enthalten, die entweder mit einem Analyzer oder einem Salvager geöffnet werden können (je nach Container). Normalerweise enthalten sie Salvage, Rig-BPCs und Skills, die zum Riggen von Schiffen benötigt werden. Teilweise werden die Container von NPCs bewacht.



Bei **Radar-Signalen** gilt es auch Container zu bergen, wo diesmal aber ein **Codebreaker** zum Öffnen herangezogen werden muss. Die häufig von NPCs bewachten Container beinhalten Datacores, Materialen zur Produktion von Datainterfaces sowie BPCs der letzteren sowie Inventionskills.



Gravimetrische Signale deuten auf ein Asteoridenfeld ("Hidden Belt") hin. Ein erscanntes Belt kann auch Erze beinhalten, die es sonst nicht so in der Region geben würde oder aber auch Erze, die erst in Systemen mit tieferem Sicherheitsstatus zu finden sind. Manchmal werden diese Belts von heimischen NPCs bewacht oder aber eine giftige Wolke schädigt

das eigene Schiff. Ein Survey Scanner scannt Asteroiden auf deren Inhalt und gibt so Auskunft über die darin enthaltenen Mengen.



Eine weitere Signalart sind die Ladar. In dieser sind Gaswolken zu finden, die mit entsprechender Ausrüstung (Gas Cloud Harvester) abgebaut werden können. Survey Scanner geben auch hier Auskunft über den Inhalt der Gaswolken.



Und zu guter letzt noch die Signaturart **Unbekannt** (Unknown). Diese weisen auf einen Außenposten der örtlichen NPC hin. Wenn man diesen ausräumt kann es durchaus dazu führen das einige der Piraten flüchten und diese gesamte Site in eine Expedition (→ Expeditionen) ausartet (eskaliert; Escalation). Hier finden man all die coolen

Factionsachen die jeder so gern sein Eigen nennen möchte. Auch hier gilt: je niedriger der Sicherheitsstatus des Systems, desto gefährlicher die NPC-Piraten und lohnenswerter die Gegenstände. Auch sind die Wurmlöcher dieser Signaturart zugeordnet (→ Wurmlöcher).

Scannen

Wenn das Schiff und Probelauncher zusammen gefunden haben kann es losgehen mit dem scannen. Die Scanner Probes sind wie Munition zu betrachten und auf eben diese Weise auch in den Probelauncher zu füllen.

Das Scannermenü öffnet man unter anderem über das entsprechende Symbol links neben der Energiespeicheranzeige. Das Scannermenü hat drei Unterteilungen das Scannen, den Richtungsscanner (→Richtungsscanner) und den Surveyscanner (→Mondanalyse).

Irgendwo im All aktiviert man dann den Launcher, dieser wirft dann eine Sonde in den Raum. Und sofort wird diese auch im Scannerfenster angezeigt mitsamt ihren Daten wie Reichweiteneinstellung und Restlaufzeit. Letzteres hat die Bewandtnis das die Sonden nur eine bestimmte Zeit im All verweilen können, wenn man sie innerhalb dieser Zeit mit dem entsprechenden Befehl zurückbeordert können diese dann auch wiederverwendet werden.

Scannen / Signaturen 91

Für einen groben Überblick über das System reicht eine Sonde aus, diese stellt man dann auf die maximal mögliche Reichweite. Dazu entweder per Rechtsklick auf die Sonde im All oder im Scannfenster und dort die Reichweite ändern. Oder aber an der von der Sonde angezeigten Blase am Rand linksklicken und nach außen (=größer) ziehen.

Shift (Umschalt) verschiebt alle Scannerproben gleichzeitig. Mit einem Klick auf das Scannensymbol beginnt der Scannvorgang. Im Anschluss werden die Resultate aufgelistet.

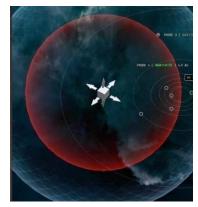
Jedes Signal hat eine eindeutige ID, diese ändert sich bis zur nächsten DT nicht und gewährleistet den Wiedererkennungswert, auch gegenüber anderen Piloten. Durch (de)selektieren kann man einzelne/mehrere Signale direkt in der

Sonnensystemkarte anzeigen lassen (Shift=Auswahl erster bis letzter klick; Strg= einzeln an-/abwählen). Um ein Signal zu 100% auszuscannen und anwarpen zu können braucht man vier Sonden; die Verwendung von mehr ist durchaus möglich, hat aber keinen Einfluss auf das weitere Ergebnis, da nur die vier mit dem besten Wert Spielmechanisch bewertet werden.

Die einfachste Anordnung der Sonden ist ein Viereck. Signaturen häufen sich um 4 AU um einen Planeten/Mond, können aber auch bis zu 8 AU davon entfernt sein - deshalb bietet sich an, bei einem Planeten mit Scannen anzufangen.

Die Ergebnisse

Um die angezeigten Ergebnisse richtig interpretieren zu können im Folgenden die möglichen Anzeigen.



Ein Signal, das nur von einer Sonde erfasst wird, sieht aus wie die Scanblase nur in Rot. Die Signatur ist irgendwo innerhalb dieser Sphäre zu finden.

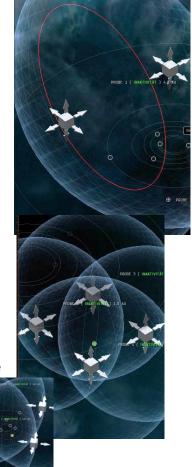
Bei zwei Sonden ist ein roter Ring zu sehen, irgendwo in der Nähe dieser Linie ist das gesuchte Signal.



Drei Sonden erzeugen Phantomsignale. Es sind zwei Ergebnisse zu sehen, diese sind auch so in der Ergebnisliste aufgeführt, aber mit identischer Signatur. Nur einer dieser beiden Treffer ist echt.

Ab 4 Sonden gibt es dann als Ergebnis einen Punkt, der dann je nach Stärke von Rot über Gelb auf Grün wechselt. Gegebenenfalls muss in mehreren Stufen die Scanreichweite der Sonden minimiert werden um das finale Ziel auf grün zu bekommen.

Ein einmal zu 100% gescanntes Signal bleibt in der Ergebnisliste gespeichert, sofern man nicht dockt, das Schiff wechselt oder das System verlässt. Ab 25% Signalstärke erkennt man den Typ der Signatur (Ladar, Radar, Magno, Gravi, Unbekannt) und ab 75% offenbart sich der Name der Site.



Scannen / Scannen 92

ID

Die ID vor dem Scanergebnis ist eindeutig, d.h. jeder scannende Pilot sieht dieselbe ID. Mit jedem Serverdown (egal ob reguläre Downtime oder Notfallreboot) werden die IDs neu vergeben.

Anomalien

Anomalien bilden unter den kosmischen Signaturen eine Ausnahme: Sie sind mit dem in jedes Schiff integrierten Onboard-Scanner zu finden. Anomalien finden sich immer im Umkreis von vier AU um einen Planeten, und der Onboard-Scanner hat eine Reichweite von 5 AU. Wenn man also ein System zu 100% absuchen möchte, muss man von jedem Planeten aus scannen.

Man findet Anomalien, sofern sie in Reichweite sind, immer; das trifft sowohl auf den Onboard-Scanner als auch auf das Scannen mit Probes zu. Für das Erscannen von Anomalien mit Hilfe von Probes reicht also auch eine Probe! Die Anomalie muss nur innerhalb der (eingestellten) Reichweite der Sonde liegen und man erhält sofort einen 100%igen Treffer.

Anomalien sind von der Art her kleinere Komplexe, in denen Gegner spawnen und besitzen kein Beschleunigungstor, wie sonst aus Missionen und Komplexen üblich; sie enthalten keine Objekte, die den Einsatz von Codebreakern o.Ä. erfordern. Jede Anomalie hat am Ende, im letzten Spawn, die Chance auf einen Factionspawn.

Außerdem kann jede Anomalie auch eine Expedition triggern, siehe den folgenden Unterpunkt.

Expeditionen

Anomalien und Komplexe können eine Expedition auslösen, d.h. der Spieler, welcher den Eskalationstrigger (häufig der letzte Spawn) abschießt, erhält mittels Pop-Up eine Nachricht. Außerdem wird die Expedition in sein Logbuch eingetragen.

Eine Expedition führt immer einige Sprünge weit weg, dabei werden sowohl Regions- als auch Sicherheitsstatus-Grenzen (Lowsec/Highsec/0.0) überschritten. Häufig bildet sich so eine ganze Reihe von Expeditionen, an deren Ende Ruhm und Ehre (und Loot) auf diejenigen warten, die alle Herausforderungen überstehen (vielleicht).

Expeditionen haben einen Timer von 24h nach Erhalt der Expedition, nach Ablauf desselben laufen sie ab. Warpt man die Expedition innerhalb der 24h die Expedition an, resettet sich der Timer auf erneute 24 Stunden – sollte man also gerade keine Zeit haben diese Expedition zu fliegen, so kann man den Timer täglich resetten.

Elitär

Wer aus der Masse herausstechen will besorgt sich natürlich spezialisiertes Werkzeug. In EVE sind hier die Schwestern ganz weit vorne mit ihrer Technik - die Sister Core/Expanded Probe Launcher I geben 5% mehr Scanstärke. Weitere 5% liefern die Sister Core/Combat Probes I.

Auch für die Birne gibt es was:

Low-grade Virtue Alpha - 1% auf die Scanstärke

Low-grade Virtue Beta - 2% auf die Scanstärke

Low-grade Virtue Gamma - 3% auf die Scanstärke

Low-grade Virtue Delta - 4% auf die Scanstärke

Low-grade Virtue Epsilon - 5% auf die Scanstärke

Zuzüglich eines Satzbonus von 10%.

Low-grade Virtue Omega - 25% auf die Effekte von Alpha bis Epsilon

Berechnungsbeispiel ist unter Implantate (→ Piratensets) zu finden.

Die Scanstärke wird um 33,8% erhöht wenn man sich den Luxus eines Virtue-Komplettsatzes gönnt.

Scannen / Anomalien 93

Richtungsscanner

Der Richtungsscanner (Directional) ist ein unverzichtbares Werkzeug. Auf einen Klick sieht man was in der näheren Umgebung auf einen lauert - zumindest beinahe.

Der Richtungsscanner hat eine maximale Reichweite von 2'147'483'647 km was in etwa 14,3 AU entspricht und da das Interface beim Apocrypha-Patch völlig übergangen wurde bedeutet das auch, das man ständig den "Scannen" Knopf zu spammen hat.

Nun wäre der Richtungsscanner aber kein Richtungsscanner wenn man nicht in eine Richtung scannen könnte (wat für'n deutsch). Dazu dient der Schieberegler zur Gradeinstellung, der den "Sichtbereich" einschränkt. Mit Sichtbereich ist hier der eigene Blickwinkel gemeint, also man muss nicht sein Schiff in die Scannrichtung wenden, sondern es reicht selbst die Ansicht zu drehen. Um ein wenig Gefühl dafür zu bekommen einfach mal in einen durchwachsenen System den Richtungsscanner anwerfen und versuchen zu ermitteln wer im Local in welchen Schiff sitzt und in welchem Belt er minert. Die Handgriffe sind sicher nicht "mal eben" verinnerlicht, zumal der Scanner ab 15° abwärts einiges Fingerspitzengefühl abverlangt, aber Übung macht ja bekanntlich den Meister.

Ein Tipp am Rande: im Idealfalle OHNE Overviewsettings scannen, denn so sieht man wirklich alles, insbesondere aber Scanproben die vielleicht schon nach einen suchen . . . (betrifft insbesondere Low und 0.0)

Mondanalyse

Nichts ist umsonst in EVE, so sind auch die Monde nicht nur schmuckes Beiwerk zu Planeten, sondern haben auch einen wirtschaftlichen nutzen, denn sie beherbergen Ressourcen die in der erweiterten Produktion verwendet werden.

Die "Raw Materials", Rohstoffe des Mondes, werden mittels (Discovery/Gaze/Quest) Survey Scanner Probes erscannt. Jede der genannten Sonden hat eine unterschiedliche Größe und Scandauer, je besser, desto teurer der Marktpreis.

Um einen Mond auf den enthaltenen Rohstoffen zu scannen werden die Sonden wie bekannt in den Scan Probe Launcher geladen, dann richtet man sich mitsamt den Schiff in Richtung des zu scannenden Mondes (anfliegen, align) aus. Danach startet man die Sonde und wartet die Scanzeit ab. Es gibt währenddessen keinerlei Statusinformationen bezüglich des Scanvorganges. Erst am Ende des Durchlaufes werden die Ergebnisse im dritten Reiter des Scannerfensters aufgeführt, sollte ein Mond keine Ressourcen beinhalten meldet dies im Anschluss an die Scannung eine PopUp-Meldung. Man kann beliebig viele Scanvorgänge gleichzeitig starten, aber sowie das System oder Schiff verlassen oder auf Station gedockt wird (auch ausloggen) gehen alle bisherigen Scanergebnisse verloren. Die Strukturen zur Mondausbeute können erst ab einen Sicherheitsstatus von 0.3 oder tiefer installiert werden.

PvP - Player versus Player

FW - Factional Warfare

http://fwstats.eve-ic.net/

schalte "Auto-Target back aus" (Automatische Zielaufschaltung); dazu im Esc-Menü unter General Settings in der mittleren Spalte unten bei Auto-Target Back den Wert auf Null setzen (besonders in Missionen nervig und im PvP tödlich)

Übersicht

Factional Warfare wurde als möglicher, vor allem aber einfacher Einstieg ins PvP mit der Expansion Empyrean Age ins Spiel eingebaut. Story mäßig basiert dieses Element des Spieles auf dem immer währenden Konflikt der zwei Bündnisse (Amarr und Caldari gegen Minmatar und Gallente) gegeneinander - wobei in der Spielmechanik nur die jeweiligen direkten Gegner (d.h. Amarr gegen Minmatar und Caldari gegen Gallente) kämpfen. Man sollte sich den Beitritt ins Factional Warfare gut überlegen, da es, je nach Profession des Spielers, immense Einschränkungen bedeuten kann. Nach Eintritt in die Miliz einer jeweiligen Rasse ist man aus den Hoheitsgebieten der beiden anderen Rassen an sich ausgeschlossen, sodass zum Beispiel Händler in der Gallente Miliz, nicht mehr nach Jita (aktuelles Haupthandelszentrum) kommen. Des Weiteren ist man von der gegnerischen Miliz überall angreifbar, auch im Highsec, man ist also generell in Gefahr, auch wenn die NPC-Navy im Highsec einen Schutz bietet.

Man kann nicht nur der rassen-eigenen Miliz beitreten, sondern es ist möglich, jeder Miliz beizutreten, solange man als Spieler, oder wenn man als Corporation der Miliz beitritt, als Corporation, ein Standing zu der gewünschten Rasse von +0.5 und höher hat. Dieses Standing darf nicht unter +0.5 fallen, sonst wird man innerhalb von 24 Stunden aus der Miliz ausgeschlossen.

Die Umgebung im FW-PvP

Das Factional Warfare findet hauptsächlich in designierten Lowsec-Umgebungen in EVE statt, Caldari und Gallente kämpfen in der Region Black Rise, Amarr und Minmatar in den Regionen Devoid und Heimatar. Allerdings sind diese Regionen nicht auf das FW beschränkt, es sind ganz normale Lowsecbereiche im EVE-Universum, was die Präsenz von Piraten garantiert. Dies bedeutet, dass man im FW nicht nur gegen die respektive andere Rasse kämpfen wird, sondern auch gegen Piraten, denen egal ist, was sie vor die Kanonenrohre bekommen.

Außerdem verwischen bei vielen FW-Piloten die Grenzen zwischen FW und Piraterie bzw. einfachem PvP, je nach Auslegung der eigenen Ziele. Im FW gibt es außerdem eine vergleichsweise lange Liste von RP-Corporations, da die Basis des FW wiederrum eine ideale Basis für das RP an sich gibt.

Ein Teil des FW basiert auf der Eroberung und Verteidigung von Bunkern, die man mit dem On-Board Scanner erscannen kann. Sobald man das erste Mal zu einem solchen Komplex warpt, erscheint dieser

im Overview und ist für jeden, auch für den Gegner sowie Spieler außerhalb der Milizen, sicht- und anwarpbar.

In einer Flotte darf NICHT aufeinanter geschossen werden - es sei denn der Pilot befindet sich in derselben Corp oder im Krieg. Andernfalls greift CONCORD ein.

Flotte

Vereinfach gesagt stellt die Flotte eine Zusammenfassung

von mehreren Spielern zu einer Gruppe dar. Dies hat zum einen organisatorische Vorteile, man kann die einzelnen Mitglieder anwarpen, die Squad-, Wing- und Fleetcommander können die ihnen unterstellten

Gruppen gemeinsam warpen, man kann Ziele an alle Flottenmitglieder übertragen etc. Des Weiteren gibt es eine Reihe von Skills, die in Verbindung mit einer Flotte Boni für die Member der Flotte schaffen.

Bonus

Charaktere, die diese Skills erlernt haben, können unterschiedlichste Bonis an Flottenmitglieder vergeben. Zum einen gibt es die Grundskills (Rang 2) die in der jeweiligen Kategorie je Skilllevel 2% Bonus geben und zum anderen existieren je Kategorie drei sogenannte "Gang Assist Modules" diese geben weitere Boni und können durch den jeweiligen Spezialisierungsskill (Rang 5) verbessert werden. Im Flottenmodus wirkt immer nur der höchste Skill (also Squad Commander und Wing Commander Skills werden nicht addiert) und es kann immer nur ein Modul je Typ pro Schiff aktiviert werden.

	Amored	Information	Mining	Siege	Skirmish
Skill	Amored Warfare	Information Warfare	Mining Foreman	Siege Warfare	Skirmish Warfare
Bonus	2% auf Panzerungstreffer- punkte	2% auf Aufschaltreichweite	2% mehr Ausbeute	2% mehr Schildkapazität	2% mehr Agilität
Modull	Damage Control	Electronic Superiority	Harvester Capacitor Efficiency	Active Shielding	Evasive Maneuvers
Bonus	weniger Cap-bedarf der (Remote-) Repairer	mehr ECM/Sensor Dampening/Tracking Disruption/Target Painter stärker	weniger Cap der Mininglaser	kürzere Laufzeit der (Remote-)Shield Booster	kleinerer Signaturradius
Modul II	Passive Defense	Recon Operation	Laser Optimization	Shield Effiziency	Interdiction Maneuvers
Bonus	mehr Resistenzen auf Panzerung	höhere Reichweite (Optimal) der EW- Module	weniger Durchlaufzeit der Mininglaser	weniger Cap-bedarf der (Remote-)Shield Booster	höhere Reichweite Warp Jammer
Modul III	Rapid Repair	Sensor Integrity	Mining Laser Field Enhancement	Shield Harmonizing	Rapid Deployment
Bonus	kürzere Laufzeit der (Remote-)Repairer	höhere Sensorstärke	höhere Reichweite (Optimal) der Mininglaser	mehr Resistenzen auf Shield	mehr Geschwindigkeit durch AB/MWD

Aufbau

Eine Flotte ist aufgebaut in Staffel (Squadron), Geschwader (Wing) und Flotte (Fleet).

Die Flottenmitglieder in führenden Positionen müssen entsprechende Skills gelernt haben, damit alle Boni weitergegeben werden können. Es darf keine Lücke in der Bonikette existieren, sonst verfallen alle Boni dieser Kette! Eine Flotte funktioniert an sich auch ohne die entsprechenden Leadershipskills, dann nur ohne die Boni.

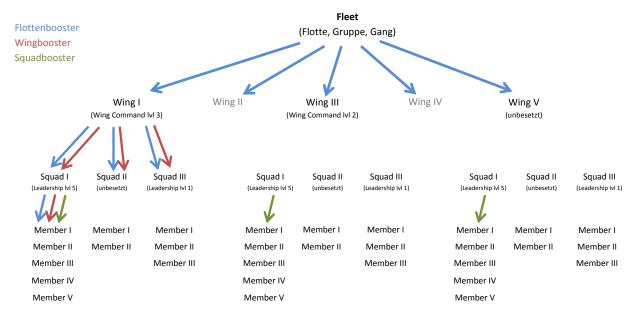
Leadership - man kann je Level 2 Personen im Squad kontrollieren

Wing Command - je Level kann ein Squad kontrolliert werden

Fleet Command - je Level kann ein Wing kontrolliert werden

Das macht in Summe: 5 * 5 * 10 + 5 WC + 1 FC = 256 Personen je Flotte maximal

(SC=Squad Commander; WC=Wing Commander; FC=Fleet Commander)



Das Minimum für eine Flotte mit Boni ist ein Member und ein Squadcommander. Letzterer gibt dann an den Member seine erskillten (oder gefitteten) Boni ab. Auch mit nur einem Flottenmitglied ist eine Flotte technisch möglich.

Im Beispiel bekommt nur ein Mitglied des ersten Squads im ersten Wing die vollen Boni. Im zweiten Squad gibt es keinen SC, demzufolge können die ankommenden Boni nicht weitergereicht bekommen und im dritten Squad hat der SC den entsprechenden Skill nur auf 1 (= Kontrolle von 2 Membern je Squad), demzufolge kann er keine Boni weiterreichen. Der WC des Wing III hat den nötigen Skill nur auf Level 2 und gibt an keinem der drei Squads Boni. Allerdings bekommen die Mitglieder des Squad I im Wing III noch die Boni des SC. Ähnlich verhält es sich im Wing V, kein WC bedeutet keine Weiterreichung von Boni, aber der SC im ersten Squad gibt seine weiter.

Ob die Flotte korrekt aufgebaut ist sieht jeder für sich selbst, wenn in seinem Flottenfenster statt einem roten X ein grüner Haken erscheint. Wichtig für das Weiterreichen des Bonus ist noch, dass die Flotte sich in einem System befindet und keiner gedockt auf Station ist; d.h. wenn der SC ein System weiter ist kann er die Boni nicht weiterreichen an seine Squadmember; sowie aber mindestens ein Squadmember mit in dieses System wechselt, so ist die Flotte für diese beiden wieder korrekt (Squadcommander gibt Bonus an Squadmember), alle anderen Member dieses Squads bekommen aber weiterhin keine Boni.

Eine Flotte besteht aus zwei Fenstern. Dem **Flotten-Chat**, wo alle Flottenmitglieder chatten oder über EVE-Voice kommunizieren können.

Das **Flottenhauptfenster** bietet alle weiteren Flottenfunktionen. Im Tab "Meine Flotte" wird einem die Möglichkeit geboten eine Flotte zu erstellen oder einer beizutreten – wenn man in einer Flotte ist, werden hier die Mitglieder aufgelistet, oder, wenn in den Einstellungen angegeben, als hierarchische Ansicht mit all ihren Membern strukturiert aufgeführt.

Die "Chronik" protokolliert die Übertragungen (Broadcasts), Voice, Mitglieder (um) positionierung in der Flotte und (sofern aktiviert) das Beuteprotokoll.

Mit dem "Flottenfinder" können verfügbare Flotten durchsucht werden oder die eigene dem Flottenfinder hinzuzufügen – dabei kann diese nach Corp, Allianz oder Ansehen anderen Piloten freigeschalten werden.

Über das kleine weiße Dreieck können auch hier wieder weitere Einstellungen vorgenommen werden, wie Anzeige als Liste, freie Bewegung aktivieren (jeder kann sich selbst innerhalb der Flotte bis zum SC frei verschieben), im Flottenfinder registrieren.

Unterhalb des Flottenfensters können die Befehle für die Übertragungen ein-/ausgeblendet werden. Möglich sich Meldungen wie "brauche Panzerung", "brauche Cap", "Reisen nach…".

Mit einem Rechtsklick auf einem Flottenmitglied kann dieses zur Beobachtungsliste (Watchlist) hinzugefügt werden. In dieser können maximal 10 Personen beobachtet werden, man sieht den jeweiligen Status ihres Shield, der Panzerung und der Struktur sofern sie sich in der Nähe befinden; außerdem blinkt der Eintrag in der Liste rot, wenn die zugehörige Person angegriffen wird. Direktes Aufschalten aus der Beobachtungsliste ist ebenso möglich wie die administrativen Befehle.

Funktionen/Befehle

Über das Übertragungsfenster kann man wie erwähnt Hilferufe absetzen (brauche Armor/Schild/Cap; Feind gesichtet; in Position; brauche Verstärkung; Position halten; aktuelle Position; in mein System reisen). Über die Einstellungen (wieder mal das kleine weiße Dreieck) können einige Meldungen ausgeblendet werden - Befehle von Führungspositionen in der Flotte werden trotzdem übertragen. Als FC, WC und SC ist man in einer führenden Position und kann diverse Flottenaktivitäten durchführen. Damit überhaupt erst einmal eine Flotte entsteht können die Führungspositionen zu den ihnen unterstellten Abteilungen Mitglieder einladen und Positionen besetzen. Auch steht es ihnen frei Mitglieder wieder aus der Flotte rauszuwerfen.

Dann kann man seinen untergeordneten Flottenmitgliedern Befehle wie "zielen", "warpe zu", "ausrichten auf…" übermitteln (erscheinen dann im Übertragungsfenster oder direkt in der Übersicht). Weiterhin kann dieser sein gesamtes Squad/Wing/Fleet zum Einsatzort warpen - im Idealfall sind vor dieser Aktion alle Mitglieder ausgerichtet und auf Geschwindigkeit.

In den Einstellungen des Übersichtsfensters unter Spalten lässt sich die Spalte TAG einblenden. Führungspositionen können Objekte im All mit Nummern (0..9) oder Buchstaben (A..J, X..Z) markieren. Diese Markierung erscheint dann für alle in der Flotte und kann so z.B. zur Ziel(vor)markierung verwendet werden oder in entsprechenden Komplexen zur Markierung von bereits geöffneten Containern.

Der Boss (Anführer) einer Flotte steht über alledem, er ist durch einen silbernen Stern im Flottenmenü gekennzeichnet. Er kann neue Mitglieder in die Flotte an jede beliebige Position einladen und verschieben.

Zusätzlich kann in einer Flotte ein Scout gesetzt werden. Dies dient ausschließlich der Flottenleitung die Scouts zu handhaben und ist an keine weiteren Rollen gebunden.

Elektronische Kriegsführung



Durch taktisches einsetzen von Electronic Warfare (EW) kann der Gegner daran gehindert werden seine eigenen Schiffssysteme in vollem Umfang zu verwenden.

EW Counter



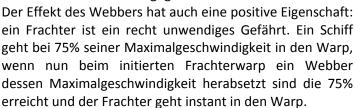
Remote Sensor Dampener

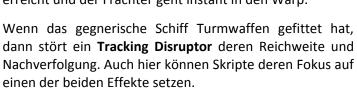
Stasis Webifiers

Remote Sensor Dampener (kurz: damp) reduzieren die Sensoren des Zielschiffes, durch Skripte kann der Focus auf Aufschaltreichweite oder Aufschaltgeschwindigkeit verschoben werden. Ohne Skript wird beides reduziert, aber nicht sehr effektiv.

Als Gegenwehrmaßnahme verbessern **Sensor Booster** die eigenen Schiffssensoren in Aufschaltgeschwindigkeit und -reichweite oder Effektiver mit Skripten jeweils eins von beiden.

Stasis Webifiers (kurz: webber, web) verlangsamen das Zielschiff. **Afterburner** (AB) oder **Microwarpdrive** (MWD) wirken diesem Effekt entgegen.





Tracking Computer (mit oder ohne Skript) oder **Tracking Enhancer** verbessern die Turmwaffen.

Ein **Target Painter** vergrößert die Signatur des Zielobjektes. Vergleichbar mit einer vergrößerten Zielscheibe – ein so vergrößertes Ziel wird leichter von Turmwaffen getroffen und erhält mehr Schaden durch die Explosion von Raketen.

Electronic Counter Measures (kurz: ECM, jammer) stören die Aufschaltfähigkeit des Ziels für 20 Sekunden. Dies hängt Chancenbasiert von der Stärke des Jammers und der Sensorstärke des Zielschiffes ab. Rassenspezifische Jammer sind dabei effektiv gegen die Zielrasse, haben aber kaum Wirkung gegenüber andere Rassen. Für jedes eingesetztes Modul zählt dabei sein eigener Zufallswert – die Effekte werden nicht addiert.

Mit den **Electronic Counter Counter Measures** (kurz: ECCM) oder **Backup Arrays** wird die Sensorstärke des eigenen Schiffes erhöht und macht es so unempfindlicher gegenüber ECM.



Sensor Booster



Afterburner; Microwarpdrive



Tracking Computer Tracking Enhancer

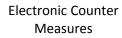


Tracking Disruptor

Target Painter



Electronic Counter Counter Measures



EW Counter





Energy Neutralizer Nosferatu

Warp Disruptor

Warp Scrambler

Energy Neutralizer vernichten den Energiespeicher (Capacitor, Cap) des Gegners, benötigt aber auch viel eigenen Cap.

Vampirähnlich funktionieren die **Nosferatu**, welche dem Gegnerischen Cap Energie entziehen um diese dann dem eigenen hinzuzufügen. Dabei wird der gegnerische Cap prozentual nie unter den eigenen prozentualen Capacitor sinken. Als Beispiel: hat ein Schlachtschiff 30% verbleibenden Cap und aktiviert einen Nosferatu auf eine Fregatte – die Fregatte wird nicht unter 30% Cap fallen.

Ein **Capacitor Booster** wird mit 'Munition' beladen und injiziert Energie direkt in den eigenen Energiespeicher. Je nach verwendeter Boostergröße hilft die schnelle Zusatzenergie für kritische Kampfmomente.

Warp Disruptor und Warp Scrambler (kurz: Scram, Point) hindern das Zielschiff am Warpen indem sie einen Punkt (Scrambler 2 Punkte) vom Warpkern des Zielschiffes abziehen. Wenn die Punkte des Warpkerns kleiner, gleich 0 sind, dann kann kein Warpsprung initiiert werden. Der Scrambler schaltet zusätzlich den Microwarp-Drive des

Mit Warp Core Stabilizer kann der eigene Warpkern gestärkt werden. Die Schiffsgruppe der Deep Space Hauler (Transport Ship) hat einen Rollenbonus von 2 Warpkernpunkten.

Warpstörfeld – Ein um den Generator erzeugtes Energiefeld hindert jeden daran zu warpen. Durch die blasenähnliche Form des aktiven Störfeldes wird es auch "Bubble" genannt. Die Aktivierung ist nur in Systemen mit keinem Sicherheitsstatus (0.0) möglich. Derzeit gibt es drei Möglichkeiten eine solche Bubble zu erzeugen:

- Mobile (small/medium/large) Warp Disruptor; eine Struktur die im All verankert wird, benötigt Zeit zum verankern bis es Wirkung zeigt
- Interdictor mit Interdiction Sphere Launcher; erzeugt instant eine Bubble, die 2 Minuten hält
- Heavy Interdictor mit Warp Disruption Field
 Generator; erzeugt eine Bubble um das Schiff, solange der Generator aktiviert ist

Die Strategischen Cruiser können ein Propulsion Subsystem installieren, welches den Effekt einer Bubble negiert.





Capacitor Booster



Warp Core Stabilizer



Warp Disruption Field Generator



PvP - Player versus Player / Elektronische Kriegsführung

Ziels aus.

Jedes Volk hat seine Schiffe die spezialisierte Boni auf die oben genannten EW-Mechaniken vergibt.

Amarr	Caldari	Gallente	Minmatar
Neutralizer/Nosferatu/	ECM	Damper/Scrambler	Webifier/Painter
Tracking Disrupt			
z.B.: Crucifier,	z.B.: Griffin, Blackbird,	z.B.: Maulus, Celestis,	z.B.: Vigil, Bellicose,
Arbitrator, Curse	Falcon	Arazu	Rapier

Tackling



Tackling ist ein Begriff aus dem EVE-Slang mit dem im Allgemeinen zwei Dinge gemeint sind:

- 1. Den Gegner daran hindern sich aus einem Kampf abzusetzen, indem man seinen Warpantrieb stört
- 2. Den Gegner so weit verlangsamen, dass er nicht aus dem Feuerbereich der Damagedealer herausfliegen kann und ebenfalls nicht den Warpunterbrechern (siehe Punkt 1.) entkommen kann

Tackling ist eine Aufgabe die im PvP sowohl von Anfängern (die Skillanforderungen sind erstaunlich niedrig), als auch von alten Hasen (mit Spezialschiffen wie Interdictor und Heavy Interdictor) übernommen wird.

Da es ohne Tackling meistens auch keine Kämpfe gibt, ist diese Aufgabe enorm wichtig. Wenn keine Tackler verfügbar sind, könnte ein gegnerisches Schiff einfach wegwarpen, sobald es zuviel Schaden nimmt.

Den Gegner festhalten

Jedes Schiff in EvE hat eine bestimmte Warpstärke. Bei den meisten Schiffen beträgt diese +1 (die Skiff-Exhumer und Deep Space Transporter haben einen Bonus von +2 auf die Warpstärke). Man kann die Warpstärke durch ein LowSlot-Modul (Warp Core Stabilizer, WCS) erhöhen. Um ein Schiff nun am Warpen zu hindern muss der Tackler diese Warpstärke auf kleiner, gleich Null bringen. Dazu verwendet man im Wesentlichen zwei verschieden Module, die beide in die MediumSlots eines Schiffes platziert werden.

1. Warp Disruptor

Der Warp Disruptor und seine Variationen reduzieren die Warpstärke um einen Punkt. Im PvP-Jargon wird daher auch gerne von einem "Point" gesprochen ("Get a point on him" ist ein Ausruf dem man oft in Kämpfen hört). Die T1-Version des Warp Disruptors hat eine Reichweite von 20km, die T2-Version von 24km. Diese Reichweite kann durch den Bonus des Schiffes, Überhitzen des Moduls oder teurere Versionen erhöht werden.

2. Warp Scrambler

Der Warp Scrambler und seine Variationen reduzieren die Warpstärke um zwei Punkte, hat aber nur eine Reichweite von 7,5km bis 9km. Auch diese ist durch Schiffsbonus oder teueren Modulen steigerbar. Der Scrambler hat den zusätzlichen Effekt, dass er den Microwarpdrive (MWD) - aber nicht den Afterburner - des gegnerischen Schiffes deaktiviert.

Um die meisten Schiffe am Warpen zu hindern genügt also ein einzelner Warp Disruptor, da dieser die Warpstärke von Eins auf Null reduziert. Hat das Zielschiff jedoch einen Warp Core Stabilizer montiert und damit seine Warpstärke auf Zwei erhöht, würde es entkommen, solange nicht mehrere Warp Disruptor oder ein einzelner Warp Scrambler es festhalten. Um einen Deep Space Transporter, der dank seinem Bonus auf eine Warpstärke von Drei kommt, festzuhalten würde ein einzelner Warp Scrambler auch nicht mehr genügen.

Den Gegner verlangsamen

Den Gegner am Warpen zu hindern ist schön und gut, aber wenn er dennoch zu schnell ist um ihn wirksam zu treffen (oder gar schneller ist als der Tackler und diesem entkommen kann) wird man nicht viel erreichen. Daher muss das gegnerische Schiff verlangsamt werden. Dazu benutzt der Tackler sowohl den bereits oben erwähnten Warp Scrambler, als auch den sogenannten Stasis Webifier.

Der Warp Scrambler reduziert nicht nur die Warpstärke des Zielschiffes, sondern deaktiviert auch dessen Microwarpdrive (sofern vorhanden). Viele PvP-Schiff verwenden einen MWD um mobiler zu sein, schneller in Reichweite zu gelangen oder um im Notfall entkommen zu kommen. Kann man diesen MWD nun deaktivieren, verliert das gegnerische Schiff viel von seiner Geschwindigkeit und kann nur noch schwer entkommen. Dieses Modul hat allerdings keinen Effekt auf Afterburner oder die Basis-Geschwindigkeit des anderen Schiffes.

Mit dem Stasis Webifier kann man die Geschwindigkeit eines anderen Schiffes deutlich reduzieren, unabhängig davon ob es einen MWD oder einen Afterburner benutzt. Je nach verwendeter Variante beträgt diese Reduktion zwischen 50% und 60%. Die Reichweite der Webifier beträgt 10km. Man kann mehrere Webifier auf ein und dasselbe Schiff richten, allerdings reduziert sich der Effekt je mehr Module verwendet werden (-> Stacking). Dabei spielt es keine Rolle ob die Webifier alle auf demselben Schiff montiert sind oder ob verschiedene Schiffe jeweils ihre Webifier auf dasselbe Ziel richten.

Tackling für Einsteiger

Die Skillanforderungen dafür sind sehr niedrig, daher können auch Spieler die nur einige wenige Tage im Spiel sind, bereits die Aufgabe eines Tackler im PvP übernehmen. Alles was man braucht, um die wichtigsten Tacklingmodule benutzen zu können, ist der Skill Propulsion Jamming auf Stufe Eins. Als Voraussetzungen dafür benötigt man Electronics auf III und Navigation auf II. Der Skill Propulsion Jamming reduziert den Capacitorverbrauch von Warp Scramblern und Stasis Webifier, um 5% je Skillstufe.

Als Schiffe eignen sich schnelle und wendige T1 Fregatten. Deren Verlust ist nicht das Ende der Welt, da diese Schiffe leicht zu ersetzten sind. Da auch hier die Skillanforderungen sehr niedrig sind, bieten sich diese Schiffe wiederum gut für PvP-Neuling an.

Sehr beliebt sind die folgenden Schiffe:

Amarr: Executioner
Caldari: Merlin, Condor
Gallente: Incursus, Atron
Minmatar: Rifter, Slasher, Vigil

Gute Navigations-Skills sind von Vorteil für einen Tackler-Piloten, da die eigene Schnelligkeit und Beweglichkeit oft der einzige Schutz einer Tackler-Fregatte ist (Speedtank). Alles was das eigene Schiff schneller und wendiger macht ist hilfreich. Je nach Situation ist für einen Tackler ein Microwarpdrive vorteilhaft, daher sollte der Skill High Speed Maneuvering erlernt werden.

Gute Fitting-Skills (Electronics, Engineering) und Cap-Skills (Energy Management, Energy System Operation) sind selbstverständlich ebenfalls wünschenswert.

Alles Weitere ist Erfahrungssache und neue Piloten sollen sich nicht scheuen, andere Corpmitglieder nach Tipps zu fragen oder sie zum Üben zu missbrauchen.

Tackling für Fortgeschrittene

Während T1-Fregatten ein idealer Einstieg in die Welt des Tackler-Piloten sind, steigen viele ambitionierte Piloten schon bald auf die leistungsfähigeren T2-Fregatten um. Assault Frigs sind hier zwar recht beliebt aber besonders die Interceptors glänzen in dieser Aufgabe. Ihre hohe Geschwindigkeit macht diese Schiffsklasse zu den idealen Kandidaten für einen leichten Tackler.

Jede Fraktion hat zwei Interceptoren, wovon einer deutlich mehr Schaden verursacht und auch in der Lage ist Gegner alleine niederzukämpfen, der andere erhält einen Bonus auf die Reichweite der Warp Disruptor/Scrambler. Ein Pilot mit dem Interceptor-Skill auf V und einem T2 Warp Disruptor kann seine Ziele schon aus 30km Entfernung festhalten (statt 24km).

Grundsätzlich ist jedes Schiff mit einem Warp Disruptor/Scrambler ein Tackler. T1-Fregatten sind zwar schnell, wendig und leicht zu ersetzen, aber eben auch sehr leicht zu zerstören. In vielen PvP-Flotten haben die leichten Tackler lediglich die Aufgabe den Gegner lange genug festzuhalten, bis größere, besser geschützte Schiffe diese Aufgabe übernehmen können.

Besonders Kreuzer werden gerne als sogenannte schwere Tackler eingesetzt. Sie stehen was ihre Schnelligkeit angeht zwar deutlich hinter den Fregatten zurück (besonders hinter den T2-Fregatten), aber ihre stärkere Panzerung ermöglicht es ihnen einen Gegner auch unter Feuer festzuhalten. Da die Medium-Slots von den Tackling-Modulen und einem MWD beansprucht werden, wird man allerdings eher selten Shieldtanker in dieser Rolle finden. Eine Thorax mit MWD, Warp Scrambler, Webifier und einem soliden Armortank ist vielleicht das Paradebeispiel für einen solchen schweren Tackler. Manche Kreuzer, wie die Minmatar Stabber, werden allerdings auch auf Geschwindigkeit ausgelegt wenn sie als Tackler dienen sollen.

Alle bisher genannten Schiffe benutzen als Tackler die bereits beschriebenen Warp Disruptor und Scrambler, um Gegner am warpen zu hindern. Es gibt aber auch zwei Schiffe, die eine andere Methode einsetzen.

Der Interdictor und der Heavy Interdictor können sogenannte Warp Disruption Fields (allgemein als "Bubble" bezeichnet) einsetzten. Alle Schiff die sich im Inneren dieser Bubble befinden, können nicht mehr warpen (lediglich T3-Schiffe mit entsprechendem Subsystem sind dagegen immun). Ein solches Störfeld kann allerdings nur im 0.0 erzeugt werden, im LowSec und HighSec ist dies nicht möglich. Der Interdictor (oder kurz Dictor), ein T2-Zerstörer, verwendet eine spezielle Startvorrichtung (Interdiction Sphere Launcher) um Warp Disruption Probes zu starten. Diese erzeugen eine Bubble mit 20km Radius und halten für zwei Minuten. Danach muss der Dictor-Pilot eine neue starten. Sobald eine Probe gestartet wurde, kann sie nicht mehr bewegt werden.

Der Heavy Interdictor (HIC), verwendet ein HighSlot Modul (Warp Disruption Field Generator) mit dem eine Bubble um das Schiff herum erzeugt wird, die 16-20km Durchmesser hat (Schiffsskillabhängig) und sich mit dem Schiff bewegt. Mit Hilfe eines Scriptes (Focused Warp Disruption Script) kann der HIC-Pilot sein Modul allerdings auch in einen gerichteten Warp Disruptor mit einer unbegrenzten Stärke umwandeln. Dieser, im EvE-Jargon auch als Infinipoint bezeichnete, Fangstrahl kann jedes Schiff am Warpen hindern, unabhängig davon wie hoch dessen Warpstärke ist.

Dem Tackling entkommen

Wie schon erwähnt erhöhen Warp Core Stabilzer (WCS) die Warpstärke eines Schiffes und machen es anderen dadurch schwerer dieses Schiff am warpen zu hindern. Ein einzelner WCS kann einen einzelnen Warp Disruptor unwirksam machen. Ein Schiff mit zwei WCS könnte zwei Disruptors oder einem Warp Scrambler entkommen.

Allerdings hat diese Modul auch einige gravierende Nachteile: Es reduziert die Scan Resolution wodurch es deutlich länger dauert Ziele aufzuschalten. Auch die Aufschaltreichweite wird drastisch reduziert. Zudem verbrauchen WCS einen LowSlot der bei vielen Kampfschiffen für wichtigeres benötigt wird (Armortank, Weapon Upgrades). Warp Core Stabilizer sind daher auf PvP-Schiffen äußert selten. Sie werden aber gerne auf solchen Schiffen eingesetzt, die nicht mitkämpfen sollen (z.B. Transportschiffe) aber noch frei LowSlots haben.

Eine andere Methode einem Tackler zu entkommen, ist ECM. Alle Tackling Module, abgesehen von Bubbles, sind nur dann wirksam wenn man ein Ziel aufgeschaltet hat und das Modul aktiv einsetzt. Ein Ziel das man nicht aufschalten kann, kann man auch nicht tackeln. Um einem Tackler zu entkommen, könnte man also ECM-Module oder ECM-Burst einsetzen, um die Zielaufschaltung des Tacklers zu unterbrechen.

Fleet Commander Guide

Autor: Swiss TEX
Co-Autor: Bokuden

Version 1.0

© 2008 DRUCKWELLE

http://eve.druckwelle-hq.de

1. Einleitung

"Es ist besser, unvollkommene Entscheidungen durchzuführen, als ständig nach vollkommenen Entscheidungen zu suchen, die es niemals geben wird." Charles de Gaulle (1890-1970), frz. General u. Politiker

Dieser Guide dient dazu, den Einstieg in die Rolle als Fleet Commander (FC) leichter zu machen. Vorbereitungsarbeiten, wie auch die Durchführung sollen in ausgewählten Szenarien dargestellt werden. Zudem soll der Guide zum Nachschlagen von Informationen und zum Überprüfen der Vorbereitungen dienen. Eines ist unmissverständlich klar: Der Fleet Commander trägt in jedem Fall die Verantwortung. Will heissen, dass er einer permanenten Entscheidungs- und Stresssituation ausgesetzt ist. Durch eine gute Organisation, Vorbereitung, wie auch durch Erfahrung, kann der Stress massgeblich gesenkt werden.

2. Grundsätze

"Euer Ja sei ein Ja, euer Nein ein Nein."
Neues Testament

Die Erfolgskriterien für eine Flottenaktion sind immer die gleichen, egal welches Ziel angestrebt wird: **Information, Disziplin, kurze Entscheidungsfindung**.

Je besser die Piloten im Player versus Player (PvP) sind und je kleiner die Gruppe, desto weniger muss der FC Einfluss nehmen. Von der Minute der Übernahme einer Flotte, darf kein Zweifel mehr an der Entscheidung eines FCs aufkommen. Je-ka-mi und Disziplinlosigkeit können tragische Folgen haben. Fragen welche Entscheidungen vom FC betreffen sollten erst nach der Operation gestellt und diskutiert werden. Aufkeimende Diskussionen sind mit einem Hinweis auf die Nachbearbeitung, bzw. Nachbesprechung sofort zu beenden.

2.1. Information

Informationen sind das wichtigste für einen FC. Sogenannter Intel muss aus unterschiedlichen Kanälen verarbeitet werden. Dies bedingt auch, dass sich der FC Freiraum schaffen muss um den Intel verarbeiten zu können.

- 1. Scouts positionieren, benennen und die Namen aufschreiben
- 2. Wo nötig separate Intel Channels öffnen (für Scouts, Caps, andere FCs, etc.)
- 3. Intel Channels der betroffenen Gebiete (und angrenzend) im Blickfeld haben
- 4. Die Verwaltung der Fleet abgeben (Boss)
- 5. Private Chats (Convos) blocken
- 6. Bei grösseren Fleets eignen sich Untergruppen und die Absprache via Channel Command im Teamspeak

2.2. Disziplin

Manch eine Taktik oder eine Fleet wurde durch die Disziplinlosigkeit von Piloten bereits aufgerieben. Wer durch ein Gate vorspringt kann seine Gang verraten, einen gegnerischen Hunter vertreiben oder alleine in einem feindlichen Gatecamp sterben.

Wer ständig redet stört die Konzentration der ganzen Gruppe. Es ist Sache des FCs dies im Griff zu haben.

2.3. Kurze Entscheidungsfindung

Es ist nie einfach zu entscheiden, ob man angreift oder flieht. Ob man Caps einsetzt oder nicht und ob man diesen oder jenen Weg geht. Verluste sind normal, die Ratio und das Kosten-/Nutzenverhältnis sind ausschlaggebend. Ein FC steht also immer unter Entscheidungsdruck. Da dies beim gegnerischen FC ebenfalls so ist, liegt es an der Zeit welche man für eine Entscheidungsfindung braucht, ob man die Initiative hat oder nicht. Es ist selbstredend, dass derjenige mit der Initiative im Vorteil ist, da er den Ablauf eines Kampfes bestimmt oder zumindest einleitet.

Je länger man selber für eine Entscheidung braucht, desto länger hat auch der Gegner Zeit und kann sich besser vorbereiten.

3. Vorbereitung

"Ein Held ist einer, der tut, was er kann. Die anderen tun das nicht." Romain Rolland (1866-1944), frz. Schriftsteller,

Jeder FC braucht einen Moment der Vorbereitung. Egal, welche Aktion angestrebt wird (Fleet, Roam, Camp, POS, etc.), die Lage muss beurteilt und notwendige Vorbereitungen zum Schutz der Flotte getroffen werden (u.a. Scouts, Bubbles, etc.). Je grösser die Flotte oder je komplexer die Situation (z.B. bei Joint Operations), desto aufwendiger sind die Vorbereitungsarbeiten. Diese Zeit rettet Schiffe und Leben.

3.1. Allgemeine Vorbereitungen

- Situationsbeurteilung
 Am Anfang einer jeden Unternehmung steht die Situationsbeurteilung. Diese muss ständig aktualisiert werden, sagt aber auch schon zu Beginn aus, wo die gefährlichen Punkte, Systeme und Gegner sind.
- Loot Management
 Der FC muss gleich zu Beginn einer Operation festlegen, ob allfälliger Loot zentral oder von jedem Piloten einzeln transportiert wird. Es muss festgelegt werden, ob der Loot am Ende beim FC abgegeben werden muss oder nicht. Die Verteilung kann im Nachhinein organisiert werden.
- Targetcaller (Ziele Ansager)
 Im Kampf ist es enorm wichtig, dass das Feuer aller Schiffe konzentriert wird. Daher werden die Ziele angesagt. Hier ist es wichtig allen im Voraus mitzuteilen, wer dies macht. Da dieser Targetcaller auch selber unter Beschuss geraten kann, muss ein Zweiter und/oder dritter benannt und kommuniziert werden.
 Die Overview der kleinen Schiffe (Support) sollte ebenfalls nur Support anzeigen. Die Overview der Battleships sollte keine kleinen Schiffe enthalten. Grundsätzlich müssen alle Piloten die
- Bei der Frage, was denn zuerst angesagt werden soll (primary targets) scheiden sich die Meinungen. Es haben sich ein paar Dinge überaus bewährt:

Overview nach Name sortieren, damit angesagte Ziele schneller gefunden werden.

1. Schnell ein oder zwei Targets callen, erst dann die feindliche Flotte analysieren. Die ersten die erscheinen oder die zwei obersten im Overview.

- 2. Immer Primary und Secondary, also erstes und zweites Ziel ansagen
- Die Reihenfolge der Ziele: Interdictoren > Jammer > Battleships/Sniper Battlecruiser > HACs > Rest

Die Ziele immer wieder wiederholen. Andauernd.

Scouts

Als FC muss ich die Systeme vor mir und wenn möglich hinter mir kennen. Um nicht in einen Hinterhalt zu geraten sind unbedingt Scouts nötig. Natürlich eignen sich hier Covert Ops am besten, gefolgt von sonstigen Cloakern oder Interceptoren. Auswählen, namentlich kommunizieren, Aufgabe zuweisen, los schicken.

Reisemodus

Jeder FC hat so seine eigenen Modalitäten. Sehr grosse Unterschiede gibt es u. a. beim Reisen. Hier ist einfach wichtig, dass von Beginn weg klar ist, ob gemeinsam gewarpt wird, oder zu sogenannten Zielsystemen frei geflogen wird. Gängige Kommandos hierzu sind: "Align, warp fleet" / "flight to" or "burn to System xyz" oder "burn to 1 to go", was so viel heißt wie "vorfliegen bis ein System vor dem Zielsystem".

o Disziplin

Ist die Gruppe nicht eingespielt, dann lohnt es sich auf die Disziplin im Voraus hinzuweisen. Wer wann sprechen kann oder darf oder wer wann das Wort erhält um zu sprechen. In grossen Fleets mit vielen Untergruppen lohnt es sich sogar, dass wer sprechen will sich anmelden muss und eine Sprachfreigabe vom FC erhält.

Das kann in etwa wie folgt aussehen. Scout: "Check Bokudan"; FC: "Bokudan"; Scout macht Meldung. Squadleader Battleships: "CC Reiner", FC: "CC Reiner"; Reiner macht seine Meldung. CC steht hier für Channel Command.

Scouts sollten bei Feindmeldungen immer ein "Check check" vor die Meldung stellen, damit etwaige Redner ihre Kommunikation unterbrechen können. Jeder weiß somit gleich, dass eine wichtige Feindmeldung kommt.

Zusammenstellung der Flotte

Normalerweise kann man eine Flotte in der Zusammenstellung nur beeinflussen, wenn bereits im Voraus auf geplant und angekündigt wurde, was gebraucht wird. Scouts und ein Interdictor findet sich meist, sollte es aber eine Battleship Flotte werden, so lohnt sich eine Vorankündigung (z.B. im Allianz Forum, Allianz Mail, etc.).

Es ist selbstredend, dass für einen Roam schnelle und wendige Schiffe und für ein Fleet- oder POS Kampf eher Battleships gebraucht werden.

o Gang zusammen stellen lassen

Um für das Zusammentragen von Informationen, die Positionierung von Scouts und die Beantwortung hunderter anderer Fragen Zeit zu haben, lohnt es sich die Bildung und Bearbeitung der Flotte jemand anderem zu überlassen (Boss abgeben).

Spezialteams

Bei großen Fleets und Unternehmungen lohnt es sich Spezialteams zu bilden. Dies können Squads oder Wings mit speziellen Schiffen sein, wie zum Beispiel Electronic War, Tackler mit Fighter Drones, Capital Ships, etc.). Diese Teams operieren zum Teil unabhängig oder können sich (wie z.B. Jammer) ohne Einfluss auf die Zielangaben absprechen und somit ihre Wirkung massiv erhöhen. Die Kommunikation zu den Gruppenleitern sollte via Channel Command im Teamspeak sichergestellt werden.

3.2. Vorbereitung Gatecamp

Bei einem Gatecamp kommen zu den allgemeinen Vorbereitungen noch ein paar wichtige Punkte dazu, die man beachten sollte.

Bubbles

Man kann mehrere Arten von Bubbles stellen. Temporäre (Interdictor, Heavy Interdictor) oder stationäre, verankerte (small-, medium, large mobile warp disruptor). Bei letzteren ist für ein effektives Gatecamp eine large Bubble notwendig. Diese braucht 8 Minuten, bis sie aufgestellt ist.

Was auch sehr beliebt und günstig ist, sind "Saug-Bubbles". Hierzu verankert man in kurzer Zeit eine small Bubble und zwar genau in der Linie eines entfernten Gates zum becampten Gate. Die Bubble sollte ca. 10-20 Kilometer auf dieser Linie hinter das Gate gestellt werden.

Snipers / Long Range Battleships

Hat man Battleships, bzw. Snipers am Gate, so müssen diese auf einen Sniperspot auf ihre optimale Entfernung gestellt werden. Dies sollte mindestens 160 Kilometer vom Gate betragen. Da normalerweise vor einem Angriff Spione berichten was wo am Gate herumsteht, lohnt es sich immer mindestens drei Sniperspots zu erstellen. Springt ein Gegner ins System wechselt man vom ersten auf den zweiten Spot um allfälligen Warpin vom Gegner auf die Sniper zuvor zu kommen.

o Electronic War, bzw. Jammer

Diese Schiffe haben meist auch eine grosse Reichweite. Diese sollte maximal ausgenutzt werden um möglichst wenigen Gegnern zu ermöglichen auf die Jammer zu schiessen. Die Platzierung der Jammer bei den Snipern sollte vermieden werden, da die Snipergruppe immer Ziel von massiven Angriffen sein wird.

Eine optimale Position von Jammern gibt es nicht, da diese vom gegnerischen FC immer als grosse Gefahr gesehen werden. Am effektivsten stellt man die Jammer so hin, dass sie auf Optimal am Gate und auf Optimal gegenüber den Snipern stehen. So können die Jammer bei Attacken von Interceptoren auf die Battleships mit Jammen helfen und gleichzeitig Ziele am Gate bekämpfen.

Hat man mehr als zwei Jammer und übernimmt nicht automatisch einer der Piloten das Subkommando für die Gruppe, so muss man als FC die Jammer kurz im voraus einweisen. Bewährt hat sich die Aufteilung der gegnerischen Schiffe nach "von unten nach oben"; "von oben nach unten"; "ab Buchstabe K"; "ab Buchstabe R".

3.3. Vorbereitung Roaming (Patrouillenflug)

Die allgemeinen Vorbereitungen gelten auch bei einem Roaming (Englisch für Rundflug, bzw. Patrouillenflug). Jedoch gibt es einiges zu beachten, da im Gegensatz zu einem Camp, wo man nicht weg will, man beim Roamen die schnellen Schuhe an hat. Der grösste Vorteil eines Roams ist die nicht vorhandene Reaktionszeit eines Gegners. Die Charakteristika eines Patrouillenfluges könnte man in etwa so formulieren: Aufklären (orten), festhalten, zerstören, verschwinden.

Schiffe

Da beim Roam der grösste Vorteil auf der Geschwindigkeit der Bewegung der Flotte liegt, sollten auch die Schiffe demnach zusammengestellt und gefittet sein. Normalerweise haben Battleships und langsame Battlecruiser in einem Roam nichts zu suchen. Ein Microwarpdrive (MWD) auf jedem Schiff ist Pflicht.

o Route

Die Route für einen Roam sollte wenn möglich bereits im Voraus ausgesucht werden. So können neuralgische Punkte und Konfrontationen mental vorbereitet werden. Ein Roaming sollte immer in einem Kreis stattfinden. Systeme zwei oder mehrfach zu durchfliegen widerspricht dem Aspekt, dass dem Gegner keine Zeit für eine Reaktion, bzw. ein Camp bleibt. Mehrfache Durchflüge und eine lange Verweildauer in einem System führen zu erheblichen Risiken.

Pausensysteme

Auf jedem mehrstündigen Roaming müssen Pausen gemacht werden. Hierbei gelten die gleichen Regeln wie für die Route. Ungeeignet um Pause zu machen sind Systeme in welchem feindliche Piloten im System sind, gegnerische oder neutrale Stationssysteme oder deren angrenzende Systeme. Wird eine längere Pause (ab 5 Minuten) ausgemacht, so empfiehlt es sich, die Spieler ausloggen zu lassen, damit sie weder auf der Karte (F10) noch im Local sichtbar sind.

3.4. Vorbereitung Fleet-, bzw. POS Krieg

Bei grossen Flotten-, bzw. POS Kämpfen gilt es vor allem folgende Punkte zu beachten:

- o Genügend Munition mitnehmen oder allenfalls Nachschub zu organisieren
- o Die Infrastruktur, bzw. die Logistik für Capital Ships (Dreadnaughts, Carrier, Rorqual, etc.) an einen Gruppenleiter der Capitals abzugeben und das im Vorfeld der Operation.
- Die Operation an mehrere (Sub-)FCs aufzuteilen. Hierbei k\u00f6nnte man die Battleships, den Support und die Capital Ships jeweils trennen. Ein FC koordiniert die Operation als Ganzes und verarbeitet die Intelinformationen.

4. Durchführung

"Ein Held ist nicht mutiger als ein gewöhnlicher Sterblicher - aber er ist es fünf Minuten länger." Ralph Waldo Emerson (1803-82), amerik. Philosoph u. Dichter

4.1. Begrüssung

Der FC sollte seine Mannschaft begrüssen um klar zu kommunizieren wer die Operation leitet und wer allenfalls weitere Aufgaben ausführt. Die Ziele der Operation, sowie die geschätzte Dauer sollten bekannt gegeben werden.

4.2. Kommunikation

Die Art und "Freizügigkeit" der Kommunikation muss bei der Begrüssung, wohl aber auch öfters während der Operation bekannt gegeben werden. Es muss immer klar sein, wer wann reden kann (siehe auch unter Disziplin bei Allgemeine Vorbereitungen).

4.3. Beendigung einer Operation

Eine Operation sollte klar beendet werden. Der FC sollte sich namentlich bei besonders hervorragenden Piloten, mindestens aber bei den Scouts und etwaigen Logistikern bedanken. Eine kurze Rekapitulation was erreicht wurde oder was in Zukunft weiter analysiert und verbessert werden muss kann auch nicht schaden.

5. Nacharbeiten

"In der Welt ist es sehr selten mit dem Entweder-Oder getan."

Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832), dt. Dichter

5.1. Lootverteilung

Wurde zu Beginn der Befehl erteilt, dass die Piloten den eingesammelten Loot abzugeben haben, so wird normalerweise wie folgt mit den Items und den Salvageteilen verfahren:

- 1. Verteilen an Leute die Verluste hatten
- 2. Verteilen an Leute oder Corporations, die spezielle Auslagen hatten
- 3. Der Allianz oder Corporation zentral zur Verwertung zukommen lassen

5.2. Nachbesprechung

Es lohnt sich immer, eine Nachbesprechung durchzuführen. Ziel sollte immer sein, mit konstruktiver Kritik die Handlungen und Entscheidungen von einzelnen zu bewerten und Vorschläge zur Verbesserung zu diskutieren. Oder auch unterschiedliche Gesichtspunkte darzulegen um den Horizont zu erweitern. Geschieht dies gleich im Anschluss an eine Operation im Teamspeak, so besteht der Vorteil, dass viele Details noch präsent sind. Der Nachteil ist, dass bei vielen noch ein grosses Mass an Emotionen vorhanden sein kann. Letzteres würde eine objektive Betrachtung erschweren. Eine weitere aber aufwändige Möglichkeit wäre eine Diskussion im Allianzforum.

http://eve.druckwelle-hq.de

Forschung & Produktion

Skills

Um als NoOB in die Produktion einzusteigen braucht man außer Industry auf 1 keine weiteren Skills. Die vorhandenen Fähigkeiten reichen aus um Gegenstände zu erschaffen.

Um allerdings am Markt konkurrenzfähig sein zu können empfiehlt sich einige Basisskills in Sachen Industry anzueignen.

Zum einen gibt es da **Production Efficiency** (Rank 3; -4% Verlust) denn damit lassen sich die eigenen Verluste, also der Mehraufwand an Rohstoffen, senken. **Industry** (Rank 1; -4% Produktionszeit) sorgt für das schnellere abschließen der Bauaufträge. Immer nur eine Produktion nach der anderen zu starten ist auch nicht sehr effektiv, dagegen hilft **Mass Production** (Rank 2; +1 Job) und **Advanced Mass Production** (Rank 8; +1 Job) mit je einem weiteren Slot je Stufe.

Für die Forschung bieten sich besonders **Laboratory Operation** (Rank 1; +1 Job) und **Advanced Laboratory Operation** (Rank 8; +1 Job) an, da dadurch mehrere Forschungsaufträge gleichzeitig ausgeführt werden können.

Industry (Rank 1; -4% Produktionszeit)

Advanced Laboratory Operation (Rank 8; +1 Job)

Production Efficiency (Rank 3; -4% Verlust)

Laboratory Operation (Rank 1; +1 Job)

Mass Production (Rank 2; +1 Job) Metallurgy (Rank 3; -5% ME-Forschungszeit)

Advanced Mass Production (Rank 8; +1 Job) Research (Rank 1; -5% PE-Forschungszeit)

Supply Chain Management (Rank 3; Science (Rank 1; -5% Kopierdauer)

Reichweitenbonus) Scientific Networking (Rank 3; Reichweitenbonus)

Blaupausen (Blueprints)

Blaupausen werden innerhalb EVE's benutzt, um fast alles zu bauen. Wenn man den Markt öffnet, kann man davon ausgehen, dass 95% der fertigen Waren, die dort angeboten werden, irgendwann einmal von einem Spieler gebaut wurden. Die restlichen 5% bestehen aus den Überresten von abgeschossenen NPC-Schiffen, von denen die Meta 1-4 und Meta 6-14 Gegenstände kommen.

Die Blaupausen werden nach Originalen (BPO) und Kopien (BPC) unterschieden. Die Originale kann man durch Forschung verbessern und man kann unendlich viele Gegenstände damit bauen. Im Gegensatz dazu können Kopien nicht weiter verbessert werden und haben auch nur eine begrenzte Zahl an Produktionsdurchläufen. Eine Kopie wird von einem Original gemacht und übernimmt deren Werte.

Blaupausenoriginal	was machen?	Blaupausenkopie
Blueprint Original (BPO)		Blueprint Copy (BPC)
ja	Produzieren	ja
nein	,verbrauchen' sich	ja
ja	Kopie erstellen	nein
ja	ME erforschen	nein
ja	PE erforschen	nein
nein	erfinden	ja
	kauf/handelbar	
ja (sofern ,verpackt')	a) Markt	nein
ja	b) Verträge	ja

Grob gesagt kann man also mit den Originalen Blaupausen, außer Erfindung betreiben, alles anstellen. Die Kopien unterliegen strikteren Einschränkungen – so besitzen sie nur eine bestimmte "Laufanzahl" (Runs) bevor sie verbraucht sind und verschwinden, weiterhin können die technischen Daten nicht weiter verbessert werden, dafür sind sie aber Hauptbestandteil der Sparte Erfindung.

Um die Blaupausen zu verwenden und zu verbessern benötigt man entsprechende Slots welche man auf NPC-Stationen (wo sie frei zugänglich sind) und POSsen (Player Owned Structures), wo man diese Slots für seinen privaten (Corp-)Gebrauch zur Verfügung hat.

Laborslots:

Hier wird noch nach Slots für die Materialforschung, Zeiteffizienzforschung und dem Kopieren unterschieden.

Produktonsslots:

In denen können dann die Blaupausen und die benötigten Materialen gegeben werden um die Gegenstände zu bauen.

Attribute eines Blueprints

Produces xxx (Produziert xxx):

hier sieht man was und wie viel gebaut wird je Durchlauf

Material Level (Materialeffizienzstufe, ME):

Stellt den Wert dar, in wie weit die Blaupause durch die Materialforschung verbessert wurde.

Wastage Factor (Verlustfaktor):

Anhand dieser Angabe, kann man sich errechnen, wie viel Materialien aufgeschlagen werden müssen um ein Item zu bauen.

Copy (Kopie):

Ja/Nein - nein, bedeutet logischerweise Original

Productivity Level (Produktivitätsstufe, PE):

Stellt den Wert da, in wie weit die Blaupause durch die Produktionsforschung verbessert wurde.

Licensed Production Runs (Lizensierte

Produktionsdurchläufe):

Gibt den genauen Wert an, wie viele Items man mit diesem Blueprint noch produzieren kann.

Max Runs per Copy (verbleibende Lizensierte Produktionsläufe):

Bei Erstellung von Kopien maximale Anzahl an Durchläufen je Blueprint



Manufacturing Time (Produktionszeit):

Hier gibt es 2 Zeilen:

,Produktionszeit' steht dafür, wie schnell man bei Industryskill LvL 0 produziert wird.

,Produktionszeit (Sie)' steht dafür, wie schnell mit den eigenen Skills produziert wird

Research Material Time (Erforschen der Materialstufe):

Hier gibt es 2 Zeilen:

"Erforschen der Materialstufe" steht dafür, wie lange man bei Metallurgy Skill LvL 0 braucht, um bei dem BP ein ME LvL höher zu forschen.

"Erforschen der Materialstufe (Sie)" steht dafür, wie lange man braucht, um mit seinen eigenen Skills ein ME LvL zu erforschen.

Copy-Time (Kopierzeit):

Hier gibt es 2 Zeilen:

,Kopierzeit' steht dafür, wie lange man bei Science Skill LvL 0 braucht, um den BP einmal zu kopieren. ,Kopierzeit (Sie)' steht dafür, wie lange man braucht, um mit seinen eigenen Skills eine Kopie zu ziehen.

Research Productivity Time (Erforschen der Produktivität):

Hier gibt es 2 Zeilen:

"Erforschen der Produktivität" steht dafür, wie lange man bei Research Skill LvL 0 braucht, um bei dem BP ein PE LvL mehr zu erforschen.

"Erforschen der Produktivität (Sie)" steht dafür, wie lange man braucht, um mit seinen eigenen Skills ein PE LvL zu erforschen.

Materialkosten:

Skills:

Hier werden alle Skills, samt Hierarchie aufgelistet die zum Bau/Forschen/Kopieren (je nach Unterreiter) des Produktes von Nöten sind.

Materialien:

Die hier gezeigten Güter werden je Produktions- oder Forschungdurchlauf der Blueprint benötigt.

Produktionsanlagen

Grundlegend für alle folgenden Aktivitäten ist es einen guten Standort zu finden. Produktions- und Forschungsstandorte kann man maximal Regionsweit einsehen, dazu über S&I den Tab Produktionslinien öffnen. Über die Filter können Art, Reichweite und Besitzer festgelegt werden. Wenn man also nichts angezeigt bekommt kann es durchaus sein das die Reichweite noch auf Station steht.

Ein abgebrochener Wissenschaftsauftrag belegt den Slot trotzdem weiter, solange bis er beendet gewesen wäre.

Insbesondere ist für einen guten Standort auf die Auslastung zu schauen. Die ME-Forschungsslots sind meistens für Monate im vorausbelegt, aber auch hier gibt es in den entlegensten Winkeln der Galaxis durchaus anderes zu berichten.

Invention (Erfinden)

Durch Invention können Tech I BPC's zu Tech II BPC's veredelt werden. Inventen basiert auf Wahrscheinlichkeitsrechnung. Es ist unmöglich im Voraus zu sagen, ob ein Versuch erfolgreich sein wird oder nicht. Erst ab einer gewissen Anzahl von Versuchen, das können bis zu 100 sein, wird sich die entsprechende Erfolgswahrscheinlichkeit einstellen. Diese Erfolgswahrscheinlichkeit hängt von verschiedenen Skills, dem Typ des zu erfindenden BPC, dem zusätzlich verwendetem Item und dem verwendeten Decryptor ab. Ein zusätzliches Item und ein Decryptor sind nicht zwangsläufig notwendig, sie verbessern aber die Erfolgschancen und beeinflussen verschiedene Attribute der fertigen Tech II BPC.

Skills

Ohne geht gar nichts! Pflicht sind "Science", "Mechanic" und "Electronics" auf 5 sowie "Electronic Upgrades" auf Level 4. Die unterschiedlichen Module, Drohnen, Munitionen und Schiffe sind je einer der vier Spieler-Rassen zugeordnet. Je Rasse gibt es dann auch einen Encryption Skill, das Skillbuch selbst findet man in ausscanbaren Komplexen oder auch im Markt durch NPCs.

Die zum jeweiligen Objekt der Begierde notwendigen Skills findet man in der Blueprint selbst, unter dem Register "Erfindung". Im genannten Beispiel der Miningdrohne wird der "Gallente Encryption" Skill benötigt.

Da das Produzieren und Erfinden von T2 Sachen eine Wissenschaft für sich ist, gibt es weitere Skills die für die unterschiedlichen Module/Schiffe/Munitionen benötigt werden.

- o Amarrian Starship Engineering
- Caldari Starship Engineering
- Electromagnetic Physics
- o Electronic Engineering
- o Gallentean Starship Engineering
- o Graviton Physics
- High Energy Physics
- Hydromagnetic Physics
- Laser Physics
- Mechanical Engineering
- o Minmatar Starship Engineering
- Molecular Engineering
- Nanite Engineering
- Nuclear Physics
- o Plasma Physics
- Quantum Physics
- o Rocket Science

Zu jeder Erfindung werden zwei der genannten Wissenschaften benötigt, welche das jeweils sind steht in der dazugehörigen Blaupause. Im Fall der Mining Drone sind Electronic Engineering und Mechanical Engineering von Nöten.



Items

Ohne Moos nix los. In diesem Fall halt ein paar Materialien ohne die hier nichts geht.

Auch die Materialien sind in dem 'Erfindung'-Tab gelistet: die 2 Datacores der entsprechenden

Wissenschaften sowie ein Interface. Das Interface ist immer das einzige was am Ende eine Erfindung übrig bleibt, alles andere wird aufgebraucht.

Interfaces

Rasse	Interfacename	was Erfinden
	Occult Data Interface	Module
Amarr	Occult Ship Data Interface	Schiffe
	Occult Tuner Data Interface	Rigs
	Esoteric Data Interface	Module
Caldari	Esoteric Ship Data Interface	Schiffe
	Esoteric Tuner Data Interface	Rigs
	Incognito Data Interface	Module
Gallente	Incognito Ship Data Interface	Schiffe
	Incognito Tuner Data Interface	Rigs
	Cryptic Data Interface	Module
Minmatar	Cryptic Ship Data Interface	Schiffe
	Cryptic Tuner Data Interface	Rigs

Die Interfaces sind wie jeder andere Gegenstand auch im Markt zu finden oder auch über Verträge erhältlich. Wenn man diese selbst bauen möchte, so kann man die BPCs per Vertrag erstehen oder aber man betreibt Exploration um selbst diese BPCs zu finden. Das zu verwendende Data Interface ist vom Tech I BPC abhängig und kann in der Info der Tech I BPC nachgelesen werden.

Das Interface wird beim Inventen nicht zerstört und ist nach dem Starten des Invention-Auftrags sofort wieder verfügbar.

Datacores

Zu jeder der erwähnten Wissenschaft gibt es Datacores. Um diese zu bekommen schaut man einfach in den Markt. Oder, wenn man sich selbst versorgen möchte, sucht man sich einen Agenten der Kategorie "Forschung & Entwicklung" (Research & Development = R&D) und quatscht diesen an und sagt auf welchen Gebiet man forschen möchte. Nun fließen täglich ohne weiteres Zutun Forschungspunkte (FP = Resarch Points = RP) auf ein Konto, und wenn man genug gesammelt hat kann man diese FP bei dem Agenten gegen Datacores eintauschen.

Folgende Corporations haben Forschungsagenten:

Amarr	Caldari	Gallente	Minimatar	
Carthum Conglomerate	Ishukone Corporation	Creodron	Boundless Creation	
Viziam	Kalaakiota Corporation	Duvolle Laboratories	Core Complexion, Inc.	
	Lai Dai Corporation	Roden Shipyards	Thukker Mix	

Um einen solchen Agenten überhaupt erst einmal ansprechen zu können braucht man das nötige Standing, was man durch Transportaufträge oder Killmissionen anderer Agenten selber Corp zu erkämpfen hat. Weiterhin sind Skills verlangt und zwar das Forschungsgebiet auf dem man forschen will mindestens auf den Level des Agenten gebracht. Also für einen Agenten Ivl3 der das Forschungsgebiet Mechanical Engineering anbietet muss eben der Skill auf Ivl3 gelernt sein (klingt komplizierter als es ist).

Die Forschungsagenten unterstützen meist mehrere verschiedene Forschungsgebiete es ist aber nicht nötig sie alle zu lernen, nur dasjenige, auf das man wirklich forschen will.

Eine dritte Möglichkeit um an solche Datacores zu kommen sind Explorationsites vom Typ Radar (→Scannen).

Kopien



Und zu guter Letzt fehlt noch das wichtigste: die BPC

Von Originalen Blaupausen können keine Erfindungen gestartet werden, also ist es notwendig diese zu kopieren.

Dazu einfach an einer Station/POS/Outpost mit Forschungseinrichtung Rechtsklick auf die BPO und kopieren wählen. Forschungseinrichtung und Slot auswählen, Menge und Runanzahl eingeben und alles mit OK bestätigen und im

Anschluss Auftrag annehmen.

Einige Spieler haben sich darauf konzentriert die Erfinder mit Kopien der Blaupausen zu versorgen – gegen ISK natürlich. Wenn man diese Herangehensweise anstrebt so ist es das beste einfach mal den Verträge Markt zu durchforsten und einen Spieler

der besonders viele von der gewünschten Sorte anbietet einfach mal anschreiben oder anchatten – diese Leute sind auch froh auf einen Direkthandel, da sie so ihre Ware schneller losbekommen und unter Umständen auch dazu bereit sind im Preis etwas tiefer zu gehen.



Durchführung



Alle benötigten Materialien in einen Hangar platzieren und wie immer den Rechtsklick bemühen und zwar auf die BPC.

"Erfindung" wählen und im nachfolgenden die Forschungseinrichtung und den Slot auswählen.

In dem Erfindungsfenster sind noch weitere Einstellungen möglich:

- Decryptor
- o T1-Gegenstand

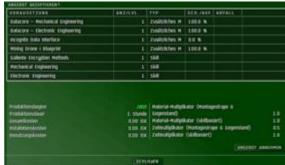
Und als letzte Einstellung kann man noch auswählen was man erfinden möchte,

da ja zum Beispiel einige Schiffe verschiedene T2-Varianten besitzen.

Die Datacores werden genauso wie die Decryptoren beim Inventen zerstört, unabhängig davon ob man erfolgreich inventet oder nicht.

Decryptoren

Es gibt von jeder Fraktion Decryptoren. Der eingesetzte Decryptor muss dem Factionskill entsprechen. Benötigt man beispielsweise für das Inventen den "Caldari Encryption Methods" Skill muss auch der Decryptor von Caldari sein. Die



Decryptoren können zum einen die Erfolgswahrscheinlichkeit erhöhen, aber auch die Attribute der Tech II Copy beeinflussen. Die Übersicht zeigt die verschiedenen Einflüsse der Decryptoren.

Amarr	Caldari	Gallente	Minmatar	Chance	ME	PE	Runs
War	Installation	Stolen	Assembly	1 0	-1	2	4
Strategon	Guide	Formulas	Instructions	1,8	-1	2	4
Classic	Prototype	Tost Doports	Advanced	1.2	2	5	1
Doctrine	Diagram	Test Reports	Theories	1,2	2	5	1
Formation	Tuning	Collision	Calibration	1 1	3	3	0
Layout	Instructions	Measurements	Data	1,1	3	3	U
Sacred	User	Engagement	Operation	1.0	1	4	2
Manifesto	Manual	Plan	Handbook	1,0	1	4	2
Circular	Alignment	Symbiotic	Circuitry	0.6	-2	1	9
Logic	Chart	Figures	Schematics	0,6	-2	1	9

Eine Standardmäßige T2-BPC hat die Werte von -4 ME und -4 PE.

Bei einem Einsatz von einem Stolen Formulas je Erfindungsversuch steigern sich zum ersten die Chancen um 80% und zum anderen hat die entstehende T2-BPC dann -5 ME (-1 ME Wirkung) und -2 PE (+2 PE Wirkung) und es lassen sich damit 4 Teile mehr bauen (Runs +4)

Die schlechtere ME verursacht Mehrkosten im Material, dafür lässt sich das Teil durch die bessere PE schneller produzieren.

Es gilt also immer abzuwägen was für einen selbst lohnenswerter ist:

bessere Chancen, dafür höhere Materialkosten oder maximale Run-Anzahl mit eventuell mehr Fehlschlägen bei den Erfindungsversuchen oder

T1-Gegenstand

Die Erfolgschancen können durch die Zugabe eines T1-Gegenstandes erhöht werden, je höher der Metalevel (steht in den Attributen) desto besser. Wo in den Attributen kein Metawert angegeben ist da ist er 0 und hat somit keinen Einfluss auf den Erfolg – Faction- und T2-Gegenstände können nicht dazu verwendet werden.

Ausgabe

Nachdem man die Wartezeit mit ein paar Kaffee oder 'nem Schläfchen überbrückt hat kann man die Erfindung auslösen.

Je nach Glück kann beim Anholen der Ergebnisse ein Misserfolg



oder ein Erfolg angezeigt werden



Chancen

Die Erfolgswahrscheinlichkeit kann mit folgender Formel berechnet werden:

$$W = B \times (1 + F \times F_Multi) \times \left(1 + (S1 + S2) \times S_Multi \times \frac{5}{(5 - M)}\right) \times D$$

W	Erfolgswahrscheinlichkeit					
В	Basiswahrscheinlichkeit					
	Module, Ammo und Drohnen: 40%					
	Frigates, Destroyer, Skiff, Freighters: 30%					
	Cruisers, Industrials, Mackinaw: 25%					
	Battlecruisers, Battleships, Hulk: 20%					
F	Factionskilllevel (z.B. Gallente Encryption Methods)					
F_Multi	Factionskill Multiplikator (0,01)					
S1 und S2	Relevante Scienceskill-Level (z.B. Mechanical Engin	eering)				
S_Multi	Scienceskill Multiplikator (0,02)					
M	Metalevel	Faktor: $5 \div (5 - M)$				
	Metalevel 0 (unnamed Tech-I-Items) keine Verbesserung M=0, Faktor=1					
	Metalevel 4 Items ergeben die größte Verbesserung M=4, Faktor=5					
	Metalevel 5 und höher (Tech II, Storyline und Faction) können nicht verwendet werden					
D	Wahrscheinlichkeitsmultiplikator des Decryptors					

Runs

Wie viele Durchläufe ein Tech II BPC haben wird kann berechnet werden. Dabei müssen verschiedene Dinge beachtet werden. Zunächst die Basisdurchläufe eines Tech II BPC's. Bei Schiffen sind die Basisdurchläufe gleich 1, bei Items gleich 10. Ob bei Items die Basisdurchläufe erreicht werden ist abhängig von den Durchläufen (=Runs) der Tech I BPC, die man inventet. Bei Schiffen werden immer die Basisdurchläufe erreicht. Die Outputdurchläufe können durch die Decryptoren erhöht werden. Die Outputdurchläufe lassen sich mit folgender Formel berechnen

$$= Max \left(1; [Durchl\"aufe\ Modifier] \right.$$

$$+ Abrunden \left(\left(\frac{[T1\ Input\ Durchl\"aufe]}{[T1\ Produktionslimit] \times [T2\ Basis\ Durchl\"aufe]} \right); 0 \right) \right)$$

Erklärung der Formel:

Die Formel "sucht" die größte Zahl (→ Max). Entweder betragen die T2 Outputdurchläufe 1 oder dem Wert der Formel nach dem ersten Strichpunkt in der Klammer. Um immer ein ganzzahliges Ergebnis zu erhalten wird der zweite Teil der Formel abgerundet (→ Abrunden(...);0). Man sieht bereits, dass es unter Umständen darauf ankommt, wie viele Durchläufe (= runs) die Tech I BPC hat. T1 Inputdurchläufe sind die Runs der Copy die man einlegt, T1 Produktionslimit sind die maximal möglichen Runs einer Copy.

Quellenverzeichnis:

http://wiki.eveonline.com/wiki/Invention#Invention

http://games.chruker.dk/eve online/research agents.php

http://www.stunellsystems.de/thv1/eve/shipinvent.html

http://wiki.eveonline.com/wiki/Research Agent Guide



neun Stück - zu finden im Markt unter ,Fertigung & Forschung' → ,Komponenten' → ,Construction Components'.

Zum Bau derer werden die so genannten Advanced Materials benötigt (→ Reaction). Die Blaupausen der Komponenten erfordern erweiterte Kompetenzen (man könnte auch Skills sagen) um diese zu erforschen. Aber es

gibt diese ja auch fertig im Markt zu erstehen, was natürlich den reellen Gewinn schmälert.

Eine Alternative ist es, die erfundenen T2-BPCs über Verträge zu veräußern. Was einem den aufwändigen Produktionsprozess erspart und man sich somit komplett

Weiterverarbeitung

Die nun erschaffene Blaupause hat in ihren Eigenschaften alle Informationen stehen die der T1-BPC ähneln.

Der wohl größte Unterschied ist in den Materialkosten zu finden. Zum einen werden hier Skills benötigt um das Teil überhaupt bauen zu können. Dann wird in den Materialen der entsprechende T1-Gegenstand benötigt. Außerdem diverse Gegenstände die in der T1-Produktion unbekannt sind.

Ein weiterer Bestandteil der T2 Produktion sind die ,Construction Components'. Derer gibt es je Rasse

Amarr	Caldari
Antimatter Reactor Unit	Gravimetric Sensor Cluster
Emp Pulse Generator	Graviton Pulse Generator
Fusion Thruster	Graviton Reactor Unit
Laser Focusing Crystals	Magpulse Thruster
Linear Shield Emitter	Quantum Microprocessor
Nanoelectrical Microprocessor	Scalar Capacitor Unit
Radar Sensor Cluster	Superconductor Rails
Tesseract Capacitor Unit	Sustained Shield Emitter
Tungsten Carbide Armor Plate	Titanium Diborite Armor Plate

Gallente	Minmatar
Crystalline Carbonide Armor Plate	Deflection Shield Emitter
Fusion Reactor Unit	Electrolytic Capacitor Unit
Ion Thruster	Fernite Carbide Composite Armor Plate
Magnetometric Sensor Cluster	Ladar Sensor Cluster
Oscillator Capacitor Unit	Nanomechanical Microprocessor
Particle Accelerator Unit	Nuclear Pulse Generator
Photon Microprocessor	Nuclear Reactor Unit
Plasma Pulse Generator	Plasma Thruster
Pulse Shield Emitter	Thermonuclear Trigger Unit

auf die Erfindung an sich konzentrieren kann.

Noch ein Wort zur Preisbildung. Immer wieder erscheinen im Markt (eigentlich mehr bei T1 Sachen) Endprodukte, die für den dargebotenen Preis eigentlich nicht sein dürften. Wahrscheinlich weil auch ein Teil der (Neulings-)Produzenten glaubt, dass selbst geminerte Mineralien nichts wert sind - aber eben das ist Falsch! Denn das minern selbst hatte ja Zeit gekostet, was sich dann direkt als Preis umlegt. Es stimmt schon: Zeit ist Geld!

Zum Erfinden werden ja hauptsächlich Datacores verbraucht. Wenn diese nun um die 500k kosten, dann werden für 5 Erfindungen á 4 Datacores insgesamt 10mio ISK investiert. Und wenn zwei der Erfindungen nur erfolgreich sind, dann ist eine der entstandenen Blaupausen 5mio Wert zuzüglich eines kleinen Obolus für die eigene Tasche.

Planetare Interaktion (PI)



Hintergrund

Die Facetten von EVE sind ungeheuer vielseitig und abwechslungsreich. Jeder kann tun, wonach ihm der Sinn steht – mit derTyrannis-Erweiterung ist ein weiteres großes Betätigungsfeld entstanden, die Planetare Interaktion.

Über 60'000 Planeten sorgen in den knapp 8'000 Sonnensystemen für ein atmosphärisches Weltraumfeeling. Lange Zeit war es den Kapselpiloten nur vergönnt die Ressourcen der Monde zu "ernten". Nun endlich geht der Raubbau auf den Planeten weiter. Dabei ist es egal ob HiSec, LowSec, Nullsec oder Wurmlochsysteme – bis auf wenige Ausnahmen in belebten Systemen ist jeder Planet besiedelbar.

In den acht verschiedenen Planetentypen lagern jeweils die Unterschiedlichsten Rohstoffe, die in Planetaren Produktionsanlagen raffineriert und verarbeitet werden. Die damit erschaffenen Güter werden zum Beispiel verwendet als Treibstof für eine POS (→ POS) oder als Baumaterial von POS-Strukturen oder Reparaturpaste.

lernen, lernen, lernen

Wie überall in EVE kommt auch diese Sparte nicht ohne Skills aus. Um nur mal zu probieren reicht ein Rang 1 Skill auf 1 (Remote Sensing) und schon kann man mit den ersten Anlagen loslegen. Für fortgeschrittene und ernsthafte Produktion auf Planeten werden allerdings ein paar mehr Skills benötigt.

Command Center Upgrades

Jeder Rang in diesem Skill verbessert die Qualität der Kommandoanlage, die Ihnen zur Verfügung steht, so dass wiederum eine größere Anzahl an angeschlossenen Einrichtungen auf diesem Planeten verwaltet werden kann.

Interplanetary Consolidation

Für jeden Rang in dieser Fähigkeit können Sie eine Kommandozentrale auf einem zusätzlichen Planeten installieren. Dies ist bis zu einem Maximum von 6 Planeten möglich. Sie können nur eine Kommandozentrale pro Planet haben.

Remote Sensing

Die Fähigkeit, Sensordaten von einem einen Planeten umkreisenden Satelliten

auszulesen und zu analysieren. Dies führt zu korrekt erstellten Gutachten.

Level 1: Erlaubt das Scannen innerhalb von 1 LJ

Level 2: Erlaubt das Scannen innerhalb von 3 LJ

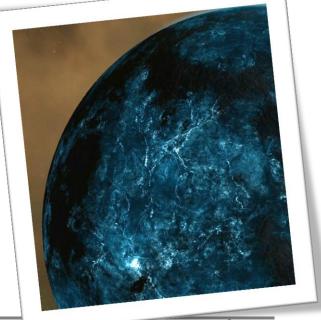
Level 3: Erlaubt das Scannen innerhalb von 5 LJ

Level 4: Erlaubt das Scannen innerhalb von 7 LJ

Level 5: Erlaubt überall das Scannen innerhalb von 9 LJ

Planetology und Advanced Planetology

Verständnis der Planetenevolution und der Grundlagen des Ressourcenabbaus. Hilft bei der besseren Interpretation der Scanergebnisse der Planetaren Ressourcen.



Installationen

Zum bewirtschaften der Planeten werden Anlagen installiert die unterschiedliche Funktionen ausüben. Jede Installation benötigt (wie bei Schiffen oder POS) Energieversorgung und CPU.

Die Grundlage einer jeden Bewirtschaftung eines Planeten ist ein Planetary Command Center (PCC). Während das Basic noch keine Skills benötigt sind die besseren nur verwendbar, wenn der Skill Command Center Upgrades gelernt wurde. Für jeden Planetentyp gibt es dabei eine eigene Sorte CC, die alle im Markt erhältlich sind. Je besser das CC umso mehr Energieversorgung und CPU liefert es.

Name	Command Center Upgrades
Basic	0
Limited	1
Standard	2
Improved	3
Advanced	4
Elite	5



Die Aufgabe des Extractor ist es die Rohstoffe zu "ernten".



In einer Industry Facility werden die Planetarischen Materialien verarbeitet. Diese Fabriken haben eingebaute Schemata. Wenn ein Schema ausgewählt wurde, zeigt es an welche Rohstoffe es benötigt und was es dafür produziert.





Die geringe Lagerkapazität eines Command Centers kann mit Storage Facilitys erweitert werden. Weiterhin bieten sie sich ideal als Zwischenlager der einzelnen Produktionsschritte an.



Die Alternative dazu ist das Launchpad, es hat ein großes Ladevermögen und ermöglicht es Waren zwischen Planet und All auszutauschen. Dafür ist es sehr CPU-hungrig.

Die Symbole der Installationen zeigen auf einen Blick deren Status an.



Name	Kapazität	ät Energie CPU		ISK	Volumen		
CC - Basic	500 m³	6.000 MW	1.675 tf	90'000	50 m³	0	≡
CC - Limited	500 m³	9.000 MW	7.057 tf	670'000	100 m³	1	Skill
CC - Standard	500 m³	12.000 MW	12.136 tf	1'600'000	200 m³	2	Upgrades
CC - Improved	500 m³	15.000 MW	17.215 tf	2'800'000	400 m³	3	ogra
CC - Advanced	500 m³	17.000 MW	21.315 tf	3'700'000	800 m³	4	
CC - Elite	500 m³	19.000 MW	25.415 tf	6'400'000	1.600 m³	5	\sim

Name	Kapazität	Energie	CPU	ISK	Volumen	
Extractor		800 MW	200 tf	45.000		
Basic Industry Facility		800 MW	200 tf	75.000		
Advanced Industry Facility		700 MW	500 tf	250.000		
High Tech Production Plant*		400 MW	900 tf	900.000		
Storage Facility	5.000 m³	700 MW	500 tf	250.000		
Launchpad	10.000 m³	700 MW	3.600 tf	900.000		

^{*} nur auf Barren oder Temperate Planeten installierbar

Interface

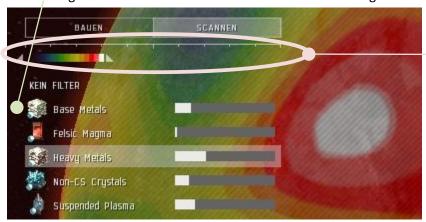
Über das Rechtsklickmenü des Planeten wird der "Planeten-Modus" gestartet. Oder alternativ über das Fenster "Ausgewählter Gegenstand". Die erste zu installierende Struktur ist das Command Center (erhältlich im Markt) es liefert Energie und CPU für alle folgenden Installationen. Wo das CC auf dem Planeten platziert wird, ist egal – es braucht keine direkte Verbindung um andere Strukturen zu versorgen.

Um es zu plazieren muss das CC im Laderaum des Schiffes sein und dies im System des gewünschten Planeten. Nach dem Klick auf "Absenden" ist deser Planet besiedelt.



Um einen guten Standort zu finden (und nicht den ganzen Planeten umrunden zu müssen) werden über das Scannermenü die Sensordaten der um den Planeten umkreisenden Satelliten ausgelesen und analysiert.

Die Liste zeigt die vorhandenen Rohstoffe an, der Balken dahinter gibt einen Ansatz über deren Reichhaltigkeit. Wie in einem Wärmebild wird der Planet eingefärbt von keiner Farbe über blau, grün

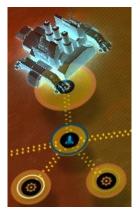


gelb, rot bis hin zu weiß nimmt die Reichhaltigkeit zu. Mit dem farbigen Balken kann die Anzeige eingeschränkt werden. Durch klicken und verschieben der Dreiecke links und rechts werden die minimalen und maximalen Ressourcenmengen definiert und entsprechend bunt eingefärbt.

Im HiSec ist die Ressourcenverteilung eher knapper, was es nötig macht die obere Grenze zu verschieben (am abschließenden Dreieck), bis die ersten weißen Flecke auf der Planetenoberfläche auftreten.

Je weiter der Skill Planetology und Advanced Planetology fortgeschritten ist, umso gradueller und genauer werden die angezeigten Ergebnisse. Mit besserem Skilllevel von Remote Sensing kann (auch regionsübergreifend) die Mineralbeschaffenheit des Planeten überwacht werden.

Auf die weißen Vorkommen werden nun die Extraktoren gebaut. Weitere Produktionsanlagen und Silos können gleich mit gebaut und gemeinsam abgesendet werden. Jede Installation verbraucht einige Energie und CPU des CC und kostet beim Bau ISK.



Um den Warenausausch zwischen den Installationen zu gewährleisten, ist es erforderlich Links und Routen anzulegen. Links sind gleichzusetzen mit Straßen und Routen sind die LKWs, die die Ware transportieren. Mit Rechtsklick und "erstelle Link" wird von der angeklickten Struktur ausgehend ein

Link zum Ziel erstellt. Auch aus dem Baumenü des Planeten kann die Erstellung der Links gestartet werden oder per Strg+Linksklick auf ein Gebäude.

Um das Transportvermögen der Links zu erhöhen können diese aufgewertet werden (um beim Beispiel Straße zu bleiben: Ortsstraße → Landstraße → Bundesstraße → Autobahn).

Link Upgrade Level	Transport- kapazität	CPU-Verbrauch für 100km	Energieverbrauch für 100km
kein Upgrade	250m³	36 tf	26 MW
I - Local	500m³	68 tf	45 MW
II - Basic	1.000m³	109 tf	67 MW
III - Standard	2.000m³	155 tf	90 MW
IV - Improved	4.000m³	206 tf	114 MW
V - Fast	8.000m³	262 tf	140 MW
VI - Expedited	16.000m³	321 tf	166 MW
VII - Express	32.000m³	384 tf	193 MW
VIII - Advanced	64.000m³	450 tf	221 MW
IX - State-of-the-Art	128.000m³	520 tf	249 MW
X - Experimental	256.000m³	591 tf	278 MW



Mit "Route erstellen" und anschließendem Klick auf das Zielgebäude wählt man nur noch die zu transportierende Menge aus und vervollständigt es durch einen weiteren Klick.

Doppelklicks vereinfachen das Procedere:

DK auf Extraktor scannt nach Ablagerungen

DK auf Produkt wechselt in Routenerstellung

DK auf Zielgebäude übernimmt Route mit maximaler Menge

Nachdem nach Ablagerungen gesucht wurde kann zwischen vier Zykluszeiten ausgewählt werden. je nachdem wie man in den nächsten Stunden/Tagen online ist kann hier eine aktive oder eher passivere Produktion gefahren werden.

Beim Extractor beginnt der ganze Produktionsprozess auf den Planeten.



Wenn das zu extrahierende Material installiert wurde wechselt die Anzeige auf "Produkte" und bietet die Möglichkeit gleich eine Route festzulegen, bevor die ganze Produktion ins Nichts produziert wird.





In den an die Extraktoren anschließenden Produktionsstätten wird im Auswahlmenü der jeweiligen Produtionsanlage das zu produzierende Produkt per Schema aus einer Liste ausgewählt. Nach dem Absenden erfolgt auch hier analog zu den Extraktoren das Routen des hergestellten Produktes zum Zielgebäude.

Nachdem die Bergungszeit der Extraktoren ausgelaufen ist, einfach nach neuen Ablagerungen suchen und erneut die Ausbeute des Planeten aktivieren. Ein Neuplazieren der Extraktoren oder neues Routen ist für dieselbe Produktionskette nicht notwendig.

Tyrannei

Jeder Planet beherbergt je nach Typ mehrere der 15 möglichen Rohstoffe. In der Basic Industry Facility werden diese Rohstoffe dann zu Produkten der ersten Stufe (P1) umgewandelt. Diese wiederum sind die Baumaterialien der Güter der zweiten Produktionsstufe (P2) in der Advanced Industry Facility. Zwei oder drei verschiedene Güter der P2 Materialien werden dann auch in der Advanced Industry Facility zum P3 verarbeitet. Als derzeit letzte Stufe ist die High Tech Production nur auf Barren oder Temperate Planeten möglich und benötigt drei Güter der P3 oder P3/P1-Produktion.

Barren	Gas	lce	Lava	Oceanic	Plasma	Storm	Temperate		
В	G	_	L	0	Р	S	Т	Rohstoff (P0)	Basic Industry (P1)
Χ	Χ	Χ		Χ		Χ	Χ	Aqueous Liquids	Water
							Χ	Autotrophs	Industrial Fibers
Х	Χ		Χ		Χ	Χ		Base Metals	Reactive Metals
Х				Χ			Χ	Carbon Compounds	Biofuels
				Χ			Χ	Complex Organisms	Proteins
			Χ					Felsic Magma	Silicon
		Χ	Χ		Χ			Heavy Metals	Toxic Metals
	Χ					Χ		Ionic Solutions	Electrolytes
Х		Χ		Χ			Χ	Micro Organisms	Bacteria
	Χ	Χ				Χ		Noble Gas	Oxygen
Χ					Χ			Noble Metals	Precious Metals
			Χ		Χ			Non-CS Crystals	Chiral Structures
		Χ		Χ				Planktic Colonies	Biomass
	Х							Reactive Gas	Oxidizing Compound
			Χ		Χ	Χ		Suspended Plasma	Plasmoids

Advanced Industry (P2)	1. Input Product P1	2. Input Product P1
Biocells	Biofuels	Precious Metals
Construction Blocks	Reactive Metals	Toxic Metals
Consumer Electronics	Toxic Metals	Chiral Structures
Coolant	Electrolytes	Water
Enriched Uranium	Precious Metals	Toxic Metals
Fertilizer	Bacteria	Proteins
Gen. Enhanced Livestock	Proteins	Biomass
Livestock	Proteins	Biofuels
Mechanical Parts	Reactive Metals	Precious Metals
Microfiber Shielding	Industrial Fibers	Silicon
Miniature Electronics	Chiral Structures	Silicon
Nanites	Bacteria	Reactive Metals
Oxides	Oxidizing Compound	Oxygen
Polyaramids	Oxidizing Compound	Industrial Fibers
Polytextiles	Biofuels	Industrial Fibers
Rocket Fuel	Plasmoids	Electrolytes
Silicate Glass	Oxidizing Compound	Silicon
Super Conductors	Plasmoids	Water
Supertensile Plastics	Oxygen	Biomass
Synthetic Oil	Electrolytes	Oxygen
Test Cultures	Bacteria	Water
Transmitter	Plasmoids	Chiral Structures
Viral Agent	Bacteria	Biomass
Water-Cooled CPU	Reactive Metals	Water

Advanced Industry (P3)	1. Input Product P2	2. Input Product P2	3. Input Product P2
Biotech Research Reports	Nanites	Livestock	Construction Blocks
Camera Drones	Silicate Glass	Rocket Fuel	
Condensates	Oxides	Coolant	
Cryoprotectant Solution	Test Cultures	Synthetic Oil	Fertilizer
Data Chips	Supertensile Plastics	Microfiber Shielding	
Gel-Matrix Biopaste	Oxides	Biocells	Super Conductors
Guidance Systems	Water-Cooled CPU	Transmitter	
Hazmat Detection Systems	Polytextiles	Viral Agent	Transmitter
Hermetic Membranes	Polyaramids	Gen. Enhanced Livestock	
High-Tech Transmitters	Polyaramids	Transmitter	
Industrial Explosives	Fertilizer	Polytextiles	
Neocoms	Biocells	Silicate Glass	
Nuclear Reactors	Microfiber Shielding	Enriched Uranium	
Planetary Vehicles	Supertensile Plastics	Mechanical Parts	Miniature Electronics
Robotics	Mechanical Parts	Consumer Electronics	
Smartfab Units	Construction Blocks	Miniature Electronics	
Supercomputers	Water-Cooled CPU	Coolant	Consumer Electronics
Synthetic Synapses	Supertensile Plastics	Test Cultures	
Transcranial Microcontroller	Biocells	Nanites	
Ukomi Super Conductors	Synthetic Oil	Super Conductors	
Vaccines	Livestock	Viral Agent	

High Tech Production (P4)	1. Input Product P3	2. Input Product P3	3. Input Product P3/P1
Broadcast Node	Neocoms	Data Chips	High-Tech Transmitters
Integrity Response Drones	Gel-Matrix Biopaste	Hazmat Detection Systems	Planetary Vehicles
Nano-Factory	Industrial Explosives	Ukomi Super Conductors	Reactive Metals
Organic Mortar Applicators	Condensates	Robotics	Bacteria
Recursive Computing Module	Synthetic Synapses	Guidance Systems	Transcranial Microcontroller
Self-Harmonizing Power Core	Camera Drones	Nuclear Reactors	Hermetic Membranes
Sterile Conduits	Smartfab Units	Vaccines	Water
Wetware Mainframe	Supercomputers	Biotech Research Reports	Cryoprotectant Solution

Struktur	Eingabemenge	Тур	Ausgabemenge	Größe	Zykluszeit
Exctractor		Resource R (P0)	variabel	0.01m³	variabel
Basic Industry	3.000 PO	Produkt P1	20	0.38m³	30min
Advanced Industry	2x (40 P1)	Produkt P2	5	1.50m³	60min
Advanced Industry	2x oder 3x (10 P2)	Produkt P3	3	6.00m³	60min
High Tech Industry	(40 P1) + 2x (6 P3)	Produkt P4	1	100.00m ³	60min
High Tech Industry	oder 3x (6 P3)	Produkt P4	1	100.00m³	60min

<u>CCP – Planetary Interaction Tutorialvideo</u>

Warenaustausch

Für den Warenaustausch auf einen Planeten zum Beispiel zwischen Silos, CC und Launchpad gibt es den Expresstransfer, der die Güter schnell zum Ziel transportiert. Wie gewohnt wird durch gleichzeitiges drücken der Shift-Taste der Stapel geteilt. Nach erfolgtem Transfer muss eine Abkühlzeit abgewartet werden bevor ein erneuter Transport gemacht werden kann.

Auf Interplanetarer Ebene gibt es zwei Möglichkeiten Waren zu befördern.

Jedes Command Center kann einen Raketensilo ins All schießen. Anschließend ist im Logbuch unter dem Reiter "Planetarische Starts" dieser gelistet und lässt sich per Rechtsklickmenü zirka fünf Tage lang anwarpen. Die Ausfuhrsteuer beträgt 3 ISK.

Die zweite Möglichkeit ist ein intallierter Spaceport. Sowie ein solches Gebäude auf den Planeten installiert ist, erscheint ein "Customs Office" in der Übersicht (gegebenenfalls manuell einblenden). Das Zollamt lässt Transporte in beide Richtungen (von und zum) Planeten zu und hat eine Importsteuer von 1 ISK und Exportsteuer von 2 ISK. Per Drag&Drop oder mit auswählen und "Hinzufügen" werden Gegenstände zur "zu transferieren"-Liste hinzugefügt – auch hier hilf die gedrückte Shift-Taste beim Teilen der Stapel. WEGPUNKT HINZUFÜGEN LESEZEICH ZOLLAMT DES PLANETEN HIZHARA I ZOLLAMT DES PLANETEN HIZHARA I Planetarisches Zollamt Lava Launchpad SR-DJ2 Zu transferieren **Das Customs Office** GEBRAUCHSGEGENSTAND MENGE 8650 🕕 Heavy Metals lässt sich wie ein KEINE GEGENSTÄNDE Container im All GEFUNDEN zugreifen und so die beförderten Waren entnehmen oder die zu transportierenden Güter reinlegen.

Tipps

Bei den Planeten gibt es keinerlei Begrenzungen. JEDER kann ein und denselben Planeten bewirtschaften. Aber Ressourcen sind begrenzt – je mehr eine Mine ausbeuten, umso geringer die Ausbeute für alle. Installationen anderer Pod-Piloten können eingeblendet und per Rechtsklickmenü direkt angesprochen werden.

- Je niedriger der Security-Status des Systems, umso reichhaltiger die Ressourcenquellen
- Versorgungswege kurz halten (PG/CPU-Verbrauch)
- Routen lassen sich auch über andere Gebäude leiten
- Transport zum Planeten nur über Launchpad möglich
- Produktionszwischenschritte immer über ein Silo routen (wenn Zwischenlager der Produktionseinrichtungen voll sind und eine neue Fuhre Ware kommt, geht diese sonst verloren)
- Doppelklicks vereinfachen das Routen

VON PLANET EXPORTIEREN

POS

Mit player-owned starbase/structure meint man eine Vielzahl an Strukturen die man als EVE'ler selbst installiert und verwaltet. Die Basis bildet hier ein Tower der eine gewisse Anzahl an CPU und PG mitbringt und ähnlich den Schiffen mit weiteren Modulen ausgerüstet werden kann. Die erwähnten Module bieten eine breite Palette an Verwendungsmöglichkeiten für die POS sei es als Forschungsplattform, (erweiterte) Produktionseinrichtung, militärische Basis oder als Industriepark. POSsen stehen IMMER an Monden, deshalb ist es ratsam besonders in Systemen mit Sicherheitsstatus unter 0,5 nie an irgendwelche Monde zu fliegen, es sei denn, man weiß was man tut.

Tower

Den Tower, der das Grundgerüst des ganzen darstellt, gibt es in drei verschiedenen Größen und von jeder der vier Fraktionen. Weiterhin gibt es noch Tower der jeweiligen Piratenfraktion, diese benötigen dann zum Unterhalt weniger Treibstoff.

Der Aufbau des Towers unterliegt einigen Restriktionen, so dürfen in Systemen mit Sicherheitsstatus von 0,8 und höher garkeine verankert werden. Ab 0,3 und tiefer gibts es garkeine Einschränkungen. Für alles was dazwischenliegt braucht die Corp, die den Tower stellen will entsprechendes Ansehen zu der Fraktion die über das Gebiet herrscht. Das benötigte Ansehen ist das 10-fache des Sicherheitsstatus des Systems - also in einem 0,5er System braucht man 5,0 Ansehen zur Fraktion (Anmerkung: die Angaben Ingame sind gerundete Werte, korrekte Werte können über die EVE-Tabellen ausgelesen werden oder über Tools wie <u>DotlanMaps</u>).

Die Tower geben je Fraktionszugehörigkeit auch unterschiedliche Boni auf installierte Module.

	50% Bonus auf die optimale Reichweite von Energy Sentrys
Amarr	25% Bonus auf die Schadenswirkung von Energy Sentrys
	50% Bonus auf die Kapazität von Warenlagern
	25% Bonus auf die Feuergeschwindigkeit von Raketenbatterien
Caldari	50% Bonus auf die Geschwindigkeit von Raketen
	75% reduzierte Zeit für Zielwechsel von ECM Jammer-Batterien
Callanta	25% Bonus auf die Schadenswirkung der Hybrid Sentrys
Gallente	100% Bonus auf die Kapazität von Warenlagern
	50% Bonus auf die optimale Reichweite von Projectile Sentrys
Minmatar	50% Bonus auf die Falloff-Reichweite von Projectile Sentrys
	25% Bonus auf die Feuergeschwindigkeit von Projectile Sentrys

Damit Corporations und Allianzen nicht das ganze All mit Towern zupflastern, gibt es eine Begrenzung von 1 Tower je Corp je System am Tag und maximal 5 Tower je Allianz je Tag.

Die Begrenzung auf fünf Tower je Tag hat zusätzlich noch den nützlichen Nebeneffekt, dass die Kämpfe im gesetzeslosen Raum (0.0) nicht allzu statisch werden.

POS / Tower 127

Wie weiter oben erwähnt wird zur Aufrechterhaltung der Funktionen Treibstoff benötigt, dieser wird zum Teil aus Eis gewonnen das mit entsprechender Ausrüstung in ebensolchen Eisfeldern abgebaut werden kann. Der restliche Teil des Sprits sind per Planetare Interaktion herstellbar (→ Planetare Interaktion (PI)). In Systemen über 0,4 Sicherheitsstatus werden zusätzlich Erlaubnisscheine, sogenannte Starbase Charters, der jeweiligen Fraktion benötigt.

	small/h	medium/h	large/h
Enriched Uranium	1	2	4
Oxygen	7	13	25
Mechanical Parts	2	3	5
Coolant	2	4	8
Robotics	1	1	1
Helium Isotopes (Amarr)	113	225	450
Oxygen Isotopes (Gallente)	113	225	450
Hydrogen Isotopes (Minmatar)	113	225	450
Nitrogen Isotopes (Caldari)	113	225	450
Liquid Ozone	38	75	150
Heavy Water	38	75	150
Stronthium Clathrates	50	100	200
Starbase Charter (sec >= 0,5)	1	1	1



abbaubar
Planetare Interaktion
LP-Shop

Hier noch eine Liste mit den Towern der vorhandenen Piratenfraktionen inklusive ihrer zirka Einsparung:

Amarr	Caldari	Gallente	Minmatar
Blood (-15%)	Dread Gueristas (-25%)	Serpentis (-15%)	Angel (-15%)
Dark Blood (-25%)	Gueristas (-15%)	Shadow (-25%)	Domination (-25%)
Sansha (-15%)			
True Sansha (-25%)			

Kraftfeld

Da der Tower die Basis darstellt, bietet dieser auch unzählige Einstellungsmöglichkeiten. Direkt nach dem Verankern und Einschalten (onlinen) ist der erste Reiter dringenst empfohlen, denn nur mit eingegebenen Kraftfeldpasswort wird ein ForceField erzeugt und hindert zukünftig alle nicht Corp/Allianzeigenen Schiffe am Einfliegen in die POS.

POS / Tower 128

An jedem Schiff in dem man sitzt kann man per RK und "Passwort für Starbase-Kraftfeld eingeben…" ein Kennwort eingeben, wenn es das korrekte ist kann man ungehindert das Kraftfeld der POS passieren. Diese Eingabe verlischt beim Schiffs-/Systemwechsel oder durch ausloggen.

Verteidigung

In den Angriffseinstellungen der POS kann festgelegt werden wie aggresiv sich die angebaute Kriegsmaschinerie verhält. Beim Setzen durch Ansehen ist das Standing zur Corp gemeint (ACHTUNG: Standings wirken erst nach folgender DT).

Im zweiten Punkt bei Sicherheitsstatus ist das Ansehen zu CONCORD gemeint.

"Attack if Agression" ("Gegenangriff im Angriffsfall") ist mit Vorsicht zu geniesen! JEDER, der einen kriminal-Counter hat wird von der POS angegriffen. Das heißt auch wenn man im Belt ein paar Ratten gejagt hat und dann mit Abstand zur POS warpt, nimmt diese einen ins Visier.

Über die Optionsflächen Corp/Allianz kann ebensolchen Mitgliedern der Einflug in das Kraftfeld gewährt werden. Sollte der Haken für Corpmember fehlen, so können nur der CEO und die Direktoren die POS benutzen.

Strukturen

Die Liste der Strukturen gibt die Möglichkeit alle in der Nähe vorhandenen Strukturen zu Ver-/Entankern oder Ein- und Auszuschalten.

Der Unterreiter "Zugriff" schaltet verankerte Module im Einzelnen für verschiedene vergebbare Rollen frei.

Kampfrelevante Strukturen sind in einer separaten Registerkarte noch einmal aufgeführt und wer diese gerade kontrolliert. Der Skill Starbase Defense Management erlaubt je Skillstufe eine solche Struktur zu kontrollieren. Über dieses Menü lässt sich dieser Kontrollmodus starten, alternativ auch über direkten RK auf die gewünschte Struktur. Kontrollierbar sind z.B. Turrets, Webifier, Dampener, Scrambler, ... Wenn die Allianz ein Sprungnetzwerk unterhält ist dieses unter "Sprunk-Brücken" aufgeführt. Die Liste der Kontrolltürme zeigt alle Tower der eigenen Corp auf.

Prozesse

Der Reiter Prozesse zeigt zum einen den Spritverbrauch und die aktuelle Füllung an und in einem weiteren Reiter die am Tower laufende Produktion (→ Reaction).

Reinforced

Reinforced ist der Schutzmodus des Towers. Sollte im Angriffsfalle der Schild der POS soweit runtergeschossen werden, dass er die 25%-Marke unterschreitet beginnt der Reinforced. Die Menge an Strontium im entsprechenden Lager des Towers bestimmt die Dauer des Reinforcedmodus. Die maximale Dauer ist 1 Tag und 16 Stunden, wenn man den Angriff auf die POS noch mitbekommt kann man mit entnehmen/auffüllen des Strontiums die Dauer manipulieren.

Innerhalb dieser Zeit ist der Tower nicht aufschaltbar und somit unangreifbar. Das gibt für die Verteidiger die Möglichkeit bis zum Ende des Reinforced genügend Defense aufzubringen. Alle Module die CPU benötigen gehen offline, außerdem kann kein Modul ver-/entankert werden. Allerdings ist es gestattet alle Strukturen die keine CPU benötigen einzuschalten und zu verankern.

Sollte es den POS-Besitzen gelingen genügend Verteidigung aufzubringen und den Tower wieder mit Schild aufzupumpen, so lassen sich ab 50% Schild wieder alle Strukturen nach Belieben aktivieren/entankern/verankern.

POS / Reinforced 129

Industrie

Eine POS lässt sich mit unterschiedlichsten Arrays zur Produktionsbasis ausbauen und deckt dabei alle Felder ab die auch auf NPC-Stationen zu finden sind. Teilweise muss man sich auf eine bestimmte Sparte konzentrieren oder auf mehrere POSsen aufteilen, im Gegenzug dafür profitiert man von kürzeren Durchlaufzeiten, die einen Wettbewerbsvorteil bringen können.

Forschung

Die Forschung, also das verbessern von Blaupausen, ist an einer POS wesentlich effizienter zu erledigen. Hinzu kommt das man nicht erst auf eine freie Einrichtung der NPC-Anlagen warten muss, die zum Teil auf Wochen im Voraus ausgebucht sind.

Drei verschiedene Labore decken alle Forschungsfelder ab.

Labor	Mobile La	aboratory		d Mobile ratory	-	mental atory	Hyasyoda Mobile Laboratory					
Slots	Faktor	Anzahl	Faktor	Anzahl	Faktor	Anzahl	Faktor	Anzahl				
ME-Forschung	0,75	3	0,75	2			0,75	4				
PE-Forschung	0,75	3					0,75	4				
Kopieren	0,75 1		0,65	3								
Erfinden	0,5	5	0,5	2			0,5	6				
Reverse-Engineering					1	3						

Der Faktor gibt die Geschwindigkeit an. Also ein Kopierauftrag im Advanced Lab in Auftrag gegeben ist wesentlich schneller erledigt als in einem normalen Lab oder gar einer NPC-Station.

Das Experimental Lab ist nur für das Revers-Engineering und wird für die Erzeugung von T3-BPCs gebraucht.

Produktion

Etliche Strukturen stehen zur Verfügung um nahezu alles an einer POS zu bauen.

Advanced Large Ship Assembly Array

(1 Slot; Zeit: 0,75; Material: 1,1)
Für alle größeren T2-Schiffe wie BlackOps,
Marauder aber auch für Jump Freighter.

Advanced Medium Ship Assembly Array

(1 Slot; Zeit: 0,75; Material: 1,1)
T2-Schiffe von mittlerer Größe werden hier fabriziert. Darunter fallen Logistic-, Heavy
Assault-, Recon- und Heavy Interdictor Cruiser als auch Commandships.

Advanced Small Ship Assembly Array

(1 Slot; Zeit: 0,75; Material: 1,1)

Alles was in die kleinsten Gattungen der Schiffe fällt und zu T2 gehört wird hier produziert. Interceptoren, Assault Frigates, Covert Ops, Stealth Bombers, Electronic Attack Frigates und Interdictoren gehören dazu.

Ammunition Assembly Array

(5 Slots; Zeit: 0,75; Material: 1) Jegliche Munition wie Missiles, Hybrid, Projektil und Frequenzkristalle werden hier hergestellt.

Capital Ship Assembly Array

(1 Slot; Zeit: 0,75; Material: 1)

Für die größten aller Schiffe, den Capitals, wird dieses Array benötigt. um es verankern zu können wird System Sovereignity verlangt.

Component Assembly Array

II und Tech III Komponenten.

(10 Slots; Zeit: 0,75; Material: 1)
Komponenten die zur erweiterten Produktion verwendet werden kann hier hergestellt werden. Capitalkomponenten genauso wie Tech

Drone Assembly Array

(8 Slots; Zeit: 0,75; Material: 1)
Alle Drohnen (außer Fighter) werden hier erschaffen.

Equipment Assembly Array

(6 Slots; Zeit: 0,75; Material: 1) Effizienter als das Rapid Equipment, dafür aber etwas langsamer produziert man hier alle möglichen Module und Items.

Large Ship Assembly Array

(3 Slots; Zeit: 0,75; Material: 1)
Große Schiffe wie Battleship, Frachter und
Industrial Command (Orca) werden hier gebaut.

Medium Ship Assembly Array

(5 Slots; Zeit: 0,75; Material: 1) Hergestellt werden hier alle Schiffe der medium Größe, also Cruiser und Battlecruiser.

Rapid Equipment Assembly Array

(5 Slots; Zeit: 0,65; Material: 1,2) Mit mehr Materialaufwand können hier Module in noch kürzerer Zeit produziert.

Small Ship Assembly Array

(10 Slots; Zeit: 0,75; Material: 1)
Alle kleineren Schiffe wie Fregatten und
Destroyer, aber auch Fighter entstammen
diesen Produktionslinien.

Subsystem Assembly Array

(3 Slots; Zeit: 1; Material: 1)
Die einzige Möglichkeit Subsysteme und Hüllen der T3-Klasse herzustellen bietet dieses Array.

X-Large Ship Assembly Array

(3 Slots; Zeit: 0,75; Material: 1)
Battleships, Carrier, Dreadnoughts, Freighter,
Industrial Command (Orca) und Capital
Industrials (Rorqual) können hier gebaut.

Refinen

Wenn die nächste Station oder Outpost etliche Sprünge entfernt sind und man trotzdem an Mineralien der Erze herankommen möchte, so bieten die Refining Arrays diese Möglichkeit. Sie können in Systemen ab Sicherheitsstatus von 0,3 und niedriger verankert werden.

Das einfachste und billigste **Refining Array** hat einen erheblichen Ertrag von 0,35 und raffiniert maximal 40k m³ in einer Stunde.

Besser kommt man wenn man gleich das bessere **Medium Intensive Refining Array** verwendet. Hier passen zwar nur 25k m³ rein, aber diese werden in 90 Minuten mit einem Ertrag von 0,75 veredelt. Mit 200k m³ ist das **Intensive Refining Array** das Array mit dem größten Volumen und es veredelt mit Ertrag von 0,75 in zwei Stunden den Inhalt.

Eine mit Refining Array ausgestattete POS ist meist schon gut ausgelastet, sodass weitere Module schwerer zu fitten sind. Auch die Option "im Bedarfsfalle einschalten" ist nur bedingt möglich da diese Arrays sehr lange Einschaltzeiten haben.

Die maximale Effizienz ist dabei immer der angegebene Wert. Schlechtere Skills verringern diesen Wert nur noch. Der den Veredelungsprozess anwirft sollte also bereits Refining Efficiency auf Level 5 haben.

Reaction

Für die erweiterte Produktion, also T2, T3 und Drogen, werden Materialien benötigt die nicht auf den herkömmlichen Weg zu beschaffen sind, also durch Erzabbau oder Produktion per Blaupause. Einige Monde in EVE beherbergen Ressourcen, die Mondmaterialien (Raw Materials), die in Systemen mit Sicherheitsstatus von unter 0,3 abgebaut werden können. Durch scannen kann ermittelt werden ob und welche das sind (→ Mondanalyse). Ein verankerter Tower gibt die im Mond enthaltenen Materialien im "Produktions"-Tab auch an.

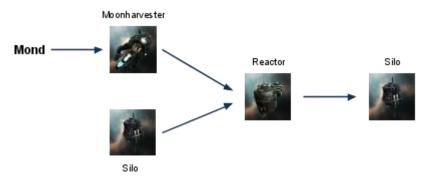


In der Reaktionskette stellt der Reactor die Basis dar, dieser wird mit einem "Rezept" gefüttert – eine Art Blueprint die besagt was die Ein- und Ausgangsmaterialien sind.

Ausgabestation ist immer ein Silo. Als Eingänge können sowohl Silos als auch die Moon-Harvester fungieren. Unterschiedliche Silotypen sind für die verschiedenen Typen an Materialien vorgesehen.

Im Beispiel wird ein Normales Silo (für das Pyerite), zwei Biochemische Silos (für die Gase) und ein Hybrid Polymer Silo (für das Endprodukt) benötigt. Ist alles Benötigte Verankert, das Rezept im Hangar und der Typ jedem Silo zugewiesen, kann per einfachen

Drag&Drop von Ausgang nach Eingang die Kette erstellt werden. Mit einem Klick auf "Anwenden" wird die Gültigkeit überprüft und übernommen.



Simple Reaction ist die Vorproduktion zur **Komplex Reaction**, die an Monden gewonnene Mineralien verwendet um dann die Baumaterialien für T2 Produkte liefert. Über **Alchemie**, eine Ressourcen fressendere Vorproduktion können auch Materialien für die Komplexe Reaction erzeugt werden.

Zur "Bedienung" der folgenden Übersicht:

Ein Mond liefert je Zyklus (1h) 100 Einheiten einer bestimmten Ressource (Raw Material). In Verbindung mit einem zweiten Mondmaterial werden je Zyklus 200 Einheiten eines Processed Material erstellt. Diese wiederum werden zu gleichen Teilen gemischt um die Advanced Materialien zu erhalten, die je nach Typ unterschiedliche Ausgabemengen haben.

Beispiel:

In einem Simple Reactor werden je Stunde die Rohmaterialien (Raw-Materials) *Hydrocarbons* (100Stk) und *Silicates* (100Stk) zu 200 Einheiten *Carbon Polymers* verarbeitet.

Mit einem Complex Reactor wird dieses Zwischenprodukt (Processed Material) mit *Platinum Technite* kombiniert um 3000 Einheiten des Advanced Materials *Fullerides* zu erhalten.

																						Alch	emie	Raw	je Zyklus		
Atmospheric																	100									Atmospheric	100
Gases	100			100									100							100	100				100	Gases Cadmium	100
	100			100									100			100				100	100				100		100
	100								100							100		100					100		100	Caesium Chromium	
Chromium				100					100							100		100					100		100		100
Cobalt				100	400		400																			Cobalt	100
Dysprosium					100		100																			Dysprosium	100
Evaporite			100												100		100									Evaporite Deposits	100
Deposits Hafnium							100												100		100					Hafnium	100
Hydrocarbons		100					100												100		100					Hydrocarbons	100
Mercury		100			100						100									100				100		Mercury	100
Neodymium					100			100			100									100				100		Neodymium	100
Platinum								100	100		100	100		100								100		100		Platinum	100
Promethium									100	100		100	100	100								100		100		Promethium	100
Scandium						100				100			100														100
		100	100			100									100											Scandium Silicates	100
Silicates		100	100									100			100												_
Technetium Thulium								100				100														Technetium	100
								100										100								Thulium	100
Titanium														100				100								Titanium	100
Tungsten						100				100				100					100			100	100			Tungsten	100
Vanadium	200	200	200	200	200		200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	4	1				1	Vanadium	100
	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	1	1	1	1	1	1		
Processed	Caesaruim Cadmide	Carbon Polymers	Ceramic Powder	Crystalite Alloy	Dysporite	Fernite Alloy	Ferrofluid	Fluxed Condensates	Hexite	Hyperflurite	Neo Mercurite	Platinum Technite	Prometium	Rolled Tungsten Alloy	Silcon Diborite	Solerium	Sulfuric Acid	Titanium Cromide	Vanadium Hafnite	Unrefined Dysporite	Unrefined Ferrofluid	Unrefined Fluxed Condensates	Unrefined Hyperflurite	Unrefined Neo Mercurite	Unrefined Prometium		
																										Advanced	
Crystalline Carbonide		100		100																						Crystalline Carbonide	10.000
Fermionic Condensates	100				100			100					100													Fermionic Condensates	200
Fernite Carbide			100			100																				Fernite Carbide	10.000
Ferrogel							100		100	100			100													Ferrogel	400
Fullerides		100										100														Fullerides	3.000
Hypersynaptic																										Hypersynaptic	
Fibers					100											100			100		l					Fibers	750
Nanotransistors											100	100					100									Nanotransistors	1.500
Phenolic	100														100				100							Phenolic	
Composites	100														100				100		l					Composites	2.200
Sylramic Fibers			100						100																	Sylramic Fibers	6.000
Titanium																										Titanium	
Carbide															100			100								Carbide	10.000
Carbide Tungsten														100	100		100	100									10.000

Die 6 Reactionen die Unrefined Materialien herstellen werden auch als Alchemie bezeichnet. Durch erhöhten Verbrauch von niederwertigerem Rohmaterial können Unrefined Materialien von wertvolleren Zwischenprodukten hergestellt werden. Diese Materialien können auf jeder Station mit Refiningservice refinert werden. Dabei kommen nicht nur 5 Einheiten des Namensgebenden Materials, sondern auch teilweise ein paar Einheiten der eingegebenen Rohmaterialien:

Unrefined Dysporite 95 Mercury Unrefined Ferrofluid 95 Hafnium

Unrefined Fluxed Condensates

Unrefined Hyperflurite 95 Vanadium
Unrefined Neo Mercurite 95 Mercury
Unrefined Prometium 95 Cadmium

Water Maler Maler	Garbage	20	20	20	20	20	20	20	20																								
Dowgen Description Descri	Water									100	100	100	100	100	100	100	100																
Spirits																		100		100			100		100								
Hydrochroire Acid Amber Mykoserocin 40 Amre Mykoserocin 40 40 40 40 40 40 40 40 40 4	Spirits																		100		100	100		100									
Azure Mykoserocin Golden Mykoser	Hydrochloric Acid																									100	100	100	100	100	100	100	100
Azure Mykoserocin Golden Mykoser	Amber Mykoserocin	40								20																							
Celadon Mykoserocin								40																									
Line Mykoserocin	Celadon Mykoserocin				40																												
Line Mykoserocin	Golden Mykoserocin		40																														
Malachite Mykoserocin						40																											
Viridian Mykoserocin Azure Cyterocin Celadon Cytoserocin Celadon C	Malachite Mykoserocin						40																										
Viridian Mykoserocin Azure Cyterocin Celadon Cytoserocin Celadon C									40																								
Amber Cytoserocin Geladon Cytoserocin Geladon Cytoserocin Golden Cytos				40																													
Azure Cyterocin Golden Cytoserocin Golden Cytoserocin Golden Cytoserocin Golden Cytoserocin Ime Cytoserocin Im																																	
Celadon Cytoserocin																20																	
Golden Cytoserocin													20																				
Lime Cytoserocin Malachite Cytoserocin Walachite Cytoserocin Walachite Cytoserocin Walachite Cytoserocin Walachite Cytoserocin Wiridian Cytoserocin Walachite Cytoserocin Walac											20																						
Malachite Cyterocin Vermillion Cytoserocin Ve	-										Ť			20																			
Viridian Cytoserocin															20																		
Standard Blue Pill Booster															Ť		20																
Standard Blue Pill Booster Standard Drop Booster Standard Mindflood Booster Standard												20																					
Standard Crash Booster Standard Drop Booster Standard Frentix Booster Standard Mindflood Booster Standard Sooth Sayer Booster Improved Blue Pill Booster Improved Brills Booster Improved Standard Sooth Sayer Booster Improved Standard Mindflood Booster Improved Standard Sooth Sayer Booster Improved Standard Mindflood Booster Improved Standard Sooth Sayer Booster Improved Standard Mindflood Booster Improved Standard Sooth Sayer Boost																																	
Standard Drop Booster Standard Frentix Booster Standard Sving Booster Standard Sving Booster Standard Sving Booster Improved Drop Booster Improved Drop Booster Improved Mindflood Booster Imp	Standard Blue Pill Booster																	15	15											15			
Standard Exile Booster	Standard Crash Booster																	15	15												15		
Standard Frentix Booster Standard Sooth Sayer Booster Improved Crash Booster Improved Exile Booster Improved Sooth Sayer Sooth S	Standard Drop Booster																			15	15											15	
Standard Mindflood Booster Standard Scoth Sayer Booster Improved Blue Pill Booster Improved Exile Booster Improved Exile Booster Improved Exile Booster Improved Sooth Sayer Sayer Sooth Sayer Sooth Sayer S	Standard Exile Booster																			15	15												15
Standard Sooth Sayer Booster	Standard Frentix Booster																					15	15				15						
Standard X-Instinct Booster	Standard Mindflood Booster																					15	15			15							
Improved Crash Booster	Standard Sooth Sayer Booster																							15	15				15				
Improved Crash Booster	Standard X-Instinct Booster																							15	15			15					
Improved Exile Booster	Improved Blue Pill Booster																									12							
Improved Exile Booster	Improved Crash Booster																										12						
Improved Sooth Sayer Booster Improved Windligod Booster Improved Windligod Booster Improved Cash Booster Improved Exile Booster Improved	Improved Drop Booster																											12					
Improved X-Instinct Booster Improved Sooth Sayer Booster Improved Sooth Sayer Booster Improved Mindflood Booster Improved Sooth Sayer Booster Improved Sooth Sayer Booster Improved Sooth Sayer Booster Improved Sooth Sayer Booster Improved Mindflood Booster Improved Sooth Sayer Booster Improved Mindflood Booster Improved Sooth Sayer Booster Improved Sooth Sayer Booster Improved Mindflood Booster Improved Standard Mindflood Booster Improved Standard Mindflood Booster Improved Mindflood Booster Improved Mindflood Booster Improved Standard Mindflood Booster Improved Standard Mindflood Booster Improved Mindflood B	Improved Exile Booster																												12				
Improved X-Instinct Booster A	Improved Frentix Booster																													12			
Improved X-Instinct Booster	Improved Mindflood Booster																														12		
Pure Blue Pill Booster	Improved Sooth Sayer Booster																															12	
Mater 30 30 30 30 30 30 30 3	Improved X-Instinct Booster																																12
Mater 30 30 30 30 30 30 30 3																								_									
Mater 30 30 30 30 30 30 30 3							L	ŀ		ər				<u>_</u>	ter	ster	er	er	L			Ŀ	ter	ste	ter	١.					-E	ē	<u>.</u>
Mater 30 30 30 30 30 30 30 3		ter	er	Ŀ	-	fer	ste	oste	ster	ost	ste	ster	ster	oste	000	300	oost	ost	ste	ste	ster	oste	3008	Воо	000	ste	ter	ter	er	ster	ost	soc	oste
Mater 30 30 30 30 30 30 30 3		000	ost	oste	oste	poos	Вос	Bo	300	l Bo	Воо	300	3008	Boo	d B	er E	t Bo	II Bc	Вос	Воо	Воо	Bo	od B	/er l	ct B	Boo	000	0051	oost	300	l Bo	r Bo	Boo
Mater 30 30 30 30 30 30 30 3		≡	Bo	Bo	Bo	× Be	poo	ıyer	ict [Pil :	lys	do [ile E	ntix	floc	Say	tinc	e Pil	ash	do.	ile I	ntix	floc	Sa	tine	≡	h B	рВ	e Bc	tix E	000	aye	nct
Mater 30 30 30 30 30 30 30 3			rash	rop	xile	enti	dflo		ıstir	3lue	Ç	Δ	I Ex	Fre	ind	oth	-Ins	Blue	Crē		d Ex	Fre	lind	oth	-Ins	ne	Cras	Dro	Exil	rent	ηdfl	th S	nsti
Mater 30 30 30 30 30 30 30 3		Blc	G	e D	re E	F	Ν	oot	X-Ir	rd F	ard	Jarc	darc	ard	Σp	l So	х р.	pa	vec	ove	ove	/ed	φ	d So	X pa	g Bl	ng (ng	ng	ıg F	Ξ	500	×
Mater 30 30 30 30 30 30 30 3		ure	Pur	Pui	Pu	Pure	lre [re S	ıre	nda	and	tanc	tano	pue	dar	Jarc	ıdaı	rov	ıpro	ıρrα	npro	pro	ove	vec	rove	ron	itro	Stro	Strc	tror	ong	gu	oug.
Mater 30 30 30 30 30 30 30 3						_	P	Pu	Pı	Sta	St	S	S	Ste	tan	tanc	Star	Imp	Ιμ	п	<u> </u>	ln	npr	ıρrα	mp	St	0,			S	Str	Strc	ξŧ
Water 95															0,	S	-,						=	l	_								
Water 95 95 95 95 95 95 95 95 95 95 95 95 95 9																																	
Oxygen 95 <td< td=""><td></td><td>30</td><td>30</td><td>30</td><td>30</td><td>30</td><td>30</td><td>30</td><td>30</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>12</td><td>12</td><td>12</td><td>12</td><td>12</td><td>12</td><td>12</td><td>12</td><td>12</td><td>12</td><td>12</td><td>12</td><td>12</td><td>12</td><td>12</td><td>12</td></td<>		30	30	30	30	30	30	30	30									12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
Spirits 95 95 95 95 95	Water									95	95	95	95	95	95	95	95																
	Oxygen																	95		95			95		95								
Hydrochloric Acid 95 9	Spirits																		95		95	95		95									
	Hydrochloric Acid																									95	95	95	95	95	95	95	95

Mit der **Chemical Reaction** werden die Rohstoffe für den Bau von Drogen hergestellt, gewonnen aus abbaubaren Gaswolken. Die Simple Version dieser Reaktion stellt dabei die Rohstoffe für die im HiSec geduldeten Drogen her, mit der Komplexen Reaktion werden die Materialien für die wesentlich stärkeren und im Empire verbotenen hergestellt. Die stärkeren Versionen benötigen immer jeweils ihre schwächeren Varianten als Eingangsmaterial. Teilweise kommen auch hier anteilsmäßig die eingegebenen Rohstoffe zurück.

Die Polymer-Reaktion bringt die Materialien für die T3-Produktion hervor und verwendet dafür Gase, die nur in Wurmlochsystemen gefunden werden können, als auch eine geringe Menge an Mineralien. Für jede der Reaktionen ist zu beachten dass die Moonharvester und Reaktoren nur in Systemen mit Sicherheitsstatus 0,3 und tiefer verwendet werden können.

Defense

Waffen

Von Projektil, Laser und Hybridwaffen gibt es je Größe (small, medium, large) die jeweilige Nah- und Fernkampfwaffe. Jede dieser Waffen wird mit Munition bestückt die eine Ladungsgröße größer ist als die Waffe, also in Small kommt medium Munition, in Medium large Munition und in Large landet die XL-Munition.

In der Caldariklasse gibt es Cruise Missile Battery, Torpedo Battery und Citadel Torpedo Battery. Diese machen zwar enormen Schaden benötigen aber zum installieren CPU, was allerdings auch bedeutet das diese Angriffswaffe offline geht wenn der Tower in den Reinforced geschossen wurde.

Wie für Schiffe gibt es hier auch **Hardener**, die die Resistenzen des POS-Schildes erhöhen und es so dem Gegner erschweren die POS abzuschießen.

EW

Die breite Palette an Electronic Warfare wurde auch für POS nachgebildet.

So verlangsamt eine Webifire Battery den Gegner, eine Scrambler Battery hindert am warpen, Dampener Battery erhöht Aufschaltzeit und -reichweite, Jammer machen blind und Neutralisatoren vernichten den Cap des Ziels

Support

Allianzen, die ein ganzes System ihr Eigen nennen (Sovereignity), haben durch einige Module die Möglichkeit ihre Infrastruktur auszubauen und zu stärken.

Cynosural Generatoren öffnen Sprungmarken für alliierte Schiffe der Capitalklasse.

Im Gegensatz dazu verhindert ein Cynosural System Jammer das solche Module aktiviert werden können und hindern damit eine Gegnerische Armada am Einfliegen.

Mittels Jump Bridge können zwei POSsen innerhalb der Reichweite vernetzt werden und geben fortan die Möglichkeit zwischen beide Systeme instant zu reisen.

Von einigen Modulen wie den Waffen oder einigen EW-Systemen gibt es auch Factionvarianten die weniger Ressourcen vom Tower beanspruchen oder/und effizienter arbeiten.

Sonstiges

Weitere nennenswerte Module für eine POS sind das Corporate Hangar Array, welches 1,4mio m³ Stauraum für Items aller Art bietet (Insidertipp: das XL-Ship Assembly hat 18mio m³ Lagervolumen und braucht nur unwesentlich mehr Ressourcen).

Im Ship Maintenance Array können Schiffe eingelagert werden die (entpackt) ein Gesamtvolumen von 20mio m³ beanspruchen dürfen. Das erweiterte Capital Ship Maintenance Array hat 155mio m³ Abstellfläche zur Vefügung, benötigt aber Sovereignity.

Die Corp Hangare, Labore und Produktionseinrichtungen besitzen die übliche Corp-7-Hangar-Einteilung, welche sich an den Rechten und Regeln der definierten Corpbüros richten. Die Schiffshangare haben nur eine große Abteilung und können Allianzweit zur Nutzung freigegeben werden, also zum ein- und auslagern von Schiffen. Die Hangare mit den sieben Abteilungen können zwar für die Allianzmitglieder freigegeben werden, aber nur um Items darin abzulegen. Allianzkollegen haben keinerlei Einsicht in diese Abteilungen.

POS / Defense 136

Aufbau

Die Gründe für den Betrieb einer POS können unterschiedlicher Natur sein (diverse Einsatzbereiche wurden ja bereits genannt) und so differenziert sind auch die Anschaffungskosten. Manch einer möchte klein anfangen und probiert sich mit einer Small oder Medium POS, andere wissen um die Nutzung eines Large Towers und wiederum andere denken weiter in die Zukunft und scheuen nicht die höheren Anschaffungskosten einer Factionpos, nur um auf lange Sicht von geringeren Spritkosten zu profitieren.

Nachdem man genügen Zeit (und Geld) in die Vorbereitungen gesteckt, alle zu installierende Module besorgt und hoffentlich nicht den Treibstoff in ausreichender Menge vergessen hat kann es losgehen. In einem Indu landet der Tower und genügend Treibstoff für die ersten Stunden, wenn es der Platz zulässt auch noch das Corp Hangar Array. Mit diesem Indu am Zielort (Mond) angekommen wird der Tower mit einem gekonnten Rechtsklick und "für Corp starten" abgeworfen und erscheint im All. Mit dem Befehl "verankern" (RK!) wird der Tower nun verankert. Der Indu wartet (idealerweise gecloaked) in der Nähe und trinkt nen Käffchen. Nach Ablauf des Zählers fürs verankern kann der mitgeführte Treibstoff in den entsprechenden Laderaum des Towers gefüllt und die Einschaltsequenz gestartet werden. Nach erneuter Wartezeit ist der Tower fertig für den Normalbetrieb. Der erste Schritt sollte nun sein das Kraftfeldpasswort zu setzen, damit sich ebendieses aufbaut und Unbefugte keinen Zugang mehr haben. Als zweites ist ein Corp Hangar anzuraten um alle möglichen Gegenstände (Treibstoff, Arrays, …) schon einmal zwischenzulagern. Im Folgenden werden alle geplanten Arrays wie Waffen, Produktionsanlagen, Schiffswartungshangar, usw. verankert und eingeschaltet. Dabei ist nicht zu vergessen, dass die Waffen auch Munition benötigen.

Um ein Modul zu verankern wird dieses per "für Corp starten" in das All geworfen und dann wird mittels RK die Verankerung ausgewählt. Nun erscheint ein grüner Quader und überdimensionale Pfeile (ähnliches bekannt vom Scannen) – mit diesen Pfeilen kann das Objekt nun frei im Raum bewegt werden. Ein weiterer RK auf diese Pfeile initiiert den finalen Verankerungsvorgang.

Tipps:

- Corp Hangar in der N\u00e4he des Towers aufstellen, so kann einfacher der bereits lagernde Treibstoff einfach eingef\u00fcllt werden.
- Schiffs-Hangar in Reichweite des Corp Hangars installieren ermöglicht einfaches (um-)fitten von Schiffen.
- Waffen und EW rund um die POS verteilen. Nicht jede Waffe hat die Reichweite um "auf die andere Seite" des ForceFields zu schießen.
- o nicht permanent benötigte Strukturen wie Hardener können etwas abseits verankert werden um das "bumping" zu verringern.
- Hangare haben eine Operationsdistanz (zum interagieren) von 3km alles was untereinander
 Güter austauschen sollte/muss ist in Reichweite zu installieren.

POS / Aufbau 137

Corporation - Firma

Sie nehmen den Freelancern das "Free" und den Solokämpfern das "Solo" – sie sorgen für Gruppenbildung und gemeinschaftliches Wohlergehen. Verbünden sich und machen aus wenigen viele.

Unternehmen in EVE – auch Corporations oder kurz Corp genannt, sind die Grundpfeiler in EVE.

Gemeinsam einsam – oder warum Gruppenbildung Sinn macht

Es gibt unzählige Spieler in EVE die als Einzelkämpfer durch das All streifen und ihren persönlichen Geschäften nachgehen. Sei es als Vollzeitindustrieller, Astrogeologe, Steinchensammler, Freibeuter, Kämpfer für die eigene Fraktion (Factional Warfare) oder Magnat, oder, oder, oder. Die Liste lässt sich beliebig fortsetzen mit allen möglichen und unmöglichen, in EVE vertretenen, Berufen. Aber all diese Aktionen die hier als Solonummer genannt sind lassen sich natürlich auch im Team erledigen und das in den meisten Fällen um Längen besser und effektiver.

Eine Corp sucht sich ein oder mehrere dieser Ziele heraus und macht es sich zur Aufgabe diese zu erfüllen. Die Mitglieder der Corp tragen zu diesen Zielen jeweils mehr oder weniger aktiv bei indem sie die ihnen zugewiesenen Aufgaben erfüllen.

Wie diese Aufgaben aussehen unterscheidet sich je nach Art der Corp.

Andere Gründe für das Gründen einer Corp kann auch sein das man sich persönlich kennt und so auch ingame aktiv etwas zusammen unternehmen möchte. Oder halt einfach nur aus spieltechnischen Gründen wie gemeinsamer Corphangar.

Chefetage

Die Corpführung an sich braucht keine Skills die man lernen kann. Denn mit Führung/Führen ist das Anleiten und Motivieren der Member gemeint. Einfach nur im Chefsessel zu sitzen reicht da in den meisten Fällen nicht aus, man (der CEO/Direktor) muss wissen was seine Schäfchen bedrückt und entsprechende Maßnahmen einleiten um diese(s) Manko zu beheben.

Und wenn man dann noch engagiert mit bestem Beispiel selbst dem Ziel entgegen geht, umso besser!

"Tust du es gut was du tust, dann sind die anderen zufrieden und ziehen mit an einem Strang. Tust du es schlecht, musst du Gefahr laufen es selber tun zu müssen oder es wird zerbrechen."

Fazit: Etwas Interpretation und Menschenkenntnis ist nicht verkehrt, wenn man es sich zum Ziel gesetzt hat in die Führungsriege einer Corp aufzusteigen oder gar selbst das Ruder in die Hand nehmen möchte.

Suchet, so werdet ihr finden

Aus der Sicht der Corp und aus der Sicht des Suchenden muss die Corp interessant klingen damit sie neue Mitglieder anzieht, dabei stehen die unterschiedlichsten "Medien" zur Verfügung.

Findet mich...

Aus Sicht eines einzelnen Spielers eine Corp zu suchen gibt es mehrere Varianten der Findung.

Im richtigen Forumsbereich einen kurzen Text über sich ablassen (wer bin ich, was kann ich, was suche ich, was will ich in Zukunft machen) bringt wohl noch die meisten Zuschriften.

Andere Methoden sind sogenannte "Secure Container" im All zu beachten, damit wirbt die ein oder andere Corp um neue Mitglieder (dazu am besten diese in der Übersicht einblenden).

Jede größere Corp hat auch einen öffentlichen Chatkanal in dem man sich einfinden und so ein paar Fragen zur Corp loswerden kann.

Manche Corps schreiben in ihren Informationstexten auch einen Rekrutierungs- und/oder Diplomatenkontakt rein, an den man sich bei Interesse auch melden kann. Ein Vorstellungsgespräch über den TS-Server der Corp/Ally bietet sich ebenso an, als Alternative dazu gibt es ja auch noch EVE-Voice.

EVE selber bietet seit Revelation auch eine eigene Werbeplattform für Corp(ge)suche mit. Dort kann man nach bestimmten Kriterien die Anzeigen der inserierenden Corporations durchsuchen. Die Interessantesten Fragen für den Suchenden sind:

- o Aktivität der Corpmember
- Hilfsbereitschaft/Verhalten der Mitglieder
- Rechte/Pflichten innerhalb der Corp als Neuer/nach Trialzeit
- Steuersatz, Finanzierung

Kommt her meine Schäfchen

Eine Corp, die Personal aufstocken will, hat die unterschiedlichsten Möglichkeiten zur Opfer – ähhh Member-suche.

Eigentlich sind die Möglichkeiten bereits im vorigen Punkt genannt, wie eine Corp für sich wirbt. Zu den genannten Möglichkeiten des Forums, der öffentlichen Corpchannels, verankerte Container eignen sich sicher noch weitere Methoden zur Personenfindung. Zum einen lassen sich blutjunge Spieler im Hilfe-Channel abfangen und von Anfang an sicheres und hilfreiches Geleit in EVE zu geben. Oder aber Freunde/Familie zu EVE überreden und um somit gleich einen vertrauenswürdigen (so nimmt man zumindest an) Mitstreiter zu haben.

Die Corp sollte natürlich vorher ein festgelegtes Ziel haben, das sie überzeugend den Anwärtern übermittelt. Genauso sollten in dem Gesuch die Leistungen der Corp genannt werden, sei es Produktions- und Forschungslinien, tägliche Miningaktionen oder blutrauschende PvP-Action jeden Abend.

Je nach Ausrichtung der Corp werden dann die Bewerber gefiltert und bewertet:

- welche (spezialisierte) Schiffe kann er fliegen
- Learnings (?!)
- o Referenzen durch andere Piloten/Foren
- Corphistory

Welche nun?

Der Suchende hat nun mehrere Angebote vorliegen und muss sich daraus den besten Kandidaten aussuchen.

Wichtig ist es auch, sich nicht allzu schnell festzulegen, sonst kann man sehr schnell unglücklich werden in der neuen Gemeinschaft. Hilfreich ist es mal mit der Corp - auch als Corpfremder - einige derer Aktionen mitzumachen, sodass man ein erstes Gefühl zu dem Miteinander bekommt. Die Corp, deren Ziele den eigenen am nächsten kommen und wo die Geselligkeit der Member passt wird dann wohl die Ehre haben mit euren Diensten zu rechnen.

Wirtschaftswesen

was dein ist, ist mein, und was mein ist gehört dir nicht

Kommunistische Corporations in EVE sind immer ein Streitgespräch – die einen sagen es sei absolut unmöglich aber andere beweisen am lebenden Beispiel das Gegenteil.

Das Grundprinzip dabei ist recht einfach: Steuern auf 100% und alles was erwirtschaftet wird geht in den Corphangar (also auch z.B. das Loot von Missionen). Im Gegenzug versorgt die Corp ihre Member mit allem was benötigt wird angefangen von Skills bis hin zu Schiffen und Module.

Das klingt vielleicht im ersten Augenblick erst mal unfair, aber holt euch mal privat einen Frachter oder die nötigen Skills für Capitalschiffe – wenn ihr nicht gerade lange darauf gespart habt so ist das doch ein nicht unerheblicher Geldbetrag der da drauf gehen würde.

Weiterhin ist die kommunistische Form die geeignetste für PVP-Corps, denn so vertrödeln die Mitglieder nicht ihre Zeit mit unnötigen Missionen fliegen, sondern stecken ihre Energie gezielt in die Corpaktionen. Auch die ewige Ningelei bei Piloten fällt weg, wenn sie plötzlich zum Krieg gerufen werde "och nö ich hab gerade kein Schiff fertig" oder "ich hab noch kein neues gekauft" oder "ich muss erst mal ISK missionieren" – bei einer kommunistischen werden die Schiffe einfach komplett mit allem Drum und Dran gestellt und sofort kann jeder sich an den Kampfhandlungen beteiligen.

Der Nachteil der dadurch aber eintreten kann ist, dass man auf ein Flottenfitting skillen muss um so die vorgefertigten Schiffe überhaupt fliegen zu können. Auch ist privates anhäufen von Kapital und/oder Güter nur schwer zu bewerkstelligen.

Sollten Corporation-Steuern (Taxes) gesetzt sein, so zählen sie auf die Kopfgelder der NPCs und der Missionsbelohnung, ab einer Höhe von 100k ISK.

Eigenbrötler

Die geldgeilen Mitglieder der kapitalistischen Corporations sind nur auf die ISK aus, und zwar die in der eigenen Tasche. Klingt vielleicht etwas hart, aber die Kapitalisten häufen die Güter und Geldmittel jeder für sich an - sicher es gibt auch Gemeinschaftsaktionen. Dennoch wird in erster Linie nicht für die Gemeinschaft gearbeitet.

Kapitalistische Corporations haben meist keinen oder nur sehr geringen Steuersatz von bis zu 10% um die Büromieten oder den POS-Treibstoff zu bezahlen. Gelegentliche Corpaktionen (Minern, Missionsrunnen, ...) können das Corpwallet genauso auffüllen wie eine eventuell regelmäßig laufende

Produktion.

Ein Mitglied solcher Corps kann relativ zügig viel Eigenkapital anhäufen und seinen Hangar erweitern.

Dafür muss er aber auch für jeden Verlust selber haften und auch für teurere Objekte sparen. Was in kommunistischen Corps nahezu unmöglich ist kann hier besser praktiziert werden: Spielzeit mit Ingamewährung bezahlen.

Mischmasch

Beide genannten Formen kommen in ihren extremen nur in seltensten Fällen zum Einsatz. Die eher kommunistisch ausgelegte Corp hat zwar einen erhöhten Steuersatz von vielleicht 50-70%, bezahlt dafür aber die Schiffe im Kampfeinsatz und lässt Spielraum für eigene Investitionen. Die eher kapitalistische Corp hat einen moderaten Steuersatz von 10-20% und finanziert damit die Ausrüstung der Neuankömmlinge und/oder gibt anteilige Schiffsversicherung aus.

Wie weit dabei jede Corp im Einzelnen geht ist jedem selbst überlassen - solange man Freu(n)de findet am System, hat man auch Spaß am Spiel.

Eine Corp in EVE ist ein Zuhause, ein Platz an dem man sich wohlfühlen sollte, wo man nach der Arbeit freudig wieder einloggt.

Corp-Kontrollen

Das Interface zum verwalten des Unternehmens und der Allianz ist eins der umfangreichsten in EVE. Zur Steuerung und Kontrolle gibt es das Corpmenü, das die unterschiedlichsten Belange abdeckt.

Home (Übersicht)

Mit den **Nachrichten** (Bulletins) lassen sich Informationen Corpweit übermitteln. Bearbeiten und hinzufügen neuer Mitteilungen ist CEOs, Direktoren und Mitgliedern mit dem Recht "Kommunikationsoffizier" vorbehalten (Verzögerung von ca. 15 Minuten).

Unter den **Details** erhält man einen groben Überblick über die Büros und Stationen des Unternehmens Zusätzlich sind hier Schaltflächen um die Details der Corp zu bearbeiten oder als Nicht-CEO Optionen für eine neue Corp gründen bzw. um das Verlassen der aktuellen vorzubereiten (also alle Rollen und Rechte abgeben).

Die Hangar-/Kontoabteilungen umzubenennen und Dividenden auszahlen kann nur der CEO.

Recruitment (Rekrutierung)

Die bereits weiter oben erwähnten **Anzeigen** lassen sich hier auflisten, bzw. neue erstellen. In den **Filteroptionen** sucht der Corpsuchende sich die entsprechenden Qualitäten seiner Wunschcorp aus und sieht sie dann entsprechend gelistet in dem Reiter für 'Andere Anzeigen'.

Members (Mitglieder)

In der Mitgliederliste lassen sich einfach alle Mitglieder der Corp überblicken. Mit enthalten in der tabellarischen Form: Name, zuletzt Online, Titel, Basis, Beitritt, Schiff, Ort, Online und Offline. Der Titel ist ein frei vergebbarer Text (CEO, Direktor). "Finde Mitglieder mit dem Recht" ermöglicht es die Member nach ihren Privilegien zu durchsuchen. Mit dem Untermenü "Verwaltung der Rechte" (Role Management) kann jedem Member jede einzelne mögliche Rolle zugewiesen werden. Da dies bei vielen Mitgliedern sehr umständlich und aufwändig ist können die Rechte und Rollen komfortabel zu sogenannten Titel zusammengefasst werden (Titelverwaltung). 16 verschiedene, frei benennbare Titel sind möglich und erlauben so verschiedene Abstufungen in den Zugriffen zu Corpprivilegien. Wann welche Rechte den Mitgliedern gegeben/genommen wurden lässt sich mit der Buchprüfung feststellen. Ehrungen und Auszeichnungen können mit selbst gestaltbaren Abzeichen vergeben werden (je Erstellung und Verleihung 5mio ISK Gebühr). Wenn sich ein neuer Pilot bewirbt kommt nicht nur eine

EVE-Mail sondern auch ein Eintrag im **Bewerbungen**-Tab der Mitglieder, wo sich diese Bewerbung annehmen und ablehnen lässt.

Wars (Kriege)

Ist die eigene Corporation oder Allianz im Krieg würde dies unter **Unsere Kriege** aufgeführt werden. Ob und ja gegen wen **Andere Kriege** stattfinden lässt sich auch ermitteln. **Bestätigte Abschüsse** und **Aufgezeichnete Verluste** listet die Corpbetreffenden Kills/Loss auf.

Politics (Politik)

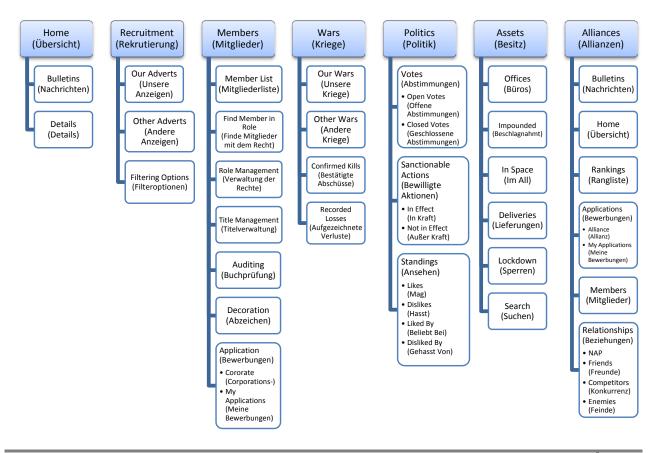
Abstimmungen (Votes) erlauben es vordefinierte oder frei definierbare Fragen an Aktieninhaber zu stellen und bei erfolgreicher Abstimmung anwenden. Darein fallen unter anderem Kriegserklärungen, Blaupausen sperren und neue Aktien emittieren. Freunde und Feinde der Corp werden über das **Ansehen** definiert. Das Ansehen der NPCs zur Corp lässt sich hier auch einsehen.

Assets (Besitz)

Ähnlich dem eigenen Besitz werden hier die Güter der Corporation aufgelistet, gruppiert nach **Büros**, **Beschlagnahmt**, **Im All**, **Lieferungen** und **Sperren** – Suchen ermöglicht nach einen bestimmten Gegenstand zu suchen.

Alliances (Allianzen)

Auch hier lassen sich **Nachrichten** eintragen, die für die gesamte Allianz ersichtlich sind. Die Übersicht zeigt alle Infos der Ally an. Die **Rangliste** zeigt alle in EVE vertretenen Allianzen an. Darüber lässt sich auch die eigene Allianz verlassen oder einer neuen beitreten. Die Ausführende Corp hat unter **Bewerbungen** die Möglichkeit neue Allianzanwärter aufzunehmen. Die **Mitglieder** der eigenen Allianz werden in einem eigenen Untermenü aufgeführt. Das Ansehen aus Allianzebene kann durch die Ausführende Corp bei **Beziehungen** bearbeitet werden.



Rollenverteilung

Um die Aktionen innerhalb der Corp zu managen, einzuschränken oder zu definieren gibt es diverse Werkzeuge. Eines der Wichtigsten ist das Corporation-Managemant-Tool. Es erlaubt detailierte Rechte an jedes einzelne Member zu definieren.

CEO

Der Chief Executive Officer (CEO) ist im englischsprachigen Raum die Bezeichnung für den alleinigen Geschäftsführer oder Vorstand eines Unternehmens oder den Vorsitzenden der Geschäftsführung oder des Vorstands (Vorstandsvorsitzender bzw. Generaldirektor). Im Zuge der Internationalisierung von Unternehmen wird diese Bezeichnung vermehrt auch von Organisationen im deutschsprachigen Raum verwendet.

Der Chef besitzt die Corp und leitet sie nach seinen Vorstellungen. Er besitzt alle Rechte und kann somit alle spielmechanischen Aspekte tätigen.

Director (Direktor)

Ein Direktor ist der zweite Mann nach dem CEO und greift ihm hilfreich unter die Arme. Bis auf wenige Ausnahmen kann er alles was der CEO auch kann.

Accountant (Buchhalter)

Ein Buchhalter ist ermächtigt die Kontodaten der Corporation zu überwachen. Er kann die Rechnungen der Gesellschaft begleichen und offene Zahlungen einsehen. Der Buchhalter kann im Namen der Gesellschaft Gegenstände erwerben und verkaufen. Gegenstände, die gekauft werden, werden in der jeweiligen Station im Auslieferungshangar (Delivery) hinterlegt. Nur ein Buchhalter kann sie dort herausnehmen.

Auditor (Buchprüfer)

Diese Rolle erlaubt es die Rollenhistorie der Mitglieder zu lesen.

Communications Officer (Fernmelde-Offizier)

Das Bulletin-Bord (Nachrichten) einer jeden Corp und Allianz kann mit dieser Rolle bearbeitet werden.

Config Equipment (Ausrüstung-Konfig.)

Ein mit dieser Rolle versehenes Mitglied kann die verschiedensten Gegenstände im Weltraum verankern, entankern umbenennen und konfigurieren.

Config Starbase Euipment (Starbase-Ausrüstung-Konfig.)

Mit dieser Rolle ist es erlaubt eine Sternenbasis (POS) zu konfigurieren.

Contract Manager (Vertragsmanager)

Der Vertragsmanager kann Verträge im Namen der Corp erstellen, bearbeiten und annehmen.

Fitting Manager (Ausrüstungs-Manager)

Member dieser Rolle können Schifffittings für die Corp speichern und löschen.

Junior Accountant (Nachwuchs-Buchhalter)

Der Junior Accountant ist die eingeschränkte Version des Accountant, er hat nur lesenden Zugriff auf die Kontodaten.

Personnel Manager (Personalleiter)

Der Personalleiter ist ermächtigt neue Mitglieder in die Corporation aufzunehmen.

Starbase Defense Operator (Starbase-Verteidigungsanlagen-Bediener)

Die Kontrolle der Verteidigungswaffen der Starbase-Strukturen wird mit dieser Rolle ermöglicht.

Starbase Fuel Technician (Starbase-Treibstoff-Techniker)

Mit dieser Rolle kann der Member die Starbase nachtanken und Waren aus Silos entnehmen und reinlegen.

Titel

Mit den Titeln lassen sich einfach bestimmte Aufgabengebiete abstecken. So kann ein Titel 'Händler' alle nötigen Corprechte zugewiesen bekommen um das Corpkonto, die Lieferungen und den Hangarbesitz im ersten Abteil einzusehen und zuzugreifen. Der 'Produzent' bekommt Zugriff auf die Forschungseinrichtungen und das Produktionskonto der Corp.

Skills

Nachdem nun viel über das Aussehen der Corp und deren Wachstum geschrieben wurde noch ein paar Skills. Davon gibt es nicht viele und diese sind auch nicht notwendig wenn man die Corp übernommen hat – denn dann behält die Corp die Membergrenze des früheren CEO's.

Corporation Management...+10 Member je Level

Megacorp Management......+50 Member je Level

Empire Control+200 Member je Level

Sovereignity.....+1'000 Member je Level

Macht also in Summe 6'300 Member in einer Corporation.

Ethnic Relations erlaubt es auch anteilsmäßig fremdrassige (andere Rassen als die des CEO) aufzunehmen, je erlernten Level steigt der erlaubte Prozentsatz um 20% der gesamt möglichen Mitglieder.

Nutzen

Eine Corporation bietet verschiedene spielerische Möglichkeiten, die man als Solospieler nie erreichen würde.

Einige der Möglichkeiten wurden bereits genannt, so kann eine Corp ein Büro mieten und hat dann auf der Station ein Corp-Hangar zur Verfügung, der eine 7-teilige Unterteilung hat die mit Rechten und Titeln den Mitgliedern zum Zugriff konfiguriert werden können. Aus diesem Hangar können dann auch Produktionsaufträge und Verträge im Namen der Corp erstellt werden.

Als Mitspieler einer Corp kann man außerdem Strukturen im All verankern, diese nennen sich POS und lassen sich ähnlich den Schiffen bis zur Auslastung von CPU und PG fitten. (→POS)

Eine POS ist immer Besitz einer Corp, d.h. ein Spieler ohne Player-Corporation kann keine POS aufstellen und verwalten.

Auch werden einer Corp sieben Kontoabteilungen zugesichert, womit ein Management nach Aufgabengebiet möglich ist (Produktion, Handel, Versicherung, ...).

Weiterhin werden mit Spielercorporations Kriege untereinander möglich – also das freie (ohne einmischen von Concord) abschießen im Empire.

Corpmember unter sich können sich auch ungestört beschießen.

Der Handel ist mit Corpaktien auch möglich, sodass man sein eigenes Finanzimperium aufbauen könnte.

Die nächst höhere Stufe ist dann eine Allianz. Diese ist ein Bündnis mehrerer Corporations. Damit lassen sich Standinglisten führen und im 0.0 auch Gebiet (Systeme) im Namen der Allianz beanspruchen (Sov, Sovereignity).

Wurmlöcher

Wurmlöcher sind nur über das Scannen auffindbar. (→Scannen) Und diese können z.B. zwei bekannte Sonnensysteme verbinden – so kann es durchaus vorkommen das vllt. Amarr <→ Jita mit 3 Sprüngen zu erreichen ist.

Aber diese Direktverbindungen sind nicht das wirklich interesannte, der Unknown-Space ist das neue Abenteuer des EvE'lers. Diese Systeme die nur durch Wurmlöcher betretbar sind haben einen Sicherheitsstatus der dem bekannten NULLsec gleicht – also Player abschießen ohne Standingverlust bzw. keine CONCORD die einen unterstützt bzw. rächt.

Sleeper

Diese Art von NPC hat eine völlig neue (bzw. überhaupt eine) KI bekommen. Sie ähneln mehr richtigen Playern, sodass man im allgemeinem mit seinem PvP-Schiffchen gegen sie antreten könnte. Sie machen all das was richtige Piloten auch machen: Scrambeln, Webben (selbst deren BS!), MWDen und Remotereppen tun sich diese Biester auch noch untereinander (auf Entfernungen jenseits von Gut und Böse).

Mit ihren Missiles teilen sie Exp und Kinetik Schaden aus, und mit ihren Turrets belegen sie noch EM und Therm. Kleinere Schiffe sind von Vorteil, da diese einen wesentlich kleineren Signaturradius haben und somit weniger gut bzw nicht mit vollem Volley getroffen werden.

Infos & Erfahrungen

- Wurmlochsysteme haben eine Art statische Verbindungen, also ein WHS der Klasse 2 hat beistpielsweise IMMER eine Verbindung ins HiSec und eine in ein weiteres Wurmlochsystem der Stufe 4. Zusätzliche Löcher sind trotzdem nicht ausgeschlossen!
- o ein Carrier (oder einem Piloten zugewiesene Fighter) forciert in einem C4, C5 und C6 System einen weieren BS-Spawn der Sleeper
- o von Sleepern befreite Gravimetrics und Ladar-Sites bleiben Sleeperfrei
- Wurmlocheffekte beeinflussen nicht die POS-Strukturen (umstritten)
- Monde beinhalten keine Ressourcen
- Wurmlöcher haben eine Massenbeschränkung, gefittete Module beeinflussen dies (Platten, AB, ...)

Wurmlöcher / Sleeper 145

 die Grafikanimation des WHs zeigt auch die Lebensdauer (flackern) und die verbleibende Masse (Größe des Lochs) an

PLEXe

Exkursionen in ein Wurmlochsystem sind eine nette Abwechslung zum täglichen Missionsrunnen. Eine kleine Gang kann diese dann schon effektiv abräumen.

Die Klasse-1-Wurmlöcher sind solo im HAC oder BC machbar, auch bei Löchern der Stufe 2 sind die enthaltenen Anomalien noch solo absolvierbar. Bei größeren Plexen wie Radar oder Magno empfehlen sich entsprechend gefittete Schiffe mitzunehmen um die enthaltenen Cans zu öffnen. In wieweit man diese solo absolvierbar sind und/oder wo sich mittlere/größere Flotten anbieten wird in den Foren diskutiert.

Eine weitere beliebte Möglichkeit ist das freie PvP in den Wurmlochsystemen. Da dort auch keine Sentrys oder Concord oder ähnliches rumstehen erweist sich das als relativ einfach. Ein Standingverlust bleibt auch aus.

Besonders effektiv ist es in gut besuchten Systemen, wo die Chance groß ist, dass andere auch scannen. Ein dort becamptes Wurmloch sollte einige Abschüsse aufweisen.

Sprungmechanik

Mindestsprungabstand sind 5km.

Die Spawnreichweite nach einer Wurmlochaktivierung ist ein Radius von 5km.

Ergo: nach einem Sprung ist man in Sprungreichweite.

Nach einem Sprung hat man wie überall auch den 30-Sekunden Sessiontimer, da man in dieser Zeit ja außerdem auch noch gecloaked ist besteht diesbezüglich kein Problem.

Ein zweites Mal kommt man auch noch direkt durch ein und dasselbe Loch ohne Schwierigkeiten durch. Dann allerdings läuft ein Timer der für 5min dieses Wurmloch für einen sperrt. Erst nach Ablauf dieser Frist kann erneut durch dieses Loch gesprungen werden. Dieser Timer zählt für jedes Wurmloch extra. Dies wiederum würde für ein Wurmlochcamp bedeuten das keine Abschüsse möglich sind (reinjumpen, gucken, gecloaked 30 sec warten, zurückjumpen) – zum Glück aber kann man sich auf die Eigenheiten der Spieler verlassen, also Leute die sich gleich decloaken oder erst ins System warpen.

Da der W-Space wie 0.0-Raum zu betrachten ist sind auch alle dort möglichen Spielmechaniken anwendbar, so funktionieren stationäre Warpbubbles genau so wie die mobilen der HICs oder des Interdictors. Gate/Stations-guns stören einen auch nicht bei PvP-Aktionen. Capitals (ob örtlich gebaut oder importiert) stellen eine ebensolche Bedrohung dar wie anderswo – zumal einmal auf den Hals gehetzte Fighter einen nicht so schnell in Ruhe lassen.

Local

"Das Subraum-Kommunikations-Signalfeuer ist nicht erreichbar. Liste mit Kanälen nicht zugänglich." EVE System

Der Local-chat in Unknown-Systemen ist etwas ganz besonderes. Dort sieht man keinerlei direkte Einträge, man weiß also nie wieviele/wer sich tatsächlich in diesem System aufhält.

Dies sorgt natürlich fälschlicherweise für Sicherheit, denn aus dem nichts (oder der anderen Seite des Systems) kann plötzlich eine ganze Armada an Kampfschiffen auftauchen die es nicht unbedingt gut mit einem meint.

Einzigst Player die in den Local schreiben/geschrieben haben werden in der Memberliste aufgeführt. Dies macht den Richtungsscanner (→ Richtungsscanner) zum unverzichtbaren Werkzeug.

Wurmlöcher / PLEXe 146

Texte im Infofenster des Wurmloches

Besonders die Werte für die Lebenszeit und Massenbestehen dürfen nicht allzu genau genommen werden – es gibt IMMER Abweichungen, diese Werte dienen nur als Richtung damit man eine Idee hat womit man es zu tun hat.

Wurmlochklassen

'Unknown space' - Klasse 1 & 2 & 3

'Dangerous unknown space' - Klasse 4 & 5

'Deadly unknown space' - Klasse 6

Wurmloch Lebenszeit

Wurmlöcher bleiben 16, 24, 36, oder 48 Stunden bestehen.

,Life cycle has not begun'

,Dieses Wurmloch hat seinen natürlichen Zerfallsprozess noch nicht begonnen und wird mindestens einen weiteren Tag bestehen.'

Wurmloch ist 1-2 Minuten alt

,This wormhole is stable and looks like it could last more than a day'

24+ Stunden

,Probably won't last another day'

,Dieses Wurmloch zerfällt bereits und wird womöglich keinen Tag länger bestehen.' mehr als 25% Lebenszeit übrig

,Nearing the end of ist life'

,Die natürliche Lebensdauer dieses Wurmlochs neigt sich ihrem Ende zu.'

weniger als 25% verbleibend

Wenn das gegenüberliegende System noch nicht geladen ist erscheint die folgende Meldung: "Der Ausgang des Wurmlochs stabilisiert sich gerade. Versuchen Sie es gleich wieder."

Massen-Lebenszeit

Neben der Zeit, die die Existenz des Wurmloches begrenzt gibt es auch noch eine Massenbeschränkung. Wenn zu viele Schiffe durchgeflogen sind verliert das Wurmloch an Stabilität bis es zerfällt. Mit Modulen welche die Masse des Schiffes beeinflussen (z.B. Armor Plates) kann der Zerfall beschleunigt werden.

,Has not yet had ist stability reduced'

Die Stabilität dieses Wurmlochs wurde noch nicht so stark von hindurchfliegenden Schiffen beeinträchtigt.

mehr als 45% der Masse übrig

,This wormhole has had its stability reduced by ships passing through it, but not to a critical degree yet.' ,Die Stabilität dieses Wurmlochs wurde von hindurchfliegenden Schiffen beeinträchtigt, aber noch nicht in kritischem Maße.'

weniger als 45% der zugelassenen Masse übrig

,Has had its stability critically disrupted by the mass of numerous ships passing through and is on the verge of collapse'

,Die Stabilität dieses Wurmlochs wurde sehr stark von unzähligen hindurchfliegenden Schiffen beeinträchtigt, und es steht kurz vor dem Zusammenbruch.'

weniger als 5-7% Masse verbleibend

Neben den Texten zeigt auch die grafische Animation den Status des Wurmloches an. Ein sehr schnell flackerndes Wurmloch überdauert so zum Beispiel nicht mehr lange. Die Größe des Loches gibt Anhaltspunkte zur verbleibenden Massekapazität.

Die ersichtliche Sphäre im inneren zeigt welches System sich auf der "anderen Seite" befindet (Klasse des Loches, bzw. Fraktion des Zielsystems).

Do The Math



In EVE werden die unterschiedlichsten Formeln und Funktionen angewandt um Effekte, Zeiten und Wirkung von den unterschiedlichsten Sachen zu ermitteln.

Für das allgemeine Verständnis von EVE (und der Spielweise darin) braucht man diese Funktionen nicht im Detail zu kennen – wer es dennoch selber (nach)rechnen will kann sich hier die wichtigsten rauspicken.

Resistenzen

Die unterschiedlichen Schutzhüllen eines Schiffes (Schild, Panzerung, Struktur) besitzen Resistenzen, die bestimmen wie viel Schaden je Schadensart (EM, Kinetik, Explosive, Thermal) wirklich auf das Schiff trifft.

Durch das Erhöhen der eigenen Resistenzen wird also der Schaden auf das eigene Schiff reduziert. Wichtig dabei ist, dass Module, die die Resistenzen erhöhen, nicht einfach mit ihren Werten aufaddiert werden. Es ist nicht möglich 100% Resistenz zu erreichen.

Beispiel:

- Schiff hat 20% Armor Resistenz auf Explosive
- Es wird ein aktiver Hardener eingesetzt, der 50% Bonus auf Explosive gibt

Resistenz = Basisresistenz +
$$((1 - Basisresistenz) \times Modulresistenz)$$

Resistenz = $0.2 + ((1 - 0.2) \times 0.5) = 0.6$

Das Beispielschiff hat mit aktiviertem Hardener eine Explosivresistenz von 60%. Der zusätzliche Bonus wird also nur auf die Differenz zu 100% gewährt.

Ein weiterer Hardener wirkt auf die nun fehlende Differenz von 40 Prozent.

Dieselbe Rechnung findet auch Anwendung bei der positiven Ansehensberechnung zu NPC, nur das hier der Ansehenswert 10 als Maximum verwendet wird.

Stacking

Module, die gleichartige Bonis vergeben, unterliegen dem Stacking. Das heißt jedes weitere Modul gibt weniger absoluten Bonus.

Die Effizienz der Module berechnet sich dabei nach der Formel:

$$c(i) = \left(\frac{1}{2}\right)^{\left(\frac{i-1}{2.22292081178496}\right)^2}$$

Wobei ,i' für das Modul steht. Als Beispiel ein Schiff das Resistenzen von 50% auf eine Schadensart hat und ein/mehrere Module mit 50% Bonus für diese Schadensart einbaut bekommt je Modul immer weniger Resistenzen dazu:

Modul	Bonus (c)	Bsp. Modul: 50%	Bsp. Resi: 50%
1	100,00%	50,00%	75,00%
2	86,91%	43,46%	85,86%
3	57,06%	28,53%	89,90%
4	28,30%	14,15%	91,33%
5	10,60%	5,30%	91,79%
6	3,00%	1,50%	91,91%
7	0,64%	0,32%	91,94%
8	0,10%	0,05%	91,94%
9	0,01%	0,01%	91,94%
10	0,00%	0,00%	91,94%

Das zeigt dass nur die ersten drei (maximal vier) Module Sinn machen, jedes weitere ist nur eine Platzverschwendung und man sollte überlegen etwas anderes dafür einzubauen. In der Beschreibung der Gegenstände ist eine Notiz zu finden, wenn diese von der Stacking-Penalty betroffen sind.

[<u>1</u>] [<u>2</u>] [<u>3</u>]

EW: ECM-Jammer

$$C = \left(1 - \left(1 - \frac{J}{s}\right)^N\right) \times 100\%$$

C Chance auf erfolgreichen Jam

J Jammerstärke

S Sensorstärke des Ziels

N Anzahl Jammer

[1] [2] [3] [4]

Agenten

Agentenzugang

Die dazugehörige Tabelle ist unter → Agentensuche zu finden.

Unabhängig von dieser Formel ist jeder Agent bis Level 1 Qualität 0 für jeden unabhängig vom eigenen Ansehen ansprechbar.

Effektive Qualität

$$EQ = Basisqualit"at + (5 \times NegotiationLevel) + Effektives Ansehen$$

Die Effektive Qualität (EQ) entscheidet darüber, aus welchen Pool der Agent die angebotenen Missionen zieht – bei höherer EQ sind Transportmissionen oder Killmisionen ist das Zielsystem nicht so weit entfernt und der Agent gibt mit erhöhter Chance gut bezahlte (schwerere) Missionen.

Weiterhin beeinflusst die EQ direkt den Ansehenszuwachs zum Agenten und deren Corp je Mission.

Belohnung

Der Sicherheitsstatus des Systems gibt je 0,1 Stufe 10% Ausschlag über die Belohnung des Agenten (je tiefer, desto höher). Und auch die Qualität des Agenten nimmt je Qualitätslevel um 1% Anteil an der Belohnung. So ist unter Umständen ein Agent mit niedriger Qualität im niedrigen Sicherheitsstatus besser als eine gute Agentenqualität mit hohem Sicherheitsstatus.

Agenten- qualität	Sicherheits- status	Belohnung
-20	0.1	114
-10	0.1	133
0	0.1	152
10	0.1	171
20	0.1	190
-20	0.5	90
-10	0.5	105
0	0.5	120
10	0.5	135
20	0.5	150
-20	1.0	60
-10	1.0	70
0	1.0	80
10	1.0	90
20	1.0	100

[<u>1</u>]

Brokersteuer

$$BrokerFee~[\%] = \frac{1,000\% - 0,050\% \times BrokerRelationsSkillLevel}{e^{(0,1000\times FactionAnsehen+0,040\times CorporationAnsehen)}} \\ BrokerFee~[\%] = \frac{1,000\% - 0,050\% \times {\color{red}5}}{e^{(0,1000\times {\color{red}10,0}0+0,040\times {\color{red}10,0}0)}} = 0,18495\% \\$$

Die Brokersteuer lässt sich also mit viel Aufwand auf ein Minimum von 0,185% senken.

Do The Math / Agenten 150

Schiffe Scannen

Das Ausscannen von Schiffen in EVE ist eine Basis für das PvP – sei es um seine Gegner auf einem Savespot zu finden oder seine Opfer in der Mission zu überraschen.

Wie schwer dabei das Zielschiff zu scannen ist hängt von der Größe ab

$$Gr\ddot{o}$$
Se = $\frac{Signaturradius}{Sensorst\ddot{a}rke}$

Beispiele:

Dominix
$$Gr\ddot{\circ} \& Ge = \frac{420m}{22pkt} = 19,09$$

Muninn $Gr\ddot{\circ} \& \& Ge = \frac{130m}{13pkt} = 10$
Keres $Gr\ddot{\circ} \& \& Ge = \frac{55m}{22pkt} = 2,5$

Je kleiner das Schiff, umso schwerer wird es also zu erscannen.

Drei Scancharvarianten:

- A) Basic: Lvl2-Skills; Lvl4 Fregatte; 2x Rig; kein Piratenset; Normaler Launcher; Normale Probes $20\% \times 20\% \times 21\% = 174,2\%$
- B) Spezialist: Lvl4-Skills; Lvl4 Covert Ops; 2x Rig; 6% Implantat; kein Piratenset; Sister Launcher; Sister Probes

C) Expert: Lvl5-Skills; Lvl5 Covert Ops; 2x Rig; 10% Implantat; Piratenset; Sister Launcher; Sister Probes $50\% \times 50\% \times 21\% \times 10\% \times 33,83\% \times 5\% \times 10\% = 462,9\%$

Maximale Sondenstärke mit entsprechenden Scanvarianten:

A) 34,85 – findbare Zielgröße: 2,87
B) 58,07 – findbare Zielgröße: 1,722
C) 92,58 – findbare Zielgröße: 1,08

Ein Schiff dessen Verhältnis von Signaturradius zur Sensorstärke kleiner als 1,08 ist, kann von keinem gefunden werden – egal wie gut dieser Charakter ausgerüstet ist an Skills und Equipment.

Mit den ECCM-Modulen hat jeder Pilot eine einfache Möglichkeit seine Sensorstärke zu erhöhen und ist

Durch diese Mechanik ist es möglich einige Schiffe unscanbar (unprobeable; scanproof) zu machen. Jeder T3-Cruiser mit dem Subsystem 'Dissolution Sequenzer' (15% Sensorstärke je Level) und 2 bis 4 ECCM's ist ein solches Beispiel.

Maulus + 1 ECCM =
$$\frac{48m}{31,4pkt}$$
 = 1,529
Maulus + 2 ECCM = $\frac{48m}{57,5pkt}$ = 0,835

somit selbst schwerer auffindbar.

Die Maulus (Gallente T1-Fregatte) ist mit einem ECCM bereits nur mit erweiterten Skills und besseren Equipment zu finden. Ab zwei ECCM sinkt ihr Größenverhältnis auf unter 1,08 und ist somit unscanbar.

[1] [2] [3]

Corpansehen (Standing)

Das Ansehen einer Corp zu anderen Fraktionen und NPC-Corps wird immer zur Downtime berechnet. Dabei wird der Durchschnitt aller Member gebildet, die zu der betrachtenden NPC-Corp Ansehen haben.

Das Ansehen einer neuen Corporation wird das erste Mal sieben Tagen nach Gründung berechnet. Inaktive Accounts zählen nicht in die Berechnung mit rein. Gleiches gilt für den Beitritt neuer Mitglieder, das deren Ansehen erst nach sieben Tagen mit in die Berechnung einfließt.

Als CEO/Direktor kann über die Ansehensseite und dem Rechtsklickmenü eine Übersicht aufgerufen werden, welches Corpmitglied wie viel Ansehen mitbringt.

[<u>1</u>] [<u>2</u>]

Programme & Tools & EVE

Mit Strg + F lässt sich die Framerate einblenden.

API

API ist die Abkürzung von "Application Programming Interface" oder zu Deutsch "Schnittstelle zur Anwendungsprogrammierung" und dient dem Datenaustausch zwischen zwei Programmen. In EVE dient die API dazu, um Daten aus der EVE-Datenbank in externe Programme einzulesen. Dies kann allgemeine Daten, wie Namen und Daten von Gegenständen, Charakterbilder, Systeminformationen, Zertifikate, Serverstatus usw. genauso umfassen, wie persönliche Daten eines Charakters oder einer Corporation.

Eine Rückeinspeisung von Daten in die EVE-Datenbank und die Durchführung einer Änderung ist nicht möglich! Charakter und Besitz sind daher sicher, auch wenn die API-Daten in falsche Hände fallen sollten. Ebenso wenig kann man mit den Daten das Accountpasswort ermitteln oder sich gar einloggen. Um sich zu verifizieren benötigt man die UserID und den API-Schlüssel.

Der Schlüssel ist eine 64-stelliger alphanumerischer Code der in Verbindung mit der UserID Spieldaten Accountbezogen (also über alle Charaktere) nach draußen führt um sie so in externen Programmen zu verwenden.

Den persönlichen API-Key (API-Schlüssel) findet man auf der EVE Online Hompage ("http://www.eveonline.com/api/default.asp").

Dort loggt man sich ganz normal mit seinem Accountnamen und Passwort ein und sieht vor sich den "Limitierte(Limited) API" und "Volle(Full) API".

"Limited API"

Mit dieser Schlüssel kann man die Namen, Geschlecht, Volk, Abstammung, die erlernten Skills, die Attribute, den aktuellen Kontostand, die eingesetzten Implantate, Grad des Medizinischen Klons, Rassenzugehörigkeit und die Corp/Ally-zugehörigkeit einsehen.

Wird verwendet u.A. von EFT, EVEmon.

"Full API"

Die Full API erlaubt es mehr Daten abzurufen, einschließlich denen wie auch der Limited sie liefert. Charakterbezogene abrufbare Daten sind z.B. Besitz (Assets), Industrieaufträge, Kampflog, Marktorder, Konto (Journal und Transaktionen).

Wenn der Charakter in einer führenden Position der Corp ist (bzw. die entsprechenden Rechte/Rollen besitzt) sind über die Full API auch die Corpdaten auslesbar. Also Corpkontodaten (Logbuch & Transaktionen), Corpbesitz, Treibstoff der POS, usw.

Besonders als CEO/Direktor sollte man sich bei diesen kritischen (Corp)Informationen überlegen wem man diese Full API aushändigt.

Programme die mit Full API arbeiten: EVEIncomeAnalyzer, EVEMeep, MyPOS, KillBoards

Egal welchen API-Key man verwendet/weitergibt, derjenige hat NUR lesenden Zugriff. Am eigenen Account können so keinerlei Änderungen gemacht werden.

Jederzeit kann auch die API über die EO-Seite erneuert werden, dadurch verliert der alte Schlüssel seine Gültigkeit und man kann keine Daten mehr auslesen. Ist man sich also nicht sicher, ob der Key nicht in falsche Hände gefallen ist oder will man, dass jemand, an den der Key freiwillig weitergegeben wurde, nicht länger Einblick haben soll, braucht man den entsprechenden Key nur neu erstellen. Neben dieser Charakterbezogenen API bietet CCP auch unzählige weitere: Charakterbilder, Systeminformationen (jumps, kills, "Besitzer", Zertifikate, Serverstatus, …)

Auflistung aller samt Beschreibung (in Englisch): http://wiki.eve-id.net/APIv2 Page Index

Mit dem "API Access Log" kann überprüft werden welche Daten per Account-API abgerufen wurden und wann dies geschah: http://www.eveonline.com/api/log.asp

EVEmon

EVE-Mon ist ein Programm, in dem man sich Skillpläne erstellen kann um zu sehen, was einem für sein Ziel noch fehlt. Weiterhin optimiert es die Attribute für Neural Remapping, importiert Fittings aus EFT zur Erzeugung eines Skillplanes, warnt bei Skillbeendung, sendet Informationen an die G15, . . . Einziger Nachteil: Bediensprache ist Englisch.

Download: http://evemon.battleclinic.com/

Mit Strg + Tab lässt sich zwischen in EVE geöffneten Fenstern umschalten.

EFT

EFT (EVE-Fitting-Tool) is ein Programm, dessen Bestimmung darin liegt, sein Schiff außerhalb des Spiels auszurüsten womit man möchte und dafür keine ISK auszugeben. So kann man schon vorher sehen, ob die Ausrüstung (Fitting), welche man sich ausgesucht hat, überhaupt auf sein Schiff passt und ob man sie benutzen kann, bzw. welche Skills dafür fehlen.

Exportmöglichkeiten stehen als Bild, Text in der Zwischenablage oder auch als XML (zur Einbindung Ingame) zur Verfügung.

Download: http://www.EVEonline.com/ingameboard.asp?a=topic&threadID=548883

Mac Eve Tools



Mac Eve Tools ist ein Skillplaner der nativ für OS X entwickelt ist. Neben dem normalen Skillplaner ist es auch möglich direkt im Programm Schiffe oder Zertifikate auszuwählen und die dazu benötigten Skills in den Plan einzufügen. Um die Auswirkungen neuer Implantate zu berechnen ist auch ein Attributrechner integriert, welcher das verändern der Attribute erlaubt und die daraus resultierenden Änderungen in der Skillzeit einrechnet. Ein integriertes Fittingtool befindet sich zurzeit in Entwicklung.

Das Programm ist auf Englisch und auf Deutsch verfügbar.

Download: http://www.eveonline.com/ingameboard.asp?a=topic&threadID=1096971&page=1

30 Day Pilot's License Extension (PLEX)





Dieses sehr nützliche Ingame-Item verlängert das Abo des Accounts um einen Monat. Zahlreiche Spieler kaufen sich bei <u>Online-Händlern</u> 60-Tage-Zeitcodes (ETC/GTC) – welche sich dann über das ESC-Menü per "ETC einlösen" in die "30 Day Pilot's License Extension

(PLEX)" einlösen lassen, dabei entstehen zwei PLEX auf der Station an der man gerade gedockt hat. Diese lassen sich dann im Markt oder per Verträge problemlos handeln; da sie aber nicht transportiert werden können sollte man beim Einlösen aufpassen wo man gerade angedockt ist.

Da man einen solchen PLEX allerdings nur auf einen aktiven Account anwenden kann, ist eine Reaktivierung eines stillgelegten Accounts nicht möglich. Mit einer höflich angefragten Petition, dass man den Account gerne mit einem PLEX verlängern möchte, wird dieser eventuell für einen Tag freigeschalten – nun kann die PLEX auch angewandt werden.

Freund-Programm



Das Buddy-Programm ist für CCP eine Möglichkeit neue Piloten in das EVE-Universum zu holen. Aktive Abbonenten können pro Monat und Account 3 Einladungen an Bekannte, Freunde, Kollegen, etc. schicken um sie in das Spiel zu locken. Dabei profitieren die neuen Flugschüler von einer verlängerten Testzeit von insgesamt 21 Tagen (14 Tage ohne Buddy-Invite).

Wenn einer der geworbenen den Testaccount zu einem Vollaccount umwandelt bekommt der Werbende 30 Tage Spielzeit als Bonus gutgeschrieben. Die Aktivierung (Bezahlung des Abo) ist zulässig über Kreditkarte, Debitkarte, Bankeinzug, WebMoney, paysafecard, ETC, PLEX und PayPal. Spielzeit in EVE wird IMMER addiert, einer vorzeitigen Aktivierung steht demnach auch nichts im Wege. Um die Einladungen zu vergeben, einfach im EVE Account Management den Unterpunkt Freund-Programm auswählen.

Zu diesem Thema ist auch ein richtiger Markt entstanden – etliche EVE'ler laden die Neulinge ein um die 30 Tage Spielzeit zu ergattern. Im Gegenzug erhalten die jungen Piloten Startgeld (ISK) und/oder das Wissen und die Erfahrung ihres Mentors (→ http://www.eveger.de/forum/showthread.php?t=20631).

Singularity



Der öffentliche Testserver von EVE ist Singularity (kurz: SiSi).

SiSi ist eine komplette Spiegelung des Liveservers Tranqulility die in unregelmäßigen Abständen aktualisiert wird. Er dient zum Testen und zum Auffinden von Bugs im Spiel; auch finden dort die ersten öffentlichen Tests für kommente Erweiterungen statt. Wer nicht gerade versucht die neuen, kommenden Funktionen von EVE zu ergründen, der testet dort sein neues Schiff oder übt sich an bisher unbekannten oder höherleveligen Missionen – denn ein Verlust auf SiSi ist verschmerzbarer als auf Tranquility (TQ). Alle normal erhältlichen Gegenstände sind von NPC-Order für je 100ISK erhältlich. Die Skillzeit läuft auch im normalen Tempo ab.

Darüber hinaus <u>gelten auf SiSi einige Regeln</u>, dessen Nichtbeachtung auch zum Bann vom Testserver führen kann.

- Kampf nur mit Einwilligung beider Parteien (Bojen in FD-MLJ ausgenommen)
- KEIN Podkill von anderen Charakteren
- keine Entwickler, GM's oder Volunteers (Bughunter) belästigen
- keine Aktivitäten, die die Stabilität des Servers beeinflussen initiieren (z.B. große Mengen raffinieren, übergroße Anzahl von Stapeln im Markt erstehen, Überzahl an Container im All abwerfen, ...)

Das Hauptsystem FD-MLJ ist ein zentrales Nullsecsystem, was der Haupttreffpunkt zum Testen und kämpfen ist. Dort sind unter anderem zahlreiche Bojen installiert, die die unterschiedlichsten Kampfzonen markieren. Wenn man den Ingamechannel "moveme" betritt wird man auch direkt in das System versetzt, sofern in FD nicht über 100 Chars anwesend sind. Über den Ingamechannel "Singularity" erhält man weitere Infos.

Für den Testserverzugang lädt man sich entweder den kompletten Client von http://www.eveonline.com/download/?s=singularity herunter oder kopiert sich seinen EVE-Ordner und patcht diesen dann mit den TQ-zu-SiSi-Patch von http://www.eveonline.com/patches/patches.asp?s=singularity.

Es empfiehlt sich auch die Verknüpfung der EVE-Datei für den SiSi anzupassen.

Durch das anhängen von "/end /LUA:OFF /server:singularity" (ohne Anführungszeichen) an die Verknüpfung wird der Client veranlasst den Cache und die Einstellungen im Startordner zu speichern.

AküFi – Abkürzungsfimmel

Module/Items

AB	Afterburner (Modul)	
AC	Autocannon (Modul)	
Apoc	Apocalypse (Battleship)	
AS	Assault Ship (Schiffsklasse)	
BB	Blackbird (Cruiser)	
BC	Battlecruiser (Ship)	Schlachtkreuzer
BCS	Ballistic Control System (Modul)	Schlachtkiedzei
BP BP	Blueprint	Plaunauco
ВРС	•	Blaupause
	Blueprint Copy	Blaupausenkopie
BPO	Blueprint Original	Blaupausenoriginal
BS	Battleship	Schlachtschiff Spanning with a relation (start Schiffee)
Cap	Capacitor	Energiespeicher (des Schiffes)
Capital		Großkampfschiff
CC	Command Center (Item)	Basismodul für Planetare Interaktion
cloak	Cloaking Device	Gerät zum tarnen des Schiffes; nur das Covert Cloaking
		macht getarnt warpen möglich
CM	Cruise Missile (Munition)	
CNR	Caldari Navy Raven (Faction-Ship)	
CovOps	Covert Ops	Schiffsklasse, die spezialisiert auf Scouten und Scannen ist
CS	Commandship	Kommandoschiff
cyno	Cynosural Field	Sprungfeuer für Capitalschiffe
DC	Damage Control (Modul)	Allroundmodul, gibt Resistenzen auf
	<u> </u>	Schild/Panzerung/Struktur
Dictor	Interdictor (Ship)	Schiffsklasse, ideal zum tackeln
Domi	Dominix (Battleship)	Dominix (Schlachtschiff)
Dread	Dreadnought	Großkampfschiff
EANM	Energized Adaptive Nano Membran (Modul)	gibt Panzerungsresistenzen
ECCM	Electronic Counter Counter Measures	Erhöht die Sensor Stärke des eigenen Schiffes, um die
LCCIVI	Electronic counter counter wiedsures	Wirkung von ECM-Modulen zu schwächen
ECM	Electronic Counter Measures	Unterbricht die Aufschaltung des Ziels
EW	Electronic Warfare	elektronische Kriegsführung
Frig	Frigate (Ship)	Fregatte
GSC	Giant Secure Container (Item)	
Gyro	Gyrostabilizer (Modul)	
HAC	Heavy Assault Cruiser (Ship)	Schwerer Angriffskreuzer
HAM	Heavy Assault Missile (Munition)	
HIC	Heavy Interdictor Cruiser (Ship)	
Indu/Indy	Industrial	Transportschiff/Hauler der Tech 1 – Klasse
Intie/Inty	Interceptor (Ship)	
LAR	Large Armor Repairer (Modul)	
MAR	Medium Armor Repairer	
Mega	Megathron (Battleship)	
MFS	Magnetic Field Stabilizer (Modul)	
MLU	Mining Laser Upgrade (Modul)	erhöht Erzertrag
MWD	MicroWarpDrive (Modul)	
Neut	Energy Neutralizer (Modul)	Vernichtet Energie im gegnerischen Cap auf Kosten des eigenen Caps
NH	Nighthawk (Commandship)	
NOS	Nosferatu	Zieht dem gegnerischen Capacitor Energie ab und fügt sie dem eigenen Cap hinzu
PDS	Power Diagnostic System (Modul)	2.00.00.00.000
. 55	1. one. Diagnostic System (Modal)	

Pod	Escape Pod (Capsule)	"Ei", die Rettungskapsel nach Explosion eines Schiffes
RCU	Reactor Control Unit (Modul)	erhöht das Powergrid eines Schiffes
RR	remote rep	Modul, um die Panzerung von anderen zu reparieren, deutet als "RR-Gang" auf eine bestimmte Kampftaktik hin
Scram	Warp Scrambler/Disruptor	Scrambler schaltet auch gegnerischen MWD aus
SG	Sentry Gun	NPC-Sentrys an Gates/Stationen
sentry	Sentry Drone	allgemein für die Sentrydrohnen
SPR	Shield Power Relay (Modul)	
TD	Tracking Disruptor (Modul)	
TP	Target Painter (Modul)	
Stabs WCS	Warp Core Stabilizer (Modul)	Ermöglicht trotz Scrambler zu warpen
webber	Webifier (Modul)	Verlangsamt Gegner

Chat & Co.

\0		Symbolisiert Arm und Kopf – steht für "Hallo"
AFAIK	as far as I know	soweit ich weiß
AFK	away from Keyboard	zur Zeit nicht am Rechner
AKA	Also Known As	auch bekannt als
ASAP	as soon as possible	sobald wie möglich
ATM	at the moment	im Moment
BRB	be right back	bin gleich zurück
BRT	be right there	bin gleich da
BTW	by the way	nebenbei/übrigens
Carebear		Glücksbärchen – vermeidet PvP
convo	conversation	Kommunikationseinladung (Chatfenster)
CTD	crash to desktop	Absturz des Programms
fitten		Ausrüsten /Schiff mit Modulen ausstatten
FYI	for your information	zu deiner Information
gf	good fight	guter Kampf – bestätigt/honoriert Piloten im PvP
IM(H)O	in my (humble) opinion	meiner (bescheidenen) Meinung nach
Intel	Intelligence	Aufklärung, Geheimdienst, Information (über den Feind)
LOL	Lough Out Loud	Lache laut auf
Newb	new Player	neuer Spieler / Frischling
Newbie	new Flayer	Heder Spieler / Frischling
NM	Nevermind	vergiss es / egal
noob		
n00b	new Player (beleidigend)	ähnlich wie Newbie, aber mit beleidigenden Unterton
bo0n		
np	no problem	kp – kein Problem
OMG	oh my god	oh mein Gott
OMW	on my way	auf dem Weg
OOG	out of Game	außerhalb des Spiels – meißt im Zusammenhang mit Links → im
		externen Browser öffnen
PC	Price Check	Preisabfrage
(I)RL	(In) Real Life	reales Leben
ROFL	roll on the floor laughing	auf den Boden wälzend vor Lachen
RTFM	Read the f***ing Manual	Lies die Bedienungsanleitung
STFU	Shut the f***ing up	halts Maul
TBH	To Be Honest	um ehrlich zu sein
WB	welcome back	WZ – Willkommen zurück (nach afk)
WTA	want to auktion	möchte versteigern
WTB	want to buy	möchte kaufen
WTF	what the f***	was zur Hölle
	الممامة فما المامانية	l ma ä alaka vuonika vika va
WTS WTT	want to sell want to trade	möchte verkaufen möchte tauschen

weiteres

ABC	Arkonor, Bistot, Crokite	Abkürzung für die drei höchstwertigen Erze
align		ausrichten auf
Alt	Alternate Character	Alternativer Charakter, meist auf einem anderen Account, um das gleichzeitige spielen zu ermöglichen
AP	Autopilot	g. aranization operating a crimognation
AU	Astronomic Unit	Astronomische Einheit (1AU = 149'597'870'691m ≈ 150mio km)
		übergroße Anzahl an Spielern, die durch Masse den Gegner
Blob		übertrumpfen
BM	Bookmark	Lesezeichen (hier: Position in einem System)
		schupsen – mit Geschwindigkeit auf einen zufliegen und ihn versuchen
bumpen		wegzuschieben um ihn so aus der Reichweite von Station/Gate/ zu bringen
CAOD	Corporation, Alliance and Organisation Duscussion	Forumsbereich im offiziellen (englischem) EVE-Forum
GCN 4	Council for Stellar	
CSM	Management	Spielervertetung
Corp	Corporation	Unternehmen/Firma – die "Gilden" in EVE
CTA	Call To Arms	"zu den Waffen rufen" – Einsatzbereitschaft der Flotte herstellen
DD/DDD	Doomsday Device (Modul)	Titanenwaffe mit massivem Lokalschaden
Dev	Game Developer	Spielentwickler
DevBlog	Developer Blog	Entwickler-Blog über aktuelle/kommende Soft-/Hardwareseitige Änderungen (http://www.eveonline.com/devblog.asp?a=archive)
DT	Downtime	serverseitige Wartungsarbeiten etc. (zwischen 11 und 1200 GMT)
ETA	Estimated Time of Arrival	geplanter Startzeitpunkt
EW	Electronic Warfare	Elektronische Kriegsführung (Gegner negativ beeinflussen)
FC	Fleet Commander	Flottenkommandeur – hat das sagen in der Flotte, auch Position in einer Flotte für Fleetbooster
FF	Force Field	Kraftfeld der POS
FP		→RP
FW	Factional Warfare	
Cank		im PvP: eine Gruppe die zahlenmäßige Überlegenheit hat
Gank		im Gegensatz zum 'blob' ist der Gank gewöhnlich kleinere Kämpfe
GCC	Global Criminal Countdown	roter Timer von 15 min nach einer Straftat
GM	Game Master	
Hauler	(to) haul	transportieren/befördern – Fracht jeglicher Art, meißt Industrial Schiffe
HP	HitPoints	Trefferpunkte
IGB	InGame Browser	im Spiel integrierter Browser
Imps	Implants	Implantate (Attributsverbesserungen)
ISD	Interstellar Service Department	eine Gruppe von Freiwilligen die CCP bei ihrer Arbeit unterstützen
ISK	Interstellar Kredits	(auch: Isländische Kronen)
JC	jump clone	Sprungklon
JetCan		Container der erzeugt werden kann (beim Fracht abwerfen), hält maximal 2h im All
JoC	Jump on Contact	wenn man aus dem Warp kommt direkt (durchs Gate) springen
км	Killmail	Nachricht über den Abschuss eines Schiffes – im Charaktermenü unter Kampflog zu finden
KoS	Kill on Sight	töten bei Kontakt – Feind
Learnings	Learning skills	alle Skills die zur Kategorie "Learnings" gehören
loot	0	Gegenstände/Items, die durch NPCs hinterlassen werden
looten		Missionsgegenstände einsammeln/transportieren
LP	Loyalitypoints	Loyalitätspunkte (in Missionen verdiente Punkte)
		,
Lvl	Level	

		bezeichnet das Spiel um das Spiel – also Informationsbeschaffung
METAgaming		außerhalb des Spiels durch Foren o.Ä. um z.B. den Feind
		auszuspionieren
MMO(R)PG	Massive Multiplayer Online (Role) Playing Game	
NBSI	not blue shoot it	alles was nicht Blau ist wird abgeschossen
NPC	Non Player Character	Spielgesteuerte Charakter
NRDS	not red dont shoot	Neutrale werden als Friedlich angesehen
P&P	People & Places	Personen & Orte
PE	Production Efficiency	PL – Produktionslevel /-effizienz
PI	Planetary Interaction	Planetare Interaktion – produzieren auf Planeten
plex		von Komplex: Raum im All mit NPCs auch PLEX: "30 Day Pilot's License Extension" - Ingamegegenstand um EVE-Abo um 30 Tage zu verlängern
podded		aus dem "Ei" geschossen werden
POS	player-owned starbase/structure	Spieler verwaltende Strukturen
Point/Punkt		Warpkern hat ein Punkt Stärke, um dies zu unterbrechen und am warpen zu hindern benötigt es einen Point/Punkt eines Scramblers
primary		erstes Ziel
PvE	Player versus Environment	Spieler gegen Umgebung
PvP	Player versus Player	Spieler gegen Spieler
OEN	Quaterly Economic	"Wirtschaftsbericht" über die Verhältnisse innerhalb von EVE – erstellt
QEN	Newsletter	durch das Team um <u>Dr. EyjoG</u>
RE	Refining Efficiency	Wiederaufbereitungseffizienz
KE	Reverse Engineering	Nachbau (aus Gegenständen BPCs erstellen, T3-Produktion)
RoF	Rate of Fire	Feuergeschwindigkeit
RP	Research Points	FP - Forschungspunkte
S&I	Science & Industry	Wissenschaft & Industrie
salven	salvagen	Wrecks mit dem Modul "Salvager" bearbeiten
SC	Squad Commander	
scam		jemanden Betrügen, solange innerhalb der Spielmechanik: erlaubt!
Scout		"Späher" - erkundet das Gebiet, gibt taktische Informationen
Sec	Security	Sicherheitsstatus eines Systems
secondary	,	zweites Ziel, schon locken aber erst drauf schießen wenn primary weg oder nicht in Reichweite
SiSi	Singularity	öffentlicher Testserver von EVE
struc	structure	Struktur (Hülle) eines Schiffes, ist diese zerstört landet man in der Rettungskapsel (→ POD)
sov	Sovereignity	Besitzanspruch einer Ally auf ein System (0.0-Raum)
SP	Skillpoints	Skillpunkte
SS	Safespot	Punkt in einem System, der an keinem anwarpbaren Objekt (Planet o.ä.) liegt. siehe Bookmark (BM)
T1	Tech 1	Standard(grund)ausrüstung
T2	Tech 2	Verbesserte/spezialisierte Ausrüstung
T3	Tech 3	Modulare Schiffe: Stratetic Cruiser
tackeln		jemanden am warpen hindern und ggf. webben (verlangsamen)
tank	(shield/armor/struck)-Tank	Aussage, wie man den empfangenen Schaden aushält
TQ	Tranquility	der "Live"-Server von EVE
wardec	War Declaration	Kriegserklärung
WC	Wing Commander	
webben		Gegner mit Stasis Webifier verlangsamen
WT	War Target	Kriegsgegner

Tastenkombinationen



Durch zahlreiche Tastenkürzel wird die Bedienung von EVE stark vereinfacht. Die Tabelle führt die Standardbefehle auf; mit einer Hand () markierte Einträge sind weitere empfohlene Befehle, die im ESC-Menü unter Tastenkombinationen (Shortcuts) erst manuell festgelegt werden müssen. Befehle die mit einem Schloss () gekennzeichnet sind, können nicht verändert werden.

	Kommando	Beschreibung	
	Alt-F1 Alt-F8	Medium Power Slot 1 8 aktivieren	
	Alt-Shift-F1 Alt-Shift-F8	Überlastung für Medium Power Slot 1 8 an/aus	
	F1 F8	High Power Slot 1 8 aktivieren	<u>e</u>
	Shift-F1 Shift-F8	Überlastung für High Power Slot 1 8 an/aus	Module
	Strg-F1 Strg-F8	Low Power Slot 1 8 aktivieren	Ĕ
	Strg-R	Module nachladen	
	Strg-Shift-F1 Strg-Shift-F8	Überlastung für Low Power Slot 1 8 an/aus	
8	Alt-linke Maustaste	Betrachten	
~	Alt-Y	Autopilot an/aus	
	Strg	Abbremsen	
	Strg- +	Beschleunigen	
\Rightarrow	Strg-<	Alle Drohnen: zum Drohnenhangar zurückkehren	Schiff
	Strg-Leertaste	Schiff stoppen	Sct
8	Strg-linke Maustaste	Ziel aufschalten	
	Strg-Shift-Z	Herauszoomen	
÷	Strg-Y	Alle Drohnen: angreifen	_
	Strg-Z	Hineinzoomen	
	Alt-Shift-Z	Keine Klammern anzeigen (Brackets)	_
	Alt-X	Spezial-Klammeranzeige an/aus	
	Alt-Z	Alle Klammern an/aus	
	F10	Karte öffnen/schließen	S
	F11	Übersichtskarte öffnen/schließen	Tools
	F12	Hilfe öffnen	-
	Strg-Alt-T	Kampfübersicht an/aus	
<i>></i>	Strg-Shift-A	Nächstgelegenen Kontrollturm bedienen (POS)	
	Strg-Shift-F	Ausrüstungsdienst verwenden	
8	Strg-A	Alles auswählen	
8	Strg-C	Kopieren	% ē
8	Strg-V	Einfügen	Text & more
8	Strg-X	Ausschneiden	
8	← (Enter)	Bestätigen	
8	Alt-←	Vollbild an/aus	
8	Druck	Screenshoot speichern	
8	Esc	Modale Fenster schließen / Konfigurationsmenü öffnen	
8	Shift-Tabulator	Zwischen Eingabefeldern wechseln	_
	Strg-Alt-Shift-E	Effekte abschalten	
	Strg-Alt-Shift-F12	Ton an/aus	_
	Strg-Alt-Shift-M	Monitor öffnen	Ę
	Strg-Alt-Shift-T	Geschützturm-Effekte abschalten	Client
	Strg-Alt-W	Alle Fenster schließen	
	Strg-F	FPS-Monitor öffnen	-
	Strg-Q	Spiel verlassen (Tipp: DEAKTIVIEREN!)	
A	Strg-Shift-Tabulator	Fenstermenü rückwärts durchsuchen	
A	Strg-Tabulator	Fenstermenü durchsuchen	
	Strg-W	Aktives Fenster schließen	
	Tabulator	Fenster minimieren (wie Doppelklick)	
		(

Ressourcen

Ressourcen / weiteres 161

Titanen im Spiel (eng) http://www.eveonline.com/ingameboard.asp?a=topic&threadID=784827

Media

Sonstiges

EVE-Development Network. http://eve-id.net/ EVE-Wikihttp://www.EVEpedia.de/ Newsletterhttp://www.eveonline.com/community/newsletters/ TankingCalculator http://www.evegeek.com/tanking.php (Spielmechanik gestattet dies nicht mehr in vollem Umfang) Guides (eng)http://eve-guides.com/index.php Sammlung EVE-Projekte (eng) .. http://www.eveonline.com/ingameboard.asp?a=topic&threadID=1065524 CSM-Wikihttp://evajobse.net/csmwiki/index.php/Main Page Profitabilität von R&D-Agents (eng) http://hussars-online.ru/eve/datacore.php Scanning Guide (de) http://www.youtube.com/watch?v=nQjadjNEi_U CCP: Scanvideo http://www.youtube.com/watch?v=heYfTA00Idg CCP: Planetary Interaction Tutorial http://www.youtube.com/watch?v=WzSnf8HwQ U IGB-POS-Planerhttp://eve.1019.net/pos/index.php

EVE-Videos

This is EVE

EVE Hell

This is EVE II

Im Folgenden eine kleine Auswahl sehenswerter EVE-Videos.

Serverstatus......http://eve-offline.net/

EVE Never Fades ?v=e5LdPf2J hs GEL - Video von CCP Empyrean Age Trailer ?v=PKdTJjDnYzE 鄶 - Downloadmöglichkeit The Butterfly Effect ?v=08hmgyejCYU ?v=SIOVEwth6cA - YouTube-Key (einfach an http://www.youtube.com/watch anhängen) Dominion Trailer ?v=zDVEHE10nHc • We Are The World ?v=SIOVEwth6cA War Has Come to Eve ?v=ub0YaZoTvfl "Beer Ship" ?v=WDTmrbHqlhk HTFU – Permaband ?v=VgvM7av1o1Q Clarion Call 2: Pantheon ?v=yXkTjr5B_Xk Day of Darkness ?v=FwY1CgNp1fk Tortuga – Lacrimosa ?v=4NDBbt2yBII Day of Darkness II ?v=yXWf-l71MY4

?v=V1mtJSkHW6o

?v=Mp6I2FaEGDM

?v=xwqIGV53BrQ

EVE-Videos / weiteres 162

Clear Skies

Clear Skies II

The Dronelands War

?v=As8cmHb-aKU

?v=M4l2CvFaR5Y

?v=Pt82 9FpbLY

EVE History



Seit 2003 existiert EVE. Eine lange Zeit!

Vom Release bis heute sind dabei unzählige Neuerungen und Überarbeitungen der Spielerfahrung geschehen. Da ist es nicht leicht den Überblick zu behalten, wann welches Ereignis auftrat. Die folgende Übersicht nennt die größten Eckdaten der EVE-Geschichte und führt sie mit Datum ihrer ersten Ankündigung im Entwickler-Tagebuch (Developer Blog; DevBlog) mit Verweis dahin auf. Seit zirka mitte '08 übersetzen einige engagierte Kapselpiloten etliche der englischen News ins deutsche, sodass man im Forumsbereich für Übersetzungen teilweise deren deutsche Interpretation nachlesen kann. (http://www.eveger.de/forum/forumdisplay.php?f=56)

Bläulich hinterlegte Ereignisse geben dabei besondere politische Ereignisse bzw. News wieder. Rötlich hervorgehobene Punkte sind die AddOns.

At 2003.05.06 08:57:00 the first customer created the first character on Tranquility. <u>CCP Hellmar</u>

Second Genesis	Mai 03	—
Local	03.06.03	\
CONCORD scrambelt	03.06.03	\hookrightarrow
Cloaking	06.09.03	\
Castor	Dez 03	—
Emergency Warps / Notwarp	26.02.04	\hookrightarrow
Yulai, Luminaire & Pator	19.04.04	\hookrightarrow
	15.09.05	\hookrightarrow
NPC overhaul	28.04.04	\hookrightarrow
Minen	17.05.04	1 1 1 1 1
adv. Lernings mit Basics auf Ivl 4	28.06.04	\hookrightarrow
Warp to 0	01.07.04	—
Verzögerter Local ?!?	17.07.04	J
T2 Module	16.08.04	—
POS/Moonmins/BC, Destroyer	15.09.04	\
Meta-Items	25.09.04	→
Entfernte DeepSaveSpots	11.11.04	→
Exodus	Nov 04	\
Allianz	10.10.04	→
	28.11.04	→
Capitals	07.01.05	→
	31.03.05	\hookrightarrow
	28.06.05	,,,,,,,,
	30.06.05	\hookrightarrow
mehr 0-Sec	23.02.05	\hookrightarrow
Agenten keine T2-Komponenten	27.04.05	\hookrightarrow
COSMOS-Missionen	11.05.05	\hookrightarrow
Outposts	06.06.05	\hookrightarrow
	07.07.05	—
Hacking/Archäologie	08.07.05	-
Cold War	July 05	→
erstes E-ON Magazin	15.07.05	—
Erster gebauter Outpost	20.08.05	→
Rollenverteilung T1-Schiffe	15.09.05	—
Drohnenkappa auf 5	27.10.05	—
POS im Highsec	16.11.05	—
Supercaps	30.11.05	—
Erster Outpost übernommen	12.12.05	\

Red Moon Rising	Dez 05	→
Serenity (China-Server)	11.04.06	\hookrightarrow
Factionschiffe	12.06.06	—
Combat Booster	23.06.06	→
Scannen	27.06.06	\hookrightarrow
Verträge	29.06.06	\hookrightarrow
	27.07.06	
	18.08.06	—
Salvagen / Rigs	07.07.06	—
Tier 3 BS	25.07.06	—
	01.08.06	—
Lokalisierter Client	09.08.06	→
Invention	26.09.06	—
Erster gebauter Titan	26.09.06	—
Flotte	07.11.06	\hookrightarrow
WiS – Walking in Stations	17.11.06	→
Revelations	Nov 06	→
Invention	12.01.07	→
	03.03.07	→
EVE Voice	24.02.07	→
Wallet Divisions	07.05.07	→
API	15.05.07)
Sov-Level	12.06.07	\hookrightarrow
Outpost Upgrades	25.06.07	—
Revelation II	Juni 07	\
Erster Titan abgeschossen	22.06.07	→
	25.06.07	\hookrightarrow
CCP Dr. EyjoG	27.06.07	→
NOSnerv	30.07.07	—
Rorqual	02.08.07	→
Drohnenbandbreite/Überhitzen/	_	
	10.09.07	—
Killmail -> Killlog	10.10.07	→
Trinity-Grafik	16.10.07	→
EW-Frig, HIC, T2-BS	23.10.07	→
Scripte / Drohnenbandbreite	20.11.07	—
Trinity	Dez 07	→
Klammern (Brackets)	06.02.08	—

EVE History / weiteres 163

Sprung Frachter	18.02.08	\hookrightarrow	
NPCs keine Shuttles	17.04.08	\hookrightarrow	
Factional Warfare	14.05.08	j j j	
	19.05.08	—	
	22.05.08	—	
	29.05.08	\hookrightarrow	
	22.05.08	\hookrightarrow	
Empyrean Age	Juni 08	→	
Speednerv	25.07.08	→	
CONCORD boost	06.08.08	—	
Orca	23.10.08	\hookrightarrow	
Waffengruppierung	23.10.08	\hookrightarrow	
Zertifikate	13.10.08	1 1 1 1	
Ghost Training deaktiviert	13.10.08	\rightarrow	
Alchemy	27.10.08	\rightarrow	
Blockade Runner - Boost	28.10.08	\rightarrow	
30day PLEX	03.11.08	—	
	11.08.09	\hookrightarrow	
Quantum Rise	Nov 08	→	
Erste gebaute Orca	25.11.08	\rightarrow	
POS Exploit	11.12.08	,,,,,,	\rightarrow
Planetengrafik	19.01.09	—	
EVE-Box	22.01.09	\rightarrow	
Sleeper	29.01.09	\rightarrow	
	09.03.09	—	
Wormholes/Scannen	26.01.09		
BoB disbanded	05.02.09	\	→
Al	23.02.09	—	1 1 1 1
Stratetic Cruiser	12.02.09	→	ightharpoons
	15.02.09	—	\rightarrow
	22.04.09	\rightarrow	
New Fitting Screen	14.02.09	\rightarrow	\rightarrow
SkillQueQue	04.02.09	\hookrightarrow	
Epic Arc	25.02.09	\hookrightarrow	~
	24.08.09	→	
	16.11.09	1111111111	
Wormholes	05.03.09	\hookrightarrow	~

Scannen	08.03.09	—	
Apocrypha	März 09	→	
Small/med/large Rigs	06.07.09	\rightarrow	
Unholy Rage	17.08.09	→	
Neuer IGB	14.08.09	\	
	13.11.09	→	
COSMOS / EVE-Gate	31.07.09	\	
	28.09.09	\rightarrow	
	25.02.10	\rightarrow	
	20.03.10	\rightarrow	
NPC-Corp-Steuer	21.09.09	\rightarrow	
Sovereignity overhaul	09.09.09	\hookrightarrow	\rightarrow
	14.09.09	\hookrightarrow	
	16.09.09	\hookrightarrow	
	06.11.09	\hookrightarrow	
	11.11.09	\hookrightarrow	\rightarrow
	18.11.09	\hookrightarrow	
Flottenfinder	19.10.09	\hookrightarrow	
Faction Ship overhaul	19.10.09	\hookrightarrow	
T2-Produktion overhaul	05.10.09	\hookrightarrow	\rightarrow
EVE-Mail overhaul	27.11.09	\hookrightarrow	\rightarrow
Zephyr	15.12.09	\hookrightarrow	
Navy Tier 2 BS	13.07.09	\hookrightarrow	
Fuel Bay / Ore Bay	20.08.09	\hookrightarrow	
DDD overhaul	15.09.09	\hookrightarrow	
Capitalship overhaul	19.11.09	\hookrightarrow	\rightarrow
	20.01.10	\hookrightarrow	
Dominion	Dez 09	\	
Goons disbanded	03.02.10	→	~
Schiffgrafik overhaul	25.02.10	-	
Planetary Interaction	10.03.10	\hookrightarrow	~
Mins/Versicherung overhaul	30.03.10	\hookrightarrow	
DeepSaveSpots II	12.04.10	\hookrightarrow	—
•	16.04.10	\hookrightarrow	—
Tyrannis	März 10	→	
Incarna	soon™		

QEN – Quarterly Economic Newsletter

Schiffe	30.09.07	\	
QEN - Q3 2007	12.11.07	\	
Corp-Statistik	01.12.07	\hookrightarrow	
QEN - Q4 2007	20.02.08	\hookrightarrow	
QEN - Q1 2008	16.10.08	\	
Orca	28.11.08	\hookrightarrow	
QEN - Q1 2009	04.06.09	\hookrightarrow	
QEN - Q2 2009	18.08.09	\rightarrow	
QEN - Q3 2009	09.11.09	\rightarrow	
QEN - Q4 2009	23.02.10	\hookrightarrow	
QEN - Q1 2010	10.06.10	\	

Abständen eine Art "Wirtschaftsbericht" zusammen, der die Verhältnisse innerhalb von EVE aufzeigt.

Neben regelmäßig wiederkehrenden Punkten wie der Mineralienpreisindex oder Produktionsvolumen, befasst sich jeder Bericht auch mit anderen Themen. Zum Beispiel die Auswirkungen kürzlich veröffentlichter AddOns, Inflation/Deflation, allgemeine Marktgeschichte oder die Entwicklung der sogenannten "Trade Hubs".

Auch wenn Marktanalyse nicht jedem seine Sache ist, spätestens wegen den darin enthaltenen Bildern sollte man mal einen Blick riskieren.

Das Team um Dr. EyjoG erstellt in unregelmäßigen

EVE History / weiteres 164

Stichwortverzeichnis

0	F	
0.026, 31, 59, 64, 80, 84, 85, 93, 94, 100, 103, 125, 127,	Factional Warfare 34, 37, 72, 95, 138, 158, 164	
145, 146, 159	Falloff21, 22, 41, 43, 45, 127	
	Fitting	
Α	Flotte 28, 29, 30, 57, 60, 64, 65, 95, 96, 97, 98, 105, 106, 107, 108, 158, 163	
Abteilung37, 64, 66, 69, 90, 136	Forschungspunkte	
Agentenii, 1, 11, 13, 37, 48, 51, 63, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 77, 83, 115, 150, 161, 163		
Allianz 24, 32, 34, 35, 64, 82, 98, 107, 110, 127, 129, 141,	н	
142, 143, 145, 163	HUD25, 36, 50	
Anomalie93	Hundemarken72	
API 152, 153, 163		
Attribute.2, 3, 6, 8, 12, 13, 46, 112, 114, 117, 152, 153, 154	1	
Attributsumverteilung12	•	
Ausrüstungsfenster 37, 38, 39, 40	Ice	
	Implantat	
В	Insignia72	
	Interface	
Biografie	Inventen114, 115, 116	
Bookmark47, 48, 49, 50, 70, 158, 159		
Booster	K	
Brackets31, 32, 35, 160, 163	Komplex95, 132, 159	
	Коттрисх	
C	1	
CC17, 107, 121, 122, 126, 156	-	
Corporation 1, 11, 12, 24, 64, 65, 73, 79, 82, 95, 110, 115,	Lesezeichen47, 71, 158	
138, 140, 142, 143, 144, 145, 152, 158	Loyalitätspunkte 4, 37, 63, 67, 69, 72, 158	
CovOp90		
CSPA25	M	
D	Metalevel46, 117, 118	
Datacores 91, 115, 116, 119	N	
Deadspace	Newal Demonsion	
Decryptor 114, 116	Neural Remapping12, 153	
Directional49, 94	0	
Division	0	
Drogen	Orden12	
Drohnen1, 9, 10, 26, 27, 30, 31, 32, 34, 42, 44, 45, 55, 56, 78, 87, 88, 114, 118, 131, 160	Overview 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 49, 95, 106	
E	Р	
Epic Arc 63, 69, 73, 164		
Erfinden63, 114, 115, 119, 130	PI120, 128, 159, 161	
Erkennungsmarken72	Planetare Interaktion	
Expedition	PLEX	
Exploration115	POS 27, 32, 87, 106, 107, 109, 116, 120, 121, 127, 128, 129,	
	130, 131, 136, 137, 140, 143, 144, 145, 153, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164	

PvP.11, 23, 25, 26, 27, 29, 30, 31, 33, 34, 35, 45, 49, 51, 52, 54, 57, 58, 59, 60, 64, 71, 75, 83, 95, 101, 102, 103, 104, 105, 139, 145, 146, 151, 157, 158, 159

R

Reaction	119, 129, 132, 135
Reinforced	129, 136
Richtungsscanner	26, 49, 91, 94, 146
S	
Cafacaat	40 40 50 150
Safespot	48, 49, 50, 159
Scannen 40, 64, 85, 90, 91, 92	, 93, 94, 116, 120, 137, 145,
151, 156, 163, 164	
Signatur	41, 42, 45, 70, 92, 99
Skills. 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 1	2, 18, 37, 44, 56, 58, 59, 62,
63, 64, 65, 67, 69, 77, 78, 79	, 80, 88, 89, 90, 91, 96, 97,
102, 111, 113, 114, 115, 119	, 120, 121, 131, 138, 140,
144, 151, 152, 153, 154, 158	

Т

Tastenkürzel	160	
Tower2	28, 127, 128, 129, 132, 136, 137	
U		
Übersicht 1, 4, 23, 24, 25 126, 132, 139, 141, 142,	5, 26, 28, 36, 65, 82, 95, 98, 117, 152, 163	
V		
Verträge 79, 81, 82, 83, 8 154, 163	4, 111, 115, 116, 119, 143, 144,	
Virtue	20, 93	
w		
Waffengruppierung	37, 40, 164	
Wrack	47, 48, 73	
	7	
	L	





Dank geht an alle bestehenden und neuen Capsuler sowie die Veteranen unter ihnen, die sich diese Lektüre (hoffentlich mit Begeisterung) zu Gemüte geführt haben. Ebenso an alle Beteiligten die aktiv mit Texten und Korrekturen beigetragen haben. Weiterhin Dank an alle Unbekannten die direkt oder indirekt, durch ihre Fragen und Antworten im deutschen EVE-Forum, Anregungen und Inhalte für diese Seiten gaben.

Und natürlich Danke CCP für dieses einmalige, grandiose, unschlagbare Spiel!

Hauptautor

Donaldo Duck

weitere Autoren/Mitwirkende:

Anhalter
Cluvis
Darth Spekulatia
Doan Crystal
Dromina
Femaref
Filitia
Flannd

Gryphos
Lestat deLincourd
Neyko
Omnius Allgeist
Sven Ragnaroeg
Swiss TEX
Threyer Kaan

Rechtschreib- und sonstige Fehler präsentiert von:



EVE Online, das EVE Logo, EVE und alle dazugehörigen Logos und Designs sind geistige Eigentum von CCP hf. Alle Grafiken, Screenshots, Charaktere, Fahrzeuge, Handlungsabläufe oder andere erkennbare Merkmale des geistigen Eigentums in Bezug auf diese Marken sind auch das geistige Eigentum von CCP hf. EVE Online und das EVE Logo sind eingetragene Warenzeichen der CCP hf. Alle Rechte weltweit vorbehalten.