

Szerkesztette: Laci és Mermalior

ISK

VOL. 1

Tanácsok kezdőknek

A Cégek

Fittelés

Bányászat

Finomítás

Szállítás

Bolygóművelés

Gyártás

Használati utasítások

Reakciók

Reakciók

Reakciók

Reakciók

Reakciók

Reakciók

Reakciók

Reakciók

Reakciók

Reakciók

Reakciók

Reakciók

Reakciók

Reakciók

Reakciók

Reakciók

Reakciók

Reakciók

Reakciók

Reakciók

Reakciók

Reakciók

Reakciók

Reakciók

Reakciók

EVE

INDUSTRIAL
FEKETE KÖNYV

01 93624 80852 17

Tartalomjegyzék

BORÍTÓ	1
TARTALOMJEGYZÉK	2
ELŐSZÓ	14
1. FEJEZET: A KEZDETEK	15
AZ ÚJ KOR HAJNALA	16
A FAJOKRÓL RÖVIDEN	17
Az Amarr Birodalom	18
A Caldari Állam	19
A Gallente Föderáció	20
A Minmatar Köztársaság	21
A Jove Direktórátus	22
A VAK'ATIOTH-I CSATA	23
AZ EVE-ONLINE LEGFONTOSABB ARANYSZABÁLYA: EZ NEM SINGLE PLAYER JÁTÉK!	24
Karakteralkotás, avagy: „Milyen fajt, vérvonalat, foglalkozást válasszak?”	24
A GUI (GRAPHICAL USER INTERFACE) AZ ÁLLOMÁSON	25
A GUI (GRAPHICAL USER INTERFACE) AZ ÚRBEN	26
Modul információ	29
Weapon Grouping – Fegyverek csoportosítása	32
AZ OLDALSÓ MENÜ - SIDEBAR	34
SHORTCUTS – TEDD KÖNNYEBBÉ AZ ÉLETED	36
A Current Location, Avagy: „Most meg hol a fészkes...?!”	38
A RENDSZEREK SECURITY STÁTUSZA (SEC. STATUS)	38
MINDENKELŐTT!	39
ÖVEKET BECSATOLNI! – A SAFETY SYSTEM	40
“CSÁ GYÍKOK, ÉN LÉPTEM!” AVAGY A: SAFE LOGOFF	41
SKILLEK ÉS FELSZERELÉS VÁSÁRLÁSA A MARKETEN, AVAGY „ÍRÁNY AZ ECSERI”	42
AZ ALAPTULAJDONSAGOK ÉS A TANULÁSI SEBESSÉG KAPCSOLATA	43
A TANULÁSI SEBESSÉG	43
„Játszd újra Sam!” – Avagy a Neural Remapping	45
Az Alaptulajdonosság növelő implantok	46
A Tanulási sor (Learning Queue)	47
AZ EGYIK LEGGYAKORIBB KÉRDÉS: MIT TANULJAK?	47
A SKILLKÖVETELMÉNYEK	49
Mihez kell, és mekkora szinten?	50
CERTIFICATES – MIK AZOK A TANÚSÍTVÁNYOK, ÉS HOGYAN MŰKÖDNEK?	50
Most mutasd meg mit tudsz!	51
Hogyan szerezem meg a tanúsítványokat?	51
IMPLANTOK – AVAGY: „DRÓT A FEJBE, ÉS KÉSZ VAGY HAVER”	52
Hova is tettem?!	53
A KLÓN	57
A Jump Clone Service	57
A HAJÓD BIZTOSÍTÁSA	58
A TÁRGYAK „SZINTJE”	59
Meta Group és Meta Level	60
AZ OVERVIEW	62
De, mi is az Overview?	62
Az Overview „hatósugara”	62

A Beállítások Menü.....	62
Az OVERVIEW SETTINGS, AVAGY A LÉNYEG, AMI A LÉNYEG	63
A „Filters” fül	63
Az „Appearance” fül	65
A „Columns” fül	66
A „Ships” fül.....	67
A „Misc” fül.....	67
Az „Overview Tabs” fül.....	67
Az Overviewen megjelenő elemek ikonjai, Avagy a Jelmagyarázat	68
A CÉG.....	69
Csatlakozás egy Céghez.....	69
Egy Cég Megalapítása.....	70
A Cég Elhagyása	70
JOGOK ÉS TITULUSOK KIOSZTÁSA.....	71
A céges Jogok és lehetőségek tárháza.....	71
Állomások és helyszínek jogainak beállítása	73
A Részvények	74
2. FEJEZET: FITTELÉS	75
FIT ME BABY ONE MORE TIME! AVAGY A FITTELÉS MŰVÉSZETE	76
A SLOKOK	76
A FELFÜGGESZTÉSI PONTOK (HARDPOINTS)	77
RAKTEREK (CARGO, DRONE, FUEL, CORPORATE HANGAR, SHIP MAIN. BAY, ORE HOLD)	77
Legyünk Fittek, Mentsük, ami menthető!.....	78
A CPU ÉS A POWERGRID (PG).....	79
A CPU.....	79
A PowerGrid.....	80
„1,21 GIGAWATT ENERGIA SZÜKSÉGES A...”	81
A Capacitor maximum kapacitását növelő dolgok:.....	81
A Capacitor visszatöltési idejét csökkentő dolgok:.....	81
A Capacitor visszatöltődése:.....	82
A Capacitor Booster.....	83
TANKOLÁS, AVAGY: „I WILL SURVIVE!”	85
Az Aktív SHIELD TANK.....	86
A Szükséges/Ajánlott skillek:	88
Az Aktív Shield Tank előnyei:	88
Az Aktív Shield Tank hátrányai:	89
Az Aktív Shield Tankhoz Szükséges/Ajánlott Modulok:	89
Az ARMOR TANK	89
A Szükséges/Ajánlott skillek:	90
Az Armor Tank előnyei:.....	90
Az Armor Tank hátrányai:.....	90
Az Armor Tankhoz Szükséges/Ajánlott Modulok:.....	91
A REMOTE TANK.....	91
A Szükséges/Ajánlott skillek:	92
A Remote Tank előnyei:.....	92
A Remote Tank hátrányai:.....	92
A Remote Tankhoz Szükséges/Ajánlott Modulok:	92
A PASSZÍV SHIELD TANK.....	93
A Pajzs „Természetes Regenerációja”	94
A Szükséges/Ajánlott skillek:	94
A Passzív Shield Tank előnyei:.....	95
A Passzív Shield Tank hátrányai:	95

<i>A Passzív Shield Tankhoz Szükséges/Ajánlott Modulok, Rígek:</i>	95
A BUFFER TANK	95
<i>A Szükséges/Ajánlott skillek:</i>	96
<i>A Buffer Tank előnyei:</i>	96
<i>A Buffer Tank hátrányai:</i>	96
<i>Az Buffer Tankhoz Szükséges/Ajánlott Modulok:</i>	97
SPEED / SIGNATURE TANK	97
EGYÉB TANKOLÁSI MÓDOK	97
RESISTANCE, AVAGY AZ ELLENÁLLÁSNAK MÉG NINCS VÉGE	98
<i>A rezisztencia működése:</i>	98
<i>A Szükséges/Ajánlott skillek:</i>	101
<i>A Rezisztencia Növeléshez Szükséges/Ajánlott Modulok:</i>	101
A FEGYVEREK, AVAGY: „ÚJRA SZÓL A HATLÖVETŰ”	102
A RAKÉTÁK	102
<i>A rakéta „jellegű” fegyverek legfőbb tulajdonságai:</i>	102
<i>A FoF és Defender Rakéták</i>	103
<i>A Méret a Lényeg ☺</i>	104
<i>A Szükséges/Ajánlott skillek:</i>	105
<i>Hasznos /Ajánlott Modulok A Rakétákhoz</i>	105
<i>Lőszer a rakétavetőkhöz</i>	106
<i>A Tech2-es rakéták</i>	107
A LÖVEGTORNÝOK	109
<i>A DPS és range kapcsolata:</i>	110
<i>A Lézer Fegyverek</i>	111
<i>A Projectile fegyverek</i>	113
<i>A Hybrid fegyverek</i>	115
<i>Tier Vs. Meta lvl</i>	117
<i>A SmartBomb</i>	117
<i>Hasznos /Ajánlott Modulok Lövegtornyokhoz</i>	118
<i>A Szükséges/Ajánlott skillek:</i>	118
A LŐSZEREK	119
<i>Tech 2-es Lőszerek</i>	120
A Frequency Kristályok	121
A Projectile Lőszerek	122
A Hybrid Lőszerek	123
A DRÓNOK TÁMADÁSA	124
<i>A drónok közös jellemzői</i>	126
Drónok Összefoglaló Táblázata	127
Sentry Drónok, Fighterek és a Fighter Bomberek	128
<i>A Szükséges/Ajánlott skillek:</i>	131
<i>Hasznos /Ajánlott Modulok A Drónokhoz</i>	132
A STACKING PENALTY	132
NÉPSZERŰ DRÓN SPEC. HAJÓK	133
A FAJOK HAJÓI	134
<i>Amarr</i>	134
<i>Caldari</i>	135
<i>Gallente</i>	136
<i>Minmatar</i>	137
<i>A Kalóz Faction és ORE Hajók</i>	140
3. FEJEZET: BÁNYÁSZAT	141
A FIÚK A BÁNYÁBAN	142
A BÁNYÁSZAT BEMUTATÁSA	143

BÁNYÁSZAT 101	144
Aszteroidaövek és az Ércék.....	144
Az Ásványok.....	145
„És akkor most mit fúrjak?”.....	146
EGY BÁNYÁSZKARRIER KEZDETE	147
Skillek a bányászathoz.....	147
Az alap bányásztechnikák.....	148
A Survey Scanner	149
A bányáslézerek fajtái.....	150
A Bányáslézer Kristályok	152
A FÚRÁSI CIKLUS	154
A fúrási ciklus és a fúrási hozam kapcsolata	154
Honnan tudom, mennyi a hozamom?	155
A hozamoktól az ércéig.....	156
FINOMÍTÁS / ÚJRAHASZNOSÍTÁS.....	157
A finomítást segítő implantok	157
Ércfinomítási táblázatok.....	157
A finomítási hozam kalkulálása.....	161
A finomítási hozam (Refining Yield) és a valóság	164
BÁNYÁSZNI FREGATTBAN?.....	165
FÚRÓ CRUISEREK?	165
TARTALOMHOZ A FORMA, AVAGY A VENTURE	166
ORE - OUTER RING EXCAVATIONS	166
MINING BARGE VAGY BATTLESHIP?	167
A HADAK ÚTJA, AVAGY A BATTLESHEEP VISSZAVÁG.....	167
Dominix.....	168
Apocalypse.....	168
Rokh.....	168
A MINING BARGE ÚTJA.....	169
Procurer.....	169
Retriever	169
Covetor	170
Összehasonlítva a Mining Barge-okat.....	170
AZ EXHUMEREK CSODÁLATOS VILÁGA.....	171
Skiff.....	171
Mackinaw	171
Hulk.....	172
Összehasonlítva az Exhumer-eket	172
MEGÉRI? AZ IDŐ ÉS A PÉNZ	172
Barge-ok, Exhumer-ek és BS-ek	173
A MERCOXIT BÁNYÁSZATA	174
A JÉGBÁNYÁSZAT.....	175
Jégbányászat?! De mivel?	176
Jégfinomítás táblázat	177
IMPLANTOK, UPGRADEK, RIGEK A BÁNYÁSZATHOZ	178
Hasznos implantok bányászathoz	178
Upgrade-k, hogy gazdag légy.....	179
Rigek Bányászathoz.....	180
A BÁNYÁSZ DRÓNOK	180
Mondd, te kit választanál?	181
A legrövidebb út, avagy az utazás ideje	182
A MINING FOREMAN MINDLINK ÉS A MINING FOREMAN LINKEK	183
Mining Foreman Link – Harvester Capacitor Efficiency.....	184

<i>Mining Foreman Link – Laser Optimization</i>	185
<i>Mining Foreman Link - Mining Laser Field Enchantment</i>	185
<i>Oldjuk meg, hogy működjön</i>	186
AZ ORCA – AVAGY: FORDÍTSD ODA A MÁSIKAT IS	188
THE RORQUAL – BIG MAMA ORE	190
<i>Az Industrial (Hard)Core</i>	191
<i>A Capital Tractor Beam</i>	192
<i>A Clone VAT Bay</i>	192
<i>Fitteljünk Rorqual-t!</i>	192
<i>Stratégiák</i>	193
<i>Egy távoli bányásztelep</i>	194
A CARRIEREK HASZNÁLATA	195
LEG-LEG-LEG, AVAGY: A TÖKÉLETES BÁNYÁSZ	196
<i>A jeges legjobb</i>	197
<i>Mer’? Coxit!</i>	197
HAJÓ, HANEMJÓ, AVAGY FITTELJÜNK OKOSAN	199
HULK-A-GEDDON	201
LOGISZTIKA, AVAGY A SZÁLLÍTÁS	202
<i>Az Industrial típusú hajók</i>	202
<i>A Transport Shipek</i>	203
<i>A Freighterek</i>	204
<i>A Jump Freighterek (Freighter Ala T2)</i>	204
4. FEJEZET: AGENTEZÉS	207
AGENTRUNNING, AVAGY VIGYÁZZ, NEHOGY ZOR-BA VÁGJANAK! ☺	208
AGENT TÍPUSOK - FACTION	208
<i>Divíziók</i>	209
<i>A Factionok Egymáshoz Viszonyított Standing-módosítói</i>	209
A MISSION TÍPUSOK	212
<i>Courier</i>	212
<i>Kill</i>	213
<i>Az NPC-k sebzése (szükséges tank típusa)</i>	213
<i>Az NPC-k elleni leghatékonyabb sebzés típusa</i>	214
<i>A Fajok előnyei / hátrányai</i>	215
<i>Közkedvelt agentező hajók</i>	215
<i>Az Aggro kezelése</i>	216
<i>A kalóz factionok hajóinak (elő-) nevei</i>	217
<i>A „speciális” hajó elnevezések</i>	217
<i>Mining és Ércek a küldetésekből</i>	218
<i>Storyline Mission</i>	218
AZ AGENT-EK	218
<i>Level</i>	219
<i>Az agent kereső kis ködmön</i>	220
A KÜLDETÉSEKÉRT JÁRÓ JUTALOM FORMÁI	220
BOUNTY	221
LOOT	221
<i>Loot-olni vagy nem loot-olni?</i>	221
<i>Loot-olási technikák</i>	222
<i>A loot átválogatása</i>	222
LOYALTY POINT (LP)	222
<i>Melyik NPC cégnek mi van az LP Store-jában?</i>	223
<i>Mit érdemes és mit nem érdemes kivenni?</i>	223
<i>Az Insignia, avagy Mire Jó A Dögcédula?</i>	223

Egy apró trükk Contract-on történő eladásokhoz.....	223
Loyalty Point-ok és a reward maximalizálása	224
A FLEET-BEN LEADOTT KÜLDETÉSEKRŐL	224
MISSION FARMOLÁS.....	225
KÜLDETÉSEK ELDOBÁSA	225
A SZÜKSÉGES STANDING	226
A STANDING.....	226
Standing befolyásoló skill-ek	226
A reward mértékét befolyásoló skill	227
A kapott Loyalty Point-ot befolyásoló skill-ek	227
Az EPIC ARC-OK	228
Level 1.....	228
Level 4.....	228
A CONCORD AGENTEK	229
A COSMOS	230
AMARR COSMOS	230
Faction Hajó BPC Agentek	231
Datacenter Agentek (Standinget lehet növelni Insigniák leadásával).....	231
CALDARI COSMOS	232
Faction Hajó BPC Agentek	233
Datacenter Agentek (Standinget lehet növelni Insigniák leadásával).....	233
GALLENTÉ COSMOS	234
Faction Hajó BPC Agentek	234
Datacenter Agentek (Standinget lehet növelni Insigniák leadásával).....	235
MINMATAR COSMOS	236
Faction Hajó BPC Agentek	237
Datacenter Agentek (Standinget lehet növelni Insigniák leadásával).....	237
HASZNOS (?) SKILLEK: HACKING ÉS ARCHAEOLOGY.....	238
Hacking.....	238
Archaeology.....	238
INCURSIONS 101.....	239
Miért éri meg Incursions-olni?.....	240
Hogyan csatlakozhatok és mit hozzak?.....	240
Szóval, csak fitteljek fel egy lvl 4-5 küldire és... ..	241
Az ELVESZETT INCURSION-OK FOSZTOGATÓI.....	242
A Journal használata	242
A Hibák a „Mátrixban”	243
A KÜLÖNBÖZŐ SITE-OK BESOROLÁSA	244
HASZNOS TUDNIVALÓK, LINKEK.....	245
Hogyan kaphatok „Fleet-Invite”-ot?.....	246
5. FEJEZET: BOLYGÓMŰVELÉS.....	247
JÁRULÉKOS VESZTESÉG	248
A BOLYGÓK ERŐFORRÁSAINAK KIAKNÁZÁSA	250
A megfelelő bolygótípus kiválasztása.....	250
Barren.....	250
Gas.....	250
Ice	251
Lava	251
Oceanic.....	251
Plasma.....	252
Storm.....	252
Temperate.....	252

Összefoglalva a található nyersanyagok szempontjából:	253
A BOLYGÓTÍPUSOK ELOSZLÁSA	254
<i>Empire Régiók</i>	254
<i>Outlaw Régiók</i>	255
<i>Ismeretlen, féregjárat Régiók</i>	256
A KITERMELÉS MENETE, AVAGY: MIRE LESZ SZÜKSÉGÜNK?	257
ELSŐ LÉPÉS: BOLYGÓSCAN	257
<i>A Szükséges Skillek</i>	258
MÁSODIK LÉPÉS: A COMMAND CENTER	259
<i>Az építmények</i>	260
HARMADIK LÉPÉS: A KITERMELŐ EGYSÉGEK (EXTRACTOR CONTROL UNIT- ECU)	261
NEGYEDIK LÉPÉS: SCHEMATICS, LINK ÉS ROUTE	263
ÖTÖDIK LÉPÉS: A FELDOLGOZÓ ÜZEMEK (PROCESSORS)	265
<i>Basic Industry Facility-ban készíthető anyagok</i>	265
<i>Az Advanced Industry Facility-ban készíthető Finomított Alapanyagok</i>	266
<i>Az Advanced Industry Facility-ban készíthető Speciális Alapanyagok</i>	267
<i>A High Tech Production Plant-ban készíthető Fejlett Alapanyagok</i>	268
<i>Jelmagyarázat:</i>	269
HATODIK LÉPÉS: LAUNCHPAD	270
HETEDIK LÉPÉS: CUSTOMS OFFICE: IMPORT / EXPORT	270
<i>A Customs Office</i>	270
<i>Az Import / Export</i>	271
<i>Importálás</i>	272
<i>Exportálás</i>	272
<i>Rocket Launch</i>	273
KONKURENCIA? HARC!	274
<i>Néha a kevesebb több</i>	274
<i>War</i>	274
<i>Marketwarriorok</i>	274
6. FEJEZET: GYÁRTÁS	275
A GÉP LELKE	276
GYÁRTÁS 101	280
A HAJÓK ÉS FELSZERELÉSEK GYÁRTÁSA (MANUFACTURING)	281
RIG, AVAGY PIMP MY SHIP	283
<i>Salvaging</i>	284
<i>Felszerelés Salvageoláshoz</i>	284
<i>Salvage Drone</i>	284
<i>Hasznos Implantok és Rig(ek) Salvagehoz</i>	284
<i>A Salvageolható anyagok</i>	285
<i>Mivel Salvageolják?</i>	286
<i>A Noctis</i>	286
<i>A Riguek</i>	287
A HARC DROGOK	289
<i>Synth (Szintetikus) Boosterek</i>	289
<i>Standard Boosterek</i>	289
<i>Improved Boosterek</i>	289
<i>Strong Boosterek</i>	289
<i>A Gázködök kitermelése</i>	291
<i>A gáz feldolgozása</i>	292
<i>A Drogok használatához szükséges Skillek</i>	294
<i>A Boosterek szállítása, értékesítése</i>	298
A "CAPITAL BUSINESS"	298

7. FEJEZET: KUTATÁS	301
A NAGY TERV	302
A TERVRAJZ.....	304
<i>A Eredeti Tervrajz (BPO)</i>	<i>305</i>
<i>A Tervrajz Másolat (BPC).....</i>	<i>306</i>
<i>A szükséges Skillek Kutatáshoz, Másoláshoz.....</i>	<i>306</i>
<i>Hasznos Implantok</i>	<i>307</i>
<i>Mikor „Perfect” egy BPO?</i>	<i>307</i>
INVENTION - TECH2 (T2)	308
<i>A Szükséges Skillek.....</i>	<i>308</i>
<i>A Datacore-ok.....</i>	<i>310</i>
<i>A Decryptor-ok paraméterei:.....</i>	<i>311</i>
<i>Az Interface-ek táblázata:</i>	<i>312</i>
<i>Az Invention sikerének esélye:.....</i>	<i>313</i>
<i>Az Invention Menete.....</i>	<i>315</i>
<i>Egy-két dolog, amire figyelni kell:.....</i>	<i>315</i>
REVERSE ENGINEERING - TECH3 (T3)	316
<i>Miből áll egy Komplet T3-as hajó?</i>	<i>316</i>
<i>A T3-as Subsystem és váz blueprintek előállítása.....</i>	<i>316</i>
<i>Subsystem és hajóváz gyártása</i>	<i>317</i>
<i>Hybrid Polymerek</i>	<i>318</i>
<i>A Fullerites Gázok Osztályozása</i>	<i>317</i>
<i>A Hybrid komponensek.....</i>	<i>319</i>
A T3 STRATEGIC CRUISER LEGYÁRTÁSA	319
<i>Reverse Engineeringhez Szükséges Skillek.....</i>	<i>322</i>
<i>Subsystem Legyártásához Szükséges Skillek</i>	<i>323</i>
<i>Hybrid Komponensek Legyártásához Szükséges Skillek</i>	<i>323</i>
<i>Hajóvázak Legyártásához Szükséges Skillek.....</i>	<i>323</i>
<i>A korábban említett PÉLDA: Loki (Minmatar T3 Strategic Cruiser) gyártása:</i>	<i>323</i>
Defensive Subsystems.....	324
Electronic Subsystems.....	325
Engineering Subsystems	326
Offensive Subsystems	327
Propulsion Subsystems	328
8. FEJEZET: KERESKEDELEM	329
A KERESKEDELEM.....	330
<i>Bevezető</i>	<i>330</i>
<i>A gazdaság</i>	<i>330</i>
<i>Az idő pénz.....</i>	<i>330</i>
<i>A méret a lényeg.....</i>	<i>330</i>
<i>Ismerd meg a régiót</i>	<i>331</i>
ALAPVETŐ KERESKEDELEM	331
<i>Skill-ek.....</i>	<i>331</i>
<i>Felszerelés.....</i>	<i>332</i>
<i>Pénz</i>	<i>332</i>
<i>A piac.....</i>	<i>333</i>
<i>Az első kereskedések</i>	<i>333</i>
KERESKEDELEM HALADÓKNAK	334
<i>Skill-ek.....</i>	<i>334</i>
<i>Felszerelés.....</i>	<i>335</i>
<i>A piac.....</i>	<i>335</i>

KERESKEDELMI STRATÉGIÁK	335
<i>Első stratégia</i>	335
<i>Második stratégia</i>	336
<i>Egyéb javak</i>	336
<i>Modul kereskedelem</i>	336
<i>Feketepiac</i>	336
<i>Hasznos tanácsok</i>	336
IVÁN ÉSZREVÉTELEI	337
<i>A missionokkal kapcsolatban</i>	337
<i>Vásárlás</i>	337
<i>Eszközök</i>	338
<i>A forgó tőke</i>	339
<i>Hogyan találd meg hogy, mivel érdemes kereskedni?</i>	339
<i>Hogyan találj útvonalakat?</i>	340
<i>Hogyan találjuk meg a legnagyobb profitot?</i>	340
SKILL-EK	340
<i>Trade, Retail, Wholesale, Tycoon</i>	341
<i>Marketing</i>	341
<i>Daytrading</i>	341
<i>Procurement</i>	341
<i>Visibility</i>	342
<i>Accounting</i>	343
<i>Broker relations</i>	343
<i>Margin Trading</i>	344
CONTRACTING	344
<i>Auction</i>	345
<i>Item Exchange</i>	345
<i>Courier</i>	346
<i>Általános Ismeretek</i>	346
<i>Skillek</i>	347
<i>Social Engineering (Scam)</i>	347
9. FEJEZET: POSOLÁS	349
A POS	350
ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK	350
A CONTROL TOWER	351
<i>A tornyok fajtái</i>	351
<i>A Control Tower és a POS Modulok legyártása</i>	352
<i>A Torony „beüzemelése”</i>	353
<i>Az üzemanyag-szükséglet - Mindig van új a POS alatt</i>	353
<i>A tornyok közti különbségek</i>	355
<i>A Torony feltöltése üzemanyaggal</i>	358
<i>A POS Állapota</i>	358
A POS-RA HELYEZHETŐ MODULOK	359
<i>Shield Hardening Array</i>	363
<i>Skillek</i>	364
<i>Modulok Tulajdonságai</i>	365
HOLDFELTÁRÁS	367
<i>A szükséges felszerelés</i>	367
<i>A holdszondák</i>	367
<i>A feltárás menete</i>	368
<i>A Kapott Eredmények</i>	368
A HOLDFÚRÁS	369

Amire szükséged lesz:	369
A Reakció Blueprintek.....	369
A FÚRÁS MENETE.....	370
Az első lépés: A Harvester(ek) beállítása	370
A második lépés: A Silo kiválasztása.....	370
A harmadik lépés: Az összekötés	370
A REAKCIÓZÁS „MŰVÉSZETE”	371
Első fázis: A Nyersanyagok (Raw Materials)	371
Második fázis: Az Alapanyagok (Processed Materials)	372
Harmadik fázis: Az Összetett Anyagok (Advanced Materials).....	374
Alchemy – Elkészült a „Bölcsek Köve Light”.....	375
A csapatmunka.....	378
Hasznos tanácsok Shoniontól.....	378
10. FEJEZET: FELFEDEZÉSEK.....	379
AZ EXPLORATION	380
A Szükséges Felszerelés	380
Skillek, Implantok, Rígek a Scanneléshez.....	381
A Scannelés Menete	384
A „TALÁLHATÓ” JELEK FAJTÁI	388
Unknown	388
Gravimetric.....	389
Ladar.....	389
Magnetometric.....	389
Radar	390
Wormhole.....	390
A WORMHOLEOK	391
A WH-k működése	391
„Mitől megyek gyorsabban?” - Mindig van új a nap alatt	392
A WORMHOLE RENDSZEREK OSZTÁLYOZÁSA	393
A Wormholeok „tulajdonságai”.....	396
ÉLET AZ ŰR VÉGTELEN CSÖNDJÉBEN- GYAKORLATI TANÁCSOK AHAR SIRAYIN-TÓL	397
11. FEJEZET: ZERODOTZERO	399
AZ ÉLET 0.0-BAN.....	400
RAGNA ROCK TANÁCSAI.....	400
0.0 a hely, ahol élünk.....	400
Random PVP-szösszenetek azoknak, akik kezdők 0.0-ban	400
ADAMUS TORK TANÁCSAI:	402
Közlekedés 0.0-ban	402
Abban az esetben, ha kemp-be ugrasz a következőket teheted:.....	403
Fitt, Kill, Sensor Booster.....	403
Egyéb tanácsok.....	403
Flotta-módi.....	404
Scannelés és Elfogás, Annak aki most tanul scannelni	405
Megvan a spot, de "Kialájnol"	406
MERMALIOR TANÁCSAI:.....	406
Ne félj 0.0-tól!.....	406
Az Út 0.0-ba	407
0.0, avagy a vadvidék szabályai	407
Amit még ajánlatos kitanulni:	408
Hír, szerzés!	408
SOVEREIGNTY, AVAGY ENYÉM, TIÉD, KIÉ?!	409

<i>A Sovereignty Működési elve</i>	409
A SOVEREIGNTY MEGSZERZÉSE (A TCU)	409
<i>A Sovereignty Elvétele/Elvesztése (az SBU)</i>	411
<i>Hasznos/Fontos Tudnivalók az SBU-val kapcsolatban</i>	412
<i>A Sovereignty Előnyei</i>	412
<i>A Fenntartási költségek</i>	413
AZ INFRASTRUCTURE HUB-OK	414
<i>Az Infrastructure Hubok működése (iHUB)</i>	414
<i>Az iHUB fejlesztések és jelentésük</i>	415
<i>Strategic Index</i>	415
<i>Military Index</i>	416
<i>Industrial Index</i>	416
<i>Small Asteroid Cluster</i>	417
<i>Moderate Asteroid Cluster</i>	417
<i>Large Asteroid Cluster</i>	418
<i>Extra Large Asteroid Cluster</i>	418
<i>Giant Asteroid Cluster</i>	419
AZ IHUB FEJLESZTÉSEI	419
<i>A Strategic Upgrade-k</i>	420
<i>Military Upgrades</i>	421
<i>Industrial Upgrades</i>	421
A SOVEREIGNTY INFORMÁCIÓS ABLAK	422
<i>A Sovoló modulok gyártása</i>	422
AZ OUTPOSTOK	422
<i>Az outpost Építése</i>	423
<i>Az outpost kihelyezése</i>	424
<i>Az építés lépései röviden:</i>	426
AZ OUTPOSTOK TÍPUSAI, AVAGY: „MONDD! TE KIT VÁLASZTANÁL?”	427
<i>Az Outpost szolgáltatásainak kiiktatása</i>	428
<i>Az outpost upgradek</i>	428
<i>Az alábbi módon tudunk egy teljesen kifejlesztett Outpostot elkészíteni:</i>	429
<i>Az outpost fejlesztések</i>	430
STATION MANAGEMENT, AVAGY „REND A LELKE MINDENNEK”	432
<i>Station Details</i>	432
<i>Service Access Control</i>	432
<i>Clone Contracts</i>	433
<i>Offices</i>	433
<i>Az Outpostok és az elfoglalható állomások megszerzése</i>	434
SZUPER? CAPITÁLOK!	436
SUPERCARRIER (MOTHERSHIP)	436
<i>Mihez kezdjek veled?!</i>	437
<i>A Fighter Bomberek</i>	437
TITÁNOK HARCA	440
<i>A titánok szerepe</i>	441
<i>A titánok fajtái</i>	441
12. FEJEZET: HASZNOS TANÁCSOK	445
HÁBORÚZZ, NE SZERETKEZZ! AVAGY: MIT CSINÁLJAK HA BEWAROLTAK?!	446
<i>A szükséges információk</i>	446
<i>Fontos kérdés: hol tevékenykedik az agresszor cég?</i>	447
<i>Mind három esetben fontos lesz tudni, hogy:</i>	448
<i>De nekem van egy posom is, mit tegyek?!</i>	449
<i>Mennyi az annyi?</i>	449

HASZNOS LINKEK.....	450
E-ON MAGAZINE.....	450
EVE STRATEGIC MAPS.....	450
DOTLAN EVEMAPS.....	450
BATTLECLINIC – EVE ONLINE	450
JMU HOMEPAGE	451
EVE-ONLINE.HU	451
2D EVE MAPS BY OMBEY	451
EVE-CENTRAL	451
REFINING YIELD CALCULATOR	451
EVEMON.....	452
EVE POLITICAL MAP	452
EVELOPEDIA	452
EVE FITTING TOOL	452
EVE-AGENTS.COM	452
EVE-HQ	453
EVEONLINE.COM USEFUL LINKS FOR AGENT MISSION RUNNING.....	453
EVE-SURVIVAL.ORG	453
CHRUKEK'S EVE-ONLINE	453
DAOPA'S EVE-ONLINE.....	453
KÖNYVAJÁNLÓ: P.L. LADISLAUS "ÁMOKFUTÁS ÚJ ÉDENBEN"	454
EVE SPECIFIKUS RÖVIDÍTÉSEK	455
EVE MATEK ÖSSZEFOGLALÓ ©	463
<i>Agent Effective Quality</i>	463
<i>Effective Attribute</i>	463
<i>Effective Refining Yield (Tényleges Finomítási Hozam)</i>	463
<i>Effective Standing</i>	463
<i>Blueprint Material Requirement (A szükséges nyersanyag mennyisége)</i>	463
<i>Invention Chance (Az Invent sikerének esélye)</i>	464
<i>Research Points Per Day (A naponta kapható RP mennyisége)</i>	464
<i>Skillpoints: Level & Rank (Az adott skillszinthez szükséges SP mennyisége.)</i>	464
<i>Skillpoints Per Minute (SP / Perc)</i>	464
<i>Station take when refining/reprocessing (A finomítási adó)</i>	464
A „Pirate” és „Faction” implantszettek működése:	465
MIT TEGYÜNK, HA FELTÖRTÉK AZ ACCOUNTUNKAT?	468
Mivel lehet csökkenteni a lehetséges károkat?	468
Mit tegyek, ha már megtörtént a baj?	469
Egy pár hasznos CCP-s tanács:	469
KÉSZÍTŐK.....	470
ADOMÁNYOK.....	470
KÖZREMŰKÖDŐK	471
KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS, FORDÍTÓK ÉS SZPONZOROK	472
AZ ANGOL ÉS A MAGYAR VERZIÓ SZPONZORAI	472
TORNAVIL DELASCO.....	472
A FORDÍTÓ CSAPAT (ANGOLRA)	472
COPYRIGHT NOTICE.....	473
UTÓSZÓ.....	474



A készítők elhárítanak minden felelősséget bármely kárért, ide értve az üzleti haszon elmaradásából, az üzleti tevékenység megszakadásából, a családdal és a valósággal tartott kapcsolat elvesztéséből vagy egyéb veszteségből adódó bármiféle károkat. A készítők jelen könyv bármely fejezete alapján fennálló felelőssége minden esetben legfeljebb az Ön által ingyenesen letöltött könyv lapjainak széléig terjed ki. A könyvben található információkat mindenki fenntartásokkal kezelje és csak saját felelősségre használja. A készítők semmilyen felelősséget nem vállalnak egy esetlegesen (BIZTOSAN) bekövetkező függőség kialakulásáért, amit az Eve-Online univerzuma okoz(hat). ☺

A legfontosabb, hogy rendelkezzen egy aktív Accounttal, mert csak ezzel tudsz az Eve világához csatlakozni. Az account megszerzéséhez az www.eve-online.com oldalon regisztrálnod kell. A játék jelenleg is használt kliensét (magát a játékot) is letöltheted innen.



A jelenleg is aktív, magyar játékosokat (nagyreszt) megtalálod a: www.eve-online.hu oldalon. Javasolom, kérj meghívót egyiküktől, hiszen így: 21 napot játszatsz ingyen (a 14 nap helyett). Másrészt, ha egy ilyen meghívó felhasználása után előfizetsz, akkor az, aki meghívott, kap egy hónap játékidőt, így mindketten jól jártok. ☺

Legyél akár kezdő, aki csak most ismerkedik a játékkal, szárnyait bontogató kereskedő, félelmetes kalóz, mindenre elszánt bányász, évek tapasztalatával rendelkező küldetéseket farmoló pilóta. Nincs olyan játékos széles e univerzumban, aki mindent kipróbált már, mindent tudna és ismerne. Számukra is hasznos ez az iromány, az **ISK: Ipari (méretű) Segédlet (Nem Csak) Kezdőknek**. Ez a könyv az Eve-Univerzum lehetőségeinek legtöbbjét megmutatja számodra, ha valamit tudni akarsz, lapozd fel. Nem kell megtanulni, nem szükséges mindent kívülről fújni. Elég, ha mindig kéznél van, és amikor nem tudsz valamit csak előveszed és belelapozol, hogy megleld a válaszokat.

A játék elején sok mindenre nem fogod tudni a választ, sok dolog és kifejezés idegen lesz számodra. Még az sem lesz egyértelmű, hogy mit is kellene tenned vagy kérdezned az adott helyzetben. De ne aggódj, fontos hogy: mindig olvass utána és kérdezz, mindenre van megoldás, létezik a válasz és a segítség is.

A könyv „hivatalos” Fóruma:

<http://www.eve-online.hu/modules.php?name=Forums&file=viewtopic&t=166&postdays=0&postorder=asc&start=0>

A KEZDETEK

I. FEJEZET

TANULÁS

TANÁCSOK KEZDŐKNEK

AZ OVERVIEW

AZ EVE-ONLINE ARANYSZABÁLYAI

A CÉGEK

EVE

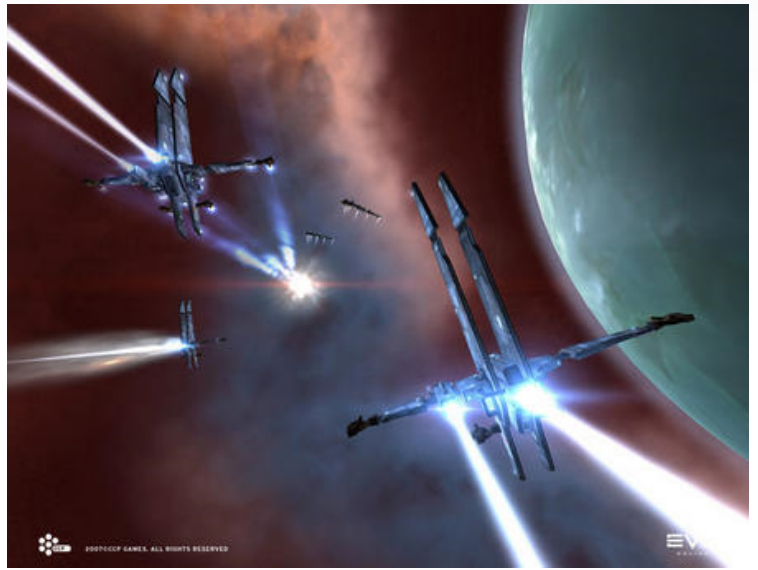
INDUSTRIAL
FEKETE KÖNYV

ISK 2.0

0 93624 80852 7

Az új kor hajnala

Amikor az űrutazás profitáló vállalkozás lett az aszteroida bányászatnak és a vákuum környezetben történő gyártásnak köszönhetően; már nem sok időbe telt, hogy az emberiség megtelepedjen a Naprendszer legtöbb bolygóján és holdján. Mivel ez a változás gazdaságilag megerősítette a Földet lehetővé vált a minél távolabbi űrutazás is. A távolság leküzdése két csillagrendszer között áthatolhatatlan akadálynak tűnt kezdetben, a Warp (térferdítő) technológia előtt. Később, az ugrókapuk - gravitációt negatív energiával ötvözve - stabil féreglyukakat hoztak létre, aminek köszönhetően az űr két távoli pontja közötti utat pillanatokon belül meg lehetett tenni. Persze az egyik ugrókaput továbbra is a hagyományos módon kellett a helyére szállítani, de még így is felgyorsult az emberiség kirajzása távoli csillagrendszerekbe.



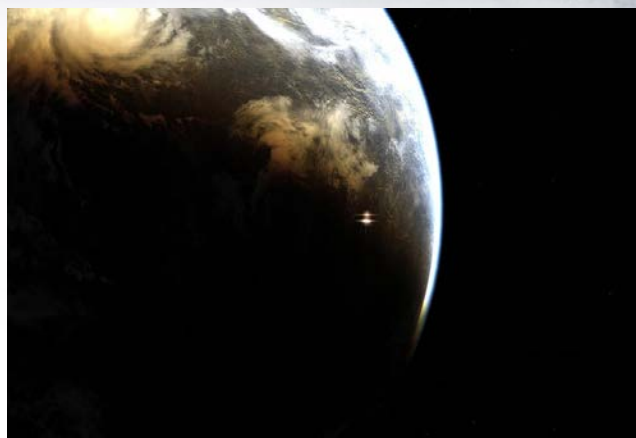
A következő nagy lépést a Warp technológia továbbfejlesztéséből létrejövő ugróhajtóművek (Jump drive) jelentették. Az első ugróhajtóművekkel csupán rövid utat lehetett megtenni, de későbbiekben, akár rendszerek között is ugrálni lehetett velük ugrókapuk használata nélkül is. Ez ismét tekintélyesen felgyorsította az emberi expanziót. Rövidesen emberi telepek jelentek meg csillagrendszerek százaiban, tucatnyi ilyen település hatalmas kolóniává nőtte ki magát. Azonban, az expanzió folyamata egyre nehezebbé vált a bürokrácia miatt. Majdnem minden rendszer, ami ugró távolságon belül volt, már azelőtt elkelt, hogy a tényleges kolonizáció megkezdődött volna. Így sokaknak éveket kellett várnia, hogy új otthonot találjanak egy új világban.

A dolgok azonban hirtelen jobbra fordultak, amikor egy természetes féreglyukat fedeztek fel a Canopus rendszer mellett. Habár már korábban bebizonyították ilyen természetes képződmények létezését, ez volt az első alkalom, hogy egy ilyen csodára találtak rá. A szondák, amelyeket a féreglyukba küldtek, a lyukat stabilnak mutatták, és a túloldalon egy új galaxisra bukkantak. Igaz, ez a galaxis sok minden lehetett: a saját Tejútrendszerünkől távol fekvő galaxistól, a világegyetem túloldalán fekvő galaxison át, egy másik dimenzió, vagy egy párhuzamos univerzum is.



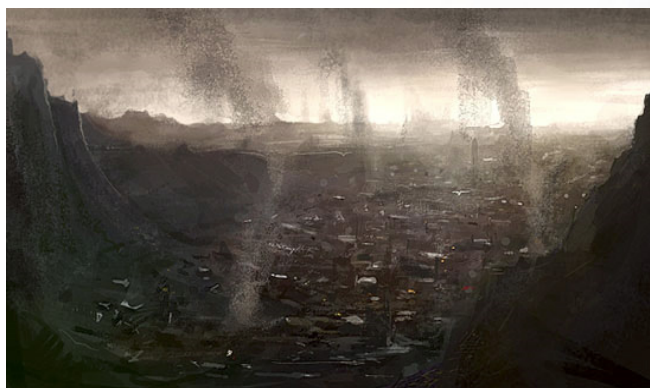
A féreglyukat EVE-nek keresztelték, mert az új világok új kezdetet jelentettek sokaknak. Döntés született, hogy ugró kapukat építenek EVE mindkét végére, mert csak különösen megerősített hajók tudtak áthaladni a féreglyukon. Továbbá a tudósok megjósolták, hogy az EVE néhány évtizeden belül be fog záródni. Szóval embereket és felszereléseket szállítottak a túloldalra, majd bázisokat hoztak létre az új rendszerben.

A rendszert nemsokára Új Édennek (New Eden) nevezték el. A két kaput az EVE két oldalán hatalmasra kellett építeni, mivel eléggé megjósolhatatlan természete volt a féreglyuknak. Ezek voltak a legnagyobb építmények, amelyeket az emberek valaha építettek. Az építésük 200 évig tartott még az emberiség megnövekedett gazdasági potenciáljával is. Az új világot mindenki számára szabaddá nyilvánították. Az épített ott bázist először, aki előbb ért az adott helyre. Ezért vállalatok százai kezdték meg felfedező és gyarmatosító útjukat az új világban, amint megnyíltak a kapuk.



Bár az EVE bezárult, mialatt még épült a kapu, de azok még utána is működtek. 70 évi hibátlan működés után tragédia történt, egy megmagyarázatlan jelenség nyelte el a kapukat, súlyos magneto-gravitációs anomáliát okozva. Ez a jelenség a kapukat használhatatlanná tette, de ami rosszabb, hogy az egész prosperáló Új Éden rendszert romba döntötte. Az EVE kapuk még mindig léteznek, de az a hajó, amelyik túl közel merészkedik hozzájuk menthetetlenül elpusztul az ártalmas gravitációs viharokban.

Az EVE bezárulásának a hatása gyors volt és drámai. Minden bázis és telep, amelyik Új Éden vagy az Óvilág fejlett iparától függött, most elvágva találta magát a katasztrófa miatt. Mivel a legtöbb kolóniát csupán néhány évvel vagy évtizeddel azelőtt alapították, nagyon kevesük volt önellátó. Egyik a másik után, kihalt az oxigén, az étel- vagy a vízhiány miatt. Azon kevés telep, amelyik túlélte, lassan elveszítette a tudását és hi-tech iparát, mert nem volt eszközük, felszerelésük, amivel fenntartották volna azt.



Évek ezrein keresztül ezek a szétszórt emberi enklávék egymástól elzárva éltek. Az idő múlásával a különböző környezet hatására kis változások alakultak ki a kinézetükben, ami különbözővé tette őket egymástól.

A Fajokról Röviden

EVE világot öt nagyobb faj népesíti be, Amarr, Caldari, Gallente, Minmatar és a titokzatos Jove. Ezen fajok mindegyike az emberi fajból származik, ősük egy természetes féregjáraton keresztül kerültek az univerzum ezen kicsiny részébe évezredekkel ezelőtt. Az emberi települések nagy része összeomlott mikor a féregjárat bezárult, de néhány túlélte és napjaink fajai ezen megmaradt kolóniák túlélőinek leszármazottjai.

Az Amarr Birodalom



Az Amarr birodalom, fércmunkája a feudális provinciáknak, amiket a császár hatalma fog össze. A vallásosság mindig nagy

szerepet játszott az Amarr politikában és emberei között. Az Amarrok szentül hiszik, hogy ők a jogos urai a világnak, ezzel megrontva a kapcsolatukat a többi birodalommal. Az ellenszenvnek másik forrása az Amarr gazdaságában jelentős rabszolgatartás.

A legnagyobb birodalom EVE világában, ők birtokolják a lakott naprendszerek 40%-át. A tekintélyelvű és rituális birodalom vezetője az Amarr császár, rangban utána következik az öt örökös királyi család feje, akik közül egy fogja örökölni a trónt. A császár hatalma abszolút és megkérdőjelezhetetlen, bár a birodalom bürokratikus irányítási rendszere megnehezíti akarata beteljesülését, hacsak nem személyesen érvényesíti. Egyébként az öt királyi család uralkodik a nevében, öt részre osztva (megosztva) így a birodalmat.



Az Amarr nép mindig nagyon is vallásos volt, ez a vallási szenvedélyesség és fanatizmus az ami felelős volt, az egyes időszakokban elkövetett jó tettekért és gonosz cselekedetekért.

Az Amarr birodalom volt az első, aki újra felfedezte a Warp és Ugró kapu technológiát. Miután teljesen kifejlesztették (több mint 2000 éve), azonnal elkezdték a terjeszkedést a környező rendszerekben, lassan felépítve birodalmukat. Minden nemzetet és fajt, akikkel találkoztak, rabszolgasorsra ítélték. Napjainkban is a rabszolgatartás alapvető elemét képezi a birodalomnak és a társadalomnak. Természetesen ez megrontotta a kapcsolatukat a többi fajjal, különösen az individualista Gallente föderációval. Habár a föderáció sokkal kisebb az Amarr birodalomhoz képest, hamar rájöttek, hogy a gazdaságuk és hadi erejük vetekszik az övékkel. Nem sokkal ezután a Jove-ok léptek a színre, majd az Amarr birodalom tett egy felületes kísérletet leigázásukra, ennek az eredménye egy megalázó vereség volt. Hogy a dolgok tovább romoljanak, a Minmatarok (több évszázada rabszolgasorsra ítéelve) kihasználták az alkalmat és fellázkodtak rabszolgatartóik ellen.

Ezen események óta két évszázad telt el, és az Amarrok megtanulták, hogy nem az övék a korlátlan hatalom. Lelassították terjeszkedésüket és már a többi fajjal sem hatalmi pozícióból tárgyalnak, bár még mindig magukat tekintik a leghatalmasabb nemzetnek EVE világában.

A Laser fegyverek és a páncélhasználat mesterei, és a legjobb energia-visszatöltési tulajdonságú hajóik nekik vannak.

A Caldari Állam



A Caldari állam alapja a vállalati kapitalizmus, néhány óriás-vállalat irányítja és osztja fel egymás között a birtokolt rendszereket. Ezek a

vállalatok nem csak gazdasági kérdésekben döntenek, hanem az egész Caldari társadalmi berendezkedést meghatározzák és irányítják. Egy óriásvállalat több ezer kisebb leányvállalatból áll össze, kezdve a termelő cégektől a jogi vállalatokig. Az összes terület és ingatlan az ő tulajdonuk és haszonbérletbe adják az állampolgároknak, vagy más vállalatoknak. A kormányzati tanácsadói és politikai feladatokat is független vállalatok látják el.

Habár ez diktátori hatalmat ad a vállalatok kezébe, ők ugyanúgy kötve vannak a Caldari szokásokhoz és törvényekhez akár az egyének. A folyamatos versengés a vállalatok között biztosítja az egészséges, fogyasztó-központú társadalmi környezetet, ami minden egyénnek a hasznát szolgálja.

A Caldari állam nem olyan nagy, mint a Gallente föderáció, nem is beszélve az Amarr birodalomról, mégis félik és csodálják őket. Gazdaságuk erős és katonai erejük is vetekszik a nagyobb birodalmakéval. Mindent egybevéve lelkiismeretlenebbek, mint a Gallente föderáció és harciasabbak az Amarroknál. Kiterjedt gazdasági érdekeik miatt ők azok, akik fokozottan próbálnak befolyásolni más államokat. Mivel a legtöbb kereskedelmi ügylet egyedi vállalatokon keresztül történik (nem pedig az államon keresztül), ez nehezé teszi a többi nemzetnek, hogy egyezkedjenek velük politikai szinten. Ha egy vállalat törvénytörő üzletelésbe kezd, akkor pillanatok alatt beolvasztják az anyavállalatba és hamarosan megjelenik egy másik vállalat, aki átveszi a helyét. Ha egy Caldari vállalat fenyegetett helyzetbe kerül mások által, akkor az anyavállalat vagy néha az egész állam teljes erejű támogatását nyeri el. Hadászati fejlettségüket csak a titokzatos Jove faj múlja felül.

A Caldari állam a vállalati kapitalizmus legtisztább formáját tartja fent. Kilenc nagyvállalat van (Kaalakiota, Sukuuvestaa, Nugoeihuvi, Ishukone, Wiyrkomi, Hyasyoda, CBD és Lai Dai.), melyek közösen a Caldari állam tulajdonának 90%-át birtokolják. A nagyvállalatok uralkodnak saját területeiken. Nincs egy jól meghatározott kormány, államigazgatási szerv. Nagyobb ügyekben, mint például a többi nemzettel való külpolitika, az igazgatók tanácsa jár el, mint a legnagyobb döntési szerv (A kilenc nagyvállalat vezetőiből áll össze). Az igazgatók tanácsa felügyel arra is, hogy a társadalom integritása stabil maradjon a vállalati összetűzések ellenére is.

A rakéták, a hibrid fegyverek, az elektronikus hadviselés és a pajzsok specialistái.



A Gallente Föderáció



A Gallenteiek egy önelégült, kötekedő, nagyképű és fárasztó népség, de ugyanakkor erősen liberális és védelmezője a szabad

világnak. Lehet őket szeretni és gyűlölni is, de semmiképpen nem elhanyagolhatóak. Mindenkinek megvolt a maga véleménye a Gallente Szövetségről, de ez mindig attól függött, hogy éppen ki honnan nézte őket. Sokak ezt tekintették az ígéret földjének, ahol álmaik valóra válhatnak. A Tau Ceti Frenchmen leszármazottai és a Gallenték utódai erősen hittek a szabad akaratban és az emberi jogokban, ennek ellenére számos hanyatlás következett be történelmük során.



Azt mondják, aki egyszer látta a Kristály Sugárutat Callie-ben, az mindent látott. Igaz, a látvány lenyűgöző, de korán sem látott mindent a Gallente Szövetségben. Végig kell utazni szélében és hosszában a csodálatos Napspirált Trous-on, meg kell mászni Akat hegyeit a trópusi Intaki-n vagy egyszerűen csak élvezni a Mendre táncosokat Sovicou-n. Akárhova megyünk, új és izgalmas dolgokat láthatunk, még akkor is, ha csak visszatérő vendégként. A Gallente társadalom állandó pezsgésben van, élénk, vibráló és modern gondolkodású. Az EVE világában a Gallente-k a szórakoztatás nagymesterei, élenjárók az olcsó tömegben gyártott pornográfától egészen a művészi kifinomult színpadi előadásokig, a csillapíthatatlan étvágyú közönség legnagyobb öröme. Ők büszkélkedhetnek a legpazarabb luxus űrjachtokkal és a legfényűzőbb szállodai szolgáltatásokkal. A Gallente-k nem az egyedüliek a Szövetségben, akik hazájukban a lakosság egy részét képviselve élnek változó lélekszámban és területi eloszlásban (akárcsak EVE világának többi nemzetsége), kik legtöbbje elhagyta saját birodalmát politikai okokból vagy ideológiai különbségek miatt, vagy egyszerűen csak békét és boldogulást kerestek.

A Gallente-k két új fajt fedeztek fel, az Intakis-t és a Mannars-t, mialatt felfedezték és kiterjesztették a birodalmukat. Mindkettő kezdetleges fejlettségi szinten állt, amikor a Gallente-k megtalálták őket, de védelmükre keltek és irányításuk alá vonták őket, azóta ennek köszönhetően mindkét faj felvirágzott és mostanra teljes jogú tagjává váltak a Szövetségnek. A Caldari faj is tagja volt kezdetben a Szövetségnek, de a mélyen fekvő ellentétek és a kölcsönös gyűlölködés miatt a Gallente-k egy idő után kiűzték őket a Szövetségből, hogy megtalálhassák a saját helyüket a világban. Régóta áll a két birodalom hadban egymással, de egyikük sem tud teljesen felülkerekedni a másikon és győzelmet kicsikarni. Harcuk a közelmúltban újra fellángolt.

Főleg drónokkal és hibrid fegyverekkel dolgoznak, valamint a páncélok védelmét részesítik előnyben.

A Minmatar Köztársaság



Egy szívós és értelmes faj, a Minmatarok eltökéltek és függetlenek. Szülőbolygójuk, a Matar egy igazi paradicsom, habár évszázadok óta

kizsákmányolják, emiatt vesztett már szépségéből. A Minmatarok életében a legfontosabb dolog, hogy képesek legyenek vigyázni magukra és hozzátartozóikra; a rokonság és a család szerepe nagyon fontos a társadalmukban. A törzsi vagy a kláni hovatartozást tartják számon leginkább. Egy klánnak bármennyi tagja lehet, a méretet és a létszámot a tagok fő tevékenységi köre határozza meg. A legtöbbje egy adott tevékenységre specializálódik. Akik a planétákon élnek azok főként mezőgazdasággal és iparral foglalkoznak, akik pedig a világokat járják azok a kereskedelemre, kalózkodásra és hasonlókra koncentrálnak.



Réges-régen a klánok állandóan egymással hadakoztak. Aztán egyszer csak, bármilyen furcsa is, a Minmatarok megtanulták az együttműködés fontosságát, habár a klánok ezután is igyekeztek megtartani helyi szokásaikat és ideológiájukat, de a továbbiakban mint egy egységes faj léteztek tovább.

A Minmatarok szerencséje folyamatosan változott, akár az ár-apály. Először pompásan virágzó birodalmuk kitűnő műszaki színvonallal, amit senki sem látott még azelőtt, utána meg rabszolgaságban elszenvedett századok, gürcölés és pusztulás idegen gazdáik javára. Mostanra már javarészüik visszanyerte szabadságát, de a rabszolga örökségük, fajuk részévé vált mindörökre.

A Minmatar a legnagyobb lélekszámú faj az EVE világában, de ugyanakkor nagyon sok frakcióra oszlott szét. Miközben a Minmatar birodalom hivatalos állapota köztársaság, csak a lakosság negyede része ennek. A legnagyobb arányban, majdnem harmada, az óriási Amarr Birodalom által rabszolga sorba taszítottak, az ötöde a Gallente Szövetségben tartózkodik, ahol erős politikai koalíciót teremt, ami kézben tartja a Gallenteiek és az Amarrok közötti feszültségeket. A maradék, aki nem tagja a formális szervezeteknek szabad polgárként élnek szerte a világban. Sokak kóbor segédmunkásként vándorolnak egyik rendszerből a másikra, hogy munkát találjanak. Szép számuk saját életét éli a törvény rossz oldalán, mint kalóz, csempész vagy drogárus benne minden ügyletben, ami illegális. Ezáltal létrehozva EVE világának legnagyobb bűnszövetkezeteit a Minmatarok által irányítva.

Igazi, mindent bele faj, sok hajójuk pajzsra, sok pedig páncélra specializált, főleg a sebesség, a gépágyúk és a nehéztüzérség az arzenáljuk.

A Jove Direktorátus



A legtitokzatosabb faj az összes ismert közül, habár tagjai száma csak töredéke a többi fajénak, technológiailag sokkal fejlettebbek bárkinél. A POD technológia is tőlük származik. (lásd: [A Jove-ok nedves](#)



[sírja](#)). A Jove-ok mindennél többre értékelik az információt. Az információ éhségük egy hírszerző hálózat létrejöttéhez vezetett, egy olyan szervezethez melynek szemei és fülei voltak a legtöbb Birodalom belső archívumaiban.

Habár történelmük és származásuk alapján ők is emberek, kinézetük kifejezetten eltér a megszokottól. Ennek oka legfőképpen a genetikában elért eredményeiknek köszönhető. A legtöbb emberi tulajdonságot képesek megváltoztatni genetikai úton, és sikeresen felszámolták azt, amit ők az „emberi faj fertőzésének” hívtak. Az évszázadok során az összes elért technológiai tudásukat latba vetették testük és elméjük megváltoztatására. Ahogy lassan szinte bármire képesek lettek, úgy váltak egyre gyakoribbá az extrém genetikai mutációk a soraikban. Az elszabaduló DNS kísérletek megfékezésére az egyre szigorodó politikai vezetés tett sikeres lépéseket.

Egy sorsdöntő esemény során elvesztették a kísérletek feletti ellenőrzést és néhány nemzedék felnőtt mire sikerült újra mindent uralni. Mire újra az ellenőrzésük alá vonták a genetikai kísérleteket, olyan génmanipulációkon esett át a népesség zöme, ami beleavatkozott az alapvető ösztöneikbe. Miközben megfékezte az agressziójukat és nemi ösztöneiket, egy nem várt mellékhatása is jelentkezett... A „Shrouded Days” óta a Jovianok népessége folyamatosan fogy, megpróbálták mindent megtenni, hogy megakadályozzák a kórt, de a DNS szerkezetüket - sok szempontból menthetetlenül – annyira megrongálták, hogy ezek a törekvések csak korlátozottan jártak sikerrel.

Genetikai természetben ez nem fertőző más fajok számára, de Jovianok között ez annyira mély depressziót és letargiát okoz, hogy az áldozat teljesen elveszíti az életkedvét, és a halál néhány napon vagy a héten belül menthetetlenül bekövetkezik. Ennek ellenére a Jove faj megmenekült az elől a káosz elől, ami az EVE bezárását követte. Alig pár száz év alatt, sikerült teljesen helyreállítani a csúcstechnológia-társadalmat. Megalapították a dicsőséges Jove Direktorátust, és - habár kilenc évezred telt el – még mindig a messze a legfejlettebbek a fajok közt, máig nem nyerték vissza az első nagy birodalom ragyogását. A betegség, amit magukra szabadítottak egyfajta „reproduktív kényszerzubbonnyban” tartja őket. Megakadályozza, hogy elég nagymértékben növekedjék fajuk egyedszáma, így „csak” arra elég a népességük, hogy a jelenlegi birodalmuk virágozzon.

A Jove-ok a tudásra vágnak, bármilyen tudás is legyen az. A felsőbbrendű technológiájuk képessé tette őket arra, hogy megfelelő eszközökkel és érzékelőkkel beszivárognak más birodalmak legbelső köreibbe, így férve hozzá azok titkaihoz. Ezt arra használják fel, hogy fenntartsák azt a pozíciót, amivel jelenleg is rendelkeznek. A Jove társadalom rejtélyes és nehéz megérteni. Ezért és más okokért, viszonylag sok tagjuk él a birodalmon kívül, és csak kevés „külföldi” lakik a Jove Direktorátus határain belül. Rejtélyességüket, már csak a titokzatosságuk múlja felül. ☺ Az újkori történelmük során, csupán egyetlen alkalommal kellett hadászati tudásukról is bizonyítékkal szolgálniuk, ez volt a:

[Vak'Atioth-i csata...](#)

A Vak'Atioth-i csata

Kétszáz aranylóan fénylő hajó gyűlt össze a Vak'Atioth rendszer eldugott zugaiban. Az Amarr arrogancia nem engedte meg nagyobb erő felhasználását. Nem vártak ellenállást.

Az első sorozat egy Apocalypse-ből tört elő, ahogy az ütegei céloztak és tüzeltek, vérvörös sugarak martak bele egy kisegítő hajó testébe, míg a hajótestet át nem törték és porként szét nem szórták a Jove haderő egységei között.

Elkezdődött.

A Jove haderő szétszóródott kisebb osztagokra, minden osztag öt hajót számlált, melyek fel voltak szerelve a pusztító Jove lézertechnológiával. Félelmetes sebességgel gyorsítva elvegyültek az Amarr támadó erő egységei között. A rövid távú fegyverzettel felszerelt Amarr cirkálók mozgásba lendültek, hogy elfogják őket, ahogy a kis hajók hullámokban támadtak mindig egy célpontot, pont úgy, mint egy dühös farkas farka: betámad, visszavonul, a lehető legjobban kihasználva a manőverező képességet.

És akkor megtörtént. Úgy tűnt, mintha a semmiből egy masszív halványzöld sugár tört elő és egy Amarr Apocalypse lángba borult. Másodpercekkel később egy másik sugár áttört egy Maller osztagon, a hajótestek zöld szikrákat hánytak, ahogy az energia kisült rajtuk.

Az Amarrok erre nem számítottak. A merev vezetési rendszerük nem tette lehetővé a kommunikációt, nem vették észre, hogy mi történik. A flottán belüli együttműködés hiánya azt jelentette, hogy nem képesek ellenállni a hirtelen megjelenő eddig még nem látott fenyegetésnek.

Egy Jove anyahajó volt.

Azon az éjszakán, órákon keresztül világították be a sötétséget a felvillanó energia sugarak. A Jove fregattok alámerültek az Amarr flottában, a cirkálóik messziről lézertűzzel támogatták őket, a Jove anyahajó pedig egymás után lőtte a sugarait az extrém nagy hatótávolságú fegyvereiből, amiket direkt erre a csatára készítettek. A kis hajók, amik a Jove flotta arcvonalát képezték, megakadályozták az Amarr osztagokat abban, hogy lőtávolságba kerüljenek és tüzeljenek a végzetükre, védekezésképtelenné téve a flottát a mélysárlással szemben.

Nem egészen hat órával később az űrben lassan sodródó hajótestek maradványai árasztották el Vak'Atioth-ot. A Joveok megnyerték a háború első csatáját, szinte a teljes Amarr flotta megsemmisült, míg a Jove flottának csak a harmada veszett el.

Azóta senki sem támadta meg a Jove Birodalmat.



Az Eve-Online Legfontosabb Arany szabálya: Ez Nem Single Player Játék!



„Üdvözöllek a pilóta-engedélyed megszerzése alkalmából”. Az Eve Online nem single player módról

szól, egyedül nehezen boldogulnál, keress barátokat! Mivel ez egy igen összetett világ, ezért fontos, hogy lehetőség szerint még a játék legelején csatlakozz a játékbeli HUN csatornára, sokan vagyunk ott és általában tudunk segíteni. Ehhez kattints a chat jobb



felső sarkában az „Open Chanel Window” Gombra, írd be hogy: HUN, majd nyomd meg a „Join”-t. Eleinte nagyon sok ismeretlen kifejezéssel találkozhatasz, ezek megismeréséhez nyújt nagy segítséget az „**EVE Specifikus Rövidítések**” rész (453. oldal).

Természetesen sok szeretettel várunk a „Hungary - Magyar” csatornán is (a Languages csoportban találod meg a listán). Ne ess kétségbe, ha nem látsz senkit, csak akkor jelenik meg valaki, ha beszélni kezd. Nem mindig kapsz azonnali választ. Mindannyian voltunk kezdők, s hidd el mi is tudjuk, milyen bonyolultak az első lépések az Eve Online univerzumában, ezért a kezdő kérdésekre is mindig akad, aki szívesen válaszol. Kérdezz bátran!

Karakteralkotás, avagy: „Milyen fajt, vérvonalat, foglalkozást válasszak?”



Amikor a karaktered megszületik nevet adsz neki, eldöntöd nemét, fajtát, vérvonalát végleges döntéseket hozol, ezeket nem lehet megváltoztatni. Fontos, hogy ezekkel a döntésekkel együtt kell élned. S nem árt az sem, ha „szívesen nézel a karaktered szemébe”. A karaktered nevét érdemes nagy kezdőbetűvel kezdened (rémlik az, hogy nemecek?). A karaktered nevében legfeljebb két szóköz lehet.

Az egyes fajok, vérvonalak egymástól háttértörténetükben, megjelenésükben, különböznek. Mindenki tanulhat mindent, csupán idő kérdése, hogy elérd az összes Skill level 5-ös szintjét (Kb.: 20 év.☺).

Célszerű olyan karaktert választanod, ami több év múlva is tetszeni fog. Ha pedig, számodra fontos a szerepjáték megtartása, olyan karaktert válassz, aminek a „háttértörténete” leginkább megtetszik.

FIGYELEM!

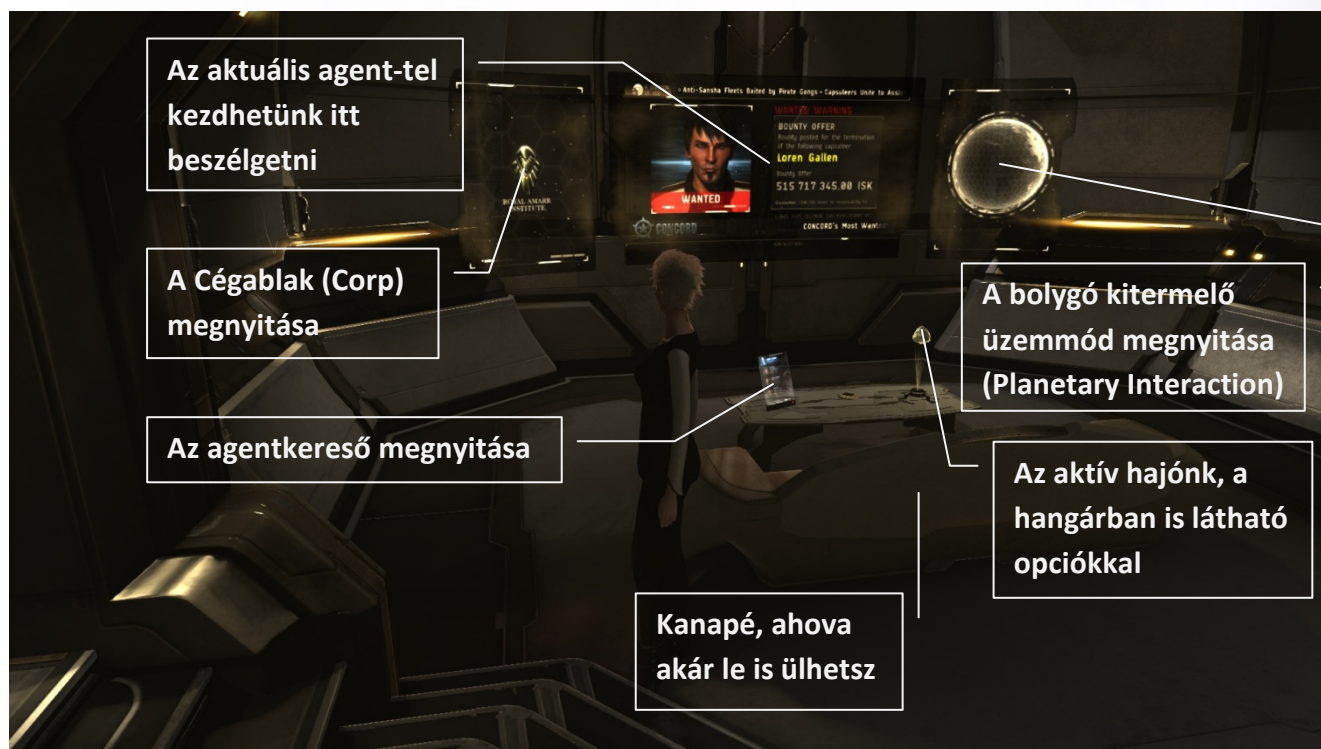
A KARAKTERED VÉRVONALÁT, NEMÉT ÉS FAJÁT (később már) NEM TUDOD MEGVÁLTOZTATNI!

Home System	Amarr
Background	Amarr - Amarr - Wealthy Commoners
Date of Birth	2004.12.03 20:41:00
School	Royal Amarr Institute
Corporation	Lethal Agentrunner Concord Incinerator

A GUI (Graphical User Interface) az állomáson



Amikor az állomáson kezded el az univerzum felfedezését / meghódítását az alábbi kép fogad. Ebben az esetben a kapitány kabinjában tevékenykedhetsz (Captain's Quarters). Ez a terület két fő részre oszlik: **a kapitány szobája, avagy a „nappali”**:

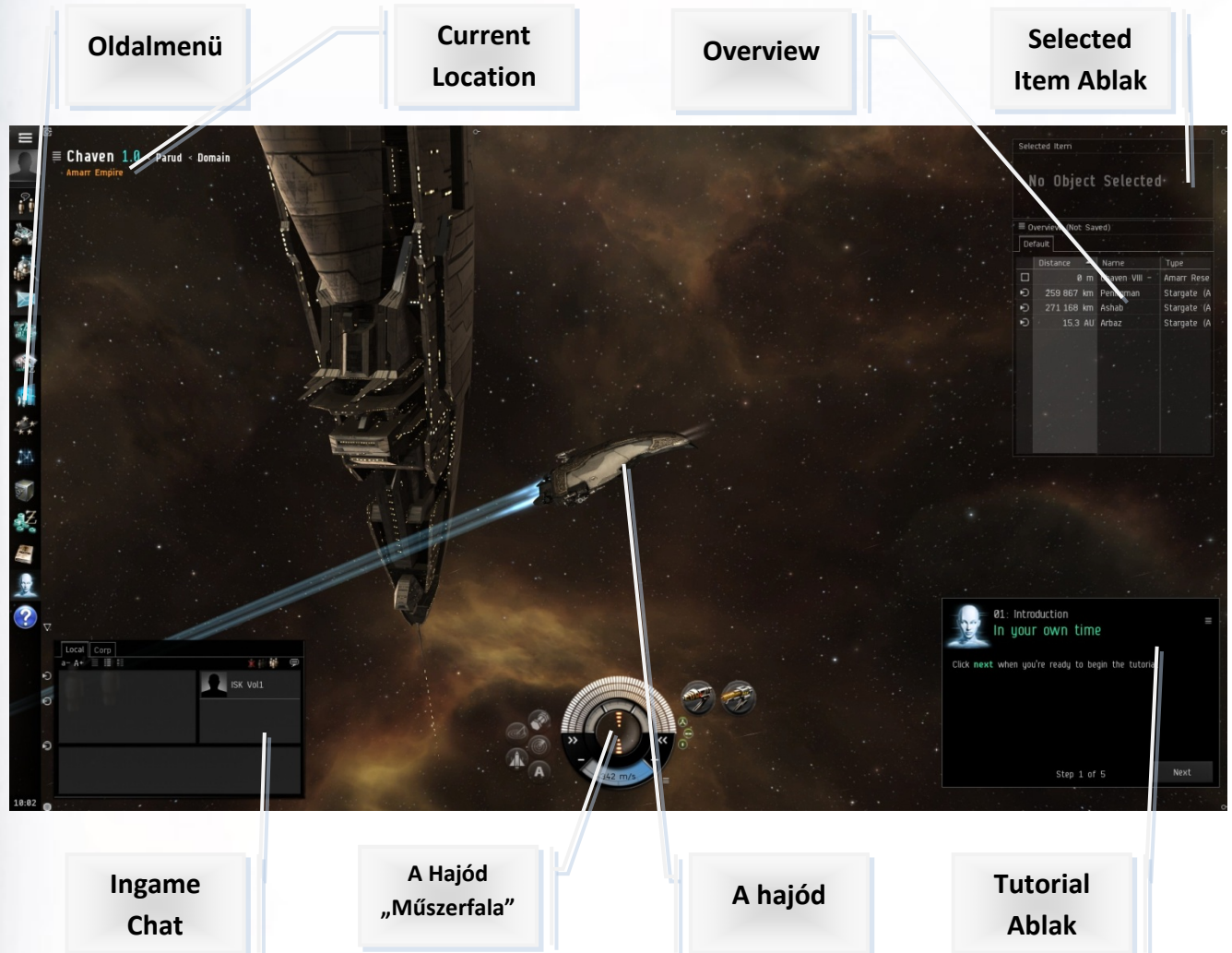


És a balkon a hangárban:



A GUI (Graphical User Interface) az űrben

Lényegében ez a látvány fogad az űrben, amikor először kidokkolsz és nagyrészt (leszámítva a tutorialos ablakot) ez fog elkísérni Eve-s pályafutásod során.



Könnyen észrevehetjük, hogy már most is lényegesen több dolog van előttünk, mint egy átlagos MMORPG-nél. Ahhoz, hogy az Eve-Onlineban boldoguljunk, először a játék kezelését kell elsajátítanunk.

- **A kép jobb oldalán** látható információs ablakok az Overview (erről később olvashatsz)
- **Bal oldalt alul** a játékon belüli chat (ingame chat).
- **Alul középen** a hajód állapotát és moduljait mutató elemek kaptak helyet.
- **Baloldalon** pedig a különböző információs ablakok várják, hogy felfedezd őket.
- **Nem sokkal mellette**, arról kaphatunk információkat, hogy hol is vagyunk éppen.

Lehetőség van az előbb felsoroltak áthelyezésére és (a capacitor rész kivételével) át is méretezhetjük azokat, így nyerve egy kis helyet. A hely felszabadítása persze csak akkor ér valamit, ha az egyes ablakokat úgy tudjuk átrendezni, hogy a felszabadított hely hasznosulhat. A legtöbb ablak áthelyezése és méretezése a windowsban is megszokott módon történik, ám a capacitor circle áthelyezésénél hiába is keresnénk a megszokott szögletes ablakkeretet.

Az egyik talán legfontosabb része a látható dolgoknak a hajód állapotát, moduljait mutató „Capacitor Circle and Modules” terület, ez tulajdonképpen a hajód „műszerfala”.

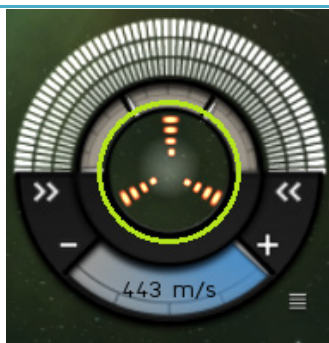


A >> és << jelek, amiket a képen is megjelöltünk a két oldalt elhelyezkedő ikonok megjelenítésére és elrejtésére szolgálnak.

A baloldali „általánosabb” ikonok elrejtésével némi helyet szabadíthatunk fel (hasznos lehet, ha ezeket a funkciókat inkább gyorsbillentyűkkel érzük el).

Jobb oldalon az egyes modulok ikonjait láthatjuk / rejthetjük el. Ezeket is kezelhetjük ugyan gyorsbillentyűkkel, de így az egyes modulok állapotáról nem kapunk visszajelzést.

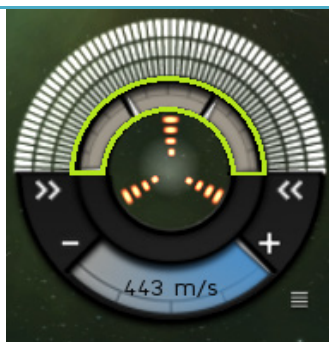
Az elrejtett ikonokat ugyanitt tudjuk újra láthatóvá tenni.



Középen látszik a capacitor feltöltöttsége, ez jelenleg három vonalból áll, ám más hajók esetében több vonalból is állhat, ami akár a teljes kört is kitölti.

A capacitor a hajónk legfőbb energiaforrása, ez táplálja energiával a különböző modulokat. Nagyon sok hajó esetében fontos, hogy hogyan is gazdálkodunk ezzel az erőforrással.

A capacitor feltöltöttségét mérő műszer másik fontos jellegzetessége, hogy itt tudjuk megragadni ezt az ablakot, és jobbra - balra mozgatni.



Kifelé haladva láthatunk egy három részre osztott „hőmérőt”, ami a túlhajtott moduljaink túlmelegedésére hívja fel a figyelmet.

Mivel 3 féle energia szinten üzemelő modulokkal találkozatsz és mindegyik szintet külön tudod majd túlhajtani, ezért van szükség a három hőmérőre.

A modulok túlhajtásához azonban olyan szakértelem szükséges, amit az első időkben nem fogsz megtanulni.



A következő műszer a hajótest állapotáról ad felvilágosítást, a sérüléseket a műszer piros színnel jelzi.

Ha a hajótest elpusztul egy mentőkabinban (escape pod, pod) találsz magad, a hajó roncsai között. A pod-ra a gép által irányított ellenfelek nem lőnek, de a játékos karakterek lőhetnek. Ha a pod-od robban fel, akkor a klónozó állomáson találsz magad a klónodban.

Ha a hajódat kilövik, a rakomány és a moduljaid egy része elpusztul, a többi része azonban a roncsban marad, ezt ki lehet szedni (lootolni). S a hajó roncsában lehet hasznos alkatrészeket keresni (Salvage).



A túlélés egyik lehetséges kulcsa (hogy a hajód ne robbanjon fel olyan könnyen) a páncélzat, természetesen némi „anyag” is van benne, ennek az épségét mutatja a következő műszer.

A páncélunk fogytával a bejövő sérülésektől a hajótest is sérül. Míg a hajótest sérülése minden esetben komoly gondot jelent, addig a páncél sok hajó elsődleges védelmi vonalaként szolgál, amelyet számos rendszer tud menet közben is javítani.

Ha azonban a hajónk elsődleges védelmi vonala a pajzsunk lenne, a páncél sérülése azt is jelezheti: ideje távozni.



Hajónk védelmi vonalai közül a következő a pajzs. Ebben nem sok anyag van, annál több energia, így a hajónk reaktora automatikusan helyreállítja, de sok modul lehetővé teszi a pajzsunk gyorsabb feltöltődését.

Az első sérüléseket mindig a pajzsunk szenved el. Ha a pajzsunk elfogy, a páncélzat lesz a következő áldozat.

A pajzs feltöltésének hatékonysága függ a pajzs állapotától, ha a pajzsunk töltöttsége 30% alá csökken, akkor a töltődés üteme is lelassul. A 30% helyének megbecsléséhez jó támpont lehet a hőmérő hármaskörzet...



Az alul elhelyezkedő műszer a hajónk sebességét méri, és itt lehetőségünk van a sebesség beállítására is, ha a sebességmérő megfelelő részére kattintunk.

Mindig az éppen aktuális „végsebesség” arányában mér, ez akkor lehet fontos, ha lassítanak minket. Ez az egyetlen műszer, ami kapcsán alapértelmezés, hogy folyamatosan látjuk a számszerű adatot is (ez pl. a lassítás miatt hasznos).

Fontos: A warp sebességét csak akkor mutatja a műszer, ha közben az egeret fölé vesszük.

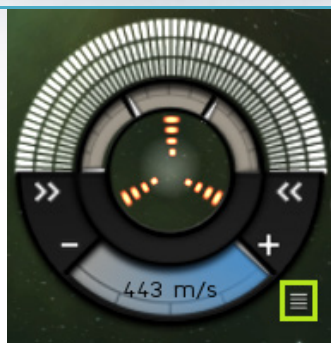
Természetesen a sebesség és a távolság is szolgálhat védelmi vonalként.



A hajónk megállításához és a maximális sebességre gyorsításhoz nem szükséges a sebességmérő megfelelő részének eltávolítása, két apró + és - gombot is használhatunk.

A hajó megállításával dönthetünk úgy, hogy mégsem warpolunk, a maximális sebesség felvétele pedig számos más esetben lehet hasznos.

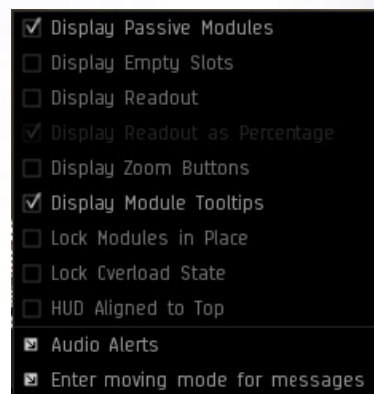
A baloldali - jel állítja meg a hajót, a jobboldali + pedig a maximális sebességre való gyorsításért felel.



Az eddig megismert műszerektől jobbra található egy apró vízszintes vonalas ikon, a kezelőfelület beállításaihoz.

Ez egy menüt nyit meg. Az egyes beállítások magyarázatát az alábbiakban olvashatod.

- **Display Passive Modules:** Mutatja / elrejt azokat a felfittelt modulokat, amiket nem kell/lehet aktiválni
- **Display Empty Slots:** Felfedi / elrejt azokat a modul helyeket, amik szabadon állnak a hajódon.
- **Display Readout:** A pajzs, páncél, és a struktúra értékét jelzi ki számszerűen is.
- **Display Readout as Percentage:** Az előbbiek teljes / aktuális mennyiségét jelzi ki értékekkel vagy százalékban.
- **Display Zoom Buttons:** A bal oldalt alulra bekerül egy közelítő  és egy távolító  gomb. Ezekkel tudod a hajód vagy az aktuális célponthoz viszonyítva mozgatni a kamerát.
- **Display Module Tooltips:** A modulok felett megjelenő infó ablakokat lehet vele bekapcsolni
- **Lock Modules in Place:** Ahogy korábban említettem, a modulok ikonjait arrébb lehet rakni, ez az opció ezt akadályozza meg.
- **Lock Overload State:** A túlhajtást engedélyezi vagy tiltja le, elkerülhető így a „véletlen leégetést”.
- **HUD Aligned to Top:** A HUD-ot (az egész capacitoros részt) a képernyő tetejére helyezi át.
- **Audio Alerts:** Beállíthatod, hogy a pajzs, páncél és a struktúra hány %-ánál jelezze hanggal is a rendszer, hogy gond van.

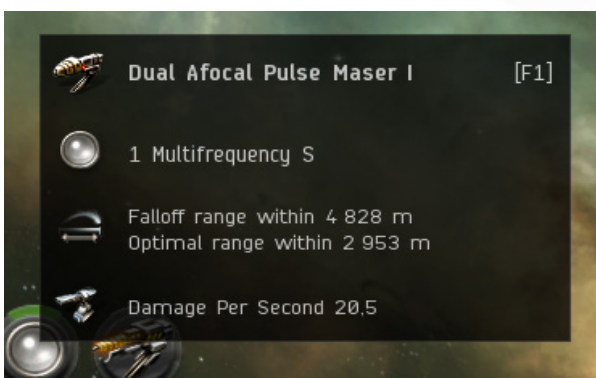


Modul információ

Amennyiben, szeretnénk megtudni némi információt az adott modulról (ez esetben egy fegyverről: lőtáv, sebzés, aktuális lőszer), nem kell mást tennünk csak vigyük az egeret az adott modul fölé, és a megjelenő „tool tip” ablakban már láthatjuk is a legfontosabb információkat.

Természetesen nem csak fegyvereken működik ez az információ, de a hatósugáron kívül nem sok mindent

fog elárulni egy Salvager I-ről, de például nagyon jó ha gyorsab meg kell állapítani egy bizonyos modul típusát (pl. milyen hardenert fitteltünk az adott küldetés előtt), így megspórolva egy fitting ablak megnyitást, és / vagy fitt bogarászt.





Ha a zoom gombokat bekapcsoljuk, akkor a műszerfal bal oldalán kapnak helyet. Ezekkel a kamerát távolíthatjuk és közelíthetjük a kamera által figyelt tárgyhoz képest. (Nem megy át a kamera a kijelölt tárgyra, hiszen nem kameramozgatásként, hanem zoomként használjuk a funkciót)

Mivel a zoom funkció az egér görgőjével is elérhető, ezért alapértelmezés szerint a zoom gombokat a játék jelenleg elrejtí. A bekapcsolásuk a műszerfal jobb oldalán lévő vízszintes fehér vonalas gombbal előhívható menüben lehetséges.



A robotpilóta bekapcsolásával kényelmesen utazhatunk többrendszernyi távolságra. A kényelemnek azonban ára van, hiszen a robotpilóta nem közvetlenül a kapukra ugrik (warpol), hanem 15km-re. Ennek köszönhetően lassabb így utazni, mint közvetlenül a kapukra ugorva, kézi vezérléssel.

Nem árt arra is gondolni, hogy utazás közben sok helyzetben meg is támadhatnak minket, így nem minden helyzetben okos „kicsit felállni a gép elől” míg a robotpilóta odaér a célrendszerbe.



Az űrhajót ábrázoló gombbal a kamerát állíthatjuk alaphelyzetbe, hogy újra az űrhajónkat mutassa.

Mivel a kamera képén az űrbe kattintva is kijelölhetünk haladási irányt az űrhajónknak, ha a kamera elállítása után visszatérnénk egy jól ismert, jó tájékozódási pontot adó nézethez, használjuk ezt a gombot.



A Scanner használata segít felderíteni a rendszer vagy annak egyes részeit, erről a Felfedezések részben olvashatsz. A Scanner használatával az „exploration” carrier advancement agent-nél ismerkedhetsz meg.

Akár a rendszeren belüli rejtett erőforrásokra, akár a rendszeren belül „rejtőzködő” játékosokra bukkanhatsz a Scanner használatával.



A tactical overlay bekapcsolásával egy „taktikai áttekintő” nézetre vált a kamera, ahol láthatjuk az egyes tárgyak távolságát a hajónktól, a célzási hatótávunkat, az egyes általunk használt modulok (pl. fegyverek) hatótávolságát.

Harc közben ezek az információk sokat segíthetnek a megfelelő célpontok kiválasztásban, valamint abban is, hogy eldöntsük, merre is akarunk repülni.



Ezzel az ikonnal nyithatjuk meg hajónk raktérét. Az egyes tárgyakat „drag and drop” módszerrel rendezgethetjük, jobb egér gombot megnyomva pedig a tárgyak rendszerezését segítő menüt érhetjük el. A „jetison” segítségével az űrbe kihajíthatunk tárgyakat.

A roncsokból és konténerekből a raktérbe, valamint a raktérből az űrben lebegő konténerekbe is drag and drop módszerrel helyezhetünk tárgyakat.



A három apró ikon az egyes energiaszinteken működő modulok túlajtására szolgál. A modulok túlajtásához szükséges szakértelmekkel egy darabig valószínűleg még nem rendelkezel.

Ez a három gomb a modulok saját gombjaival együtt rejthető el a << ikonra kattintva.



A modulokat jelképező gombok alsó sorában alapértelmezés szerint a low slotokba helyezett modulokat találjuk, de a modulokat „szabadon átrendezhetjük”. Ezzel kényelmesebbé téve a játék kezelését / helyet takarítva meg alacsony felbontás esetén.

Természetesen funkciók szerint is csoportosíthatjuk a modulokat, vagy akár más szempont szerint (pl. miket szoktunk egyszerűen használni).

A képen már egy – a példa kedvéért – átrendezett állapot látható.



A középső sor alapértelmezés szerint a medium slot moduloké. Ha egy elrejtett modul helyére más modult húzunk, majd újra megjelenítjük a modulokat akkor természetesen a korábban elrejtett modulok helye változik. A beállítások kapcsán hallottuk, hogy a kezelést általában nem igénylő passzív modulok elrejtésére is lehetőségünk van.

Bár a passzív modulokat nem kell aktiválni az online és offline állapot között válthatunk, erre akkor lehet szükségünk, ha a CPU / Powergrid kapcsán nem lehet minden modulunk egyszerre online.



A felső sor a high slotba illeszkedő moduloké alapértelmezés szerint, de mint tudjuk, a modulokat tetszőlegesen átrendezhetjük. A high slotba illeszkedő modulok között különlegeseek a fegyverek melyeket nem csak átrendezhetnénk, hanem csoportokat is alkothatnánk belőlük. A fegyvercsoportokat, bár több modult jelképeznek, egyetlen ikon jelöli.

Az itt látható salvager is „aktív” modul, de ez éppen nem látszik rajta, hiszen nincs bekapcsolva. A salvagerekből, a fegyverekkel ellentétben, sajnos nem tudunk csoportokat képezni.



A bekapcsolt aktív modult zöld fény jelzi, kikapcsoláskor az utolsó ciklus alatt piros fényt láthatunk. A gomb körüli fehér csík jelzi azt, hogy az adott modul ciklus idején belül hol járunk, ezt a „hide activation timer” opcióval kapcsolhatjuk ki (erről korábban írtunk).

Természetesen ez a modul is a medium slot modulok helyén van. A végsebességünk és gyorsulásunk megnövelésére alkalmas utánégetőről van szó (ami egy medium slotba illeszkedő modul).



Egy offline modult látunk a képen, ezt jelzi a modul elhalványítása. A jobb gombbal a modulra kattintva elérhető menüben válthatunk az online és az offline állapot között.

A fegyverek esetén a lőszer típus váltását, az automatikus újratöltés ki/bekapcsolását, a fegyver manuális újratöltését is ebben a jobb gombbal elérhető menüben végezhetjük el.

Weapon Grouping – Fegyverek csoportosítása



Lehetőség van arra, hogy egyetlen gombnyomással aktiváljuk a fegyvereinket (fegyvercsoportjainkat). A csoportosítást a klasszikus „drag and drop” vagy pedig az új „Group all weapons” gombbal tehetjük meg. Aktiválni természetesen az adott slotnak megfelelő bill. paranccsal tudjuk őket. Az alábbi képeken láthatjuk, hogyan is működik a dolog.



Ezen a képen látható az „alapbeállítás”, itt minden fegyver külön, a saját bill. parancsával aktiválható.



Az egyik módszer a fegyverek csoportosítására, hogy az új „(Un)Group all weapons” gombot használjuk. Ha a fegyverek össze vannak csoportosítva, megszünteti ezt a „kötöttséget”.



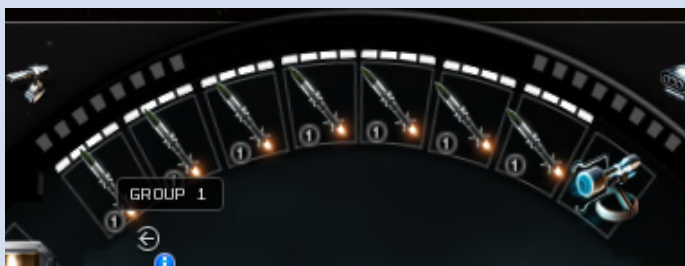
A „jó öreg fogd és húzd” módszerrel is létrehozhatunk csoportot(okat). előnye, hogy így nem csak egy fegyvercsoportunk lehet. Azok a modulok amik nem használhatóak a csoportba foglaláshoz eltűnnek, illetve szürke jelölést kapnak ha más típusba tartoznak mint a „megfogott” fegyver.



A csoportok jelölése az adott fegyver bal alsó sarkában található, a piros négyzetben látható az hogy mennyi vegyvert tartalmaz az adott csoport.



A fegyvercsoport ikonja rendelkezik minden „hagyományos opcióval” ami a különálló fegyverek esetében is elérhetőek. Egyetlen kivétellel, ez pedig a „Put Offline” kapcsoló. A modul „lekapcsolásához” előbb fel kell bontani az adott csoportot. Hatalmas előnye a csoportosításnak, hogy egyetlen gombnyomással újratölthetjük a fegyvercsoportot akár egy másik lőszertípussal is!



Nagyon fontos megjegyezni, hogy ez a módszer csupán „logikailag” kapcsolja össze a fegyvereket, nem szabadítja fel a (fegyver) slotokat! Ha kilőnek akkor nem „egyben” fognak kiesni a fegyverek, hanem (ha megmaradnak) akkor különálló lootként jelennek meg a wreckedben. A fegyver bal alsó sarkában látható „Group 1” és a kicsi 1-es szám az adott fegyver csoportját jelöli.

Természetesen, mint mindig, van „apróbetűs rész”. Ez azt jelenti, hogy az alábbi kikötések érvényesek a fegyverek csoportosítására:

- Mivel a fegyverek egy csoportban vannak, nem tudnak egyszerre több célpontra tüzelni. Ennek ellensúlyozására lehetőség van több, kisebb csoportot is létrehozni (pl. 8 fegyver esetén akár 2x4, 2x3 + 2 stb...).
- Sajnálatos módon csak az azonos típusú fegyverek csoportosíthatóak (azonos tech lvl, név/Faction stb...) Tehát nem kombinálhatunk szabadon Tech I, Tech II, nevesített/faction/deadspace típusú fegyvereket. Természetesen mindnek „sérülésmentesnek kell lennie”.

Egy kis kérdezz-felelek

- **Milyen modulokat lehet csoportba foglalni?**
 - Kizárólag csak a lövegtornyokat (turret) és a rakéta-kilövőket (launcher)
- **A túlhajtásból adódó, hő okozta sérülés hogyan oszlik el?**
 - Egyenlően, mintha csak külön lennének a fegyverek, természetesen a „szellős” elhelyezés (ha hagyunk ki turret/launcher slotot) akkor csökkenti a hő okozta sérülés mértékét.
- **Hogyan módosulnak a fegyverek tulajdonságai?**
 - A sebzés módosító és a capacitor használat természetesen összeadódik. A falloff, tracking és optimal range pedig az „alap” marad. A „hit quality” minden fegyverre külön lesz számítva (nem kicsit lenne túl erős egy „global wrecking shot”).
- **Mi a helyzet a lőszerrel?**
 - A „lőszerfogyasztás”: N x fegyverek száma, ahol az N az a mennyiség amit alapból önállóan tud a fegyver „tárolni”. Minden egyes lövésnél N számú lőszer „fogy” el.
- **És mi van a lézer-kristályokkal?**
 - Akár sérült kristályt is betehetünk a csoportosított fegyverekbe, az ezután „bekövetkező” sérülés elosztott lesz. Abban az esetben, ha az egyik kristály elkopik, az egész csoportot újra kell töltenünk.

Az Oldalsó menü - Sidebar

A játékban található, a kezelést és a beállítást lehetővé tevő menüket innen érhetjük el.



A legfelső jellel: Az almenüket / eszközöket érheted el. Ez az EVE „start-menü” gombja.



Character Sheet: A karakteredre vonatkozó információkat találod meg itt, a skilllek tanulásához is ezen keresztül juthatsz el.



Chat: A játék beépített kommunikációs rendszerét érheted itt el (ha rákattintasz, megjelenik azoknak a csatornáknak a listája amire beléptél).



Inventory: Itt érheted el a hajód raktertét (raktereit), a különböző egyéb tároló konténereket és az adott állomáson megtalálható felszereléseidet is. (Feltéve, hogy be vagy dokkolva.)



People and Places: Egyfajta név és címregiszter, itt tudsz koordinátákat elmenteni (bookmark) illetve azokat rendezni, a barátok és blokkolt személyek listáját is itt találod.



Eve Mail: A játék beépített levelező modulja.



Fitting: A hajód fittjéhez férhetsz itt hozzá, az űrben is megnyitható!



Market: Venni és eladni tudsz itt, valamint a kereskedelemre vonatkozó statisztikákat is eléred innen.



Science & Industry: A kutatás & fejlesztés, bolygóművelés és a gyártás otthona.



Corporation: Ha már cégtag vagy (vagy csak céget keresel) itt találsz meg minden ezzel kapcsolatos opciót



Map: Az Eve univerzumának térképe. Innen érhető el az esetlegesen beállított útvonal, melyet itt módosíthatunk is.



Assets: Leltár, minden általad birtokolt felszerelés szerepel benne, a search opció segítségével könnyebben megtalálhatsz dolgokat.



Wallet: A pénzügyi tevékenységeid központja, kimutatásokkal, folyószámlával.



Journal: Az éppen aktuális küldetéseket és az összegyűjtött RP-idet (Research Point – lásd: később) tudod itt megtekinteni.



Tutorial/Help: Ezzel az ikonnal lettek jelölve a „Tutorial küldetések” és a Carieer agentek is itt lettek elhelyezve.



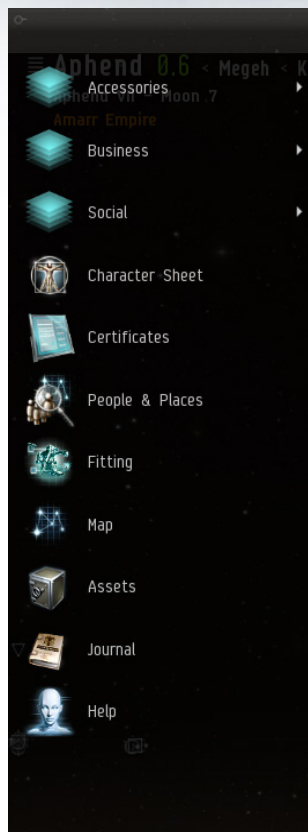
Help: Mint a neve is mutatja a segítséget érheted el itt,



A chat ablak minimalizálásakor jelenik meg, rányomva újra „előkerülnek” az aktív csatornák.

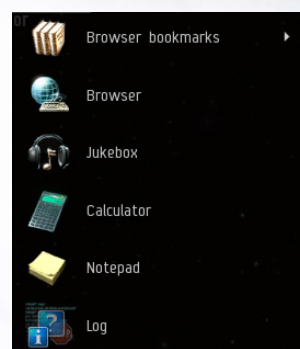


Kidokk-gomb (Csak állomáson!)

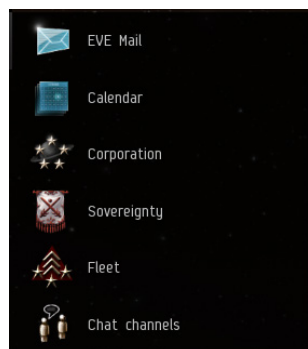
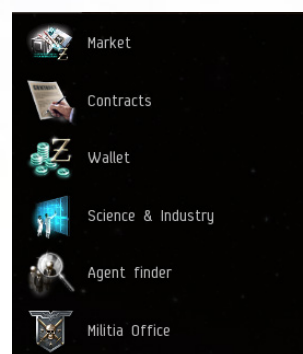


Az alábbi lehetőségek érhetőek el, amikor megnyitjuk a(z) **Start-EVE** menüt:

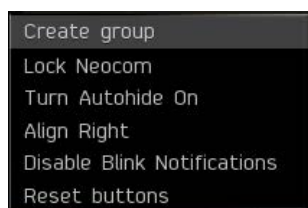
Accessories: Ez a menü tartalmazza az elmentett könyvjelzők ingame browserben megnyitásának lehetőségét (**Browser Bookmarks**), magát a **Browser**-t, a **Jukebox**-ot (zenelejátszó), a **Calculator**-t (számológép), a **Notepad**-ot (jegyzettömb, ne nevéssünk, nagyon hasznos tud ám lenni ☺) és az ingame **Log**-ot (rendszeüzenetek, sebzések stb).



Business: Mint ahogy a neve is sugallja, itt találhatjuk meg az üzleti tevékenységekhez kapcsolódó funkciókat: **Market** (piac), **Contracts** („Aukciósház” – szerződések piaca), **Wallet** (a bankszámlánk), egy régi ismerőst a **Science & Industry**-t, az **Agent Finder**-t (ezzel kereshetünk ingam ügynököket, és a **Militia Office**-ot is (az ellenséges frakciók harca).



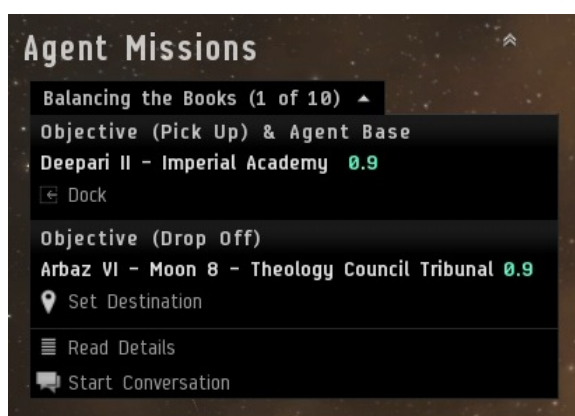
De, hogy **szocializálódjunk** is egy kicsit. A **Social** menü megnyitásával férhetünk hozzá az **EVE Mail**-hez (ingame levelező rendszer), a **Calendar**-hoz (naplár, határidő-napló), **Corporation**-hoz (minden ami a cégekhez szükséges), **Sovereignty**-hez (az adott terület birtokjoga), a **Fleet**-hez (a flottához kapcsolódó minden nemű beállítás, információ megtalálható itt), valamint a már említett és megnyitott **Chat Channels** (chat ablakok) is elérhetőek innen.



Az oldalsávon jobb gombot nyomva természetesen mi magunk is hozhatunk létre új csoportokat a „Create Group” gombbal. Valamint a hagyományos „Drag & Drop” módszerrel át is rendezhetjük kedvünk szerint az oldalsávon található elemeket. Így előhozva vagy éppen elrejtve olyan funkciókat ami megfelel az ízlésünknek.

Habár, nem kifejezetten a Sidebar része, említést érdemel az új „Agent mission overlay”, ami az éppen aktuálisan elvállalt küldetés(ek) adatait jeleníti meg (hol vettük fel a küldetést, hova kell menni stb), ezzel is könnyebbé téve az életünket.

Ezen ablak segítségével akár beszélhetünk is az agenttel (Start Conversation), vagy akár a küldetés szövegét is elolvashatjuk újra (Read details).



Shortcuts – Tedd könnyebbé az életed



Sokszor van olyan, hogy a másodperc egy tört része alatt kell döntést hoznod és cselekedned egyszerre. Az ilyen pillanatok dönthetnek életről és halálról, killről vagy losrról. Könnyen belátható, hogy vannak olyan helyzetek, amikor egyszerűen (az idegesség vagy a gyors reagálás miatt) nincs lehetőség a jobb-klikk menü használatára, és/vagy jobbra-balra kattintgatni.

Az eredeti „elképzelés” az volt, hogy minden lenyomott nem „funkcióbillentyű” automatikusan aktiválja a chat ablakot, ahova már írhatod is a szöveget. (Bizonyos játékokban ez kifejezetten egy „chat aktiváló gomb”-bal van megoldva, és gyakoriak a „Meneküljünk!!! aaaaaasssswwwwwwddddd” üzenetek ☺).

Nos, hogy lépést tartsunk a korrall és az igényekkel, most már nekünk is lehetőségünk van a fent említett lehetőség használatára (nem a wasd-re :D). Ez alapbeállításban a SPACE billentyű lett, ez aktiválja ugyanis (ha nem kattintunk direktben oda) a chat ablakot, hogy gépelhessünk.

Shortcut-ot (majdnem) bárhova!



Lehetőség van (szinte) az összes gomb felhasználására, hogy azokkal utasításokat adhassunk, egyszerűbbé téve az életünket. Természetesen vannak kivételek, mint pl. az ESC vagy az ENTER gombok. Habár nem kötelező a „kiegészítő” (CTRL, ALT, SHIFT) gombok használata, továbbra is használhatjuk őket, de akár nélkülük is lehet bizonyos gombokhoz parancsokat rendelni. Jó példa erre a „gyárilag” beállított „F” billentyű, ami a drónoknak adja ki a „Támadjátok a kijelölt célpontot” parancsot. Az adott parancshoz az „Edit Shortcut” gombbal tudunk billentyű (kombinációt) hozzárendelni, ennek feloldására pedig a „Clear Shortcut” gomb szolgál.

„De nekem 18 gombos profi egerem van!”



Nos, most már ennek is hasznát vehetjük, ugyanis, az EVE felismeri, ha nem a „hagyományos” 2 gombos egérrel játszunk. Így lehetővé válik, hogy a 3-4-5-6...18-as gombokhoz parancsokat rendeljünk. Természetesen itt is lehetőség van, hogy „kiegészítő” gombként használjuk ezeket, pl.: MOUSE4 +A (feltéve hogy raktunk ide valamit).

A legrövidebb út: a Shortcut!



Sokan használják a CTRL+Kattintás kombinációt arra, hogy kijelöljék a haladási irányukat (Align). Most azonban, nem kell beérnünk ennyivel! Megjelentek a (csatában is nagyon hasznos) közvetlen parancsokhoz rendelt billentyű-kombinációk. Használatuk egyszerű, ha lenyomjuk valamelyiket, és rákattintunk a célpontunkra, végrehajtja a hozzárendelt parancsot. Az alapbeállításban hozzárendelt gombok a következők:

- **A : Align to** – Az adott irányba fordul a hajó és a beállított maximum sebességre gyorsul
- **Q: Approach** – Közeledés a kijelölt célhoz
- **D:Dock/Jump/Activate gate** – Dokkolás/(kapun)Átugrás/Kapu aktiválása
- **E: Keep at range** – A távolság tartása a célponthoz képest
- **CTRL: Toggle lock target** – A kijelölt célpontot elkezd befogni
- **ALT: Toggle look at** – A kamera a kijelölt célpontra vált
- **W: Orbit**- Keringés valami körül
- **T: Show info** – A célpont információinak megjelenítése
- **S: Warp to**- Warpolás a célhoz (ha lehetséges)

Nem szeretsz kattintgatni?



Semmi baj! A fent leírt és/vagy az általad beállított harci helyzetekben is használható parancs-gomb kombinációk az Overview-on kijelölt elemeken is használhatóak. Sőt!

Magát az Overview-et is kijelölheted az ALT+SPACE billentyűkombináció használatával.

Megújult a shortcut-ok beállítására szolgáló rész az ESC menü-ben. Minden bill.kombináció kategorizálva van, a könnyebb megtalálhatóság és átláthatóság érdekében.

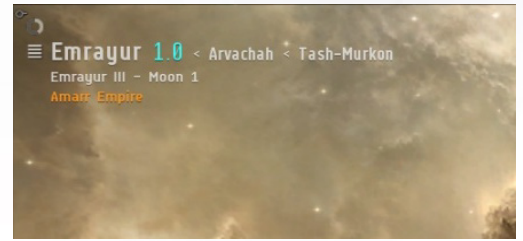
Szerencsére az UI elemei fölé víve az egeret megjelennek az esetleg hozzárendelt gombok is (a felbukkanó „infó” ablakban).



A Current Location, Avagy: „Most meg hol a fészkes...?!”



Alapvető információ-szükséglet, hogy hol vagyunk. Nagyon sok mindent meghatározhat, legyen az a terület biztonsági besorolása (Sec. level). De hasznos lehet annak az ismerete is, hogy elméletileg ki az adott terület birtokosa, azaz kié a sov.



Alapvetően négy Fontos dolog jelenik meg itt:

- **Hol vagyunk?** (Első sor: Rendszer, Constell., Region): Kifejezetten jól jön, hogy ha ismerjük a pontos tartózkodási helyünket a nagyvilágban.
- **Mi van a közelünkben?** (Második sor): Hasznos tudni, hogy mi a legközelebbi objektum, ez természetesen dokkoláskor maga az állomás lesz.
- **Kié a terület?** (3. sor, narancssárga szöveg): Főleg a megszerzésére irányuló törekvésünkkor hasznos, vagy ha Empire területeken járunk, vehetjük hasznát.
- **Mi a terület biztonsági szintje?** (A rendszer neve melletti szám): Nem mellékes információ, hogy mire számíthatunk az adott rendszerben. Van-e jelen CONCORD, vagy számítsunk kalózokra, esetleg rivális szövetségek tagjainak támadására.



A Rendszerek Security Státusza (Sec. Status)



Az Eve világában, minden rendszernek megvan a biztonságossági szintje, ez 0.0-1.0 közötti értéket jelent. Minél magasabb, annál nagyobb biztonságban vagy. Minél alacsonyabb az adott rendszer Sec. státusza, annál:

- Értékesebb érceket lehet találni a beltekben
- Nagyobb bountyval rendelkező NPC-k jönnek a beltekben
- Más jellegű missionokat is adnak az agentek
- A missionokért kapott reward magasabb
- 0.5 és feletti rendszerekben tilos egymás lövöldözése (kivéve ha WAR-ban álltok), mert a CONCORD jön és „rendet tesz”.



Az alábbi felsorolásban / táblázatban láthatod, hogy mire kell számítanod az adott rendszerben:



High Sec: (0.5-1.0) A galaxist uraló négy nagy birodalom területei, van CONCORD aki megpróbál megvédeni, ha támadás ér. Csak és kizárólag NPC állomások vannak, a kapuknál Sentry Gun-ok találhatóak, amik szintén tüzelnek a téged támadóra.



Low Sec: (0.1-0.4) Szintén a négy birodalom által birtokolt terület, de NINCS CONCORD, csak Sentry Gun-ok, az állomások szintén NPC irányítás alatt állnak.



Null Sec: (0.0) A különböző kalóz factionok területei, illetve játékos alliance-ok által kontrollált terület. Lehetnek NPC állomások is, de egyes területeken csak a játékosok által épített / elfoglalható állomások találhatóak meg. Ide sorolható még a Drón régió, ahol „meglepő” módon a drónok uralják (próbálják uralni) a területet.



Wormhole (WH): (0.0) A sleeperek hazája, erősen „senki földje”, nincsenek állomások sem kapuk.



	A rendszer sec. státusza	Van-e CONCORD?	Van-e a kapuknál őrtorony?	A beltékben megtalálható legjobb ércek és NPC-k „értéke”
High Sec	0.5-1.0	Van	Van	Alacsony
Low Sec	0.1-0.4	Nincs	Van	Közepes
0.0 (Null Sec)	0.0	Nincs	Nincs	Magas-Kiváló
Wormhole	-0.0 ☺	Nincs	Nincsenek Kapuk	Közepes-Kiváló

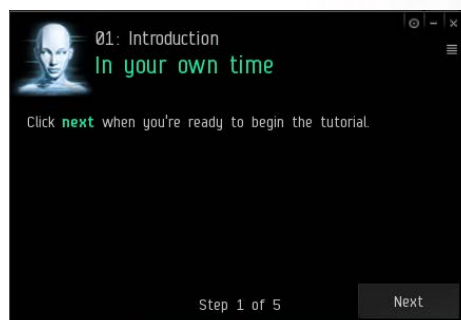
Mindenekelőtt!



Mielőtt BÁRMI mást csinálnál, ERŐSEN javaslom, hogy csináld végig a tutorialokat és a karrier agenteket (F12 – Show career agents) ha még nem tetted volna meg.

Fontos, hogy megismerd legalább a játék alapjait és közelebbi ismeretségre kerülj az irányítással és a játék felépítésével.

Ha ezeket az agenteket végigcsinálod, akkor már két naposan lehet 5M ISK-ed. továbbá öt fregattod. A karrier agentek a játék rengeteg aspektusát megmutatják. Nem csak trade és kill missionöket adnak, hanem van exploration és PVP agent is (ez utóbbi webbeltet, scrambeztet és shieldet töltet veled, nem nagy kunszt, de érdekes). Így a tapasztalaton kívül egy kis ISK-re is szert tehetsz, mert hidd el, szükséged lesz rá, jó sokra.☺ Mellesleg az a hajó és az implant sem fog rosszul jönni. Emellett, vagy ezután akár még egy céget is kereshetsz, ahova csatlakozhatsz, a „rég” játékosok sok mindenben a segítségére lesznek.



Öveket becsatolni! – A Safety System



A Retribution kiegészítővel bemutatkozott az új, két szintes biztonsági rendszer, ami lehetővé teszi számunkra, hogy lássuk: ki az aki „gyanús(ított)” (suspect) és ki az aki „bűnöző” (criminal). Mindazonáltal, ez az új megoldás számunkra egy új biztonsági funkciót is hozott, hogy ne tehessünk olyat ami „károsan hathat” a megítélésünkre, esetlegesen kiválthatja a CONCORD haragját. Természetesen, nem arról van szó, hogy nem TUDUNK „rosszat tenni”, csupán egy biztonsági kapcsoló került be a játékba, hogy VÉLETLENÜL ne tehessünk semmi olyasmit, aminek a végén a biztosítási ügynök sajnálkozó levelét kell olvasnunk.

Az új rendszer három különböző szinttel rendelkezik: Bekapcsolt – zöld (Enable Safety), részben kikapcsolt – sárga (Partial Safety) és a kikapcsolt – piros (Disable Safety).

- Ha a beállításunk a bekapcsolt állapoton áll (ez az alapbeállítás), akkor nem tehetünk semmi olyat, ami veszélyeztetné a hajónk épségét (lopás, „véletlen” agresszió más játékosok ellen stb...)
- A részben kikapcsolt állapotban, már olyat is tehetünk, ami miatt megkapjuk a Suspect flag-et (pl. lopás más konténeréből)
- Kikapcsolt állapotában pedig a magunk urai vagyunk, ennek minden felelősségével és következményével együtt.



A capacitortól balra-felfelé megtalálható kis kerek kapcsolóra kattintva tudjuk előhívni a biztonsági beállításokat. A színe az éppen aktuális állapotot is jelzi (zöld, sárga, piros). Fontos apróság, hogy ha veszélyesebb beállítást kívánunk használni, mindenképpen számolnunk kell azzal is, hogy jóvá kell hagynunk a változtatást. Míg a biztonságosabb szintre váltásnál nincs ilyen extra biztonsági intézkedés.



A beállítás váltása azonnali, de ne legyenek illúzióink: a már megszerzett flag-ek (Suspect, Agression) nem fognak ennek hatására eltűnni, csupán újabb bűnök elkövetésétől óv meg a rendszer. (Ezekről az állapotjelzőkről az ISK Vol 2.-ben bővebben is olvashatsz, szintén ingyenesen letölthető Magyarul!)

Ha mégis olyan cselekedetet próbálsz meg végrehajtani amit az adott beállítás nem tesz lehetővé, nem fog sikerülni (a kliens és a szerver is ellenőrzi ezt!) Látni fogod, a tett súlyosságának függvényében pirossal vagy sárgával is kiírva, ha pedig rájuk kattintasz ismét, a biztonsági beállítás gombja felvillan, hogy emlékeztessen a biztonsági beállítás megváltoztatására, amennyiben mégis szeretnéd az említett cselekedetet végrehajtani.



Hatalmas előnye a dolognak, hogy nagyon nehéz bármi olyat tenni ami miatt bajba kerülhetsz. Viszont, ez magában hordozza annak a lehetőségét is, hogy amikor kellene, nem fogsz tudni cselekedni. Ezért azt javaslom, hogy egy low-sec roaming fleet esetében, már az elején kapcsolj ki a biztonságos módot, ellenkező esetben a „Pontot rá!” felszólítás után nem te leszel az FC kedvence. ;)

Természetesen azok számára akik „törvénytisztelő carebearek”, nem érdemes kikapcsolni ha high-secben éldegélnek, hiszen elég egy gombnyomás és máris megismerkedhetünk a rend éber őreivel és az elkerülhetetlen lossmail keserű látványával.

“Csá gyíkok, én léptem!” avagy a: Safe Logoff



Ez a rendszer, egyszerű mint egy faék: ha nem tettél semi illegálisat vagy veszélyeset, akkor

lehetőséged nyílik kilépned a játékból

“biztonságos módon”, azaz használhatod a

"Log Off Safely" opciót az ESC menüben.

Biztos ami biztos alapon, egy elég nagy

méretű számláló fogja mutatni, mennyi idő van még hátra addig, hogy a hajód eltűnjön az űrből.

Természetesen, jellegéből adódóan ez a funkció nem elérhető állomáson bedokkolva. Alapvető

előnye a dolognak, hogy nem kell attól rettegni, hogy “Na most akkor elzártam-e a gázt?”, illetve

“Nem tettem-e olyat ami miatt kiscannelhetik a hajómat amíg én elmegyek az EVE sörözésre?”.

Amint a számláló lejár (gyakorlatilag eléri a 0-t) a hajód nyomtalanul biztonságban lesz. Erről egy üznet is fog informálni (ami nem melleleg a logokban visszakereshetően is hasznos információ).



Mint bizonyára azt észrevetted, van egy méretes „Abort Logoff” gomb is a számláló alatt, arra az esetre, ha meggondolnád magad, mert pl. azt látod hogy egy lelkes kill-mail huszár akarja reszelgeti a hajódat. De természetesen lehetőséget is biztosít arra, hogy ha azt

látod, hogy már a pododat targetelik, tégy egy elegáns és angolos „Warpoljunk ki safe-re” manővert.

Nem jelentkezhetsz ki a funkció segítségével, ha:

- Ha van(nak) aktív modul(ok) a hajódon (MWD, Cloak!!, stb...)
- Ha éppen kiugrasz (eject) a hajódból
- Ha futó agresszió timer/flag-ed van játékosokkal vagy az NPC-vel szemben
- Ha a hajód éppen felrobban vagy te magad kapcsolod be az önmegsemmisítőt
- Kattintással vagy egyéb módon (orbit xy) manőverezed a hajód
- Ha probeokat eregetsz és, vagy jettison konténert hozol létre
- Ha egy fleet-be jelentkezel (akkor is ha még él az invite kérelem de még nem fogadták el)
- Ha drónokat eresztasz ki, vagy az elveszetteket próbálsz meg reconnectálni
- Ha éppen becélzol valakit, vagy téged céloznak be
- Warpolás közben
- Ha éppen lejár a cloak-od (mert pl. kikapcsoltad a modult) vagy a kapu-cloak ban vagy (értsd: nincs „átugrom és majd ott jól safe-logoffolok” amíg nem látnak)

El sem tudod indítani a biztonságos kijelentkezést ha a fentiek valamelyike folyamatban van, amennyiben pedig ezek közül bármelyik megtörténik, az automatikusan megszakítja a kijelentkezési folyamatot.



Skillek és felszerelés vásárlása a Marketen, avagy „Irány az ecseri”



Köszönhetően az új keresőnek, jelentősen leegyszerűsödik a dolgunk, könnyebben megtalálhatjuk azokat a dolgokat, amiket szertenénk megvásárolni.

Nem kell mást tennünk, mint a „Search” mezőbe beírnunk a keresett dolog legalább 3 betűjét (Például: „Guristas Mjolnir Heavy Assault Missile” helyett elég csak a „mjo” vagy a „gur” kifejezés is). Biztosak lehetünk benne, hogy a találatok között ott lesz a keresett dolog is.



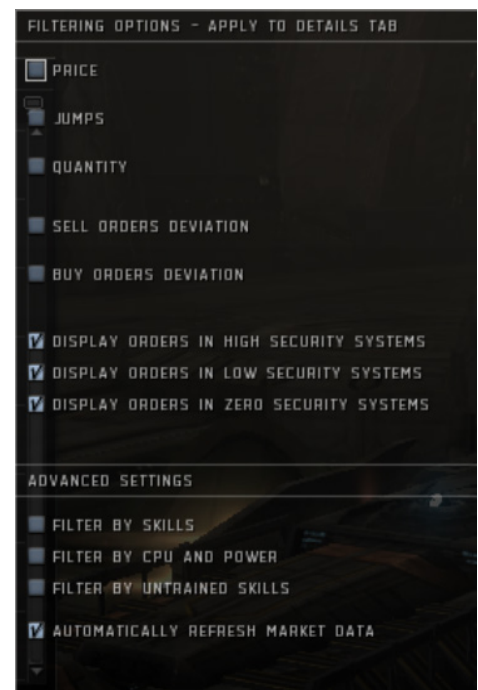
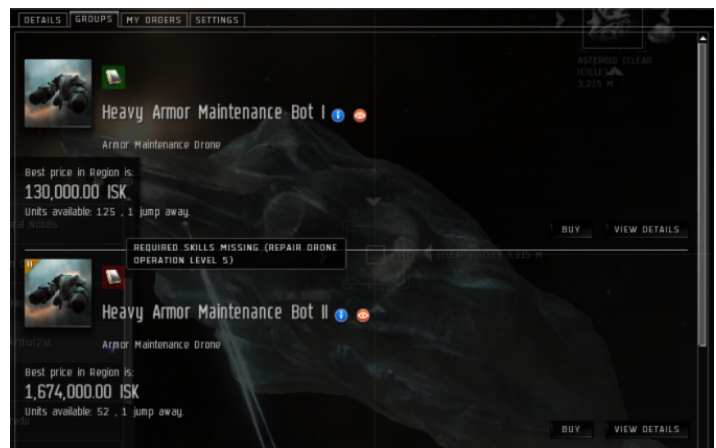
A marketen vásárláskor, láthatjuk, hogy az adott felszerelést, hajót implantot tudjuk-e majd használni.

Ha zöld a kiskönyv, akkor igen, ha piros, akkor az egeret fölévve, láthatjuk, hogy mi hiányzik a használatához (Required Skills Missing).

Modul esetén, ha a hajó, amiben ülünk nem alkalmas a felfittelésére, akkor a CPU és PG ikonok is pirosak lesznek.

A Marketen a Setting fülön beállíthatjuk, hogy:

- **Szűrjőn-e:**
 - Ár szerint (Price)
 - Távolság szerint (Jumps)
 - Mennyiség szerint (Quantity)
- **Megjelenítse-e:**
 - A High Sec.-es találatokat
 - A Low Sec.-es találatokat
 - A 0.0-ás találatokat
- **Csak azokat a találatokat mutassa, amik:**
 - Megfelelnek a jelenleg megtanult skilljeidnek (Filter By Skills)



Nagyon vigyázzunk, hogy ha ezek az opciók be vannak kapcsolva és elfelejtjük, sok (kellemetlen) meglepetés érhet! ☺

Az alaptulajdonságok és a tanulási sebesség kapcsolata



Ahhoz, hogy az alábbi tulajdonságokat / skilleket / beállításokat meglásd, meg kell nyitnod a „Character Sheet”-et az oldalmenüben.

A karaktered 5 tulajdonsággal (Attribute - attrib) rendelkezik, ezek határozzák meg, hogy mennyire gyorsan tanulsz egy adott képességet (Skill-t).

Egy tulajdonság átlagos értéke 19.8 pont. Ez az érték tovább növelhető, ha tulajdonságnövelő implantokat is használsz (+1 - +5)

INTELLIGENCE	32 points
PERCEPTION	22 points
CHARISMA	22 points
WILLPOWER	22 points
MEMORY	26 points



A tanulás nagyon egyszerű, minden Skillhez két főtulajdonság tartozik, az elsődleges (Primary Attribute) és a másodlagos (Secondary Attribute). Minden percben, meghatározott mennyiségű pontot „kapsz”, ebben számít 2x mennyiségben az elsődleges és 1x mennyiségben a másodlagos attribútum. Minden karakter 99 tulajdonságponttal rendelkezik induláskor, alapból egyenlő elosztásban vannak (a Charisma eggel kevesebb).

A Tanulási Sebesség




A tanulási sebesség a tulajdonságpontok függvényében, az alábbi formula szerint számolódik: **Pont / perc = elsődleges tulajdonság + másodlagos tulajdonság/2**. Az alap értékeket kell megszorozni az úgynevezett nehézségi szorzóval (Rank). A kapott értéket elosztva a tanulási rátával, láthatóvá válik a megtanulásához szükséges idő.

Tehát: Ha implanttal vagy a pontjaid átcsoportosításával (pár bekezdéssel később olvashatsz róluk) növeled az alaptulajdonságaidat, az azt fogja jelenteni, hogy azokat a Skilleket, amihez az adott tulajdonságok kellenek, gyorsabban fogod megtanulni. Például, alapul véve a Science Skillt: Rank 1-es, az Intelligence és a Memory a két főtulajdonság ami számít a tanulásakor.

Tanulási idő, ha...(Nap:Óra:Perc:Másodperc)

Egyenletes Tulajdonság-elosztással (20-20-20-20-19)

Egyenletes Tulajdonság-elosztással (20-20-20-20-19)								
	Szükséges SP		Implant nélkül	Implant Set +1	Implant Set +2	Implant Set +3	Implant Set +4	Implant Set +5
			Int: 20, Mem: 20					
Skill LVL	1	250	00:00:08:20	00:00:07:56	00:00:07:35	00:00:07:15	00:00:06:57	00:00:06:40
	2	1414	00:00:47:08	00:00:44:53	00:00:42:51	00:00:40:59	00:00:39:17	00:00:37:42
	3	8000	00:04:26:40	00:04:13:58	00:04:02:25	00:03:51:53	00:03:42:13	00:03:33:20
	4	45255	01:01:08:30	00:23:56:40	00:22:51:22	00:21:51:44	00:20:57:05	00:20:06:48
	5	256000	05:22:13:20	05:15:26:59	05:09:17:35	05:03:40:17	04:22:31:07	04:17:46:40
SP / Óra			1800	1890	1980	2070	2160	2250

A Neural remap használatával elérhető maximális tanulási sebesség

	Skill LVL	Szükséges SP	Implant nélkül					Implant Set +5
			Int: 27, Mem: 21	Int: 28, Mem: 22	Int: 29, Mem: 23	Int: 30, Mem: 24	Int: 31, Mem: 25	
	1	250	00:00:06:40	00:00:06:25	00:00:06:10	00:00:05:57	00:00:05:45	00:00:05:33
	2	1414	00:00:37:42	00:00:36:15	00:00:34:55	00:00:33:40	00:00:32:30	00:00:31:25
	3	8000	00:03:33:20	00:03:25:08	00:03:17:32	00:03:10:29	00:03:03:54	00:02:57:47
	4	45255	00:20:06:48	00:19:20:23	00:18:37:24	00:17:57:30	00:17:20:21	00:16:45:40
	5	256000	04:17:46:40	04:13:24:06	04:09:20:59	04:05:35:14	04:02:05:03	03:22:48:53
	SP / Óra		2250	2340	2430	2520	2610	2700



A tapasztalatok azt mutatják, hogy egy általános karakter, aki: fúr, küldetéseket végez, harcol, az leginkább egyenletes tulajdonság-elosztással szokott rendelkezni, ahol a Charisma alacsonyabb, a Perception és az Intelligence pedig picit magasabb az átlagnál.



Perception
22



Intelligence
22



Memory
19



Willpower
19



Charisma
17



Fontos: Minden Skillt jellemez egy nehézségi szorzó is, ami megmutatja mennyire tart sokáig megtanulni az adott Skillt.


A már megtanult Skillpontok (SP) beleszámolódnak a következő szintbe, tehát: nem 0-ról indul a számolás, ha elértük a 1,2,3,4 szintet.



Szükséges Skillpontok mennyisége	Skill lvl								
	1	Köv. Szinthez	2	Köv. Szinthez	3	Köv. Szinthez	4	Köv. Szinthez	5
Rank 1	250	1 164	1 414	6 586	8 000	34 255	42 255	213 745	256 000
Rank 2	500	2 328	2 828	13 172	16 000	68 510	84 510	427 490	512 000
Rank 3	750	3 492	4 242	19 758	24 000	102 765	126 765	641 235	768 000
Rank 4	1 000	4 656	5 656	26 344	32 000	137 020	169 020	854 980	1 024 000
Rank 5	1 250	5 820	7 070	32 930	40 000	171 275	211 275	1 068 725	1 280 000
Rank 6	1 500	6 984	8 484	39 516	48 000	205 530	253 530	1 282 470	1 536 000
Rank 7	1 750	8 148	9 898	46 102	56 000	239 785	295 785	1 496 215	1 792 000
Rank 8	2 000	9 312	11 312	52 688	64 000	274 040	338 040	1 709 960	2 048 000
Rank 9	2 250	10 476	12 726	59 274	72 000	308 295	380 295	1 923 705	2 304 000
Rank 10	2 500	11 640	14 140	65 860	80 000	342 550	422 550	2 137 450	2 560 000
Rank 11	2 750	12 804	15 554	72 446	88 000	376 805	464 805	2 351 195	2 816 000
Rank 12	3 000	13 968	16 968	79 032	96 000	411 060	507 060	2 564 940	3 072 000
Rank 13	3 250	15 132	18 382	85 618	104 000	445 315	549 315	2 778 685	3 328 000
Rank 14	3 500	16 296	19 796	92 204	112 000	479 570	591 570	2 992 430	3 584 000
Rank 15	3 750	17 460	21 210	98 790	120 000	513 825	633 825	3 206 175	3 840 000
Rank 16	4 000	18 624	22 624	105 376	128 000	548 080	676 080	3 419 920	4 096 000

Az a skill, aminek 1-es a szorzója, „gyorsan megtanulható” lvl 5-re, de egy 14-es szorzóval rendelkező lvl 4-ről lvl 5-re több mint 40 nap, még úgy is, hogy mindkét – a tanulásához szükséges - attrib maximumon van!

Skillek tanulási sebessége (2700 sp/)

	Skill lvl 1		Skill lvl 2		Skill lvl 3		Skill lvl 4		Skill lvl 5	
	Szükséges SP	Tanulási idő lvl0-ról	Szükséges SP	Tanulási idő lvl0-ról	Szükséges SP	Tanulási idő lvl0-ról	Szükséges SP	Tanulási idő lvl0-ról	Szükséges SP	Tanulási idő lvl0-ról
Rank 1	250	00:00:05:33	1 414	00:00:31:25	8 000	00:02:57:47	45 255	00:16:45:40	256 000	03:22:48:53
Rank 2	500	00:00:11:07	2 828	00:01:02:51	16 000	00:05:55:33	90 510	01:09:31:20	512 000	07:21:37:47
Rank 3	750	00:00:16:40	4 242	00:01:34:16	24 000	00:08:53:20	135 765	02:02:17:00	768 000	11:20:26:40
Rank 4	1 000	00:00:22:13	5 656	00:02:05:41	32 000	00:11:51:07	181 020	02:19:02:40	1 024 000	15:19:15:33
Rank 5	1 250	00:00:27:47	7 070	00:02:37:07	40 000	00:14:48:53	226 275	03:11:48:20	1 280 000	19:18:04:27
Rank 6	1 500	00:00:33:20	8 484	00:03:08:32	48 000	00:17:46:40	271 530	04:04:34:00	1 536 000	23:16:53:20
Rank 7	1 750	00:00:38:53	9 898	00:03:39:57	56 000	00:20:44:27	316 785	04:21:19:40	1 792 000	27:15:42:13
Rank 8	2 000	00:00:44:27	11 312	00:04:11:23	64 000	00:23:42:13	362 040	05:14:05:20	2 048 000	31:14:31:07
Rank 9	2 250	00:00:50:00	12 726	00:04:42:48	72 000	01:02:40:00	407 295	06:06:51:00	2 304 000	34:13:20:00
Rank 10	2 500	00:00:55:33	14 140	00:05:14:13	80 000	01:05:37:47	452 550	06:23:36:40	2 560 000	38:12:08:53
Rank 11	2 750	00:01:01:07	15 554	00:05:45:39	88 000	01:08:35:33	497 805	07:16:22:20	2 816 000	42:10:57:47
Rank 12	3 000	00:01:06:40	16 968	00:06:17:04	96 000	01:11:33:20	543 060	08:09:08:00	3 072 000	46:09:46:40
Rank 13	3 250	00:01:12:13	18 382	00:06:48:29	104 000	01:14:31:07	588 315	09:01:53:40	3 328 000	50:08:35:33
Rank 14	3 500	00:01:17:47	19 796	00:07:19:55	112 000	01:17:28:53	633 570	09:18:39:20	3 584 000	54:07:24:27
Rank 15	3 750	00:01:23:20	21 210	00:07:51:20	120 000	01:20:26:40	678 825	10:11:25:00	3 840 000	58:06:13:20
Rank 16	4 000	00:01:28:53	22 624	00:08:22:45	128 000	01:23:24:27	724 080	11:04:10:40	4 096 000	63:05:02:13

„Játszd újra Sam!” – Avagy a Neural Remapping



Kezdekör, kettő alkalommal változtathatod meg a tulajdonságpontjaid, ezután, évente csak egyszer lesz lehetőség rá.

Fontos: egyik tulajdonság értéke sem lehet kevesebb 17-nél a módosítások után. Ehhez adhatod hozzá a 14 szabadon elosztható ponttot, (maximálisan 10-et egy tulajdonsághoz).

Mivel ezt a lehetőséget láthatóan ritkán használhatod majd, jól fontold meg mit, mire módosítasz!



Erősen javaslom egy 1 éves Skillplan (tanulási terv) elkészítését az [EVEMON](#) nevű programban. Ez segít meghatározni a szükséges módosításokat is (Optimize Attributes).



Sajnos három napos kor előtt nem fogod tudni importálni a saját adataidat, addig nem áll rendelkezésre az API key-ed. De ettől függetlenül érdemes használnod a programot, ismerkedni a skillekkel, hajókkal, tervezgetni a jövőt. A képen látható, hogy az adott alaptulajdonság, az alap (Base), az Implantok (Implants) összegéből „áll össze”.

Az Alaptulajdonság növelő implantok



Nagyon fontos és hasznos ezeknek a használata, jelentős mértékben gyorsítja a különböző Skillek megtanulását. Megnöveli az alaptulajdonságot, ami az adott Skillhez kell, és így nő a tanulás sebessége. Mind az 5 alaptulajdonsághoz tartozik egy implant, aminek az „ereje” 1-5-ig terjed, ennyivel növeli meg az adott tulajdonságot. Minél nagyobb bónuszt ad, annál több Skill kell a használatához (4-es és 5-ös implantoknál főleg).

IMPLANTS		
	Ocular Filter - Improved Slot: 1	
	Memory Augmentation - Improved Slot: 2	
	Neural Boost - Improved Slot: 3	
	Cybernetic Subprocessor - Improved Slot: 4	
	Social Adaptation Chip - Improved Slot: 5	

A kezdetekkor nagyon hasznos, lehetőség szerint (legalább), +1, de inkább +2 –es szett (szett: mind az 5 tulajdonságnövelő implant) beszerzése, és használata. Nagyon fontos, hogy az implantokat bár ki lehet venni a fejből, de ekkor megsemmisülnek, nem lehet őket újrafelhasználni. Hasonlóan ahhoz, hogy ha kiveszed, az esetleges Podolás (a mentőkapszula megsemmisülése) is az implantok elvesztésével jár.

	Implant Neve:	Implant Hatása:	Slot	Skill követelmény:	
	Limited Ocular Filter	Perception +1	1	Science lvl 3	Cybernetics lvl 1
	Limited Ocular Filter - Beta	Perception +2	1	Science lvl 3	Cybernetics lvl 1
	Ocular Filter - Basic	Perception +3	1	Science lvl 3	Cybernetics lvl 1
	Ocular Filter - Standard	Perception +4	1	Science lvl 3	Cybernetics lvl 4
	Ocular Filter - Improved	Perception +5	1	Science lvl 3	Cybernetics lvl 5
	Limited Memory Augmentation	Memory +1	2	Science lvl 3	Cybernetics lvl 1
	Limited Memory Augmentation - Beta	Memory +2	2	Science lvl 3	Cybernetics lvl 1
	Memory Augmentation - Basic	Memory +3	2	Science lvl 3	Cybernetics lvl 1
	Memory Augmentation - Standard	Memory +4	2	Science lvl 3	Cybernetics lvl 4
	Memory Augmentation - Improved	Memory +5	2	Science lvl 3	Cybernetics lvl 5
	Limited Neural Boost	Willpower +1	3	Science lvl 3	Cybernetics lvl 1
	Limited Neural Boost - Beta	Willpower +2	3	Science lvl 3	Cybernetics lvl 1
	Neural Boost - Basic	Willpower +3	3	Science lvl 3	Cybernetics lvl 1
	Neural Boost - Standard	Willpower +4	3	Science lvl 3	Cybernetics lvl 4
	Neural Boost - Improved	Willpower +5	3	Science lvl 3	Cybernetics lvl 5
	Limited Cybernetic Subprocessor	Intelligence +1	4	Science lvl 3	Cybernetics lvl 1
	Limited Cybernetic Subprocessor - Beta	Intelligence +2	4	Science lvl 3	Cybernetics lvl 1
	Cybernetic Subprocessor - Basic	Intelligence +3	4	Science lvl 3	Cybernetics lvl 1
	Cybernetic Subprocessor - Standard	Intelligence +4	4	Science lvl 3	Cybernetics lvl 4
	Cybernetic Subprocessor - Improved	Intelligence +5	4	Science lvl 3	Cybernetics lvl 5
	Limited Social Adaptation Chip	Charisma +1	5	Science lvl 3	Cybernetics lvl 1
	Limited Social Adaptation Chip - Beta	Charisma +2	5	Science lvl 3	Cybernetics lvl 1
	Social Adaptation Chip - Basic	Charisma +3	5	Science lvl 3	Cybernetics lvl 1
	Social Adaptation Chip - Standard	Charisma +4	5	Science lvl 3	Cybernetics lvl 4
	Social Adaptation Chip - Improved	Charisma +5	5	Science lvl 3	Cybernetics lvl 5

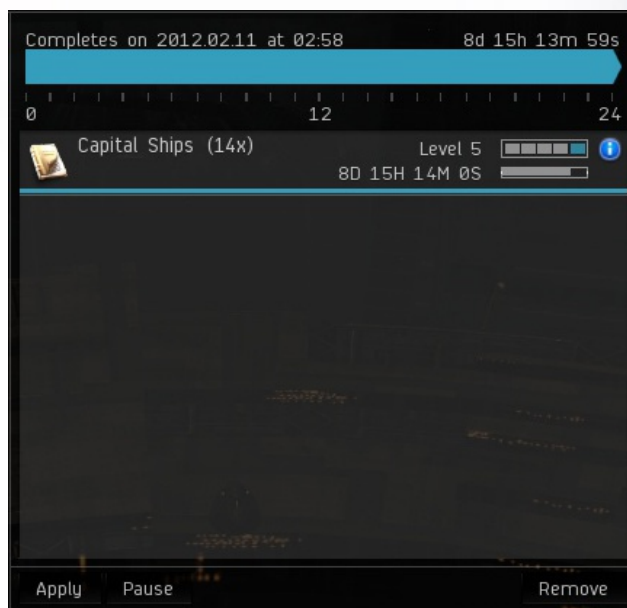
A Tanulási sor (Learning Queue)

Az EVE-ONLINE 1. számú arany szabálya: MINDIG TANULJON A KARAKTERED!



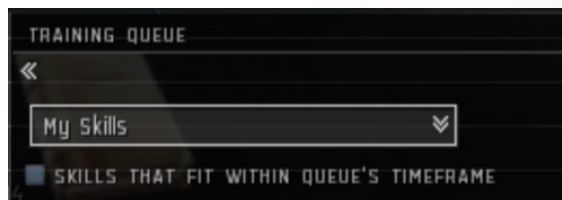
A tanulásban nagy segítségedre lesz a „Skill training queue”, ez gyakorlatilag egy várólista, amire betehetsz a következő 24 órára Skill-eket, hogy az adott sorrendben „automatikus váltással” tanuljon a karaktered. Fontos tudni, hogy 24 órán belül kell elkezdened „az utolsó Skill-t a listán”, ha később fejeződik be, nem gond, ha korábban, akkor még mindig tehetsz hozzá. ☺

A Skillkönyvön jobbgombot nyomva, feltűnhet az „Inject Skill” is, ez (ha megvan minden elő-követelménye a Skill-nek) beteszi a Skill-listába, de nem vált át a tanulás.



A tanulási sorhoz hozzátenni két féleképpen tudsz:

- Egyrészt az adott Skillen jobbgombot nyomva, „Train After Current Queue”-t választhatod (csak akkor működik, ha még van hely a 24 órás keretben!).
- Másrészt, a „Skill Queue”- gombra nyomva, megnyithatod a Skilljeid és a tanulási-sor listáját, ahova a Skill-ek közül kiválasztva, az „Add” használatával adhatsz hozzá Skill-eket. Ha bejelölöd a „Skills That Fit Within Queue’s Timeframe”-t akkor csak azok a skill-ek fognak megjelenni, amik még megtanulhatóak a 24 órás intervallumban.




A „listakészítés végén” ne felejtse el lenyomni az „Apply” gombot. ☺ Skill-eket eltávolítani a listáról: a „Remove” gombbal tudsz.

Az egyik leggyakoribb kérdés: Mit Tanuljak?



Sok mindentől függ, leginkább attól, hogy mit akarsz tanulni, specializált karaktert szeretnél-e, vagy azt hogy „mindenhez érts”. A játék elején, főleg az új karaktereknek nem áll rendelkezésére sem a Skill-ek megvásárlásához szükséges összeg, sem a kihasználásukhoz szükséges felszerelésre való. Javasolt emiatt is végigcsinálni a Tutorial küldetéseket és a Carrier agenteket.

Az alábbi táblázatban látható, hogy JELLEMZŐEN az adott csoportban melyik alaptulajdonságok dominálnak. Természetesen nem kizárólag azok számítanak, ez csak egy általánosítás.

	Intelligence (INT)	Perception (PER)	Charisma (CHA)	Willpower (WIL)	Memory (MEM)
Corp. Management	-	-	Másodlagos	-	Elsődleges
Drones	-	Másodlagos	-	-	Elsődleges
Electronics	Elsődleges	-	-	-	Másodlagos
Engineering	Elsődleges	-	-	-	Másodlagos
Gunnery	-	Elsődleges	-	Másodlagos	-
Industry	Másodlagos	-	-	-	Elsődleges
Leadership	-	-	Elsődleges	Másodlagos	-
Mechanic	Elsődleges	-	-	-	Másodlagos
Missile Launcher	-	Elsődleges	-	Másodlagos	-
Navigation	Elsődleges	Másodlagos	-	-	-
Planet Management	Elsődleges	-	Elsődleges	-	Másodlagos
Science	Elsődleges	-	-	-	Másodlagos
Social	Másodlagos	-	Elsődleges	-	-
Spaceship Command	-	Elsődleges	-	Másodlagos	-
Subsystems	Mind Fontos, kivéve a Charisma				
Trade	-	-	Elsődleges	Másodlagos	



A későbbiekben pedig érdemes 1 éves tanulási periódusokat megtervezni az evemon-ban és annak megfelelően „remappelni” a tulajdonságpontokat. Jelentősen felgyorsítja a tanulást!

Fejlődési „irány”

Ajánlott Skillek

Mindenkinek, alapskillek	Energy Management, Energy Systems Operation, Engineering, Electronics, Spaceship Command, Navigation, Warp Drive Operation
Bányászoknak	Mining Frigate, Mining, Astrogeology, Industry, Refining, Drones, Mining Drone Operation, Refinery Efficiency, Mining Barge, Exhumers
Gyártóknak	Industry, Production Efficiency, Metallurgy, Mass Production
Amarr Hajókat használóknak	Small Energy Turret, Repair Systems, Controlled Burst, Gunnery, Energy Systems Operation, Hull Upgrades, Motion Prediction, Sharpshooter, Rapid Firing, Missile Launcher Operation, Long Range Targeting
Caldari Hajókat használóknak	Missile Launcher Operation, Small Hybrid Turret, Standard Missiles, Rockets, Gunnery, Shield Operation, Shield Management, Long Range Targeting, Sharpshooter, Motion Prediction, Rapid Firing, Controlled Burst
Gallente Hajókat használóknak	Small Hybrid Turret, Gunnery, Drones, Scout Drone Operation, Repair Systems, Hull Upgrades, Controlled Burst, Sharpshooter, Motion Prediction, Long Range Targeting, Rapid Firing
Minmatar Hajókat használóknak	Small Projectile Turret, Gunnery, Motion Prediction, Rapid Firing, Sharpshooter, Shield Operation, Shield Management, Missile Launcher Operation, Standard Missiles, Rockets, Long Range Targeting

A Skillkövetelmények



Mint, ahogy az már kiderült, minden felszerelés, hajó és implant használatához skillre van szükséged. De pontosan mely skilllek kellenek? Mit kell megtanulnod, hogy vezetni vagy használni tudd? A kérdés jó, és nem teljesen egyértelmű a válasz. Az, hogy bele tudsz ülni az adott hajóba, még nem jelenti azt, hogy JÓL tudod használni.

Hogy miért? Hiába tudsz beleülni egy BS-be, ha nem tudsz rá fegyverzetet, védelmet (tankot) és kiegészítő felszereléseket fittelni. Hiába van meg a legdrágább felszerelésed is, ha nem tudod használni.



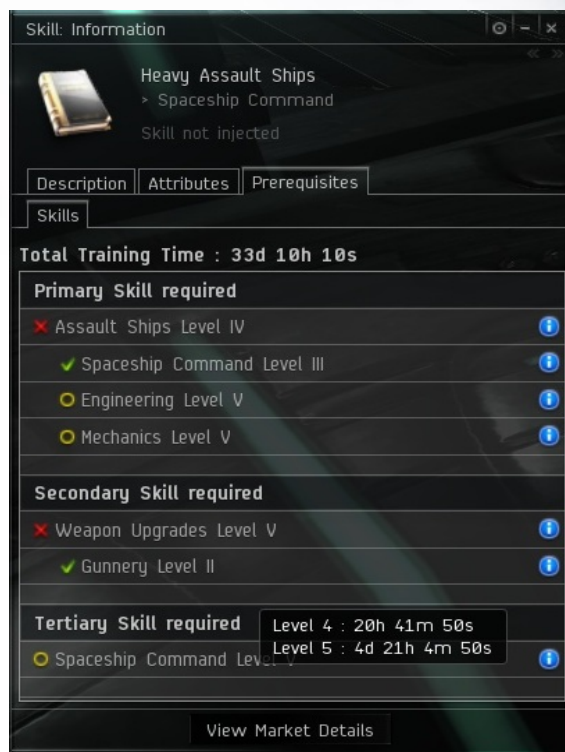
Minden felszerelésnek és hajónak, valamint az implantoknak is megvannak a szükséges skill (elő)követelményei (Skill Pre-Requirement).

Ezekhez a már ismert „Show Info”-t kell használnod, ott pedig a „Prerequisites” fület. Fontos tudni, hogy egy hajóosztály skilljéhez (pl.: Heavy Assault Ships) szükséges skilllek kiegészül(het)nek az adott (fajhoz) hajóhoz szükséges skilllekkel (Más és más skilllek kellenek az Amarr és a Caldari stb... hajókhoz).

Legelterjedtebb, ha „általános hajóskillről” van szó, azaz a skill nevében nem szerepel, hogy melyik faj hajója, pl. Destroyer, Heavy Assault Ship stb... Egyéb esetekben, maximum a hajóskill szintje lehet akadály, de ezt, tanulással orvosolni lehet.

- ✓ **Ha Zöld pipa van** a skill előtt, ismered a skillt és a megfelelő szinten van megtanulva.
- **Ha Sárga kör szerepel**, ismered a skillt de a szintje (még) nem elég magas.
- ✗ **Ha pedig Piros X-et látsz**, az sajnos nem a kincs helyét jelöli, hanem azt, hogy nem ismered a skillt, meg kell felelned az előfeltételeinek, megvenned és megtanulnod.

Ha megvetted és „betetted a fejedbe” (megtanultad, ilyenkor lvl 0 lesz még csak) akkor először Sárga kör lesz a neve előtt, és csak a megfelelő szint elérésével változik Zöld pipára.



Mihez kell, és mekkora szinten?



Sokszor felmerülhet a kérdés, hogy „De hát ez mihez kell?” illetve, hogy: „Miért tanuljam én ki lv 3-4-5 –re?”.

A válasz eleddig nem volt minden esetben könnyen megszerezhető, de szerencsére volt valaki a CCP-nél aki gondolt erre a „problémára”, és ami fontosabb, MEG IS OLDOTTA!

Ha megnyitunk egy skillt (akár a karakterlapon, akár a piacon) feltűnhet egy „Required For” füle.

Itt láthatjuk, hogy az adott skill, adott szintje milyen modulok / hajók / skillék / felszerelések használatát teszi számunkra lehetővé.

Természetesen, az adott szint elérése a skilllel, nem jelenti azt, hogy a felsorolt dolgok bármelyikét is megkapjuk, ez csupán azt mutatja, hogy van lehetőségünk használni, tanulni.



Certificates – Mik azok a tanúsítványok, és hogyan működnek?



Röviden: abban segítenek, hogy megfelelő tájékoztatást kapj arról, hogy egy-egy hajó(típus)-hoz, illetve tevékenységekhez milyen skillék ajánlatosak.

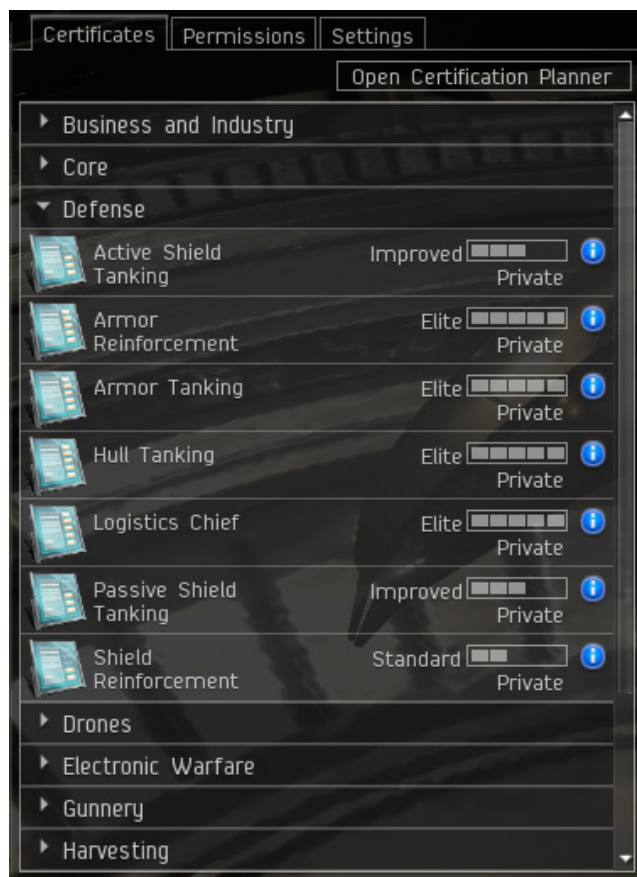
Használatuk nagyban megkönnyíti a skillék betervezését és a fejlődés követését.



Figyelem: A tanúsítványok csak támpontot adnak! Nem feltétlen szükséges az összes tanúsítvány kitanulása ahhoz, hogy a kiszemelt hajó/tevékenység elérhető legyen!

Ahhoz, hogy megtekinthesd a tanúsítványokat, a karakterlapnál található „Certificates” –re kell kattintanod, majd az „Open Certificate Planner”-re:

Az előugró ablakban a bal felső sarokban található két fül egyike a tanúsítványok böngészését szolgálja, a másik a beállítások babrálására való:



- Csak a jelenlegi (már megadott) tanúsítványokat mutassa
- Csak olyan tanúsítványokat mutasson, ahol legalább egy előfeltétel megvan
- Csak azokat a tanúsítványokat mutassa, amiket sikeresen megigényelhetek.
- Mutassa mindet
- Csak egy tanúsítványcsoportot mutasson mindig

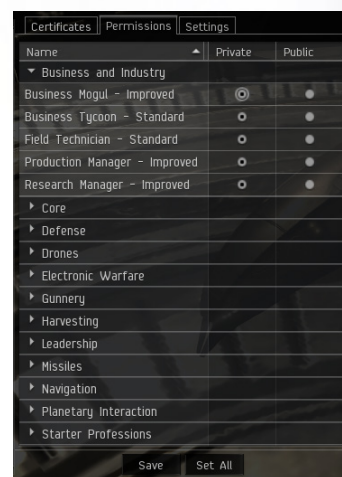


Most mutasd meg mit tudsz!



Természetesen lehetőségünk van arra is, hogy a megszerzett tanúsítványainkat mások is láthassák, ehhez nem kell más tennünk mint beállítani a „Permissions” fül alatt. A „Private” beállítás csak számunkra engedi látni, a „Public” pedig bárki számára láthatóvá teszi a kijelölteket. Lehetőség van csak bizonyos tanúsítványok megosztására, de természetesen akár az összeset is megoszthatjuk.

Felmerülhet a kérdés, hogy ez miért is jó? Nos, a válasz egyszerű, ez tulajdonképpen egy önéletrajz, képzettségek rovata. Megkönnyíti a (cégbe felvételre váró) jelölteknek, és a cég toborzói számára a választást, rengeteg konkrét információt adva a tulajdonos képzettségeiről.



Hogyan szerzem meg a tanúsítványokat?



Először is: tanuld meg a szükséges skilleket, hogy jogosult légy az adott tanúsítványra.

Másodszor: A tanúsítványtervező-lapnál (Certification Planner) található „Claim All Certificates” gomb megnézi, hogy mire vagy jogosult (minek az előfeltételét teljesítetted), és azokat kiállítja számodra.



Figyelem: a Claim All gombbal csak és kizárólag azokat a tanúsítványokat kapjuk meg, amikre jogosultak vagyunk! Valamint alapesetben privát a láthatósága az így megszerzett tanúsítványoknak! A tanúsítványok listáján láthatjuk, hogy az adott skill csoport, adott szintjén mennyire vagyunk képzetek. A jelölések a következők:

- ✖ **Piros X** – nincs meg egy alapkövetelmény se
- **Sárga kör** – nincs meg az összes alapkövetelmény (de legalább egy megvan)
- ✓ **Zöld pipa** – a tanúsítvány elérhető (vagy már sikeresen ki van állítva, mint megtanult)

Implantok – Avagy: „Drót a fejbe, és kész vagy haver”



ValenHUN kolléga tanácsára utánakerestem az implantok leírásainak és azt kell mondjam, hogy még az [evelopedia](#) ide vonatkozó oldalai is erősen hiányosak, nehezen értelmezhetőek. Pedig az EVE világának elengedhetetlen és nagyon hasznos részei az implantok. Remélhetőleg már találkoztál velük az Attrib implantok kapcsán. Az alábbiakban a skillre, hajó tulajdonságokra és a modulokra ható implantokról lesz szó. Az alábbi skill csoportok NEM rendelkeznek hatásnövelő implantokkal:

- Corporation Management
- Drones (Pedig, de jó is lenne...)
- Planet Management (Neked is eszedbe jutott már a +10% colony PG/CPU-s implant ugye? :D)
- Subsystems
- Trade

Tekintettel a helyigényére a felsorolásnak, az egyes implantok hatásait nem számszerűsítem. A legtöbb esetben hat fokozatuk létezik, ezek közül három alap, három pedig a CONCORD LP shopból (Incursion) váltható ki. Kivételt képeznek az Omega és Leadership (1-1 kivételben elérhetőek) illetve a Science és Industry implantok (ezeknek három verziója van).

Az implantok hatására a nevük alapján is tudsz következtetni, az alábbiak szerint:

[Gyártó][Implant csoport neve][Skill/Funkció][Két Betűs Azonosító]-[Slot szám][Százalékos Bónusz]

Például: **Inherent Implants 'Lancer' Controlled Bursts CB-702**: Az Inherent Implants cég gyártja a „Lancer” sorozatba tartozik, a Controlled Burst skill hatását (**CB**) növeli, a 7-es slotban 2%-kal.

Eifyr and Co. 'Rogue' Warp Drive Speed WS-618: Az Eifyr and Co. által gyártott, a Warp Drive sebességére ható, 6-os slotba helyezhető, 18% bónuszt adó implant.

Hogy melyik implantot melyik cégtől tudod beszerezni LP-ért cserében, az alábbi linken tudod megnézni: http://www.ellatha.com/eve/LP_Stores.asp

Hatásuknak megfelelően a skill igényük is nő. Baloldalon a CONCORD verzióval is rendelkező implantok, a jobboldalon pedig azok, amelyeknek csak egy illetve három verziójuk létezik.

Hatása	Skill igénye	Típus	Hatása	Skill igénye	Típus
1%	Cybernetics level 1	Alap	Speciális	Cybernetics level 5	Alap (T2)
2%	Cybernetics level 1	CONCORD			
3%	Cybernetics level 2	Alap	Hatása	Skill igénye	Típus
4%	Cybernetics level 3	CONCORD	1%	Cybernetics level 1	Alap
5%	Cybernetics level 4	Alap	2%	Cybernetics level 3	Alap
6%	Cybernetics level 5	CONCORD	4%	Cybernetics level 5	Alap



De, hogy pontosak legyünk, az alábbi fejbeültetések nem implantokként szerepelnek a piacon, hanem a Skill Hardwiring (inkább ne fordítsuk le, ok? :D) kategóriába tartoznak. Három fő szempont szerint csoportosíthatjuk őket:

- Melyik slotba lehet őket tenni
- A hatásuk szerint
- Gyártó/sorozat szerint

A hatásuk szerinti csoportosítást lásd a megfelelő tevékenység leírásánál (pl. bányász implantok a bányászat fejezetben, a Scannelős implantok a Scannelés fejezetben stb.)

A gyártó és sorozat szerinti csoportosítás inkább csak RP vagy statisztikai célokat szolgál (igaz, lehet következtetni melyik cégnél lehet kiváltani, de erre lásd a linket feljebb ;)).

A felsorolás nem tartalmazza a unique (Michi, Shaqil, Ogdin és társaik) implantokat. Ennek oka a nehézkes hozzáférhetőségük és a rendkívül magas áruk.

Hova is tettem?!



Nézzük a slotok alapján történő csoportosítást. A 6, 8, 10-es slotok „speciális” helyzetben vannak, hiszen több különböző hatású implantnak adnak otthont. Sajnos ez azt jelenti, hogy: nem fogunk tudni Small Energy és Small Projectile sebzésjavító implantot egyszerre használni, hiszen ugyanabba a slotba kellene tennünk őket.

Természetesen jump-clone segítségével megoldható, hogy legyenek specializált fejeink.

Vastaggal kiemeltem azokat amik csak az adott slotban léteznek. (pl. Omega Implant csak a 6-os slotban)

Slot	Implantok hatásai
6	Armor, Electronics, Engineering, Faction Omega Implantok , Gunnery, Missile, Navigation, Science, Shield
7	Armor, Electronics, Engineering, Gunnery, Missile, Navigation, Science, Shield
8	Armor, Electronics, Engineering, Gunnery, Industry , Missile, Navigation, Science, Shield
9	Armor, Electronics, Gunnery, Missile, Navigation, Science, Shield
10	Armor, Gunnery, Industry, Leadership , Missile, Science

A táblázat „Elnevezése” oszlopában a két karakteres betűjelet és a slot számot szerepeltettem (így könnyen kereshető piacon/contracton). Ezzel a megoldással a teljes „szettet” megtalálod, a legkisebb implanttól a legtöbbet adóig. Pl.: Inherent Implants 'Noble' Hull Upgrades HG-1001 → HG-10, Zainou 'Gypsy' Signature Analysis SA-702 → SA-7 stb...

Most pedig nézzük részletesen, hogy az egyes slotok milyen bónusz-lehetőséget tartogatnak számunkra:

Slot 6	Elnevezése	Hatása
Armor	RS-6	Csökkenti az armor és hull javító modulok ciklusidejét
Electronics	EU-6	Csökkenti a CPU igényét azoknak a moduloknak, amiknek a használatához szükséges az Electronics Upgrades skill.
	EE-6	Növeli a hajó maximum CPU-ját
Engineering	EO-6	Csökkenti a capacitor visszatöltési idejét
	EG-6	Növeli a hajó maximum PG-jét
Faction Omega Implantok	Omega	A pirate implant szettek hatását erősíti (Lásd bővebben a kalóz implant szettek részt)
Gunnery	SP-6	Növeli a Small Projectile Turretek sebzését
	SE-6	Növeli a Small Energy Turretek sebzését
	SH-6	Növeli a Small Hybrid Turretek sebzését
Missile	LE-6	Csökkenti a Launcherek CPU igényét
	TD-6	Növeli a Torpedók sebzését (A Citadelre nem hat!)
	CM-6	Növeli a Cruise Missileok sebzését (A Citadelre nem hat!)
Navigation	NN-6	Növeli a hajó alapsebességét
	AB-6	Növeli az Afterburnerek ciklusidejét
	WS-6	Csökkenti a Warpoláshoz szükséges energia mennyiségét
	WD-6	Növeli a Warpolás közbeni sebességet
	AC-6	Növeli az Afterburner és az MWD modulok sebességfokozó hatását
Science	AP-6	Csökkenti a scan deviation mértékét.
	RR-6	Növeli a blueprintek PE kutatási sebességét
Shield	SU-6	Csökkenti a Shield Upgrade modulok PG igényét

Slot 7	Elnevezése	Hatása
Armor	RA-7	Csökkenti az Armor távjavító modulok capacitor igényét
Electronics	SA-7	Növeli a hajó scan resolutionját
Engineering	ES-7	Csökkenti az Energy Emission System-ek capacitor igényét
	EP-7	Csökkenti a Smartbombok ciklusidejét
	EU-7	Csökkenti a CPU igényét azoknak a moduloknak, amiknek a használatához szükséges az Energy Grid Upgrades skill.
Gunnery	MR-7	Növeli a Turretek tracking sebességét
	CB-7	Csökkenti a Turretek capacitor igényét
	TA-7	Növeli a Turretek falloff-ját
Missile	MB-7	Növeli a Missile-ok repülési idejét
	AM-7	Növeli a Heavy Assault Missile-ok sebzését
	HM-7	Növeli a Heavy Missile-ok sebzését
Navigation	MP-7	Növeli a Missile-ok sebességét
	EM-7	Növeli a hajó fordulékonyágát
	Zor's	10%-kal növeli az Afterburnerek ciklusidejét
Science	AQ-7	Csökkenti a probeok scannelési idejét
	MY-7	Növeli a blueprintek ME kutatási sebességét
Shield	SM-7	Növeli a hajó maximum shield mennyiségét

Slot 8	Elnevezése	Hatása
Armor	MC-8	Növeli a Hull maximum mennyiségét
Electronics	LT-8	Növeli a hajó befogási távolságának maximumát
	PJ-8	Csökkenti a Web és Scrambler modulok capacitor igényét
Engineering	EM-8	Növeli a hajó maximum capacitor mennyiségét
Gunnery	MP-8	Növeli a Medium Projectile Turretek sebzését
	ME-8	Növeli a Medium Energy Turretek sebzését
	MH-8	Növeli a Medium Hybrid Turretek sebzését
Industry	GH-8	Csökkenti a Gas Harvesterek ciklusidejét
	BX-8	Csökkenti a gyártási időt
	RX-8	Csökkenti a finomításkor keletkező veszteséget. Természetesen a perfect (0% waste) alá nem megy ezzel sem ;)
Missile	GP-8	Csökkenti a Light, Heavy, Cruise missileok robbanásának rádiusát
	DM-8	Növeli a Defender Missileok maximum sebességét
Navigation	FC-8	Csökkenti az Afterburnerek capacitor igényét
Science	BY-8	Növeli a boosterek hatóidejét
	AR-8	Növeli a scan probeok erejét
	SC-8	Gyorsítja a blueprintek másolási sebességét
Shield	SE-8	Csökkenti az Shield Emission (pl.: pajzs táv-töltők) modulok capacitor igényét (A capital modulokra NEM hat!)

Slot 9	Elnevezése	Hatása
Armor	RP-9	Növeli az Armor Repairer-ek által javított mennyiséget
	EW-9	Csökkenti az ECM és ECM burst modulok capacitor igényét
Electronics	SL-9	Csökkenti a Sensor Link modulok capacitor igényét
	TG-9	Csökkenti a Target Painter modulok capacitor igényét
	WD-9	Csökkenti a Weapon Disruptor modulok capacitor igényét
Gunnery	SS-9	Növeli a Turretek sebzését
	RF-9	Javítja a Turretek ROF-ját
	ST-9	Növeli a Turretek Optimal range-ét
Missile	TN-9	A gyorsan mozgó célpontok negatív hatásait csökkenti
	LM-9	Növeli a Light Missileok sebzését
	RD-9	Növeli a Rocket-ek sebzését
Navigation	HS-9	Csökkenti az MWD capacitor igényét
Science	NC-9	Csökkenti a Boosterek mellékhatásának mértékét
	SV-9	Növeli a Salvage sikerének esélyét
	AC-9	Növeli az Analyzer modul sikerességének esélyét
	HC-9	Növeli az Codebreaker modul sikerességének esélyét
Shield	SP-9	Növeli a hajó pajzsának visszatöltési rátáját

Slot 10	Elnevezése	Hatása
Armor	HG-10	Növeli a hajó maximum armor mennyiségét
	LP-10	Növeli a Large Projectile Turretek sebzését
Gunnery	LE-10	Növeli a Large Energy Turretek sebzését
	LH-10	Növeli a Large Hybrid Turretek sebzését
	WU-10	Csökkenti a Turretek CPU igényét
Industry	MX-10	Növeli a bányáslézerek hozamát
	MU-10	Csökkenti a Minin Upgrade modulok CPU büntetését
	IH-10	Csökkenti a jégfúrók ciklusidejét
Leadership	Warfare Mindlink	A Warfare mindlinkekről bővebben az ISK Vol 2 – PVP Guide-ban olvashatsz a „Support hajók a fleetben” résznél
Missile	RL-10	Javítja a Launcherek ROF értékét
	FR-10	Csökkenti a FOF rakéták robbanásának sugarát
Science	NR-10	Csökkenti a mellékhatások kialakulásának esélyét
	EY-10	Csökkenti a Salvager, Hacking és Archaeology modulok ciklusidejét

A Klón



Az EVE-ONLINE 2. számú arany szabálya: MINDIG LEGYEN NAPRAKÉSZ A KLÓNOD!

Klont, létrehozatsz és frissíthetsz minden állomáson, amin van „Medical Facility”, csak nyisd meg és válaszd ki a megfelelőt, majd nyomj rá az „Upgrade Clone”-ra. Amennyiben úgy lövik ki a mentőkapszuládat (nyugi csak alacsony biztonsági szintű helyen van rá esély), hogy nincs megfelelő klónod, a Skill pontjaid egy részét elveszted! Mindig legyen magasabb a klónodban tárolható SP mennyisége, mint amennyid jelenleg van, illetve a közeljövőben lesz (ne olyan klont válassz, amit 1-2 napon, vagy héten belül úgyis „kinősz”). Azt, hogy mennyi SP-t „őriz meg” az adott klón, a „Keeps XX Skill Points” részénél láthatod. Alapból, mindenki rendelkezik egy 900 000 SP-s klónnal, ami ingyenes.



FIGYELEM! Nem megfelelő klón esetén a legnagyobb skillpontos skill elveszti a két klón közötti különbség 5%-át! (Mindig van egy „alap klón”, amit upgradelni kell podolás esetén.)

A Jump Clone Service



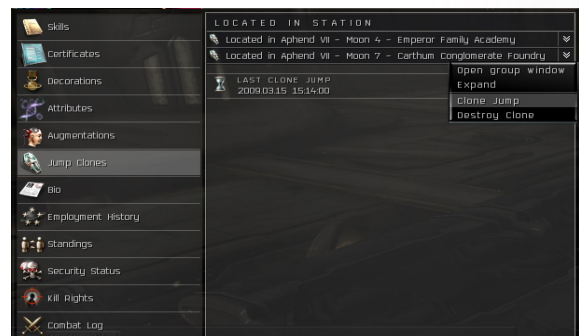
Fontos lehet egy kutató karakternek, hogy Implantokkal segítse a munkát, de ezek az implantok egyben hátrányt is jelenthetnek, mivel ugyanabba az slotba kerülnek, ahova egyébként a harci vagy a hajófittelést segítő Hardwiring.

Van megoldás a „többfejűségre”: a Jump Clone Service! Minden Karakternek az Infomorph Psychology Skillnek megfelelő számú klónja lehet (az alap klónon kívül). Ezek közt 24 óránként lehet „ugrani”.



Ez a módszer, kizárólag a Jump Clone Service-re vonatkozik, nem befolyásolja a hagyományos, „biztonsági” klón működését. Így könnyen meg lehet oldani, hogy legyen egy olyan klónod, amivel:

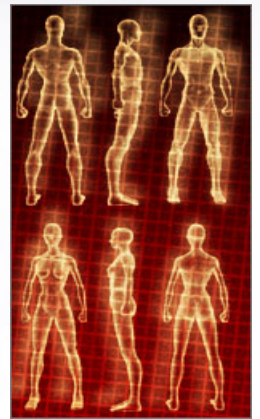
- Kutatsz
- Finomítasz
- Bányászol
- Küldizel
- PVP-zel
- Parancsnoki feladatokat látsz el



Ahhoz, hogy használd, a karakterlapon a Jump Clones menüből válaszd ki, hogy „hova” szeretnél ugrani, lenyitva a menüt az adott klónnál, láthatod, milyen implantok vannak már benne. Illetve láthatod, hogy mikor használtad utoljára. Ha kevesebb, mint 24 óra, akkor egy „csinos” kis visszaszámlálást láthatsz, hogy még mennyit kell várnod a következő „ugrási lehetőségre”.

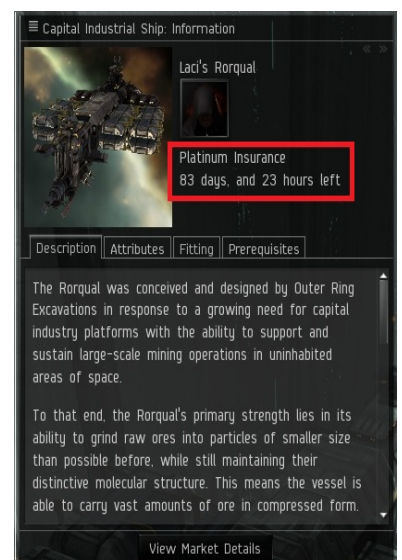
Természetesen itt is vannak szabályok:

- Jumpclone-t csak olyan állomáson, outposton, vagy hajón lehet létrehozni (a Cloning facilityben), ahova a karakternek, legalább 8.0 standingje van. (0.0-ban természetesen az adott állomáson a cégnek rendelkeznie kell megfelelő standinggel, és lennie kell Medical Facility-nek. A legjobb az, ha van egy haverod Rorquallal ;-)).
- 24 óránként csak egyszer lehet „váltani” (ugrani) a klónok közt.
- Ugyanazon a helyen (állomás, hajó vagy outpost) maximum **egy** jumpcloneod lehet. De ha ott vagy ahol a klónod, átugorhatsz a másik „testedbe”. Ha már van egy klónod ott ahol éppen vagy és átugornál egy másik helyen lévőbe, akkor az aktuális és a tartózkodási helyen lévő klón is megsemmisül. Ugyanis, azzal hogy átugranál egy másik helyen lévőbe az aktuális fejed otthagynád, így már két fej lenne egyazon helyen. És, mivel NEM LEHET egy helyen 2 clone-od, mindkettő megsemmisül.
- Minden implantod és felszerelésed az adott állomáson marad, ahonnan indulsz.
- Meg kell állítanod a Skill tanulást és kapszulában kell legyél, valamint le kell hogy teljen a hajó elhagyását követő „Session change” időnek ahhoz, hogy ugorhass.

**A hajód biztosítása****Az EVE-ONLINE 3. számú arany szabálya: MINDIG LEGYEN BIZTOSÍTVA A HAJÓD!**

A játékban sok lehetőség „kínálkozik”, hogy figyelmetlenség vagy más játékosok, esetleg npc-k miatt elveszítsük a féltve őrzött, dédelgetett kincsünket. Mindig kellemetlen érzés látni, ahogy egy robbanást követően elenyézik az, amiért napokat vagy akár heteket küzdöttünk. Ez az érzés semmihez sem fogható, akár még a játékkedvet is szegheti, eléggé erősen. Az, hogy a hajónk biztosítva van-e két féle képpen tudjuk ellenőrizni:

- Megnyitjuk az Insurance panelt az állomáson, és a hajó neve mellett látszik hogy biztosított-e és hogy mikor jár le
- Show Infozzuk le a hajót, és a mellékelt képhez hasonlóan láthatjuk a biztosítás fokát és lejáratát idejét (illetve „Ship Uninsured” feliratot, ha nincs biztosításunk).



Mit tehetünk, hogy „tompítsuk” a fájdalmat? **Kössünk biztosítást a hajónkra!** Az állomásokon, ahol erre lehetőség van, az **Insurance** ez a szolgáltatás. Mindig válasszuk a legdrágább opciót, mert csak ebben az esetben lesz „kifizetődő”. Ne feledjük, hogy a biztosítás csak a hajókra vonatkozik, a felszerelésre, a rigekre és a rakományra NEM! A Faction és Tech2 hajók biztosítási kifizetése NEM áll arányban a hajó piaci értékével, lehetőség szerint ne veszítsük el őket. ☺ Hasonlóan fontos, hogy a biztosítás „elévül” 12 hét után, és újra kell kötni! Valamint, a hajó összecsomagolásakor (repackage), vagy másnak átadásakor érvényét veszti! **Fontos tudni azt is, hogy ha a CONCORD lő ki, NEM kapod meg a biztosításért járó összeget!**



Ha a céged részére biztosítod a hajót, contracton és trade-en sem kopik el a biztosítás. Ha a magad számára biztosítasz egy hajót és alólad lövik ki (önmegsemmisítés is számít!), akkor te kapod meg a pénzt. Ha cégesre biztosítod, (ehhez céghangár kell, és) csak céges személy alól elvesztve jár a biztosítási pénz. Arra érdemes figyelni, hogy a hajóbiztosítással nem lehet a „semmiből” pénzt csinálni. Általában a hajó és a biztosítás összege (együtt) magasabb a piaci árnál, egyszerűen nem éri meg erre számítani. A képen látható „Cost”-ot kell befizetned a biztosítás megkötésekor, és a „Payout”-nál szereplő összeget kapod, a hajó elvesztésekor.

A Tárgyak „Szingtje”



Mielőtt nagyon belemennénk, hogy mit mivel és hogyan, fontos, hogy tudd: mitől lesz az egyik felszerelés jobb, mint a másik? Persze a fegyver nagyobb sebez, gyorsabban lő, vagy kevesebb energiát fogyaszt, esetleg több lőszer fér a tárbá. De ezeket az infókat leellenőrizgetni, főleg ha van tíz fajta ágyú, eléggé körülményes lehet. Könnyű felismerni a T2-es, fejlettebb eszközöket, a bal felső sarokban található sárga kis háromszögről, és benne a római kettes számról, de mi a helyzet a tucatnyi „nevesített” felszereléssel? Bonyolult lehet, főleg egy kezdő számára.

Szerencsére a készítő is így látták, és bevezettek egy „osztályozási rendszert”: ez a Meta Group, és a Meta Level. Segít megállapítani, hogy az adott modulok közül (szigorúan csak az azonos típust nézve), melyik a jobb.

Ennek megállapításához:

SHIELD BOOSTER: INFORMATION				
CALDARI NAVY LARGE SHIELD BOOSTER				
DESCRIPTION	ATTRIBUTE	FITTING	PREREQUISITE	VARIATION
VOLUME	25.0 m3			
SHIELD BONUS	240 HP			
TECH LEVEL	Level 1			
ACTIVATION COST	160 GJ			
STRUCTURE HITPOINTS	40 HP			
OVERLOAD SHIELD BOOST BONUS	10 %			
REQUIRED THERMODYNAMICS LEVEL	Level 1			
ACTIVATION TIME / DURATION	3.20 s			
META LEVEL	Level 9			
HEAT DAMAGE	1.1 HP			
OVERLOAD DURATION BONUS	-15 %			

- Kattints a jobb gombbal a modulon, és válaszd a „Show Info”-t vagy kattints a kis kék i betűre a neve mellett. Itt válaszd az „Attributes” fület. Itt láthatod a „Meta Level” résznél, hogy az adott modul mennyire „fejlett”.
- Amennyiben a tárgyak nevét nézed, sok esetben látható egy új fajta elnevezési rendszer amely a Meta level-nek megfelelően osztályozza a különböző tárgyakat:
 - o Meta Level 0: Nincs előneve, ez az úgy nevezett Tech I-es modul
 - o Meta Level 1: **Upgraded**
 - o Meta Level 2: **Limited**
 - o Meta Level 3: **Experimental**
 - o Meta Level 4: **Prototype**
 - o Meta Level 5: Nincs előneve, speciális ikonja van, ez az úgy nevezett Tech II-es modul

Meta Group és Meta Level



A Meta Group, tulajdonképpen egy „besorolása” a felszerelésnek, ebből lehet tudni, honnan, hogyan lehet hozzájutni. Gyártani kizárólag a Tech 1 (T1– Meta 0), Tech 2 (T2 – Meta 5) és a Storyline (Storyline – Meta 6) modulokat lehet (és természetesen a Tech 3 (T3) hajókat). Ezek a felszerelések megvásárolhatóak a Marketen és contracton is.

Minden, ami más osztályba tartozik, csak „találni” (Faction és/vagy Officer NPC-k kilövésével vagy DED komplexek kipucolásával) vagy más játékosoktól megvásárolni lehet.

Lássuk hát, mik ezek a Meta Group-ok:

- **Civilian:** A felszerelések „legalja”, nincs komoly Skillkövetelménye (szinte semmi sem kell hozzá), de ennek megfelelően a tudása is szinte a nullával egyenlő, ERŐSEN javasolt mellőzni a használatukat. A Market-en vásárolható.
- **Tech 1 (T1):** Ezek azok a felszerelések, amiket (valószínűleg) leginkább használni fogsz. Az alapmodellektől a „nevesített” változatokig, ide tartozik minden 0-tól 4-ig terjedő Meta Level-lel rendelkező modul. A meta 0, az alapmodell, a meta 4 pedig a legjobb nevesített változat. A Market-en (is) vásárolható.
- **Storyline:** Azok a felszerelések tartoznak ide, amiket különböző küldetésekkkel lehet megszerezni (vagy a gyártásukhoz szükséges tervrajzokat). Általában jobbak, mint a meta 4-es felszerelések (olyan is akad, ami még a T2-nél is jobb), de a nehézkes beszerezhetőségük miatt nem túl „költséghatékonyak”. Meta 6 lehet a jelölésük.
- **Tech 2 (T2):** A fejlettebb felszerelések, hasznos tulajdonság, hogy játékosok tudják gyártani (ezáltal „könnyű” hozzájutni), a nagyobb hatékonyságért cserébe viszont, sokkal több Skill kell a használatukhoz, mint a többi modul esetében. A Market-en (is) vásárolható. Jelölése Meta 5.

TYPE	NAME	META GROUP
	Large Shield Booster I	Tech I
	Large Converge I Deflection Catalyzer	Tech I
	Large Neutron Saturation Injector I	Tech I
	Large Clarity Ward Booster I	Tech I
	Large C5-L Emergency Shield Overload I	Tech I
	Large Shield Booster II	Tech II
	Large 'Outlaw' Shield Booster	Storyline
	Domination Large Shield Booster	Faction
	Republic Fleet Large Shield Booster	Faction
	Caldari Navy Large Shield Booster	Faction
	Dread Guristas Large Shield Booster	Faction
	Gist C-Type Large Shield Booster	Deadspace
	Kaikka's Modified Large Shield Booster	Officer
	Pith C-Type Large Shield Booster	Deadspace
	Gist B-Type Large Shield Booster	Deadspace
	Hakim's Modified Large Shield Booster	Officer
	Pith B-Type Large Shield Booster	Deadspace
	Thon's Modified Large Shield Booster	Officer
	Gist A-Type Large Shield Booster	Deadspace
	Pith A-Type Large Shield Booster	Deadspace
	Vepas' Modified Large Shield Booster	Officer
	Estamel's Modified Large Shield Booster	Officer
	Gist X-Type Large Shield Booster	Deadspace
	Pith X-Type Large Shield Booster	Deadspace
	Tobias' Modified Large Shield Booster	Officer

- **Faction:** A különböző „birodalmak által módosított” felszerelések, ezeket az LP-Store-ból lehet „kiváltani”, amihez a küldetések kapott LP-t (Loyalty Point) és a különböző Tag-ek (NPC-k által dobott „dögcédula”), valamint ISK lehet a szükséges fizetőeszköz. Hatékonyságuk a T2 felett áll, Skill igényük viszont alatta van. Ebből adódóan az áruk jóval magasabb. Meta szintjük 8 illetve 9.
- **Deadspace:** Vannak bizonyos komplexeknek nevezett helyek, ezek nehézségtől függően, (a gyengétől 1/10-es, a nehéz 10/10-es) „lakhelyei” npcknek, akik az alábbi jelölésű felszereléseket dobhatják. Ezek értéke már a pár milliótól, a milliárdos értékig terjedhet, Meta Level-jük pedig 10-14 közt van.
- **Officer:** A nevesített felszerelések legjobbjainak birtokosai, csak „rá kell beszélni őket”, hogy odaadják ☺. Meta level-jük 10-14-ig terjed, sok esetben mindenben megegyezik a hasonló jelölésű Deadspace itemekkel. Van, amikor nincs Deadspace megfelelője az adott felszerelésnek, és „csak” Officer változata létezik, ezeknek az értéke elérheti a sokmilliárdos ISK-et is. (Chelm’s Modified Cap Recharger: kb. 6-8 milliárd). A magas árat indokolja, hogy nagyon nehéz ilyen NPC spawnt találni, és van aki, évek alatt egyet sem lát.



Elmondható tehát: a magasabb Meta Levellel rendelkező felszerelés jobb is és leszámítva a T2-t drágább is. A fent látható táblázat minden modul esetén elérhető, aminek egynél több fajtája van (kivéve a civilian).

Összehasonlítani úgy tudod a felszereléseket/hajókat, hogy a Show Info lekérése után a „Variations” fülön, a Compare-ra kattintasz. A megnyíló ablakban a baloldalon válaszd ki, hogy mely tulajdonságaira vagy kíváncsi a felszerelésnek.

Az egyik legfontosabb jó tanács ezekkel a modulokkal kapcsolatban: **Csak és kizárólag olyan modulokkal szereld fel a hajód, aminek az elvesztését megengedheted magadnak.** Ne tégy fel mindent egy lapra, mert mi van ha megszakad az internetkapcsolatod, véletlenül low-secbe ugrasz, vagy suicide gankerek támadnak meg a küldetés közben?

Ott fogsz állni egy nagyon „szép” lossmaillal és pénz nélkül.

Tény: Felemelő érzés tisztán officer, best in game felszerelésekkel repülni. De sajnos ez nagyon magas kockázatot is jelent. Van amikor a felszerelések ára 10-100x-os (igen... sőt... a sima cap recharger pár tíz-ezer ISK, amíg a legjobb nevesített ára eléri a 4-8 MILLIÁRD ISK-t is!) viszont a cserében elérhető többlet csupán 20-30% sebességet jelent (nem 10 perc alatt végzel a küldetéssel, hanem 7-8).



Természetesen vannak kivételek, amikor elengedhetetlen a legjobb (vagy a közeli) modulok használata, de ez a legtöbb esetben csak a Supercapitalok és a Titán-ok esetében indokolt/kifizetődő.

Az Overview



Az EVE egyik, talán legfontosabb eleme (megannyi lehetőséget kínálva) amit valószínűleg a legtöbbet fogsz használni/nézni: Az Overview.

De, mi is az Overview?



Nem más, mint egy ablak a képernyő jobb szélén (igazából 3 ablak, de a legfelső rész, „csak” a kiadható parancsok ikonjait tartalmazza, az alsó pedig „csak” a drónoké, róluk majd később.) Legfőbb feladata az űrben, körülötted megtalálható dolgok listázása, rendezése. Beállíthatod, hogy mi, hogyan, milyen sorrendben jelenjen meg rajta, vagy, hogy egyáltalán megjelenjen-e.

Lehetőséged lesz beállítani, hogy mely tulajdonságok jelenjenek meg a listázott elemekről, és ezek mennyi helyet foglaljanak el a képernyőn. De, vigyázz ez meglehetősen kétélű fegyver! Ha túl keveset látsz, könnyen ráfázhatsz, ha pedig túl sokat akarsz megjeleníttetni, akkor az könnyen átláthatatlanná, és/vagy lagtengerré változtathatja a játékot! (LAG-nak nevezzük, amikor a kép „késik” a valósághoz képest, és nem azt látod, ami valójában történik). Fontos megtalálni az egyensúlyt a hasznos és a szükséges információk áradatában.

IC	DISTANCE	NAME	TYPE	VELOCITY
✖	5.993 m	Serpentis Flotilla Admi	Serpentis Flotilla Admiral	13 m/s
✖	7.060 m	Serpentis Chief Safeg	Serpentis Chief Safeguard	923 m/s
✖	13 km	Serpentis Flotilla Admi	Serpentis Flotilla Admiral	139 m/s
✖	16 km	Serpentis Flotilla Admi	Serpentis Flotilla Admiral	133 m/s
	25 km	Asteroid (Sharp Croki)	Sharp Crokite	
	25 km	Asteroid (Croki)	Croki	
	25 km	Asteroid (Sharp Croki)	Sharp Crokite	
	25 km	Asteroid (Sharp Croki)	Sharp Crokite	
	25 km	Asteroid (Croki)	Croki	
	25 km	Asteroid (Sharp Croki)	Sharp Crokite	
	25 km	Asteroid (Sharp Croki)	Sharp Crokite	
	26 km	Asteroid (Sharp Croki)	Sharp Crokite	
	26 km	Asteroid (Croki)	Croki	
	26 km	Asteroid (Triclinic Bis	Triclinic Bistot	
	26 km	Asteroid (Triclinic Bis	Triclinic Bistot	
	26 km	Asteroid (Croki)	Croki	
	26 km	Asteroid (Monoclinic	Monoclinic Bistot	
	27 km	Asteroid (Sharp Croki)	Sharp Crokite	
	27 km	Asteroid (Triclinic Bis	Triclinic Bistot	
	27 km	Asteroid (Sharp Croki)	Sharp Crokite	
	27 km	Asteroid (Sharp Croki)	Sharp Crokite	
	27 km	Asteroid (Sharp Croki)	Sharp Crokite	
	27 km	Asteroid (Monoclinic	Monoclinic Bistot	
	27 km	Asteroid (Triclinic Bis	Triclinic Bistot	
	27 km	Asteroid (Sharp Croki)	Sharp Crokite	
	27 km	Asteroid (Triclinic Bis	Triclinic Bistot	
	27 km	Asteroid (Triclinic Bis	Triclinic Bistot	
	28 km	Asteroid (Bistot)	Bistot	
	28 km	Asteroid (Sharp Croki)	Sharp Crokite	
	28 km	Asteroid (Sharp Croki)	Sharp Crokite	
	29 km	Asteroid (Sharp Croki)	Sharp Crokite	
	29 km	Asteroid (Sharp Croki)	Sharp Crokite	
▲	2.092.638	Territorial Claim Unit	Territorial Claim Unit	
▶	1.91 km	Starnato (G-UTM)	Starnato (Gallente, Custom)	

Az Overview „hatósugara”

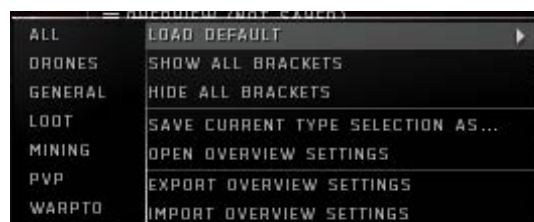


A hasznos távolság, amit lefed ez az információs lista, az adott gridre vonatkozik (ez általában 300-700km nagyságú terület). Illetve, ezeken felül a különböző „Celestial” dolgok is megjelennek rajta (kapuk, állomások, bolygók stb...). A kisebb dolgok, mint az NPC-k más játékosok hajói, roncsok, kannák, aszteroidák csak a griden belül látszanak, míg a nagyobbak minden esetben, bárhol is legyenek az adott rendszeren belül.

A Beállítások Menü



A beállítási lehetőségek elő hozatalához, nem kell mást tenned, mint hogy jobb gombbal kattintasz az Overview bal felső sarkában található kis fehér háromszögre, itt megnyílik a jobb oldalon látható menü.



Az első szakaszban találhatóak az esetlegesen már elkészített beállítás-sémák, amiket korábban elmentettél.

A második szakasz egyetlen eleme, az alapbeállításokat tartalmazó „Load Default”.

Minden beállítás, csak az adott fülre érvényes beállításokat tartalmazza, így lehetőség van több fül beállítására is, mindegyiken más és más megjelenítendő elemekkel. Ezek közt egy gombnyomással válthatsz át, hogy mindig a helyzetnek leginkább megfelelőt lásd.

A harmadik szakaszban törölheted az elmentett beállítás-sémákat, be- illetve kikapcsolhatod a megjelenítendő „bracketteket”(ezek nem mások, mint a különböző úrbéli elemek kis ikonjai (hajók, planéták stb...)).

A negyedik szakasz lehetővé teszi, hogy elmentsd a jelenleg használt beállításaid és/vagy megnyisd a részletes beállítások menüt. (Erről részletesebben a következő oldalakon olvashatsz.)

Végül, de nem utolsó sorban, a két „megmaradt” menüpont ad lehetőséget, hogy beállításainkat elmentsük (Export) és/vagy visszatöltsük (Import) a játékon kívülre/ről. Hasznos lehet, ha újratelepítjük a játékot, vagy csak egyszerűen biztonságban szeretnénk tudni a beállításainkat.

Az Overview Settings, Avagy a lényeg, ami a lényeg



A lehetőségek tárháza látszólag végtelen, és ennek megfelelően egy apró „elállítás is” játszhatatlanná teheti a játékot, mert vagy túl kevés információknak lesz, vagy pedig túl sok, és lagolni fogunk/nem látunk semmit sem az Overview miatt.

Mi lehet akkor a megoldás? A válasz egyszerű: az adott tevékenységhez hozzárendelünk egy-egy beállítás-készletet. A gyakorlatban pont fordítva fogjuk megtenni: beállítjuk, hogy mit akarunk látni pvp/bányászat/agentezés/stb.. közben és elmentjük, így bármikor visszatölthetjük, és akár külön tab-on szerepeltetve egy gombnyomással át is válthatunk közöttük.

A „Filters” fül

A „Types” almenü



Itt adhatjuk meg, hogy mely típusú tárgyak jelenjenek meg, legyen az aszteroida, drón, hajó vagy akár npc.

A legtöbb esetben nyugodtan ki lehet venni a birodalmak és a CONCORD hajóit (nem a missionban szereplőket!).

Illetve, ha nem akarunk bányászni, akár az összes aszteroida is eltávolításra kerülhet. Ha bármit változtatunk itt, akkor „Not saved” néven fog szerepelni, mindaddig, amíg el nem mentjük. Az itt látható menüpontok alatt az alábbi lehetőségek szerepelnek:



Asteroid: Minden olyan „űrkövet” megjelenít, ami bányászatra alkalmas. Elsősorban bányászok számára hasznos. ;-)

Celestial: Azok a „nagyobb, jelentősebb” testek a rendszerben, amik önálló entitásként szerepelnek, mint pl.: Csillagok (Stars), Bolygók (Planets), Holdak (Moons), Kapuk (Gates), Bólyák (Beacons) és természetesen az aszteroidaövek (Belts). Egyetlen kivétel van, ez pedig az állomások (Stations), „ők” külön „saját” menüpontot kaptak.

Charge: Minden megjelenítésre alkalmas „lövedék” mint pl., a Bombák, hogy láthasd, merre vannak, és így talán lesz lehetőséged kitérni az útjukból, még mielőtt...

Deployable: Az egyetlen jelenlegi „Lakója” ennek az al-menünek, a „Mobile Warp Disruptor”, „közkedvelt” nevén a „bubi”.

Drone: Minden, a játékosok (!) által irányított (vagy elhagyott ☺) drón, itt jeleníthető meg, hasznos lehet, ha látni akarsz őket, hogy ne legyenek a smartbombod áldozatai, vagy éppen az a célod hogy az ellenség drónjait becélold!

Entity: Minden olyan dolog, ami a „Celestialból kimaradt”, mint pl.: Billboard, Sentry Gun, de ide tartoznak a Missionok NPC-i is. Egyszóval küldetések során érdemes ez utóbbiakat bekapcsolni/bekapcsolva hagyni. Kalóznak hasznos lehet látni a Sentry gunokat is. ☺

NPC: Minden NPC számára fenntartott hely, beleértve a baráti és ellenséges erőket is, emiatt van némi átfedés az Entity kategóriával.

Ship: Kizárólag a játékosok által irányított hajók szerepelnek ebben a menüben, ha a szükség úgy hozza, kikapcsolhatod a kis vagy éppen a nagy hajók megjelenítését, mindazonáltal, ritkán van erre szükség.

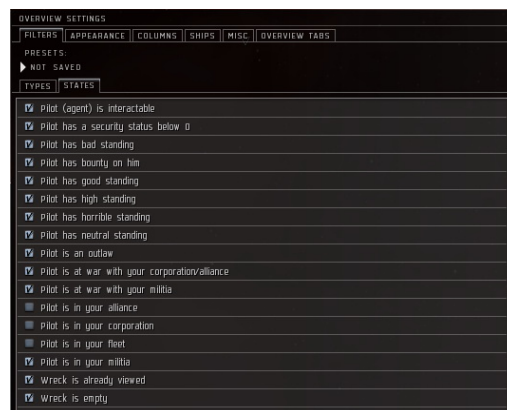
Station: „Meglepő módon”, a nevéhez méltón a rendszerben található állomások megjelenítése állítható be itt.

Structure: A játékosok által „birtokolt” űrbéli objektumok gyűjtőhelye.

A „States” almenü



Itt állíthatod be, hogy az overviewen láthatóak legyenek-e a különböző elemek. Egyfajta szűrőként funkcionál, pl. nagyon hasznos lehet, ha egy flottában nem akarsz látni a társakat, így sokkal kevesebb „felesleges infó kerül megjelenítésre”, vagy, mert nem akarsz rossz célpontot választani. De hasznos lehet akkor is, ha begyűjtöd a roncsok tartalmát, és nem akarsz látni a már leellenőrzötteket is szerepeljenek a listán. De természetesen lehetőséged van a megfelelő sec. status alapján is „kizárni” bárkit a listáról.



Az „Appearance” fül

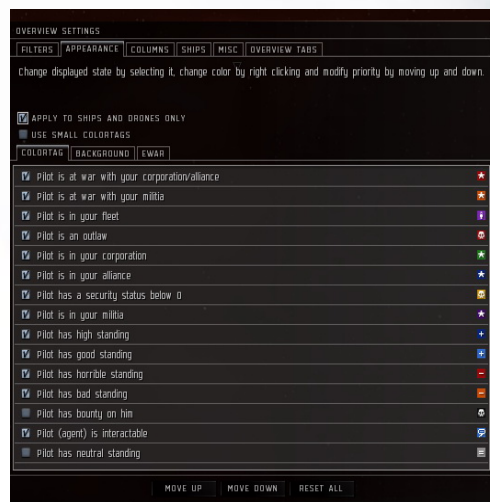
Itt tudod beállítani, hogy a megjelenítendő elemek hogyan nézzenek ki.

A „Colortag” almenü



A legelső beállítási lehetőség: kiválaszthatjuk, hogy az adott bracketten és overviewen szerepeljen-e az adott jel, és azt is, hogy nézzen ki.

Ezeket a beállításokat akár meg is változtathatjuk, ha jobb gombbal rákattintunk. Természetesen van lehetőség megváltoztatni a prioritást is, úgy hogy az adott elemet le, illetve felfelé mozgadjuk a listán.



Például: nem mindegy hogy az adott player, ally-társ-e és ekkor nem számít a sec statusa 😊). De nagyon fontos lehet látni, hogy az adott játékos „kék-e” neked és a corpodnak, hiába is van neki „bármilyen” sec statusa. Nem mellesleg, átállíthatod, hogy csak „pici” jelként szerepeljen ez az infó, hasznos lehet bizonyos felbontások használata esetén (na meg, ha kicsi, nem takar el annyit a képből 😊).

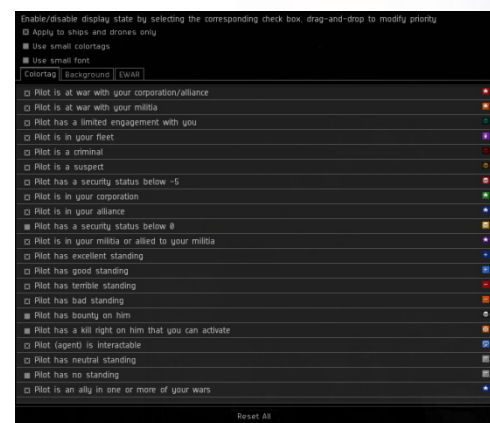
A „Background” almenü



Hasonlóan a „Colortag”-hoz itt is a megjelenését módosíthatjuk az adott dolognak, de itt az elemek háttérére fog vonatkozni minden beállítás. Itt is

megváltoztathatjuk a színeket, a prioritást, de még azt is megadhatjuk, hogy villogjon-e az adott háttér. Természetesen ezek a beállítások nem módosítják a chat-lista beállításait (a kis ikonok, a colortags-ek viszont igen!)

A Colortag és az Appearance beállítások kombinálásával elég jól be lehet állítani, hogy minden szükséges információt megfelelően láthassunk. Ne feledjük, a sikeresség egyik alapvető titka hogy „lássunk megfelelően”. Legyen az barát vagy ellenség, fontos, hogy tudjunk róla. 😊

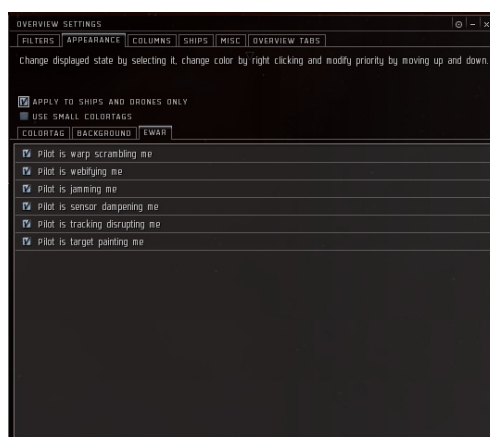


Az „EWAR” almenü



Ebben az al-menüben megadhatjuk, hogy az adott Electronic Warfare modul-nak a hatásáról (leszámítva hogy tényleg hat rajtunk 😊) vizuálisan

is értesüljünk-e. Személyes javaslat, hagyjuk őket bekapcsolva, nagyon hasznos PVP és PVE esetén is.



A „Columns” fül



Az egyik legfontosabb beállítási lehetőségeket tartalmazó rész, itt adhatjuk meg, hogy a már korábban beállított dolgokról milyen információkat szeretnénk tudni. Ezáltal könnyebben tájékozódhatunk a minket körülvevő dolgok: típusáról, távolságáról, sebességéről stb...

Icon: Itt találhatóak meg az objektumok ikonjai, ezek jelennek meg, ha a „Brackettek” be vannak kapcsolva és megegyeznek az overviewen láthatóakkal. (A részletes „jelmagyarázatot” megtalálod az Overview rész végén.)

Distance: Azt mutatja meg, hogy milyen távol vagy a célobjektumtól. Ez általában a „virtuális” szélét jelöli az adott dolognak, ne lepődj meg, ha egy állomásnál még 10km-t is tudsz közelebb menni, pedig 0-t ír.

Name: Az adott objektum „teljes neve”. A kapuk neve: „Stargate (<ahova vezet>)”. Ha pedig egy állomásról van: Brutor Tribe Bureau – Moon 8 – Rens VII (Állomásnév – Hold – Bolygó) lesz a „formula”.

Type: Igazából, „csak” más játékosok hajóinak felismeréséhez ad nagy segítséget. (Rifter, Tempest, Brutix, Avatar, stb.)

Tag: Azokat az információkat jeleníti meg, amiket a „Ships” fülön beállítasz (a következő részben részletesebben olvashatsz róla).

Corp, Alliance, Faction és Militia: Megjeleníthető a célpont hovatartozása, ami nem minden esetben túl hasznos, hiszen akár a „Tag” használatával is el lehet érni ugyanezt.

Size: Haszna „csak” akkor van, ha az adott „méretnek megfelelő” célpontot keressük (frigatte méret, BC méret, stb...).

Velocity: Az objektum „relatív sebességét” adja meg, igazán csak akkor hasznos, ha „rá akarunk tapadni” és fel akarjuk venni a sebességét.

Radial Velocity, Transversal Velocity és Angular Velocity: A célpont hozzád viszonyított mozgását mutatja meg, félretéve a bonyolult matematikai egyenleteket ☹, röviden a lényeg: ha ezek az értékek alacsonyak, nagyobb esélyed van ágyúkkal eltalálni a célpontot. Tehát, ha az Angular velocity alacsonyabb, mint a fegyvered trackingje (és Optimal rangen belül van), akkor jó eséllyel eltalálsz a célpontot. Természetesen, itt is igaz, hogy a kiválasztott tételeket fel- illetve lefelé mozgatod, meghatározhatod a balról jobbra történő sorrendjüket is az overviewen.

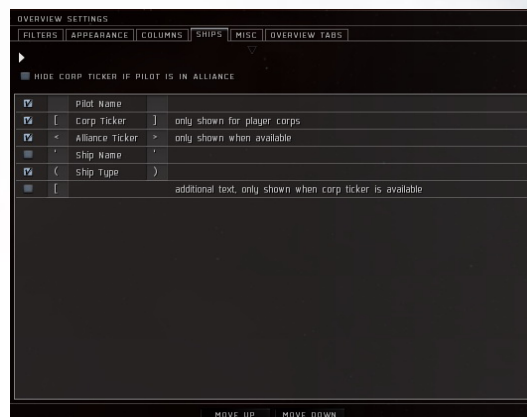


A „Ships” fül



Itt adhatod meg, hogy a célpont hajóra vonatkozóan milyen adatok jelenjenek meg:

- **Player's name:** A pilóta neve
- **Corp és/vagy Alliance Ticker:** A corp és/vagy Alliance nevének rövidített verziója
- **Ship Name:** A célpont hajójának a neve
- **Ship Type:** A célpont hajójának típusa
- **„Egyéb”:** Csak akkor jelenik meg, ha „Corp Ticker” be van kapcsolva



A kiválasztott tételeket fel- illetve lefelé mozgathatod, ezzel meghatározva a balról jobbra történő sorrendjüket

A „Misc” fül

Bekapcsolhatod, hogy a „broadcast üzenetek” megjelenjenek-e az Overview ablak tetején. Kiváltképp hasznos, hogy ha pajzzsal és/vagy páncéllal kell töltened a csapattársaidat.

Természetesen az összes eddigi beállítást visszaállíthatod alaphelyzetbe, resetelheted őket.



Az „Overview Tabs” fül

Nagyon hasznos része ez a fül az eddigieknek, hiszen itt megadhatod az Overview tetején füleket, és az azokhoz tartozó Overview és bracket beállítást, így akár egyetlen gombnyomással „véresszájú pvp-s” beállításokat alkalmazhatsz a békés „fillérb**** kerbír” helyett. Ahogy a helyzet megkívánja. Természetesen lehetőség van arra is, hogy beállítsd magadnak külön a lootoló, salvagelő, és a különböző bányászó beállításokat is.

Hogy gondoljunk a PVP beállításúakra is, meg lehet oldani, hogy support és támadó jellegű fül-beállítások legyenek „kéznél”.



Az Overviewen megjelenő elemek ikonjai, Avagy a Jelmagyarázat



Az alábbi táblázatban, láthatjuk, hogy melyik jel micsoda. A lista nem teljes és azt hiszem nagyon nincs mit magyarázni sem rajta ☺ Nagyon fontos, hogy még a játék elején megismerkedj ezekkel a beállításokkal, hiszen ezen múlik, hogy tudsz-e majd tájékozódni.

Kísérletezz nyugodtan, ha elrontod bármikor visszaállítható az alapállapot.

Jel	Típusa	Jel	Típusa
	Frigate, Shuttle, Destroyer		Cruiser, Battlecruiser
	Industrial		Battleship
	Fighter		Drón
	Bomba		Pod
Konténer			Teli wreck (roncs)
	Fehér: A tiéd vagy a fleet / corp társadé		Üres wreck
	Kék: Szabad préda		
	Sárga: Más valakié		
	Sentry Gun, POS Turret Battery		Jelzőbólya (Cyno, mission, event, stb...)
	Large Collidable Object Általában valami építmény		Rendszeren belüli ugrókapu (Acceleration Gate)
Sempleges NPC		Agresszív NPC	
	Frigate, Shuttle, Destroyer		Frigate, Shuttle, Destroyer
	Cruiser, Battlecruiser		Cruiser, Battlecruiser
	Battleship		Battleship
	POS Torony		Laboratory Array
	Anchorolt POS modul		Cynosural Field Generator
	Moon Harvester		Ship Maintenance Array
	Reactor Array		POS Missile Battery
	POS Shield / Sensor / EWAR Array		Energy Neutralizer Battery
	Bookmark		Csillag
	Bolygó		Hold
	Wormhole		Asteroid field / Belt
	Csillagkapu		Állomás



Fontos, hogy ha kész vagy, vagy legalábbis úgy érzed, hogy megtaláltad a tökéletes beállítást, mindig mentsd el az előre meghatározott beállítások közé. Személyes jó tanács: exportáld is ezeket az adatokat, lehetőség szerint a „Default” Eve könyvtárból mentsd el valahova, amit a game és/vagy egy Windows újratelepítés békén hagy.☺

A Cég



Mi is a cég? Nem más, mint a játékosok egy csoportja, aki úgy döntött, hogy együtt játszik, akár hosszabb akár csak egy rövidebb ideig. Természetesen, vannak 1 fős cégek is, de javaslok, ha teheted, keress megfelelő társaságot, szinte biztos, hogy jobban jársz, ha „öregebb” karakterek/játékosok segítenek akár anyagilag, akár „csak” tanácsokkal.

Csatlakozás egy Céghez



Hogy miért csatlakozz inkább egy céghez? Miért nem jó a sok 1 fős megoldás? Egyrészt a csapatmunka, az egymást megsegítő csapattagok léte és a különböző játékbeli lehetőségek is csak így érhetőek el, pl.: a saját céges chat, a közös hangár, a POS (Player Owned Structure) használata és nem utolsósorban azonnal láthatod, hogy be van-e jelentkezve a „barátod”, akire az adott esetben szükséged lehet.

Ahhoz, hogy csatlakozhass, keresd meg az adott cég Office-át vagy HQ-ját. Ezt úgy tudod megtenni, hogy egy már tag infóján, a cég nevére kattintasz, vagy az oldalt találhatod „People and Places”-t megnyitva, rákeresel az adott cégre (ne feledd átállítani a legördülő menüben „Corporation”-ra a szűrőt).

Nézd meg, hogy hol vannak irodák vagy a központ (a céginfó oldalon az Offices menüben), menj el oda.

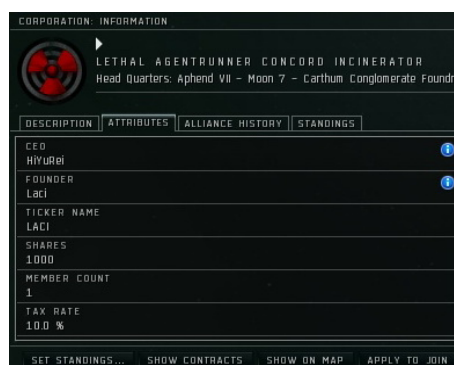
Az állomáson válts át a jobb oldalon az „Offices fülre”. Miután megtaláltad a keresett céget, nyomj rá az „Apply to join” gombra, és pár szóban mutatkozz be, hogy ki vagy és miért szeretnél a céghez csatlakozni.

Lehetőséged van csatlakozni az adott céghez úgy is, hogy ha kikerested a céget és az infó ablakában az „Attributes” fülön rákattintasz az „Apply to Join” gombra (Jobb oldalt alul).

A kép csak illusztráció! Ez a cég nem toboroz, és nem vesz fel tagokat! →

Ne feledjük el, hogy a CCP „jóvóltából”, minden (nem Militia) NPC cégtag, 11% adót fizet!

A cégek felvételi feltételeit, szabályait és hogy vesznek-e éppen fel tagokat (magyar cégek esetén) a <http://www.eve-online.hu/modules.php?name=Forums&file=viewforum&f=5> oldalon találod meg.



Egy Cég Megalapítása



A céget megalapítani, a szélén található „Corporation ikon” megnyomása után, a Create New Corporation kiválasztásával, és az adatok kitöltésével tudsz.

A cég megalapításához:

- Alkosd meg a cég logóját
- Add meg a Cég nevét.
- A cég „tickerét” (egyfajta rövidített jelölés)
- Az adó mértékét
- Ha van, a cég honlapját
- És egy rövid leírást a cégről (Description)
- Nyomd meg a „Submit” gombot

Skillek tekintetében nem túl sok a követelmény, csupán a Corporation Management (+10 tag / szint. Szüksége(tek)d lesz egy főhadiszállásra (Corp HQ), amit egy állomáson tud a CEO (a Cég Főnöke) létrehozni a „Move HQ Here” gombbal.

Az adott állomáson a „Rent Office” gombbal irodát is lehet bérelni, ami hasznos lehet pl.: a toborzáshoz, az új tagok felvételéhez. Jelentkeznie természetesen a HQ-n is lehet az új tagoknak.



Fontos hogy figyelj, mennyi az adott helyen a hangárbérlés, ha azt is szeretnél, mert minél felkapottabb egy hely, annál drágább lesz (ilyenek pl.: a kereskedelmi „kikötők” pl.: Jita, vagy Amarr, és a felkapott Agentező helyek.) Ha túl magas a bérleti díj, keress az adott rendszerben másik állomást, vagy 1-2 ugráson belül nézz szét, hidd el, megéri 40millió ISK helyett havi 100ezret fizetni. ☺

Alapesetben 1,5 millió ISK elég a cégalapításhoz. De ismételten javaslom, érdemes keresni, mielőtt saját vállalatot alapítasz. Együtt könnyebb!

A Cég Elhagyása



Ha arra kerülne sor, akár el is hagyhatod a céget amiben vagy, csak „le kell adnod” a kapott jogokat, és megvárnod a 24 órás türelmi időt. (Jobb gomb a karaktereden, Quit Corporation – Remove All Roles...) Ha nem voltak jogaid, természetesen nem kell várnod, azonnal kiléphetsz. (Quit Corporation – Confirm Quit...)



Illetve, nem feltétlen kell kilépned, közvetlen is csatlakozhatsz egy másik céghez a türelmi idő letelte után. Ha mégis kilépsz, egy NPC cég tagja leszel, természetesen a saját fajod frakciójában.

Jogok és Titulusok kiosztása



A corpok (cégek) alappillére a különböző jogok és kinevezések használata, na meg a bizalom. Bizalom, de milyen szintig? Volt már rá példa a világtörténelemben, hogy a bizalommal visszaéltek, és ez az adott cég többi tagjának súlyos veszteségét jelentette. Amikor egy tag csatlakozik és megfelelően vannak a titulusok beállítva, sokkal könnyebben kaphat (minimális) jogokat, mintha „akkor kell” átbogarászni egy tucat jogot, hogy mit is kapjon.

Működése egyszerű: a cég vezetője (CEO) meghatározza az adott titulushoz tartozó jogokat (és el is nevezi azokat), így az új tag, amint megkapja a titulust, a hozzátartozó jogok azonnal elérhetővé válnak számára. Egyszerűbbnek tűnhet csak a jogokat kiosztani, de hidd el, a 10. belépő tag után nagy káoszt fog okozni. Az adott titulusok mellé, természetesen, egyedileg is lehet jogokat adni.

A céges Jogok és lehetőségek tárháza



A jogok, amiket adhatunk a tagoknak, a cég működéséhez elengedhetetlenek, és megfelelő beállítások esetén, nagyon jól működő felállást eredményez(het). Két fajta jog létezik, ezek: Normal és a Grantable (adható).

A **Normal** jog, ami „alanyi jogon jár”, a tagok kapják.

Az adható jogok (**Grantable**) pedig azok a jogok amik, „továbbadhatóak”, azaz az adott cégtag mást is felruházhat vele.

Az alábbi jogok adhatóak / érhetőek el:

ACCOUNTANT

Az Accountant joggal rendelkező tag rálátással rendelkezik a cég üzleti, anyagi ügyeire, látja az esetleges (bérleti) számlákat, és akár ki is tudja őket fizetni (feltéve hogy a cég rendelkezik a szükséges összeggel). Természetesen azt is láthatja, hogy ki és mennyivel tartozik a cégnek. A cég tulajdonaival is rendelkezhet, eladhat a Corp hangárból és vásárolhat a Corp hangárba. Egy céges pénzből vásárolt dolog először a vételi állomáson lévő "Deliveries" fül alá kerül, ahonnan csak az Accountant jogkörrel rendelkező tagok vehetnek ki. A Deliveries -be normál módon nem lehet tárgyat bemozgatni, ez amolyan "átmeneti postafiók".

ACCOUNTING (DIVISIONAL)

Ez biztosítja azt a jogot, hogy a birtokló személy ne csak betegyen a cég számlájára, hanem ki is vegyen onnan.

AUDITOR

Láthatja a cég alkalmazottainak ki- és belépésének történetét.

CONFIG EQUIPMENT

Aki ezt birtokolja, Anchorolhat, Unanchorolhat, átnevezhet, és beállíthat a céghez tartozó konténereket.

CONFIG STARBASE EQUIPMENT

Aki ezt birtokolja, Anchorolhat, Unanchorolhat, átnevezhet, és beállíthat a céghez tartozó úrállomás modulokat (POS), be és ki is kapcsolhatja azokat.

DIRECTOR

A Directori jog ugyanazokat a célokat szolgálja, mint a cégvezetői, tud alkalmazni, és elbocsátani tagokat. Jogokat adhat, és vehet el, tulajdonképpen egy megbízott ügyvezető jogkörével rendelkezik. Nagyon hasznos lehet, főleg ha multinacionális a cég, és különböző időzónákbeli játékosok „munkáját kell” összehangolni, irányítani. Feltétlenül szükséges ezen posztok megléte és használata, hiszen a CEO nem mindig érhető el, de a cégnek akkor is megfelelően kell működnie, fennakadások nélkül. Fontos tudni: A Directori jogkör tartalmaz minden adható és Normal jogot! Azaz teljhatalommal ruházod fel a cég tekintetében, mindenhez hozzáférhet, láthatja és használhatja a cég javait, egyszóval „bármit” megtehet. **Csupán egyetlen dolgot nem tud megtenni, amit a CEO: Alliance-ba belépni.**

FACTORY MANAGER

Aki kinevezésre kerül erre a posztra, létrehozhat gyártási folyamatokat és kutatásokat indíthat el a cég által bérelt helyeken. Ezek a munkák a Corp hangárban levő anyagokból készülnek. Képes arra, hogy „kiürítse” ezeket a gyártási és kutatási helyeket, és ebből adódóan természetesen láthatja, milyen munkák zajlanak éppen.

JUNIOR ACCOUNTANT

Az Accountant „light” verziója, csak felügyelni tudja és láthatja ugyanazt, de módosítani nem képes. Mivel csak felügyelni tud, a Deliveries-t sem tudja kivenni.

PERSONNEL MANAGER

A „személyzetis”, felvehet és elbocsáthat tagokat.

RENT FACTORY

A gyártósorok bérléséért felelős személy, bérelhet és lemondhat bérleteket a cég számára.

RENT OFFICE

A cég irodáinak „karbantartásáért” felel, kibérelheti és visszamondhatja őket.

RENT RESEARCH FACILITY

A kutatási helyek felelőse, ő tudja kibérelni és lemondani a bérletet.

SECURITY OFFICER

A „biztonsági tiszt”, ő felel a Corp hangárhoz történő hozzáférési-jogok kiosztásáért, ő (is) képes a cég számára érkező javakat elhelyezni a „Deliveries-ből” a hangárakba. Ebből adódóan láthatja azok tartalmát, és felügyelheti a Deliveriesben levő javakat. Akár a cégtagok hangáraiba is elhelyezhet bármit. Fontos megjegyezni, hogy KIVENNI Ő SEM TUD, csak a hangár tulajdonosa.

STARBASE CARETAKER

A junior jogokkal rendelkező „Config Starbase”, ezzel a joggal, lehetővé válik, hogy láthassa azokat az egyébként „rejtett” folyamatokat, amik a POS-on zajlanak, (pl. a Processing Management fülön található információk, az üzemanyag tároló állapota, a fegyverek tárának állapota) de mivel csak rálátással rendelkezik, beavatkozni nem tud, sem kivenni ezekről a helyekről. Kivéve a silókat és a Production fülön történő változtatásokat.

STARBASE DEFENSE OPERATOR

Lehetővé teszi, hogy megfelelő Skillel (Starbase Defense Management) a POS-nál található fegyverzetet és EW (Electronic Warfare, pl. webberek) felszerelést kezelje.

STARBASE FUEL TECHNICIAN

Az üzemanyag-szállító, lehetővé teszi, hogy feltöltse a POS-t üzemanyaggal és figyelemmel kísérje annak szintjét, de kivenni és lekapcsolni NEM tud.

STATION MANAGER

Az állomásfőnök, ahogy a neve is sugallja, ő felel az állomáson történő bárminemű hozzáférésért, beleértve a dokkolási és gyártási jogokat is, illetve az adott állomáson elérhető összes funkciót. Meghatározhatja ezen szolgáltatások igénybevételének díjait is, illetve beállíthatja az állomás védelmi rendszereit.

Állomások és helyszínek jogainak beállítása

Ha vetünk egy pillantást a Role Management eszközeire, láthatjuk, hogy külön beállíthatjuk, hogy hol, milyen jogokkal rendelkezzenek, legyen szó a cégközpontról (CorpHQ) vagy a cég POSairól, esetleges állomásairól, vagy a különböző állomásokon található irodákról. Három módon jelölhetsz ki hangár hozzáférést a tagoknak:

- **Based at:** az adott állomáson, ahol a cég office-val rendelkezik
- **CorpHQ:** A cég „központi” hangára (Erősen javasolt csak a legmegbízhatóbb tagoknak megadni ezt a jogot.
- **Other:** Azok a helyek, ami sem a Base, sem a HQ-ba nem tartoznak bele.

Természetesen a megfelelő jogokkal rendelkező személyek, mint pl. a Security Officer, Accountant, és a Factory Manager, stb. képesek ezen „bázis alapú” meghatározás nélkül is ellátni feladataikat.

A Locational Roles, lehetővé teszi, hogy a tagok (megfelelő jogosultsággal) kivegyenek, és/vagy betegyenek a hangárakba dolgokat. Fontos azonban tudni, hogy ahhoz, hogy konténereket (pl. Giant Secure Container) tudjon kivenni az adott tag, rendelkeznie kell a Container Can Take jogosultsággal is. A Corporate Hangar Array (POS felszerelés), ami tulajdonképpen egy hangár az űrben, a „roles at other” hatálya alá esik. Így csak az erre felhatalmazott egyének képesek a tartalmához hozzáférni.

A Részvények



Minden cég az EVE világában egy RT-ként értelmezhető, és így ebben a formájában rendelkezik a megalapításakor 1000 részvénnel.

Ezt a számot a részvénytulajdonosok szavaz(tat)ásával lehet megnövelni.

Hogy, mire is jók ezek a részvények?

WALLET		
MY WALLET	CORPORATION WALLET	SETTINGS
BALANCE	ACTIVE WALLET DIVISION	
42.0 ISK	Master Wallet	
BILLS	JOURNAL	SHARES
OWNED BY CORP		WALLET DIVISIONS
SHAREHOLDERS		TRANSACTION
OWNER	CORPORATION	SHARES
Laci	Lethal Agentrunner Concord Incinerator	1,000

- Szavazati jogot ad a részvényesek körében (igazából, mint ha egy igazgatói tanács tagja lenne a tulajdonosa a részvényeknek)
- Osztalékot kap a tulajdonos, annak kiosztása esetén
- Többségi tulajdon (50%+1) vagy sikeres szavazás esetén leváltható a CEO (átvehető / átadható a jog).
- Akkor is lehet „vele” üzenetet küldeni a cégtag(ok)nak ha „véletlen” blokkolt(ak).

Tipp: Ha te magad alapítod a céget, érdemes a teljes vagy legalább a többségi (50%+1) részvény mennyiséget a saját számládra utalni, elkerülendő az esetleges cégelvesztéseket. Szabadon átruházhatóak a cég és a játékosok közt, oda-vissza, nem kell a játékosnak a cég tagjának lennie, hogy birtokolhasson részvényeket. A jelenlegi részvénytulajdonosok listáját és a „fogalomban levő” részvényeket a Corporation Wallet – Shares - Shareholders listában láthatod.





A FITTELÉS

2. FEJEZET

A DRÓNOK TÁMADÁSA

A SZÜKSÉGES ENERGIA

AZ ALAPOK

FITTING

Calibration
150.00 / 350.00

A FEGYVEREK ISMERETE

A FAJOK HAJÓI

TANKOLÁS

HERMALIOR'S ASHIMMU

[BROWSE](#) [SAVE](#) [STR P](#)

Capacitor



1,898 GJ / 403.3 s
 Δ -37.48 GJ/s (-318.3)
Depletes in 40S

Defence



7 hp/s



2910 hp
937 s



12974 hp



2906 hp



30929 hp effective

Targeting (8x)



19 points



130 m



Navigation



178 m/s



3.0 km/s



422 mm



8



13,760 t

EVE

INDUSTRIAL
FEKETE KÖNYV

ISK 2.0

Fit Me BaBy One More Time! avagy a Fittelés Művészete



Üdvözöllek a hajófelszerelő művészeti bajnokságon. Igen, művészet, hiszen ezen áll vagy bukik, hogy kint az űrben sikeres leszel-e. Természetesen, ahhoz hogy profi váljék belőled, ismerned kell a hajód, ismerned minden apró modulját és felszerelését. Az, hogy bele tudsz ülni, még nem jelenti azt, hogy jól tudod vezetni.



Hosszú évek tanulása és gyakorlata teszi a mezei gokart pilótát Schumaherré. A skill nem minden, igazság szerint semmit nem ér, ha nincs mivel, vagy nem tudod (ki)használni.

A Slotok



Minden hajó (kivéve a Shuttlékat és a (Jump)Freightereket) rendelkezik „slotokkal”. Ezek a helyek határozzák meg, hogy milyen modulokat és mennyit tudsz az adott hajóra feltenni. Négy fő csoportra oszlanak, ezek: High-, Med- Low- és Rig Slot.

Slot Típusok



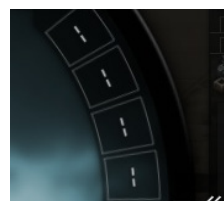
High Slot

Elsősorban a fegyverzet helye, de ide kerülnek a távjavító és az energia elszívást / semlegesítést lehetővé tevő modulok is.



Medium Slot

A Pajzs alapú tankoláshoz, a gyorsabb haladáshoz szükséges modulok és a fegyverek különböző tulajdonságait módosító felszerelések helye.



Low Slot

Elsősorban az páncél alapú tank „helye”, de ide kerülnek a hajó rakterére ható és a sebzést növelő modulok is.



Rig Slot




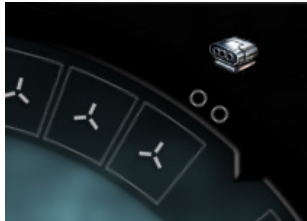
A rigek a hajó „implantjai” rengeteg féle bónusz és módosítás nyerhető a használatukkal. Ne feledjük el: a hajó összecsomagolásakor (Repackage) vagy a rig kivételekor a rig megsemmisül, illetve a hajó megsemmisülése esetén ez a „modul” nem kerül a lehetséges lootba.









A Felfüggesztési pontok (Hardpoints)



Minden (Hadi) hajónak szüksége van fegyverzetre. Ez lehet: Lövegtorony (Turret) vagy Rakétakilövő (Launcher). Ezeknek a fegyvereknek, helyre van szükségük, amire feltehetjük őket a hajókra. Nem elég, az ha csak High-slotunk van szabadon. Maximálisan annyi fegyvert tudunk elhelyezni, amennyi (Szabad) Hardpointunk van. Ezt kis, üres körökkel jelzi a fittelő ablakban az EVE. Ha az összes kis kör teli, nincs több szabad helyünk.




Felfüggesztési Pont	Használható
 Turret Hardpoint	<p>Minden egyes Torony elfoglal egyet a Lövegtorony felfüggesztési pontok közül, amint felszereljük a hajókra. A szabad helyek számát üres körök jelölik, ha ezek elfognak, hiába van még szabadon Highslot, tornyot már nem tudunk rá feltenni.</p> 
 Launcher Hardpoint	<p>Minden rakétavetőnek szüksége van egy Rakétavető Felfüggesztési pontra, ahhoz hogy a hajóra feltehessük. Természetesen itt is (hasonlóan a tornyokhoz) szükséges, hogy legyen legalább egy ilyenünk szabadon.</p> 




Rakterek (Cargo, Drone, Fuel, Corporate Hangar, Ship Main. Bay, Ore Hold)

Raktér Fajtája	Használható
 Cargo Bay	Minden hajónak van valamekkora raktere, amibe különböző dolgokat (nyersanyagok, lőszer, modul, összecsomagolt hajó stb...) tudunk betenni és így szállítani.
 Fuel Bay	Kizárólag a saját Jump drive-val rendelkező hajóknak van ilyen speciális, üzemanyag raktára.
 Fleet Hangar	Orca-n, Rorqual-on, Carrier-eken Supercarrier-eken található „közössé tehető” raktár, bármi tárolható benne.
 Ship Maint. Bay	Szintén Orca-n, Rorqual-on, Carrier-eken Supercarrier-eken található meg, de hajók összecsomagolás nélküli szállítására alkalmas.
 Ore Hold	Az ORE hajók (Venture, Barge-ok, Exhumer-ek, Orca és Rorqual) speciális érc szállító raktere, bármilyen finomítatlan ércet bele lehet rakni.
 Drone Bay	Az Eve világában, a hajók egy részének van ilyen speciális, kifejezetten a drónok szállítására / használatára kiképzett raktere, jellegéből adódóan, ide csak és kizárólag drónokat tudunk tenni.

A drónok, a hajó „hagyományos” rakterébe is kerülhetnek, de onnan nem tudjuk őket kiengedni vagy a drón raktérbe átmozgatni. Egyszerre maximálisan 5 drónt irányíthatsz (kivéve a Carrier-ek és Supercarrier-ek), de ennél lehet több is a Drone Bay-ben.

A drónok méreteik szerint lehetnek:

Típus	Méret
 Light Scout Drones	5m ³
 Medium Scout Drones	10m ³
 Heavy Attack Drones	25m ³

Típus	Méret
 Sentry Drones	25m ³
 Fighters	5000m ³
 Fighter Bombers	5000m ³

Legyünk Fittek, Mentsük, ami menthető!



Fontos lehet, hogy bizonyos fitteket, amit összeállítottunk, vagy összeállítottak „nekünk”, el tudjuk menteni, vissza tudjuk keresni, és akár használhassuk is. A dolog előnye, hogy ha már készen van, nem kell újra meg újra összerakosgatni és bármikor megoszthatjuk másokkal (hogy megmondják miben tévedtünk), vagy, hogy más is hasonló fittet használhasson.

Nem kell mást tennünk, mint megnyitni a „Fitting Window”-t, itt lehetőségünk lesz:



- **Kiválasztani**, hogy: személyes vagy céges „felhasználású” legyen-e az adott fitt.
- A „Fit” gombbal, ha minden felszerelés a hangárunkban van és a megfelelő hajó az aktív, felszerelhetjük a listának megfelelően, csupán egyetlen gombnyomással.
- A „Save” gomb használatával elmenthetjük az éppen aktuális összeállításunkat. A Personal / Corporation jelölő kiválasztásával megadhatjuk, hogy privát vagy céges listába akarjuk-e menteni.
- **Exportálhatjuk**, illetve **importálhatjuk** az adott fitteket. (Gyakorlatilag elmenthetjük / visszatölthetjük az Eve-n „kívülre”- „kívülről”.)
- Végül pedig (de nem utolsó sorban – bah... közhelyek... ☺), a „Delete”-t megnyomva eltávolíthatjuk a listánkról az adott összeállítást.



Lehetőségünk van, hogy megosszuk a játékon belüli chat ablakban, ehhez nem kell mást tennünk, mint a listából a kívánt fittet „fogd és húzd” módon a chat-ablakba tenni. (Bal gombbal rákattint, gomb lenyomva tart, ablakba behúz, bal gomb elenged.)

A CPU és a PowerGrid (PG)



Minden felszerelésnek szüksége van szabad CPU-ra és PG kapacitásra a hajón. Ha ez nincs elegendő, akkor sajnos nem tudjuk felfittelni/online állapotba tenni (nem tudjuk használni) az adott felszerelést.



A CPU

Ez jellemzi az adott hajó központi computerének számítási és vezérlési kapacitását, elméletileg.☺
Megnövelésére az alábbi módok kínálóznak:

Típusa	Neve	Hatása
Skill	Electronics	+5% CPU kapacitás skill szintenként
Modul	Co-Processor	Megnöveli a hajó CPU kapacitását
Implant	Zainou 'Gypsy' Electronics EE-6	Megnöveli a hajó CPU kapacitását
Rig	Processor Overclocking Unit	Megnöveli a hajó CPU kapacitását, de csökkenti a pajzs természetes regenerációját.







Ha kifogytunk a növelési lehetőségekből, érdemes a meglevő modulok CPU igényét csökkenteni valahogy. Ez történhet magasabb meta lvl-lel rendelkező modulok (kivéve a t2), vagy az alábbiakban látható módzatok használatával:

Típusa	Neve	Hatása
Skill	Electronics Upgrades	Szükséges skill a Signal Amplifier, Co-Processor és a Backup Sensor Array használatához. 5%-kal csökkenti a Sensor Upgradek CPU igényét.
Skill	Energy Grid Upgrades	Szükséges skill a Capacitor Battery és a Power Diagnostic Unit használatához. Szintenként 5%-kal csökkenti a CPU szükségletet azoknál a moduloknál, aminek a használatához kell ez a skill.
Skill	Weapon Upgrades	Szintenként 5%-kal csökkenti a fegyverek (Turret, Launcher, Smartbomb) CPU igényét.
Skill	Mining Upgrades	Szintenként 5%-kal csökkenti a Mining Upgradek (MLU és IHU) CPU-igényt növelő hatását.
Implant	Zainou 'Gnome' Launcher CPU Efficiency LE-6	Csökkenti a Launcherek CPU igényét.
Implant	Zainou 'Gnome' Weapon Upgrades WU-10	Csökkenti a Turretek CPU igényét.
Implant	Inherent Implants 'Highwall' Mining Upgrades MU-10	Csökkenti a Mining Upgradek (MLU és IHU) CPU-igényt növelő hatását.
Rig	Powergrid Subroutine Maximizer	Csökkenti a Power Upgradek CPU igényét
Rig	Algid Energy Administrations Unit	Csökkenti a lézerfegyverek CPU igényét, de megnöveli a PG szükségletüket.
Rig	Algid Hybrid Administrations Unit	Csökkenti a hybrid fegyverek CPU igényét, de megnöveli a PG szükségletüket.





A PowerGrid



A Powergrid nem más, mint a hajó elektromos rendszereinek a terhelhetősége (olyasmi, mint a lakásban a kismegszakító ☺). Ez Szabja meg, hogy mekkora PG-vel rendelkező felszereléseket fittelhetünk fel a hajónkra. Megnövelésére az alábbi módok kínálóznak:

Típusa	Neve	Hatása
 Skill	Engineering	+5% PG kapacitás skill szintenként.
 Modul	Power Diagnostic System	Megnöveli a hajó PG kapacitását (is).
 Modul	Reactor Control Unit	Nagyobb mértékben növeli meg a hajó PG kapacitását.
 Modul	Micro Auxiliary Power Core	Kis mértékben növeli meg a hajó PG kapacitását.
 Implant	Inherent Implants 'Squire' Engineering EG-6	Megnöveli a hajó PG kapacitását
 Rig	Ancillary Current Router	Megnöveli a hajó PG kapacitását

Ha kifogytunk a növelési lehetőségekből, érdemes a meglevő modulok PG igényét csökkenteni valahogy. Ez történhet magasabb meta lvi-lel rendelkező modulok (kivéve a t2), vagy az alábbiakban látható módok használatával:

Típusa	Neve	Hatása
 Skill	Shield Upgrades	Szükséges skill a shield upgrade-khez, pl.: shield extender és shield recharger. 5%-kal csökkenti a Shield Upgradek Powergrid igényét.
 Skill	Advanced Weapon Upgrades	Szintenként 2%-kal csökkenti a fegyverek (Turret, Launcher, Smartbomb) PG igényét.
 Implant	Zainou 'Gnome' Shield Upgrades SU-6	Csökkenti a Shield Upgradek PG igényét.
 Rig	Core Defence Charge Economizer	Csökkenti a Shield Upgradek PG igényét, de növeli a sig. radiust.

„1,21 Gigawatt energia szükséges a...”



Minden aktív modul, a warp drive és a pajzsok, de még a javító modulok működéséhez is elengedhetetlen az energia, avagy a Capacitor.

Azt, hogy a hajónk „energia-háztartása” rendben van-e, két dolog határozza meg: a cap maximum mennyisége és a visszatöltés sebessége valamint az aktivált modulok energia-fogyasztása. Ha növeljük a maximum kapacitást, de a visszatöltési idő nem változik, akkor is nő az „effektív” visszatöltési ráta. Természetesen, ha a visszatöltési időt csökkentjük, akkor is javul ez az érték. A cap nem egyenletesen tölt vissza, a legoptimálisabb visszatöltés kb. 30-35%-os capacitor töltöttségnél van, tehát ekkor kapod időegység alatt a legtöbb energiát.



A Capacitor maximum kapacitását növelő dolgok:

Típusa	Neve	Hatása:
Skill	Energy Management	+5% a hajó maximum capacitor mennyiségéhez
Modul	Capacitor Battery	A modul méretétől függően fix mértékben növeli a hajó maximum capacitorát és egy minimális védelmet is ad a Nosferatuk és a Neutralizerek ellen
Rig	Semiconductor Memory Cell	+15% (Tech I) illetve +20%-kal (Tech II) növeli a maximum cap-ot
Implant	Inherent Implants 'Squire' Energy Management EM-8	Az Energy management skillnek megfelelő hatása van, a maximum cap mennyiséget növeli

A Capacitor visszatöltési idejét csökkentő dolgok:

Típusa	Neve	Hatása:
Skill	Energy System Operation	5%-kal csökkenti a capacitor visszatöltési idejét
Modul	Cap Recharger	A capacitor visszatöltés sebességét növeli
Modul	Capacitor Power Relay	A capacitor visszatöltés sebességét növeli, de csökkenti a shield boosterek hatásfokát! Aktív Shield Tank használóknak Szigorúan TILOS!
Modul	Capacitor Flux Coil	Csökkenti a capacitor maximum mennyiségét, de növeli a visszatöltés mértékét.
Modul	Power Diagnostic System	Többek között, növeli a Capacitor maximum mennyiségét, és a visszatöltési rátára is jótékony hatással van.
Rig	Capacitor Control Circuit	+15% (Tech I) illetve +20%-kal (Tech II) növeli a cap visszatöltési sebességét.
Implant	Inherent Implants 'Squire' Energy Systems Operation EO-6	Az Energy System Operation skillnek megfelelő hatása van, a cap visszatöltés sebességét növeli



A capacitor „egyensúlyban van” (cap stab), ha a bekapcsolt modulok által fogyasztott energia kevesebb vagy ugyanannyi, mint a termelt energia. Ezt a fitting menüben le is tudjuk ellenőrizni, ha azt látjuk, hogy „Stable” nincs semmi gond, sőt ha nagyon sokkal van az érték 30% felett (a körcikk jelzi), akkor a cap modulok helyett „hasznosabb” modulokat is feltehetünk (feltéve hogy az ellen nem szívja el). Ha pedig nem stabil, láthatjuk, hogy folyamatos modulhasználat mellett mennyi ideig tart ki.

Capacitor



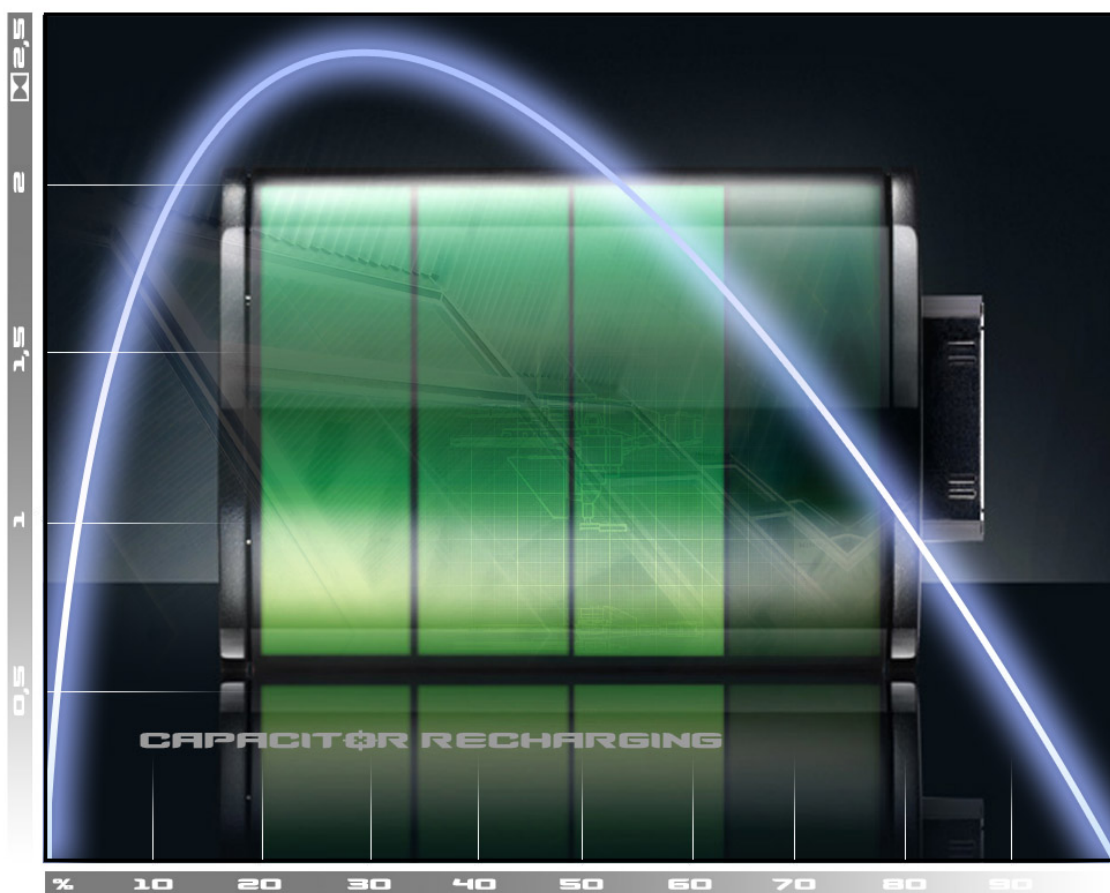
68,200 GJ / 2925.00 s
 Δ -30.63 GJ/s (-52.5%)
 Depletes in **25M 12S**

A Capacitor visszatöltődése:



A capacitor nem egyenletesen tölt vissza, ez azt jelenti, hogy nem ugyanakkora mértékben „regenerálódik” hogy ha 90%-on áll, és nem ugyanannyi lesz, ha 30% az aktuális töltöttsége.

A „pontos” képlet: Csúcsérték = $2.4 \times \text{Maximum Capacitor} / \text{Capacitor Recharge Time}$



Ahogy, az a fenti ábrán is látható: adott visszatöltés mellett (függőleges irány) a capacitor maximum értékének kb. 30%-ánál (vízszintes irány) lesz a legmagasabb a visszatöltési ráta.

A Capacitor Booster



A Capacitor-t lehetőség van egy lökettel feltölteni (akár részben, akár egészben függően a maximum cap mennyiségtől és a használt modultól/töltettől), az ehhez szükséges modul a **Capacitor Booster**, a modulhoz megfelelő töltet pedig a **Cap Booster**. Ezek használatával szükség esetén azonnal feltölthetjük a lemerült akkumulátort. **Minél nagyobb a töltetben található energia, annál nagyobb kapacitású booster kell a használatához, tehát egy Micro Capacitor Booster-be nem tölthetünk 800-as Cap Boostert!**

		Típus	Kapacitás	Használható:
	Heavy	Elsősorban Battleship-ekhez vagy nagyobb hajókhoz ajánlott	128 m ³	25, 50, 75, 100, 150, 200, 400, 800
	Medium	A Cruiser méretű hajók felszerelése	32 m ³	25, 50, 75, 100, 150, 200, 400, 800
	Small	A Frigate osztály segítésére szolgál	12 m ³	25, 50, 75, 100, 50, 200
	Micro	A micro capacitor booster igazából csak akkor hasznos ha már nincs elég PG és/vagy CPU "nagyobbat" feltenni	8 m ³	25, 50, 75, 100, 150



Természetesen, ennek a modulnak is van használati ideje, ne feledjük el, hogy várunk kell a „löketek” közt. Ennek az időnek a csökkentésére nincs lehetőség, csak a modul Meta lvi-je befolyásolja.

	Név	Capacitor Bónusz	Méret
	Cap Booster 25	25 GJ	1 m ³
	Cap Booster 50	50 GJ	2 m ³
	Cap Booster 75	75 GJ	3 m ³
	Cap Booster 100	100 GJ	4 m ³
	Cap Booster 150	150 GJ	6 m ³
	Cap Booster 200	200 GJ	8 m ³
	Cap Booster 400	400 GJ	16 m ³
	Cap Booster 800	800 GJ	32 m ³

HUN RELOADED (RAX)

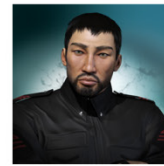
TEAM MUSTACHE



TUSKO
HOPKINS



TERIOS
CORVALIS



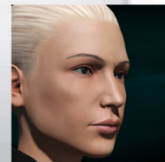
YAGO
YUHN



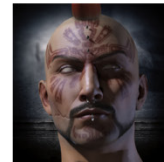
BRINN
YERDOLA



HUMOR
HAROLD



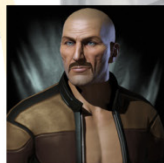
MISTRESS
ICE



TOMCS 1
HUNG4RY



BUBBA 12



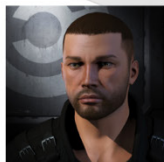
JUSTICE
FORHUNGARY



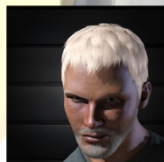
PONGI



DLUI



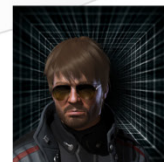
DARTH
GABE



KAAFFE



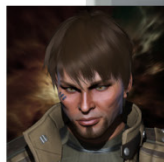
PR3TOR



DONATXAK47



DEESNOW



KARD
FATER



RETKIPELI



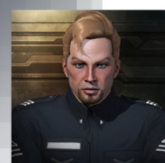
TZUKO 1



DEVIANTANT



LETUM
OMNIS



SHONION



DONA
IVANOVA

Tankolás, avagy: „I Will Survive!”



A Tankolás nem más, mint a hajó pusztulásának késleltetése (vagy megelőzése). Ennek a megvalósítására három „fő” módszer is létezik,

az aktív, a passzív tank és a speed / signature tank.

Természetesen az alábbi megoldások „vegyesen” is

használhatóak (kivéve talán az armor és a shield tankot

együtt), a többi szabadon kombinálható. A fenti képen látható (ha megnyitjuk a Fitting ablakot), hogy milyen értékekkel rendelkezik a hajónk. Az aktív modulokból adódó bónuszok, csak kidokkolva és az adott modult aktiválva jelennek meg.

	781250 hp 27750 s	13%	30%	48%	57%
	4878173 hp	86%	81%	78%	77%
	937500 hp	60%	60%	60%	60%
	23603715 hp effective				

- A Pajzs Maximális mennyisége, visszatöltési ideje, ellenállása a különböző sebzéstípusok ellen
- A páncél és a struktúra mennyisége és rezisztjei
- A hajó Effektív HP-ja: A fentebb látható értékekből és a hozzájuk tartozó reziszttekből adódó „elméleti, maximális” sebzés-ellenállása, ennyi sebzést képes a hajó elviselni mielőtt megsemmisülne.

Az alábbi módszerek mindegyikének megvan a maga előnye és hátránya is, nincs „legjobb”, csak kevésbé rossz létezik. ☺

- **Aktív Tank**
 - **Aktív Shield Tank**
 - **Armor Tank**
 - **Remote Tank**
- **Passzív Tank**
 - **Passzív Shield Tank**
 - **Buffer Tank**
- **Speed / Signature Tank**



Az Eve világában minden hajónak három „védelmi vonala” van (kintről befelé):

- **Pajzs:** Ha a hajót találat (sérülés) éri, ez az első réteg, amiből levonódik és ha (feltéve, hogy nincs a hajó pilótájának meg a Tactical Shield Manipulation skill) eléri a 25% kapacitást, a sebzés egy része „átüt” és a páncélt is éri.
- **Páncél:** A hajó pajzsainak elfogyása után, a páncél jelenti a túlélés kulcsát.
- **Struktúra:** Ha mind a pajzs és a páncél is elfogy, a hajó struktúrája sérül, ennek elfogyása esetén megsemmisül a hajó.



Amikor arról beszélünk, hogy tankolunk, nem teszünk mást, mint hogy, a különböző rétegek mennyiségét vagy rezisztenciáját (ellenállási képességét) növeljük meg, vagy javítjuk/töltjük vissza. Az esetek túlnyomó többségében csak Shield vagy Armor tankot használunk, mivel mindkettő együttes (vegyes) használata leginkább Slot-pazarlás, és a legtöbb esetben nem olyan hatékony, mint ha csak az egyikre koncentrálnánk. A hull tank nem használható „harci” helyzetben, hiszen ezek a modulok, csak NAGYON lassan töltik vissza az elvesztett pontokat.

Az alábbi módszerek alkalmazásával „élhetjük túl” a csatát:

1. Megnöveljük a pajzs (Shield Extender), az armor (Armor Plate) vagy a Struktúra (Reinforced Bulkhead) mennyiségét modulokkal és/vagy skillekkel, Implantokkal.
2. Az elveszett mennyiségeket helyreállíthatjuk:
 - **Pajzs esetében:** Shield boosterrel
 - **Páncél esetében:** Armor repairerrel
 - **Struktúra esetében:** Hull repairerrel

Illetve a felsorolt modulok „Remote” verzióival, amit egy másik hajóról aktiválnak rajtunk, általában Support hajó vagy Carrier szokott így segíteni.

3. A pajzs magától is töltődik, egy idő után helyreállhat, de vannak direkt erre a visszatöltésre specializált modulok is (Shield Recharger, Shield Power Relay). A Pajzs kapacitásának megnövelésével is ezt a hatást erősítjük, mivel a visszatöltési idő nem nő, csak a visszatöltött mennyiség (Shield Extender)
4. A Pajzs, Páncél és Struktúra ellenállásának növelése is fontos, ez csökkenti a beérkező sebzés mértékét, ezáltal növelve a hajó „effektív” HP-ját.

Az Aktív Tank



Az Aktív tankolás lényege, hogy a hajót ért sérüléseket, „menetközben” (a legtöbb esetben, csata közben), kapacitort használó modulokkal megpróbáljuk kijavítani. Idetartoznak a Shield Boosterek, az Armor Repairerek és a különböző rezisztencia-növelők. Ez utóbbi modulok jelentősége, hogy nem növelik meg ugyan a helyreállított mennyiséget, de jótékony hatással vannak a hajó ellenállására a különböző sebzéstípusokkal szemben, így elérve, hogy kevesebb sebesülést kelljen megjavítani. A legsarkalatosabb pontja a módszernek maga az energia, a Capacitor. Ha van, működik minden, ha nincs, felettébb kellemetlen, gyors elhalálozást jelenthet. Ezért az egyik, vagy talán a legfontosabb feltétele ennek a módszernek a stabil Cap ellátása a hajónak: megfelelő skillekkel, modulokkal és szükség esetén akár még Implantokkal is.



A leggyakoribb tankolási megoldás aktív modulok esetén, a tankmodul (Shield booster vagy Armor Repairer) és két darab, az adott npc sebzésére jellemző aktív hardener, esetleg megspékelve egy általános hardenerrel (Invul. Field, vagy EANM).

Az Aktív Shield Tank



Az Aktív Shield Tank két fő eleme (természetesen a capacitoron kívül) a Shield Booster és a Shield Boost Amplifier. Az AST nevéből is látszik, hogy természetéből adódóan a hajó elsődleges védelmi vonalát erősíti meg, hogy elkerülje a hajó elvesztését. Legfontosabb jellemzője, hogy mindkét főbb modul a Med-slotba kerül, így meghagyva a helyet az esetleges LOW-Slotos damage növelő moduloknak. További fontos tulajdonsága, hogy relatíve gyorsan jut el a „helyére” a megerősítés, jóval gyorsabban, mint az Armor tank esetében.



Természetesen ennek a „luxusnak” ára van, összehasonlítva az armor tankkal, a Shield tank jóval több energiát igényel a működéséhez. Igaz, mindenképpen nagy előnye, hogy a Shield Booster a ciklus elején tölti a pajzsot, az Armor Repairer pedig a futási ciklus végén javítja a páncélt.

Maga a Shield booster modul „javítja” a pajzsot, a Shield Boost Amplifier pedig javítja a hatásfokát (jelentősen többet javít így a modul, ugyanannyi energia/idő alatt). Nem annyira hatékony, mint két Booster, de vitathatatlanul kevesebb energia kell a működéséhez. Lássuk tehát skillek és hajóbónusz nélkül csak a shield boostereket.

Modul neve	Energia igény	Ciklus-idő	Visszatöltött mennyiség	Hatásfok (Shield / Energia)	1 mp-re jutópajzs visszatöltés
Medium Shield Booster I	60 GJ	3 s	68 HP	1,13	22,66 HP
Medium Shield Booster II	60 GJ	3 s	90 HP	1,50	30 HP
Caldari Navy Medium Shield Booster	60 GJ	2,4 s	90 HP	1,50	37,5 HP
Pithum A-Type Medium Shield Booster	60 GJ	3 s	228 HP	3,80	76 HP
Medium Ancillary Shield Booster	142 GJ	3 s	146 HP	1,028	48,66 HP

Most nézzük meg, hogy mennyi lesz a visszatöltött mennyiség, ha a modulokat segíti egy Shield Boost Amplifier I, Shield Boost Amplifier II, Caldari Navy Shield Boost Amplifier és egy Pith A-Type Shield Boost Amplifier. (Természetesen, egyszerre csak az egyik ;). Az egymáshoz viszonyított hatékonyság nem fog változni (tehát, nem lesz jobb egy sima T1-es booster a legjobb nevesítetténél).

Modul neve	Shield Boost Amplifier I	Shield Boost Amplifier II	Caldari Navy Shield Boost Amplifier	Pith A-Type Shield Boost Amplifier
Medium Shield Booster I	88,4	92,48	93,5	97,325
Medium Shield Booster II	117	122,4	123,75	128,8125
Caldari Navy Medium Shield Booster	117	122,4	123,75	128,8125
Pithum A-Type Medium Shield Booster	296,4	310,08	313,5	326,325
Medium Ancillary Shield Booster	189,8	198,56	200,75	208,9625

Jól látható tehát, hogy:

- **Medium Shield Booster I(x2)** 120 energia felhasználásával, 136 shieldet tölt vissza, minden eltelt 3 másodperc alatt, ez = 40 energia / 45,3 shield / másodperc.
- **Medium Shield Booster I és a Shield Boost Amplifier I**, összesen 60 energia felhasználásával ad 88,4 shieldet 3 másodpercenként, azaz = 20 energia / 29.46 shield / másodperc. Ez, ha 40 energiára vetítjük: 58,93 pajzs visszatöltés jelent.

Ha megnézzük ezeket a mennyiségeket egy 30 másodperces időszakra vetítve (10 ciklus), akkor azt kapjuk, hogy a kettő Boosterrel felszerelt Fit 1360 pajzsot töltött vissza, de közben „elhasznált” 1200 GJ kapacitort is a művelet közben. Ezzel szemben a Booster + Boost Amplifier „csak” 884 pajzsot töltött, DE fele mennyiségű (600 GJ) energia felhasználásával!

Látszólag jobbnak tűnhet a több energiáért több pajzs, de ne feledjük, hogy energiából sohasem lesz többletünk és biztosak lehetünk benne, hogy a capacitor visszatöltő modul használata helyett (ami ahhoz kellhet, hogy bírjuk energiával a két boostert) sokkal jobban járunk, ha rezisztanciát adó modult rakunk fel. Hiszen, ha nincs sérülés, nem is kell megjavítanunk!

Természetesen lehetőség van a két booster használatára is, úgy hogy az első folyamatosan megy, míg a másodikat csak vész helyzetben/megfelelő capacitor mennyiség esetén aktiváljuk. Mindazonáltal feltehetünk egy Booster mellé több amplifiert is, de ekkor már figyelembe kell vegyük a „stacking penaltyt”, azaz a plusz modulok (a 2. 3. 4. stb..) hatásfoka csökken.

Az AST használóinak körében népszerű modul a Capacitor Booster, hiszen, itt a kapott energiát azonnal fel lehet használni.

A Szükséges/Ajánlott skillek:



Az alábbiakban felsorolt skilleken kívül, természetesen szükség van/lehet a Buffer tanknál felsorolt „általános” skillekre is!

Skill Neve	A Skill Rankja	„Ajánlott” Minimum Szint	Hatása / Szükséges
Shield Compensation	2	4	Csökkenti a Shield Boosterek által igényelt energia mennyiségét, KÖTELEZŐ skill!
Shield Management	1	4	+5% A hajó pajzsához / Szint
Shield Operation	1	3	5%-kal gyorsabb pajzs-visszatöltés
Energy Management	3	4	+5% A hajó Capacitor mennyiségéhez / Szint
Energy Systems Operation	1	4	5%-kal gyorsabb capacitor-visszatöltés
XY Shield Compensation	2	4	A passzív Shield Resist modulok hatásfokát növeli

Az Aktív Shield Tank előnyei:









A védelem regenerációja majdnem pillanatok alatt történik, így lehetőséged nyílik mellőzni a folyamatos használatát, spórolva az energiával. Hatalmas előnye az Armor tankkal szemben, hogy itt pár másodperc alatt jutunk a kívánt eredményhez, és így jól időzítve előre kiszámolhatjuk a használatához szükséges időt, szemben az Armor tankkal, ahol 9-12 másodperc is eltelik az aktiválás és a „végeredmény” közt. A három fő tank típust tekintve, ez a leggyorsabb és az adott időegység alatt a legtöbbet visszajavító megoldás, természetesen ebből adódóan a legenergiaköltségesebb is.

Nagy előnye az elhelyezkedése is, mivel szabadon hagyja a sebzésnövelő modulok számára a szükséges helyet. Illetve a Passzív Shield Tankkal összehasonlítva kedvező, hogy jelentősen kevesebb modul felhasználásával érhetjük el a kívánt hatást.

Az Aktív Shield Tank hátrányai:

Összehasonlítva az Armor Tankkal, kevésbé jók a pajzsok rezisztjei. Miről is van szó? Összességében a pajzs rezisztenciái 110% = 0% Electro Magnetic, 50% Explosive, 40% Kinetic, 20% Thermal. Az Armor Tank ezzel szemben pedig 130% = 50% EM, 10% Exp, 35% Kinetic, 35% Thermal. A hatékonyság ára, a magas energiaigény, ami két-háromszor magasabb a „fogyasztása” mint az Armor Tankoknak. A Passzív Shield Tank pedig (mivel nem használ kapacitort) egyenesen megalázza ezen a téren.

Az Aktív Shield Tankhoz Szükséges/Ajánlott Modulok:

Modul Típusa	Modul Hatása	Aktív/passzív
 Shield Booster	Aktiváláskor „Tölti” a pajzsot	Aktív
 Ancillary Shield Booster	Nagy mértékben tölti a pajzsot, a működéséhez Cap Booster Charge-ra van szüksége	Aktív
 Shield Boost Amplifier	A Shield Booster Hatását erősíti	Passzív
 Shield Extender	A pajzs maximális méretét növeli	Passzív
 Shield Hardener (XY Field)	Nagyobb mértékben növeli a pajzs ellenállását bizonyos sebzéstípusok ellen	Aktív
 Shield Resistance Amplifier	Kisebb mértékben növeli a pajzs ellenállását bizonyos sebzéstípusok ellen	Passzív

Az Armor Tank

Vitathatatlanul eltérő szemlélettel kell látnunk a páncélok tankolási képességeit, mint a pajzsokét. A legfőbb előnye, hogy mielőtt a tényleges „cap-égetés”-t bekapcsolnánk, van egy kis „kölcsonkapott” időnk, amíg elfogy a pajzs. A veszély, viszont nem lebecsülendő, egy elhibázott lépés (nem kapcsoljuk be időben a tankot) vagy a tank elégtelensége (nagyobb a bejövő sebzés, mint amit javítani tudunk) nem hagy sok időt a menekülésre, hiszen, a legtöbb esetben a struktúra nem fog tudni elég időt biztosítani. Az Armor Tank nagyon egyszerű koncepció: felfittelünk egy Armor Repairert és bekapcsoljuk. Ami miatt mégis létjogosult ez a védekezési mód (többek közt hogy a hajók Slot-kiosztásai ennek megfelelően lettek kialakítva) az, hogy jelentősen effektívebb az energiafelhasználása a Shield Tankénál. Amíg a pajzs esetén egy energiáért megközelítőleg „csak” 1 pajzs-pontot kapunk, addig, az Armor tank esetében ez az érték 2-3. Alig pár dolog van, ami képes „javítani” a repairerek hatékonyságán, (pár hajó is rendelkezik az erre vonatkozó bónusszal, pl.: Paladin):

- **Auxiliary Nano Pump:** Az armor rep.-ek által javított mennyiséget növeli.
- **Nanobot Accelerator:** Csökkenti a javítási ciklus-időt.
- **Trimark Armor Pump:** A hajó páncéljának mennyiséget hivatott növelni.

Az armor tank részeként számon tartott modulok: Armor Repairer, armor plate és az armor-rezisztencia növelők, mind a LOW-slotba kerülnek, az így „felszabaduló” a Med-slotokba pedig: Tracking Computer(ek), Web, MWD, Warp Scrambler, Afterburner, Cap Recharger stb... kerülhetnek

Sajnos az armor tank javítási rátája közel sem éri el a shield tankét, ráadásul a „lassú reagálása miatt is” (9-12 sec) jóval nagyobb figyelmet igényel. Arról nem is beszélve, hogy a tank megbomlása esetén nem nagyon marad idő/lehetőség a menekülésre. Ez a védekezési metódus tipikusan a rezisztenciára épít, néha még egy kis extra armor növelővel is. A „relatív” alacsonyabb energiaszükséglet miatt armor tank esetén ritkán használunk Capacitor Boostert, mivel nem kell lemondanunk a Capacitor Power Relay modul használatáról.

A Szükséges/Ajánlott skillek:



Az alábbiakban felsorolt skilleken kívül, természetesen szükség van/lehet a Buffer tanknál felsorolt „általános” skillekre is!

Skill Neve	A Skill Rankja	„Ajánlott” Minimum Szint	Hatása / Szükséges
Hull Upgrades	2	5	+5% Struktúra / szint, szükséges skill az armor hardenerekhez
Mechanic	1	5	+5% Armor / szint, szükséges skill az armor repairerekhez
Repair Systems	1	5	5%-kal gyorsabb armor repair ciklus, szükséges skill az armor repairerekhez
Energy Management	3	4	+5% A hajó Capacitor mennyiségéhez / Szint
Energy Systems Operation	1	4	5%-kal gyorsabb capacitor-visszatöltés
XY Armor Compensation	2	4	A passzív Armor Resist modulok határfokát növeli

Az Armor Tank előnyei:









Alapvetően a páncélzat jobb rezisztencia értéke és a sokkal hatékonyabb energia-felhasználás szól mellette. A Ciklusok lassúsága egyben előny is, hiszen így több idő jut a ciklusok alatt a capacitor visszatöltődésére. Valamelyest „csalfa” előnyt is jelent, hogy nem kell a tanknak üzemelnie, amíg a pajzs kitart, ezzel egy kis előnyhöz juttatva a hajó kapitányát. Az alacsonyabb energia igények köszönhetően, könnyebben lehet folyamatosan üzemelő „dupla tankot” fittelni (kettő armor Repairer) és azt folyamatosan „járatni”, mint a shield tank esetében.

Az Armor Tank hátrányai:



Vitathatatlan hátránya ennek a védekezési módnak, hogy a tank megtörése esetén, a „következő réteg” (struktúra) nem nyújt elegendő védelmet a menekülésre, ellenben a pajzsnál, ahol még mindig ott van a páncél. Jellegéből adódóan, a lassabb ciklus sem jelent előnyt a pajzsokkal szemben, ráadásul a pajzsok természetes visszatöltési rátája itt teljes mértékben hiányzik. Mivel ez a tank a low-slotokat használja, kevesebb lehetőségünk marad damage növelő modulok használatára.

Az Armor Tankhoz Szükséges/Ajánlott Modulok:

Modul Típusa	Modul Hatása	Aktív/passzív
 Armor Repairer	Aktiválás esetén javítja a hajó páncélját	Aktív
 „x” mm Plates	A páncél maximális mennyiségét növeli	Passzív
 Armor Hardener	Nagyobb mértékben növeli a páncél ellenállását bizonyos sebzés típusok ellen	Aktív
 Energized Plating (XY Membrane)	Közepes mértékben növeli a pajzs ellenállását bizonyos sebzés típusok ellen	Passzív
 Resistance Plating (XY Plating)	Kisebb mértékben növeli a pajzs ellenállását bizonyos sebzés típusok ellen	Passzív
 Reactive Armor Hardener	A beérkező sebzésnek megfelelően módosul az általa adott resist. Alap esetben minden ellen 15%-ot ad.	Aktív

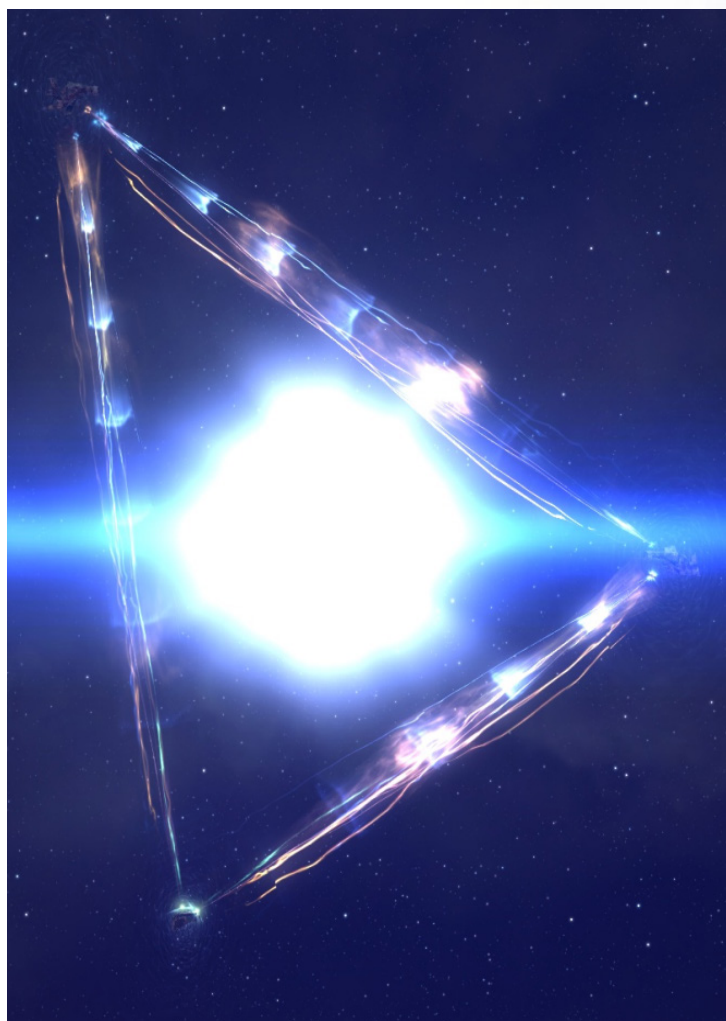
A Remote Tank



A Remote Tank nem más, mint egy másik hajó vagy drón által biztosított javítási mód, ez lehet

armor vagy shield is. A fő oka ennek a módszernek, hogy a nagyobb hajóknak nincs elég önvédelmi ereje a tömeges támadókkal szemben (pl.: Capitalok vs. sok BS), emiatt szükségük van a „segítségre”.

Másik ok lehet az is, ha egy nagy tűzerővel rendelkező NPC helyre (mission, plex) kell bejutni, és életben maradni; itt a tank csak a segítőkre számíthat. Sok esetben a kisebb roaming gang formációban történő vadászat során is hasznos lehet, ha a flotta tagja segíteni tudják egymást, hiszen nem tudni, ki lesz az elsődleges célpont. Természetesen a tankot képviselő hajó esetében nincs gond, ha elfogy a cap, hiszen a javítást a support hajók végzik. A legtöbb esetben a tank leginkább magas rezisztekkel és sok pajzzsal/páncéllal rendelkezik.



A Szükséges/Ajánlott skillek:



Az alábbiakban felsorolt skilleken kívül, természetesen szükség van/lehet a Buffer tanknál felsorolt „általános” skillekre is!

Skill Neve	A Skill Rankja	„Ajánlott” Minimum Szint	Hatása / Szükséges
Remote Armor Repair Systems	2	4	A célpont hajó páncélját javítja
Capital Remote Armor Repair Systems	10	4	A célpont hajó páncélját nagymértékben javítja
Shield Emission Systems	2	4	A célpont hajó pajzsát tölti
Capital Shield Emission Systems	10	4	A célpont hajó pajzsát nagymértékben tölti

A Remote Tank előnyei:






A legfőbb előnye a módszernek, hogy nem foglalja a helyet a „DPS” és „harci” moduloktól, tehát a hajó kifejezetten és 100%-ban a pusztításra, vagy a védekezésre (tank) koncentrálhat. Természetesen nem tilos, sőt sok esetben kötelező hogy a célponton is legyen tank, ez a legtöbb esetben Buffer típusú lesz. Minden körülmények közt hasznos lehet egy kis „extra” segítség, amit ezzel a módszerrel nyújtani lehet. Hatalmas előnye, hogy nem csak hajókon, de POSon/POS modulon is használható!

A Remote Tank hátrányai:



A support hajó, sok esetben relatíve védtelen, hiszen a kapacitásának nagy részét pont a célpont védelme köti le. A távjavító modulok pedig nem alkalmasak „önvédelemre”, ráadásul a fegyverek elől veszik el a helyet. A leggyakoribb probléma az, hogy ha a supportot lövik, vagy ha az internet kapcsolat megszakadása miatt, „leesik a biztosító” hajó. **Highsecben, idegenen használva, a CONCORD agresszióknak veszi!!! (Pl.: NPC-n használva is!)**

A Remote Tankhoz Szükséges/Ajánlott Modulok:

Modul Típusa	Modul Hatása	Aktív/passzív
 Remote Armor Repair System	Javítja a célpont páncélját	Aktív
 Shield Transporter	Tölti a célpont pajzsát	Aktív
 Remote Hull Repair System	Javítja a célpont struktúráját	Aktív

A Passzív Shield Tank



A passzív tankok lényege, hogy a hajó a legtöbb esetben nem függ a capacitor használatától, így „egy gonddal kevesebb”. Az aktív tankmodulok (Shield booster, Armor Repairer stb..) mellőzése is felszabadít némi helyet. Nem elhanyagolható módon az így felszabaduló slotok hasznosabb modulok fittelésére adnak lehetőséget. A Passzív Shield Tank nem jelent mást, mint hogy: aktív modul használata nélkül képes a megszakítás nélküli tankolásra. Ebből adódóan teljesen nélkülözi az armor Repairer és shield booster modulokat. Abban az esetben, ha aktiválható (tank) modul (pl. reziszt növelő) is van a hajón, nem Passzív, hanem Hibrid Tankról beszélünk. A Passzív Shield Tank három fő megközelítése a következő:



1. Elsősorban nagy visszatöltési rátára épít, olyan modulokkal, ami a pajzs mennyiségét növelik és/vagy visszatöltési sebességét javítják.
2. A magas rezisztekre és pajzs-mennyiségre épít, ezáltal elérve, hogy kifejezetten sok „effektív” pajzs legyen a hajónak.
3. Az első kettő megközelítés „optimális” keresztezése: magas effektív pajzs-hp, gyors passzív visszatöltési rátával, magas rezisztekkel, és lehetőség szerint olyan fegyverekkel, amiknek a működése nem igényel energiát (vagy csak NAGYON keveset). Ezzel a „mixel” elérhető hogy a hajó: „cap-immunis legyen”, tehát nincs szüksége energiára ahhoz, hogy hatékonyan védekezzen/támadjon.

Természetesen meg lehet csinálni hasonló filozófiát követve egy armor tankos hajót is, de ne feledjük: A hajó páncélja NEM regenerálódik „magától”!



A passzív Shield Tank leginkább az agentezők és a beltekben NPC-ket gyilkolászók körében népszerű (természetesen van PVP létjogosultsága is, de nem egy életbiztosítás ☺). Az egész tank egy „furcsa” EVE-Online jelenségre épül: egy adott hajónak a pajzsai fix idő alatt regenerálódnak, függetlenül annak a mennyiségétől.

Tehát, ha egy hajó pajzs 500 másodperc alatt töltődik vissza, akkor nincs jelentősége, hogy 500 vagy 5000000 pajzs van, ugyanannyi (500 sec) lesz a visszatöltési idő. Az első esetben 1 pajzs/sec a másodikban pedig 10000 pajzs/sec lesz a „regenerálódási ráta”. Természetesen ez csak egy példa volt, nem lesz olyan hajó, amivel el lehetne érni ekkora mértékű passzív pajzs-regenerálódási értéket.

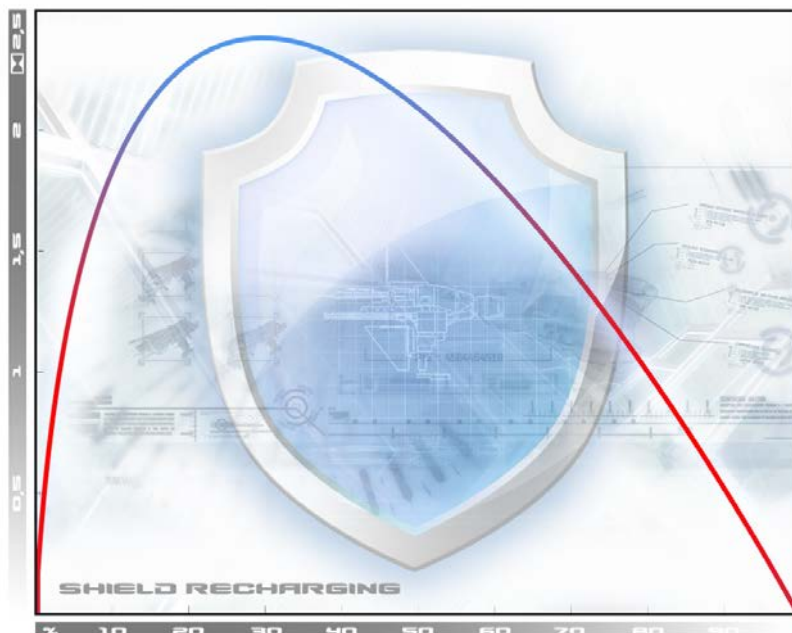
Az alapkoncepció a fenti arany szabályra épül: növeljük meg a pajzs mennyiségét, és/vagy csökkentjük le a visszatöltési időt. Ez a két tényező fogja meghatározni, hogy mennyi pajzs regenerálódik másodpercenként. Ha az előbbi példánál maradunk (500 pajzs, 500 sec visszatöltési idő), és a pajzs mennyiségét 500-ról 1000-re növeljük, a pajzs/sec ráta 1-ről 2-re fog növekedni. De, ugyanezt a hatást érjük el akkor is, ha a visszatöltési időt csökkentjük le modulok segítségével 500-ról 250-re.

Mivel ez a játék az EVE-Online, NEM ennyire egyszerű a helyzet, ugyanis a pajzs nem lineárisan tölt vissza (csakúgy, mint a capacitor), azaz nem minden töltöttségi szintjénél lesz ennyi a ráta, ez csak a „peak” azaz, a csúcserőtel jelöli (a legmagasabb visszatöltési rátát).

A Pajzs „Természetes Regenerációja”



A „pontos” képlet itt is (hasonlóan a capacitorhoz): Csúcsérték = $2.4 \times \text{Maximum Shield HP} / \text{Shield Recharge Time}$



Ahogy, az a fenti ábrán is látható, adott visszatöltési idő mellett (függőleges irány) a pajzs kb. 30%-ánál (vízszintes irány) lesz a legmagasabb a „természetes” visszatöltési ráta.

Fontos, hogy mérlegelj, nem mindig a visszatöltési idő csökkentése vezet a leghatásosabb eredményre, van, amikor a shield extender által nyert plusz pajzs, jobb hatásfokot ér el.

A Szükséges/Ajánlott skillek:

Skill Neve	A Skill Rankja	„Ajánlott” Minimum Szint	Hatása / Szükséges
Engineering	1	4	Előfeltétel a Tactical Shield Manipulation-hoz
Shield Operation	1	5	5%-kal gyorsabb pajzs-visszatöltés / Szint
Shield Management	3	5	+5% A hajó max. pajzs mennyiségéhez / Szint
Energy Grid Upgrades	2	4	Előfeltétel a Power Diagnostic System skillhez és a Shield Relay modulokhoz
Shield Upgrades	2	4	Előfeltétel a Shield Extenderekhez és a Shield Recharger modulokhoz
Tactical Shield Manipulation	4	1	Előfeltétel az Invulnerability Field modulokhoz
Jury Rigging	2	3	Szükséges a Shield Rigging skillhez
Shield Rigging	3	1	A Shield Rígek használatához szükséges skill
XY Shield Compensation	2	4	A passzív Shield Resist modulok hatásfokát növeli

A Passzív Shield Tank előnyei:



Hacsak nem Hibrid tankról van szó, végtelenül egyszerű a használata, amikor a pajzs eléri a 10-15%-ot, egyszerűen tűnjünk el! Warpoljunk el, menjünk vissza az állomásra stb... Nincs szükség a capacitor figyelésére, nem kell törődni a shield booster aktiválásával és netszakadás esetén is, elég jó esélyünk van a túlélésre (feltéve, hogy a tankunk kitartott). Amennyiben magas rezisztekkel rendelkezünk (pl. Ferox, Drake) és/vagy tettünk a hajóra resist növelőket, ez a ráta nagyon impresszív lesz. Példaképpen, ha 20 shield töltődik vissza másodpercenként, és van 80% rezisztünk valami ellen, akkor ez effektív 100 shield / másodpercenk fog megfelelni a tankunk. A leg-„odanemfigyelősebb” tanktípus vitathatatlanul ez.

A Passzív Shield Tank hátrányai:



A rossz hír: jellegéből adódóan, semmilyen befolyásod nincs a tankod működésére, semmi boost, semmi „véstartalék”, semmi overheat! Ha átütik a tankod, és nem készültél fel a „leléésre”, meglehetősen gyors és fájdalmas tapasztalatot szerezhetsz. A visszatöltés ugyan folyamatos, de közel sem olyan mértékű, mint egy aktív megoldás esetében. Nagy hátránya a módszernek, hogy rengeteg LOWslotot és MEDslotot igényel, ezáltal elvéve a helyet a damage moduloktól és/vagy a középre rakható egyéb felszerelésektől. Sajnos a shield modulok miatt megnövekedett signature radius-unk, jelentősen megnövelheti a bekapott sebzés mértékét.

A Passzív Shield Tankhoz Szükséges/Ajánlott Modulok, Rígek:

Modul Típusa	Modul Hatása	Aktív/passzív
Shield Extender	Megnöveli a pajzs maximum mennyiségét	Passzív
Shield Recharger	Csökkenti a pajzs visszatöltési idejét	Passzív
Shield Power Relay	Csökkenti a pajzs visszatöltési idejét	Passzív
Shield Resistance Amplifier	Kisebb mértékben növeli a pajzs ellenállását bizonyos sebzéstípusok ellen	Passzív
Core Defence Field Purger	Növeli a pajzs visszatöltési sebességét a sig radius rovására	Passzív
Core Defence Field Extender	Növeli a pajzs maximális mennyiségét a sig radius rovására	Passzív

A Buffer Tank



Nem más, mint hogy jelentős mértékben megnöveljük a shield vagy az armor tényleges vagy effektív HP-ját. A sok HP (Hit Point) elsősorban lehetőséget ad a javító modulok használatára, illetve a tank megtörésekor (több sebzést kap be a hajó, mint amennyit ki tud javítani) elég időt biztosíthat, amíg elmenekülünk vagy megérkezik a segítség. A Buffer tank erősíthető hp növelő modulokkal vagy rezisztencia növelőkkel. Ez a technika a legtöbb esetben „időnyerésre” szolgál, amíg elég ellenfelet semmisítünk meg, hogy a normál tankunk (vagy a segítők által biztosított javítás) mértéke ismét magasabb legyen a „bekapott” sebzésnél.

Természetesen hasznos és kötelező, amikor rövid időn belül kapunk nagy sebzést, amit a javítási ciklus nem tudna kezelni (pl.: Doomsday Device túlélése). Mindazonáltal önálló tankolásra nem használjuk, lévén nem alkalmas az elvesztett hp visszanyerésére, ezért szinte mindig kombinálva kerül felhasználásra, legyen az ön-, vagy remote javítás.

A Buffer Tank lehet Pajzs vagy Armor alapú, első esetben Shield Extenderekkel és/vagy Reziszt növelő modulokkal érjük el a hatást, az utóbbiban pedig Armor Playeket és/vagy Reziszt növelőket használunk.

A Szükséges/Ajánlott skillek:

Skill Neve	A Skill Rankja	„Ajánlott” Minimum Szint	Hatása / Szükséges
Engineering	1	4	+5% Bónusz a hajó PG-jéhez / Szint
Electronics	1	4	+5% Bónusz a hajó CPU-jához / Szint
Shield Management	3	4	+5% A hajó pajzsához / Szint
Shield Upgrades	2	2	Szükséges skill a Shield Extenderekhez és a Shield Recharger modulhoz
Tactical Shield Manipulation	4	4	Szükséges skill az Invulnerability Field és a Reziszteket adó modulokhoz
Jury Rigging	2	3	Szükséges Skill a különböző Rígek használatához
Shield Rigging	3	2	A Shield alapú Rígekhez szükséges skill
XY Shield Compensation	2	4	A passzív Shield resist modulok hatékonyságát növeli
Hull Upgrades	2	4	+5% A hajó páncéljához / Szint, szükséges skill az armor resist adó modulokhoz
XY Armor Compensation	2	4	A passzív armor resist modulok hatékonyságát növeli
Armor Rigging	3	2	Az Armor alapú Rígekhez szükséges skill
Mechanic	1	4	+5% A hajó struktúrájához / Szint

A Buffer Tank előnyei:












Jelentős mennyiségű „átmeneti” hp-val ruházza fel a hajót, azaz sok találatot kibír vagy egy-kettő nagyobb találat esetén is életben maradhatsz. A nagy „bufferből” adódóan, marad elég idő a menekülésre/támadásra/az ellenség feltartóztatására. Megfelelő support esetén ideális tanker, amit a kísérő hajók tartanak életben.

A Buffer Tank hátrányai:



Sajnos, mivel nincs javító modul a hajón, nem rendelkezik megfelelő hosszú távú túlélési/önjavító képességekkel, leszámítva a pajzs lassú visszatöltését. A társak/support nélkül, csak abban bízhatunk, hogy a tűzerőnkkel hamarabb végzünk a támadóinkkal, mielőtt ők komolyabb károkat tehetnek bennünk/hajónkban.

Az Buffer Tankhoz Szükséges/Ajánlott Modulok:

Modul Típusa	Modul Hatása	Aktív/passzív
 „x” mm Plates	A páncél maximális mennyiségét növeli	Passzív
 Armor Hardener	Nagyobb mértékben növeli a páncél ellenállását bizonyos sebzéstípusok ellen	Aktív
 Energized Plating (XY Membrane)	Közepes mértékben növeli a páncél ellenállását bizonyos sebzéstípusok ellen	Passzív
 Resistance Plating	Kisebb mértékben növeli a páncél ellenállását bizonyos sebzéstípusok ellen	Passzív
 Shield Recharger	Csökkenti a pajzs visszatöltési idejét	Passzív
 Shield Power Relay	Csökkenti a pajzs visszatöltési idejét	Passzív
 Shield Extender	A pajzs maximális méretét növeli	Passzív
 Shield Hardener (XY Field)	Nagyobb mértékben növeli a pajzs ellenállását bizonyos sebzéstípusok ellen	Aktív
 Shield Resistance Amplifier	Kisebb mértékben növeli a pajzs ellenállását bizonyos sebzéstípusok ellen	Passzív

Speed / Signature Tank



A Signature tank nem más, mint a támadó és védelmi modulok vegyes/optimális használata. A módszer lényege, hogy a hajó kicsi signature radiusára és sebességére alapozva csökkentjük a bekapott sebzés mennyiségét. A kicsi sig.-et a hajó típusával érhetjük el (Assault Frigate, Interceptor és egyes Cruiserek, pl.: Vagabond, Scimitar, Ishtar) illetve:

- **Skirmish Warfare Link - Evasive Maneuvers**
- **Halo implantok**

A hajó sebességét pedig Afterburnerrel vagy MWD-vel biztosíthatjuk. Esetleg Overdrive Injectorról is megspékelhetjük a „verdát”.

Egyéb Tankolási Módkok

Ide sorolhatjuk a túlélésünk érdekében bevetett „piszkos” trükköket is, mint pl.:







- **Megfelelően nagy Range tartása** (lőtávon kívül kell maradni, természetesen az ellenség lőtávjára gondolok ☺)
- **Nagy sebesség elérése**, hogy a nagyobb hajók ágyúi, a keresztben történő mozgás miatt ne tudjanak rádfordulni.
- **Cloak használata**, hiszen ha nem látnak, nem is lehetsz célpont ☺
- **EW használata**, megbénítja az ellenséges hajók célzó/fegyver rendszereit, csökkentve azok hatáskörét. Ide tartoznak még a cél befogását megszüntető modulok is (Jam modulok és Target Spectrum Breaker)

Resistance, avagy Az Ellenállásnak még nincs vége



A legfontosabb védekezési módok egyike: a lényege, hogy megnöveljük a pajzs vagy az páncél ellenállását az adott sebzéstípus ellen. A struktúrát kivéve, mindkét másik „rétegnek” megvannak az alap ellenállásai (a Tech2 hajóknak általában sokkal jobbak, mint a Tech1 társaiknak). Természetesen a hajók Speciális bónuszai ezeken felül értendők.

Alap sebzés-ellenállás (Resist)

			
		Pajzs (Shield)	Páncél (Armor)
EM		0%	50%
Thermal		20%	35%
Kinetic		40%	35%
Explosive		50%	10%

A rezisztencia működése

Alapesetben, ha 0 az ellenállásunk egy sebzésfajta ellen, akkor 100 sebzésből 100 fog levonódni a hajó pajzsából/páncéljából/struktúrájából. Minden olyan modul, ami az resistet hivatott növelni, úgy működik, hogy a meglevő resist és a 100% különbségéből vonódik le.

$$1 - (1 - A * [1 - B] * [1 - C] * [1 - (.87 * D)] * [1 - (.57 * E)] * [1 - (.23 * F)] * [\text{Stb.}])$$

A = Az alap resist

B = Hajó bónusz (ha van)

C = A legnagyobb resist módosító (ha van)

D = A második legnagyobb resist módosító (ha van)

E = A harmadik legnagyobb resist módosító (ha van)

F = A negyedik legnagyobb resist módosító (ha van)

A második modultól jelentkező „negatív szorzó”, a stacking Penalty.

Kapott sebzés	Sebzés 0% Resist-nél	50% Resist-nél	50% alap és 30% resistet adó modul esetében (65.0% resist)	50% alap, 50% hajóbónusz és 30% resistet adó modul esetében (82.5% resist)
100	100	50	35,00	17,5
300	300	150	105,00	52,5
500	500	250	175,00	87,5
800	800	400	280,00	140



Ebből látszik, hogy elég lehet egy Shield Booster/Amplifier (akár XL helyett a „sima Large is”) vagy csak egy Armor Repairer. De nem elképzelhetetlen, hogy a megfelelő resistek miatt akár egy „olcsóbb” (alacsonyabb Meta lvl-lel rendelkező) modul is megfelelően teljesít majd. Ne feledjük el: nincsen „túltankolt” hajó, inkább legyen több mint kevesebb. ☺

A példa kedvéért, nézzünk egy Gallente BS-t, aminek az armor rezisztje Explosive ellen: 10%

A példában felhasznált Skillek, Modulok és Rígek:

- **Armor Explosive Hardener I** (Aktív Armor Rezisztnövelő Modul)
- **Anti-Explosive Pump I** (Armor Rezisztnövelő Rig)
- **Explosive Armor Compensation (Ivl3)** (Aktív Armor (Explosive) Rezisztnövelő Modulokra ható skill)
- **Energized Adaptive Nano Membrane I** (EANM - Armor Rezisztnövelő, mindenre hat)

0 Rig esetén

Hardenerek	1 Hardener	2 Hardener	1 EANM + 1 Hardener	2 EANM + 1 Hardener	1 EANM + 2 Hardener	2 EANM + 2 Hardener
Alap Resist	10%	10%	10%	10%	10%	10%
0 Aktív 1 Inaktív	18,1%	-	31,4%	39,9%	-	-
0 Aktív 2 Inaktív	-	24,5%	-	-	34,9%	41,5%
1 Aktív 0 Inaktív	55%	-	61,7%	65,5%	-	-
2 Aktív 0 Inaktív	-	74,6%	-	-	77,1%	78,2%
1 Aktív 1 Inaktív	-	58,5%	-	-	63,7%	66,4%

1 Rig esetén

Hardenerek	1 Hardener	2 Hardener	1 EANM + 1 Hardener	2 EANM + 1 Hardener	1 EANM + 2 Hardener	2 EANM + 2 Hardener
Alap Resist	10%	10%	10%	10%	10%	10%
0 Aktív 1 Inaktív	41,9%	-	49,2%	52,9%	-	-
0 Aktív 2 Inaktív	-	44,9%	-	-	50,5%	53,4%
1 Aktív 0 Inaktív	66,7%	-	70%	71,5%	-	-
2 Aktív 0 Inaktív	-	78,9%	-	-	79,9%	80,3%
1 Aktív 1 Inaktív	-	68,4%	-	-	70,8%	71,7%

2 Rig esetén

Hardenerek	1 Hardener	2 Hardener	1 EANM + 1 Hardener	2 EANM + 1 Hardener	1 EANM + 2 Hardener	2 EANM + 2 Hardener
Alap Resist	10%	10%	10%	10%	10%	10%
0 Aktív 1 Inaktív	55,8%	-	59,1%	60,4%	-	-
0 Aktív 2 Inaktív	-	56,9%	-	-	59,5%	60,5%
1 Aktív 0 Inaktív	72,4%	-	73,8%	74,3%	-	-
2 Aktív 0 Inaktív	-	80,7%	-	-	81,1%	81,2%
1 Aktív 1 Inaktív	-	73,1%	-	-	74%	74,3%

3 Rig esetén

Hardenerek	1 Hardener	2 Hardener	1 EANM + 1 Hardener	2 EANM + 1 Hardener	1 EANM + 2 Hardener	2 EANM + 2 Hardener
Alap Resist	10%	10%	10%	10%	10%	10%
0 Aktív 1 Inaktív	62,4%	-	63,6%	64,1%	-	-
0 Aktív 2 Inaktív	-	62,7%	-	-	63,7%	64,1%
1 Aktív 0 Inaktív	74,8%	-	75,2%	75,4%	-	-
2 Aktív 0 Inaktív	-	81,3%	-	-	81,4%	81,4%
1 Aktív 1 Inaktív	-	75%	-	-	75,3%	75,4%

Passzív Armor Resist tank esetén hasznos lehet az EANM-ok használata, de ne feledjük, közel sem olyan hatékonyak, mint a sebzés-specifikus reziszt-növelők.

Tech 1 EANM (Lvl 3 Compensation)

	0 EANM	1 EANM	2 EANM	3 EANM
Alap Resist	10%	10%	10%	10%
0 Rig esetén	10%	25,5%	36,7%	42,9%
1 Rig esetén	37%	46,4%	51,7%	54,1%
2 Rig esetén	53,4%	58%	60,1%	60,8%
3 Rig esetén	61,4%	63,3%	64%	64,1%

Természetesen a compensation skillek megtanulása lvl 5-re és Navy felszerelés használata jelentősen javítja a kapott értékeket, a példa kedvéért lássuk az Amarr Navy EANM modul és az Explosive Armor Compensation Lvl 5-t.

Amarr Navy EANM (Lvl 5 Compenstaion)

	0 EANM	1 EANM	2 EANM	3 EANM
Alap Resist	10%	10%	10%	10%
0 Rig esetén	10%	35,3%	51,1%	59%
1 Rig esetén	37%	52,4%	60%	63,2%
2 Rig esetén	53,4%	60,9%	64%	65,1%
3 Rig esetén	61,4%	64,5%	65,5%	65,8%



A fenti példákból jól látható, hogy ha tudjuk, mi ellen megyünk, és ismert a sebzés típusa, mindenféleképpen érdemes sebzés-spec. hardenereket használni. Nagyon fontos, hogy ne tegyünk fel felesleges rigeket/modulokat, hiszen 2 rig / 2 modul –hoz képest a 3/2, 2/3 fittelése nem hoz jelentős javulást. Szvsz az 1/2 vagy a 2/1 esetén, a 2/2–höz képest is csak kb.: 3-5%-kal érünk el jobb eredményt, de elhasználunk egy rig vagy modul lehetőséget. **Összességében: nem igazán éri meg háromnál több, ugyanolyan tulajdonságra ható modult használni (Stacking Penalty).**

A Szükséges/Ajánlott skillek:

Skill Neve	A Skill Rankja	„Ajánlott” Minimum Szint	Hatása / Szükséges
Shield Upgrades	2	2	Szükséges skill a Shield Extenderekhez és a Shield Recharger modulhoz
Tactical Shield Manipulation	4	4	Szükséges skill az Invulnerability Field és a Rezisztetket adó modulokhoz
Jury Rigging	2	3	Szükséges Skill a különböző Rigek használatához
Shield Rigging	3	2	A Shield alapú Rigekhez szükséges skill
XY Shield Compensation	2	4	A passzív Shield resist modulok hatékonyságát növeli
Hull Upgrades	2	4	+5% A hajó páncéljához / Szint, szükséges skill az armor resist adó modulokhoz
XY Armor Compensation	2	4	A passzív armor resist modulok hatékonyságát növeli
Armor Rigging	3	2	Az Armor alapú Rigekhez szükséges skill

A Rezisztencia Növeléshez Szükséges/Ajánlott Modulok:

Modul Típusa	Modul Hatása	Aktív/passzív
Armor Hardener	Nagyobb mértékben növeli a páncél ellenállását bizonyos sebzéstípusok ellen	Aktív
Reactive Armor Hardener	A beérkező sebzésnek megfelelően módosul az általa adott resist. Alap esetben minden ellen 15%-ot ad.	Aktív
Resistance Plating	Kisebb mértékben növeli a pajzs ellenállását bizonyos sebzéstípusok ellen	Passzív
Energized Plating	Közepes mértékben növeli a pajzs ellenállását bizonyos sebzéstípusok ellen	Passzív
Shield Hardener (XY Field)	Nagyobb mértékben növeli a pajzs ellenállását bizonyos sebzéstípusok ellen	Aktív
Shield Resistance Amplifier	Kisebb mértékben növeli a pajzs ellenállását bizonyos sebzéstípusok ellen	Passzív
Damage Control	Kisebb mértékben növeli a Pajzs, az Armor és nagyobb mértékben a Struktúra rezisztenciáját	Aktív (Nagyon kicsi fogyasztás)

A Fegyverek, avagy: „Újra Szól A Hatlövetű”



Az alábbiakban szeretném bemutatni (legalább alapszinten ☺) a játékban található fegyverek működését, használatukhoz szükséges ismeretek alapjait. Mindenekelőtt, pár általános információ, ami fegyvertől függetlenül meghatározó lehet:

DPS: Damage Per Second: Azt mutatja meg, hogy egy másodperc alatt mennyi sebzést viszel be az ellenfélnek.

Volley: Az összes fegyver egyszeri támadásából származó sebzés (pl. ha: hat ágyúd van, az összes egyszeri sebzése).

Alpha strike: Az a sebzés, amit az első támadás alkalmával sebzél (gyakorlatilag az első volley ennek számít).

A rakéták



Hatalmas előnyük, hogy ha lőtávon belül van a célpont, mindig eltalálja a célt! Az más kérdés, hogy a sebzés mennyi lesz. ☺ Ez a „képessége” sajnos önmagában hordozza a hátrányát is, nem „instant” a sebzés, sajnos várni kell, amíg a rakéták célba érnek.

Legfőképp a Caldarik a rakéták mesterei, de a Minmatar hajók egy része is megfelelően tudja másodlagos vagy akár fő fegyverként is használni.

Másik nagy előnyük, hogy a sebzésük variálható, tehát a célpont elpusztításához legmegfelelőbb sebzéstípust tudjuk használni. Nem kell másra figyelniük, hogy a megfelelő „méretű” rakétát használjuk a célpont ellen. (Lehetőség szerint ne Torpedóval tüzeljünk egy fregattrra). Ahhoz, hogy megtudjuk a főbb értékeket, kidokkolva a hajónkkal az űrbe, nyomjunk „Show Info”-t magunkon, válasszuk ki a Modulokat és keressük meg magukat a rakétákat a listában. Használhatjuk a „Fitting” ablakot is, ott leinfózva a betárazott rakétákat, megkapjuk a kívánt információkat. Itt már a skillekkel, modulokkal és a hajó által nyújtott bónuszokkal megnövelt érték fog szerepelni. Pár kifejezés az egyszerűség kedvéért az eredeti, a játékban is megtalálható módon szerepel:

Launcher: magára a felfittelt modulra vonatkozik, rakétavető, torpedóvető stb..

Missile: Azok a „lőszerek” amit kilövünk a „Launcherekből”.

A rakéta „jellegű” fegyverek legfőbb tulajdonságai:

- **Rate of Fire (ROF)** (*launcher*)

Az idő, ami eltelik két rakéta indítása közt, lehet csökkenteni skillel, és modulokkal, minél alacsonyabb annál gyorsabban tüzelünk.

- **Maximum Velocity** (*missile*)

A sebesség, amivel a rakéta repül, az egyik tulajdonság, ami meghatározza a „lőtávunkat”.

- **Maximum Flight Time** (*missile*)

A rakéta maximális repülési idejét jelenti, a második tulajdonság, ami meghatározza a „lőtávunkat”. A lőtáv meghatározása egyszerű: Sebesség*Repülési idő. Természetesen, ha a célpont megsemmisül, vagy lőtávon kívülre kerül, a rakéta nem csapódik be. Illetve, ha becsapódik, nem repül tovább. ☺

- **Damage** (*missile*)

A töltet sebzése, a lövegtornyokkal szemben itt nem számít, hogy miből lőttük ki, a sebzés nem változik (természetesen a hajó bónusza módosíthatja). Skillek és Modulok hatnak rá.

- **Explosion Velocity** (*missile*)

A robbanás sebessége, ha a célpont gyorsabban halad ennél és „lehagyja” a lökéshullámot: csökken a keletkező sebzés. Ez az érték természetesen szorosan összefügg az Explosion Radius-szal.

- **Explosion Radius** (*missile*)

A rakéta robbanásának hatósugara, csak a meglőtt célpontra vonatkozik! Ez határozza meg, hogy a nagy töltetű rakéták mennyire hatásosak kicsi célpontok ellen. A dolog egyszerű: ha a az Explosion Radius nem nagyobb, mint a célpont Signature Radiusa, akkor a sebzés nem módosul. Ha nagyobb, akkor a sebzésből levonódik a két érték arányának megfelelően. Természetesen a fenti példa csak álló célpontok esetén érvényes, ha mozog a cél, számítani kell rá, hogy jelentősége lesz az Explosion Velocitynek is.

Például: Ha a rakéta „jele” 400m, a célpont hajó pedig 150m jelű, akkor a sebzés= $(150/400 = 0.375)$ 37,5%-ra csökken, azaz a töltet erejének 72.5%-a „elenyészik”, nem okoz kárt.

A FoF és Defender Rakéták

A rakétáknak létezik két „speciális” fajtája is, ezek a F.O.F. (Friend or Foe) és Defender Missile.



A Defender Missile: Könnyű és „nehéz” rakéta-elhárító fegyverek, céljuk, hogy a beérkező rakétákat semlegesítsék. A legtöbb esetben, nem elég egy ilyen a fenyegetés megszüntetéséhez, főleg ha Cruise Missile, vagy Torpedó, amit el kell hárítani. A Light

Defender Missile : Light Missile Launcher-be a Heavy Defender Missile : Heavy Missile Launcherbe tölthető. Ez utóbbi sebzése magasabb, sebessége alacsonyabb.



Az Auto-Targeting (FoF Missile)-ok: „Friend or Foe”-típusú rakéták, a legtöbb esetben erős zavaráskor használják, hogy kivédjék a célpont kijelölés elvesztése miatt keletkező

„holtidőt”. Természetesen, sokkal kevesebbet sebez a hagyományos társánál, de cserébe a teljes leblokkolás esetén is tüzerővel ruházza fel használóját. Jellegéből adódóan, csak a Targeting range-en belüli célpontok ellen használható. Ellenségnek minősül az, aki bármi módon agresszál (lop a konténeredből, rádló stb..), ezáltal célpont lesz.

A Méret a Lényeg ☺



Az ismert mondás: „Ágyúval verébre nem lövünk!”, itt is igaz, hiszen a fentebb említett tényezők erősen befolyásolják, hogy ha el is találtuk a célt, mennyit sebzünk rajta. Felesleges torpedókat pazarolni fregattok ellen, és a Rocket-ek sem túl hatékony fegyverek egy POS ostrománál. Az alábbi táblázatban látható, hogy mit mi ellen érdemes használni, természetesen le-és felfelé is el lehet térni egy kategóriát, de ez esetben jelentősen csökken a hatékonyság, két kategóriával eltérés esetén pedig, majdnem használhatatlan.



Rakéta Alapú Fegyverek Táblázata

Kilövő Típusa	Töltet Típusa	Ajánlott „ellenfélméret”	Repülési Sebesség	Idő	Alap Sebzés	ROF
Rocket Launcher	Rocket	Frigate	2250m/s	2s	33	5s
Light Missile Launcher	Light Missile	Frigate	3750m/s	5s	83	15s
Rapid Light Missile Launcher	Light Missile	Frigate, Cruiser	3750m/s	5s	83	12s
Heavy Missile Launcher	Heavy Missile	Cruiser	4300m/s	6,5s	135	15s
Heavy Assault Missile Launcher	Heavy Assault Missile	Cruiser	2250m/s	4s	100	8s
Cruise Missile Launcher	Cruise Missile	(TP-vel Cruiser) BC, BS	3750m/s	20s	300	22s
Torpedo Launcher	Torpedó	BS, Dread, Carrier, POS	1500m/s	6s	450	18s
Bomb Launcher	Bomba	Bármí, Területre hat	3000m/s	10s	6400(!!!)	160s
Citadel Torpedo Launcher	Citadel Torpedó	Dread, Carrier, POS, Titán	1750m/s	15s	2000	34s
Citadel Cruise Launcher	Citadel Cruise Missile	Dread, Carrier, POS, Titán	4250m/s	20s	1500	44s

A Szükséges/Ajánlott skillek:





Minden Rakétavető a hozzátartozó (hasonnevű) skillből 5% sebzés bónuszt kap. Kivéve a Defender Missile-t, itt a bónusz a rakéta sebességére vonatkozik, szintén 5% bónuszt adva.

Hasznos / Ajánlott Skillek

Skill Neve	A Skill Rankja	„Ajánlott” Minimum Szint	Hatása / Szükséges	Megjegyzés:
Missile Launcher Operation	1	5	2%-kal javítja a ROF-ot	Mindenre hat
Missile Bombardment	2	4	+10% a rakéták maximum repülési idejéhez	Mindenre hat
Missile Projection	4	4	+10% a rakéták maximum sebességéhez	Mindenre hat
Rapid Launch	2	5	3%-kal javítja a ROF-ot	Mindenre hat
Target Navigation Prediction	2	4	+10% a rakéták „pontosságához” Csökkenti a cél elmozdulásának negatív hatását	Mindenre hat
Warhead Upgrades	5	4	+2% Sebzés a rakétáknak	Mindenre hat
Guided Missile Precision	5	4	+5% a rakéták „pontosságához” Csökkenti a rakéta robbanásának sugarát	Csak light, Heavy és Cruise missile
Missile Specialization	5	5	2%-kal javítja a ROF-ot Tech2 Modul használata esetén Előfeltétel a Tech2 Modulokhoz.	FOF, Defender és Citadel Torpedóra nincs
Weapon Upgrades	2	5	5%-kal Csökkenti a fegyverek CPU igényét / szint	Minden Fegyverre hat
Advanced Weapon Upgrades	6	4	2%-kal Csökkenti a fegyverek PG igényét / szint	Minden Fegyverre hat

Hasznos /Ajánlott Modulok A Rakétákhoz

Modul Típusa	Modul Hatása	Aktív/passzív
 Ballistic Control System	Közepes mértékben javítja a rakéta alapú fegyverek sebzését és ROF-ját	Passzív
 Target Painter	Megnöveli a célpont Sig. Radiusát, így a nagyobb rakéták jobban sebzik a kisebb célpontokat is	Aktív

Lőszer a rakétavetőkhöz



Sok esetben gondot jelenthet, hogy melyik rakétának mi a sebzése, és hát valljuk be, az elnevezések sok esetben nem segítenek. A legegyszerűbb mód, ha ránézünk a rakétára, láthatjuk, a „feje” színét. Minden rakéta csakis egyfajta sebzést okoz, ezek alapján:



A kék fejjel rendelkező töltetek EM Sebzést okoznak. Előnevük „Mjolnir”.



A piros fejjel rendelkező töltetek Thermal Sebzést okoznak. Előnevük „Inferno”.



A sötétzöld fejjel rendelkező töltetek Kinetic Sebzést okoznak. Előnevük „Scourge”.




A sárga fejjel rendelkező töltetek Explosive Sebzést okoznak. Előnevük „Nova”.

Minden rakétának (kivéve a Defendert) 4 típusa létezik, ezek csak a sebzés fajtájában térnek el egymástól, az okozott kár mennyiségére vonatkozóan nem különböznek.

Léteznek Faction Típusú Missileok, ezek nagyobb sebzést jelentenek a hagyományosokhoz képest. A Light Missile esetében, ami alapból 75-öt sebez, a Caldari Navy 86, a Guristas 87, és a Dread Guristas 90-et.

A Tech2-es rakéták

Fontos, hogy ne keverjük össze őket a  faction rakétákkal, hiszen a T2 rakéták kizárólag Tech 2 Launcherekkel használhatóak, két fajtájuk létezik, ezek:



- Hatósugár / Pontosság (Precision, Javelin)
- Sebzés (Fury, Rage)

Név	Tulajdonság	Normal Tech I	Long Range Javelin	High Precision Precision	Anti-Ship Rage	High Damage Fury
 Rocket	Explosion Radius	20 m	20 m		34 m	
	Explosion Velocity	150 m/sec	150 m/sec		129 m/sec	
	Max Velocity	2250 m/sec	3375 m/sec	—	1875 m/sec	—
	Flight Time	2 sec	2 sec		2 sec	
	Damage	33 HP	29,7 HP		44,6 HP	
 Light Missile	Explosion Radius	40 m		25 m		69 m
	Explosion Velocity	170 m/sec		204 m/sec		143 m/sec
	Max Velocity	3750 m/sec	—	3750 m/sec	—	3750 m/sec
	Flight Time	5 sec		2,5 sec		3,75 sec
	Damage	83 HP		83 HP		116 HP
 Heavy Missile	Explosion Radius	140 m		125 m		241 m
	Explosion Velocity	81 m/sec		97 m/sec		68 m/sec
	Max Velocity	4300 m/sec	—	4300 m/sec	—	4300 m/sec
	Flight Time	6,5 sec		3,25 sec		4,88 sec
	Damage	135 HP		135 HP		182 HP
 Heavy Assault Missile	Explosion Radius	125 m	125 m		215 m	
	Explosion Velocity	101 m/sec	101 m/sec		87 m/sec	
	Max Velocity	2250 m/sec	3375 m/sec	—	1875 m/sec	—
	Flight Time	4 sec	4 sec		4 sec	
	Damage	100 HP	90 HP		135 HP	

Név	Tulajdonság	Normal Tech I	Long Range Javelin	High Precision Precision	Anti-Ship Rage	High Damage Fury
 Cruise Missile	Explosion Radius	300 m	—	270 m	—	516 m
	Explosion Velocity	69 m/sec		83 m/sec		58 m/sec
	Max Velocity	3750 m/sec		3750 m/sec		3750 m/sec
	Flight Time	20 sec		10 sec		15 sec
	Damage	300 HP		300 HP		420 HP
 Torpedo	Explosion Radius	450 m	450 m	—	774 m	—
	Explosion Velocity	71 m/sec	71 m/sec		61 m/sec	
	Max Velocity	1500 m/sec	2250 m/sec		1250 m/sec	
	Flight Time	6 sec	6 sec		6 sec	
	Damage	450 HP	405 HP		608 HP	
 Citadel Cruise Missile	Explosion Radius	1750 m				
	Explosion Velocity	29 m/sec				
	Max Velocity	4250 m/sec				
	Flight Time	20 sec				
	Damage	1500 HP				
 Citadel Torpedo	Explosion Radius	2000 m				
	Explosion Velocity	20 m/sec				
	Max Velocity	1750 m/sec				
	Flight Time	15 sec				
	Damage	2000 HP				

Amit a fenti számokból láthatunk, az az, hogy itt is megtalálható az összes hajóosztálynak megfelelő rakétaosztály, bár ezeknél van némi lehetőség a játékra.



A Lövegtoronyok



A legfontosabb fő tulajdonságuk és előnyük a rakétákkal szemben, hogy itt a sebzés „instant”. Nem kell „várni”, hogy a lövés célba érjen, mint a rakétáknál (ráadásul nem hat rájuk a Defender Missile sem). Sajnos a dolog hátulütője, hogy nem mindig találnak célba és így a találati pontosságuk jelentősen rosszabb lehet, mint rakéta használata esetén. Itt az ideje megismernedni a Tracking Speed és a Range (Optimal és Falloff) és a talán már ismert Signature Radius fogalmával és összefüggésével. Csakúgy, mint a rakéták esetén, ezek a fegyverek is a hajó Highslotjaiba kerülnek, feltéve hogy van elég szabad Turret Slot, és természetesen szükség van a szabad PG és CPU kapacitásra is (a szükséges skillek mellett).

- **Optimal Range**

Az a távolság, amikor még az ágyú nem veszít a pontosságából. Hat rá a hajó bónusza (ha van) illetve a betöltött lőszer, ami: -50%-tól +50%-ig adhat módosítót az alaptávolsághoz.

- **Falloff Range**

Ez az a lőtáv, amit hozzáadva az Optimal Rangehoz a fegyverünk 50%-os eséllyel találja el a célpontot (függetlenül a Signature Radius különbségektől és a trackingtól), ennek a duplájánál csökken a találati esély 0%-ra. Pl.: 50km Optimal Rangénál 25km Falloff esetén a találati esély 50km-nél 100%, 75km-nél 50%, 100-nél pedig lecsökken 0%-ra. Lényegében lineárisan csökken a találat esélye 100%-ról (Optimal Range) 50%-on keresztül (Optimal+ Falloff) 0%-ra (Optimal Range+Falloff+Falloff).

- **Tracking Speed**

A Tracking Speed az ágyú fordulási sebességét jelenti, radian / másodpercben. Ha 1 rad/sec értéket nézünk, azt jelenti, hogy 180 fokot fordul 1 másodperc alatt. Alapvetően egy elég komplex számítási mód rejtőzik e mögött, nekünk elég azt tudnunk, hogy minél nagyobb annál jobb. Tehát: magasabb Tracking Speeddel nagyobb esélyünk van eltalálni egy gyorsan, „keresztben” mozgó hajót.

„Keresztbenmozgás? He?” Ez a leggyakoribb reakció, a lényege a dolognak, hogy egy hajó hozzánk viszonyított mozgása számít, ha távolodik vagy közeledik, nem számít, hiszen az ágyúknak nem kell „forognia”, hogy célra tartson. Az Overviewen a „Transversal Velocity” az érték, ami ezt jelzi.

- **Signature Resolution**

Hasonlóan a rakétákhoz, minden lövegnek van egy ún.: Signature Radius-a. Ez azt jelenti, hogy mekkora a „szórása” a fegyvernek, értelemszerűen, minél kisebb, annál kisebb területre koncentrálódik a tűzerő. Gondoljuk csak el, ha sörétes puskával lövünk egy dinnyére viszonylag nagy távolságból, jó esély van rá, hogy alig pár sörét találja el (szétszóródnak). Viszont, ha közvetlen közletről lövünk (a sörétek együtt maradnak) majdnem biztos, hogy „dinnyepürét” fogunk gyártani. A leghatásosabb mód, hogy növeljük a célpont Sig-jét az a Target Painter modul használata.

Alapból a hajóosztályok sig.radiusa: Frigate-ok 35-45, Cruiser-ek 95-120, BS-ek pedig 400 körül. Ennek „megfelelően” a small Turrettek 40, a medium Turrettek 100, és a large Turrettek 400-as értékkel lettek felruházva. Ebből adódóan, ha a fegyver értéke a nagyobb, kevesebb lesz a sebzés és a találat esélye, ha pedig a célponté a nagyobb, szinte biztos, hogy teljes sebzést fogunk elérni, és mindig eltaláljuk (feltéve hogy nem mozog gyorsabban, mint a tracking speedünk). Persze, álló célpontra, optimalon belül, jó eséllyel fogunk nagyot sebezni.

Például: Ha Tachyon Beam Laserrel lövünk egy fregattra, ez esetben a fegyver 400-as sig-je viszonyul a hajó 40-es értékéhez, ami: $40/400 = 0.1 = 10\%$ sebzést jelent. Természetesen egy szemben érkező, MWD-t használó fregatron ez nem sokat segít, lévén az MWD sig büntetésének, majdnem biztos, hogy instant megpörköljük a delikvenst.

- **Damage Multiplier**

Ez az érték szorozza fel azt, amit a betöltött lőszer jelent, minél nagyobb, annál komolyabb sebzést érhetünk el.

Például: 150mm Railgun esetén (small hybrid turret) ha a módosított damage multiplier 3.75x (a skillek és a modulok hatásával együtt) és Thorium Charge 5 van betöltve, (ami alapból 5 kinetic és 4 thermal sebzéssel rendelkezik) akkor: 18.75 kinetic ($5 * 3.75$) és 15 thermal ($4 * 3.75$) lesz a sebzés.

- **Rate of Fire**

A fegyverek tüzelési sebességét jelenti, tehát azt az időt (másodpercben), ami eltelik két lövés közt. A fegyver méretével fordítottan arányos, tehát: nagyméretű fegyverrel lassabban fogunk lőni, mint egy kisméretűvel. Természetesen a sebzés jó eséllyel az első esetben lesz nagyobb (feltéve hogy a Sig. nem szól közbe).

- **Activation Cost**

Az a capacitor mennyiség, amit a fegyver egy lövéskor elhasznál, leginkább az Amarr és Gallente hajóknál/fegyvereknél (az előbbinél még inkább) van igazán nagy jelentősége.

- **Hit Quality**

Ez egy „rejtett”, táblázatban nem szereplő érték. A gyakorlatban annyit jelent, hogy a találatkor elért sebzést módosítja:

- **Optimal Rangen** belül 0,5x - 1,5x
- **Falloff Rangen** belül pedig 0,5x - 1,0x
- **Mindig** van 1% esély arra, hogy 300%-os sebzést érj el (Wrecking)

Ha ehhez hozzávesszük, hogy a Falloffon a találati esély is csökken, szinte biztos, hogy a falloffon elérhető átlagsebzés alacsonyabb lesz, mint Optimal range esetén.

A DPS és range kapcsolata:

A fegyvereket két nagy csoportba sorolhatjuk, ezek a:

- **Close range fegyverek:** Magas DPS, Jó Tracking, alacsony Alpha, jó ROF
 - Autocannon, Blaster, Pulse Laser
- **Long range (vagy sniper) fegyverek:** Jó DPS, alacsony Tracking, magas Alpha, közepes ROF
 - Artillery, Beam Laser, Railgun

A Lézer Fegyverek



Az Eve világában, a lézer ágyúk leginkább az Amarr hajók fő fegyverzetét jelentik. Legfőbb és legvonzóbb tulajdonságuk, hogy (leszámítva a Faction és Tech2 kristályokat, amik „kopnak”) nem igényelnek „lőszerutánpótlást”.



Tehát, ha betöltünk egy „sima” Tech1-es lézer-kristályt, akkor azt az idők (a hajó ☺) végezetéig használhatjuk, korlátlan számú lövésre. Kifejezetten hasznos, hogy nem kell költeni a lőszerre, és nem foglalja pl. a hajó rakterét sem. A másik nagyon „kellemes” tulajdonságuk, hogy a kristály-csere azonnal megvan, szemben az egyéb fegyverek 10 másodperces újratöltési/cserélési idejével.

Sajnos a dolog hátulütője, hogy jelentős, nagymértékű energiaforrás-igénye van, mind Cap, mind pedig PG szempontból. Ebből adódóan ezek a hajók fokozottan „érzékenyek” a cap elszívás/neutralizálás hatására. Nem véletlen tehát, hogy az Amarr hajók nagy része leginkább a fegyverek Capacitor használatára (is) kap bónuszt. Emiatt van az, hogy pl.: az Apocalypse (BS) magas PG és Cap értékekkel rendelkezik. Másik hátránya a dolognak, hogy ezek a fegyverek kizárólag EM és Thermal sebzésre képesek, így leginkább a hajók pajzsai ellen hatékonyak, mivel a páncélatok alap EM ellenállása 50%.

A lézereket két nagy csoportba oszthatjuk: Pulse és Beam lézerek. A különbség alapvetően az, hogy a Pulse lézer hangja: "ptyű, ptyű, ptyű", a Beam lézer pedig: "zzzztttttttt". Na de félre a tréfát. ☺ A Pulse lézereket sokkal könnyebb fittelni, kisebb az erőforrás-igényük, kevesebb capacitort fogyasztanak, cserébe viszont kisebb a hatósugaruk. Habár az egyszeri sebzésük nem nagy, ezt kompenzálja a kedvezőbb ROF érték (Gyorsabban lő). Emiatt az időegységre jutó leadott sebzés összességében nagyobb lesz. (DPS= Damage Per Second)

A Beam lézerek, a nagyobb „étvágyú” és nagyobb sebzést biztosító kategóriába tartoznak, de ne feledjük, hogy a rosszabb tracking miatt, hiába a nagy lőtáv, ha nem találjuk el a célpontot. Egy „mellélövés” fokozottan hátrányt jelent, hiszen a ROF értéke is sokkal rosszabb ezeknek a fegyvereknek, így nem csak energiát pazaroltunk, de értékes időt is veszíthetünk.











Van még egy külön „állatfaj”: a Tachyon Beam Laser, ez az egyik leghatékonyabb nem Capital fegyver, nagyon durva lőtávval és sebzéssel (természetesen rossz trackinggel ☺). A Large Beam Laserek „családjába tartozik” és egy rémálom fittelni a nagyon magas PG igénye miatt, ezen felül a CAP-igénye is az egyik legnagyobb, ráadásul elég rossz ROF értékkel rendelkezik. De ha betalál... ☺



A Pulse Lézer Fegyverek Táblázata

	A Torony Típusa	Optimal Range	Falloff	ROF	Tracking	Damage Szorzó
S	 Dual Light Pulse Laser	4500m	1500m	2,7s	0,27375	2x
	 Gatling Pulse Laser	4000m	500m	2,1s	0,308125	1,5x
	 Medium Pulse Laser	5000m	2000m	3,5s	0,24625	3x
M	 Focused Medium Pulse Laser	9000m	3000m	4,05s	0,09	2x
	 Heavy Pulse Laser	10000m	4000m	5,25s	0,08125	3x
L	 Dual Heavy Pulse Laser	18000m	6000m	6,075s	0,0375	2x
	 Mega Pulse Laser	20000m	8000m	7,875s	0,03375	3x
	 Dual Giga Pulse Laser	37500m	10000m	11,81s	0,0040512	8x

A Beam Lézer Fegyverek Táblázata

	A Torony Típusa	Optimal Range	Falloff	ROF	Tracking	Dam. Szorzó
S	 Dual Light Beam Laser	8750m	3000m	3,2s	0,13	2x
	 Medium Beam Laser	10000m	4000m	4s	0,1	3x
M	 Focused Medium Beam Laser	17500m	6000m	4,8s	0,042	2x
	 Heavy Beam Laser	20000m	8000m	6s	0,033	3x
	 Quad Light Beam Laser	8000m	1000m	3,15s	0,081	1,5x
	 Dual Heavy Beam Laser	35000m	12000m	7,2s	0,0175	2x
L	 Mega Beam Laser	40000m	16000m	9s	0,0153125	3x
	 Tachyon Beam Laser	44000m	20000m	12,5s	0,0139205	4,5x
	 Dual Giga Beam Laser	80000m	32000m	13,5s	0,002296875	5,5x

A Projectile fegyverek



A Projectile Turretek a Minmatar-ok által használt fegyvernem, két fő csoportba oszthatók, ezek: Artillery és az Autocannon. Mindkét fegyvercsoport fő jellemzője, hogy nem használ kapacitort a működéséhez.

Az Artillery messzire lő el és nagy sebzést okoz, talán a legerősebb sebzése ezeknek a fegyvereknek van. A nagy hatósugarú fegyverek közt az Artilleryknek a legkisebb az Optimal Range-ük, cserébe a legnagyobb a Falloff értékük és a damage szorzójuk. Hátrányok, hogy eléggé rossz a ROF értékük és a tracking speedjük.



Igazából az „üsd meg és spuri” stílust kedvelő játékosok kedvenc fegyvere lehet, hiszen az „alpha-strike” (Volley, az a sebzés, amit első sorozattal sebez(nek) a fegyver(ek)) nagyon magas.

A másik véglet az Autocannon, ami kifejezetten kis sebzést okoz lövésenként, de brutálisan jó a tracking és a ROF értéke. Csakhogy ne örülünk előre, gondoljunk csak bele, ha gyorsan lövünk, gyakran kell újratölteni a fegyvert és ez minden esetben 10 másodperc „holtidőt” jelent. Matar pilótáknál gyakori gond szokott lenni, hogy egyszerűen elfogy a lőszer. Ez okozhat „problémákat” bizonyos helyzetekben.

Összességében a kedvező cap-szükséglet hatalmas előnyt biztosíthat más fajokkal szemben, hiszen egy Amarr, vagy Gallente hajó „megbénul” capacitor nélkül. Ezt a kedvező tulajdonságukat figyelembe véve, és az, hogy a sebzéstípus is variálható (a megfelelő, lőszer kiválasztásával) teszik igazán halálos ellenféllé ezeket a fegyvereket hordozó Minmatar hajókat.

Természetesen, a sebesség is nagyon fontos tényező, hiszen ahhoz, hogy túléljük az ütközet „borzalmait” szükségünk lesz, hogy ne találjanak el.

Tehát a nagy Tracking Speed + Sebesség = Minmatar hajó. ☺



Az Artillery Fegyverek Táblázata

	A Torony Típusa	Optimal Range	Falloff	ROF	Tracking	Damage Szorzó
S	 250mm Light Artillery Cannon	8050m	8750m	8,5s	0,0825	4,62x
	 280mm Howitzer Artillery	10000m	8750m	10,71s	0,066	6,403x
M	 650mm (Medium) Artillery Cannon	16100m	17500m	12,75s	0,0275	4,62x
	 720mm Howitzer Artillery	20000m	17500m	20,00s	0,022	7,973x
L	 1200mm (Heavy) Artillery Cannon	32200m	35000m	21,04s	0,01125	5,082x
	 1400mm Howitzer Artillery	40000m	35000m	40,16s	0,009	10,672x
	 Quad 3500mm Siege Artillery	72000m	70000m	35,44s	0,0018	12,75x

Az Autocannon Fegyverek Táblázata

	A Torony Típusa	Optimal Range	Falloff	ROF	Tracking	Damage Szorzó
S	 125mm (Light) Gatling Autocannon	800m	4000m	3s	0,417	2,0625x
	 150mm Light Autocannon	900m	4400m	3,38s	0,362	2,475x
	 200mm (Light) Autocannon	1000m	4800m	3,75s	0,315	2,8875x
M	 220mm (Medium) Vulcan Autocannon	1800m	8800m	4,72s	0,12144	2,31x
	 425mm (Medium) Autocannon	2000m	9600m	5,62s	0,1056	2,8875x
	 Dual 180mm Autocannon	1600m	8000m	4,5s	0,13965	2,0625x
L	 800mm (Heavy) Repeating Artillery	4000m	19200m	7,88s	0,0432	2,695x
	 Dual 425mm Autocannon	3200m	16000m	6,75s	0,05713	2,0625x
	 Dual 650mm Repeating Artillery	3600m	17600m	7,5s	0,04968	2,444x
	 6x2500mm Repeating Artillery	25000m	28800m	9,45s	0,00486	5,8x

A Hybrid fegyverek



A Hybrid fegyverek tipikusan Gallente és Caldari hajókon teljesítenek szolgálatot.

Általánosságban elmondható, hogy a Gallentek inkább a Blasterre specializálódnak, a Caldarik pedig inkább a Railgunokat részesítik előnyben. Természetesen ez nem „szentírás”, vannak nagyon jól fittelhető/használható Railgunos Gallente hajók is. A lényegi különbség a két



fegyvertípus között az, hogy a Blasterek inkább közelharci fegyverek, míg a Railgunok a távolabbi célpontok kilövésére szolgálnak. Viszont, elég kellemes tulajdonságuk, hogy csak 5 másodperc az újratöltési idejük a rakéták és a projectile fegyverek 10 másodpercével szemben.

Az legnagyobb „nyers” sebzéssel bíró fegyver, minden kétséget kizárólag Blaster típusú. (A „hagyományos” fegyvereket tekintve.) Meglehetősen magas a sebzés szorzója, kedvező a tűzgyorsasága, de Tracking értékük csak közepesnek mondható.

A fegyver igazi hátránya, hogy elég kicsit a hatótávja, emiatt közel kell kerülnie az ellenséghez. Ehhez az szükséges, hogy AB vagy MWD kerüljön a hajóra, a távolság „problémájának” az áthidalására.




A Railgunok a másik út, amit járhatunk, vitathatatlanul nagyon népszerű a (Flottacsaták) Fleet Battle-k során. Habár a DPS és az ALPHA értékük elmarad az Artilleryk-től, az optimal értékük és a trackingjük is felülmúlja azokét.

Ne feledkezzünk meg a Gallente fegyverek/hajók fontos gyengeségéről, jelentős a fegyverek „energia-éhsége”, de a hajóik nem rendelkeznek az Amarrokéhoz hasonló capacitor mennyiséggel és hiányzik a fegyverek energiaigényét csökkentő tulajdonság is.





Szóval, ha MWD-t és Blastert használunk, ne feledjünk megfelelő energia-ellátást biztosítani, különben integethetünk az elleneknek, merthogy bántani nem fogjuk tudni. ☺



A Blaster Fegyverek Táblázata

	A Torony Típusa	Optimal Range	Falloff	ROF	Tracking	Damage Szorzó
S	 Light Electron Blaster	1000m	1500m	2s	0,438	1,8375x
	 Light Ion Blaster	1250m	2000m	3s	0,4032	2,9531x
	 Light Neutron Blaster	1500m	2500m	3,5s	0,3798	3,675x
M	 Heavy Electron Blaster	2000m	3000m	3s	0,144	1,8375x
	 Heavy Ion Blaster	2500m	4000m	4,5s	0,132	2,9531x
	 Heavy Neutron Blaster	3000m	5000m	5,25s	0,12	3,675x
L	 Electron Blaster Cannon	4000m	6000m	4,5s	0,06	1,8375x
	 Ion Blaster Cannon	5000m	8000m	6,75s	0,0552	2,9531x
	 Neutron Blaster Cannon	6000m	10000m	7,88s	0,05196	3,675x
	  Ion Siege Blaster Cannon	30000m	15000m	10,63s	0,0054125	7,92x

A Railgun Fegyverek Táblázata

	A Torony Típusa	Optimal Range	Falloff	ROF	Tracking	Damage Szorzó
S	 75mm Gatling Rail	6000m	3000m	2,6s	0,1365	1,65x
	 125mm Railgun	9000m	5000m	3,25s	0,08925	2,2x
	 150mm Railgun	12000m	6000m	4,25s	0,0735	3,025x
M	 200mm Railgun	18000m	10000m	4,88s	0,0294	2,2x
	 250mm Railgun	24000m	12000m	6,38s	0,02415	3,025x
	 Dual 150mm Railgun	12000m	6000m	3,9s	0,0441	1,65x
L	 350mm Railgun	36000m	20000m	7,31s	0,01225	2,2x
	 425mm Railgun	48000m	24000m	9,56s	0,010106	3,025x
	 Dual 250mm Railgun	24000m	12000m	5,85s	0,01837	1,65x
	  Dual 1000mm Railgun	96000m	24000m	14,35s	0,001925	5,8x

Tier Vs. Meta lvl

Meta lvl:



Általánosságban elmondható, hogy minél magasabb a Meta LVL-je az adott fegyvernek, annál nagyobbab sebez és annál könnyebb fittelni (CPU, PG; az adott fegyvertípuson belül). A Tech 2-es felszerelések pedig, sokkal erőforrás-igényesebbek. Ez jelenthet magasabb skill, CPU, PG és/vagy cap igényt (illetve, ezek kombinációját).

TYPE NAME	META GROUP	ACTIVATION COST	POWERGRID USAGE	ACCURACY FALLOFF	CPU USAGE	RATE OF FIRE	DAMAGE MODIFIER	OPTIMAL RANGE	META LEVEL
Tachyon Beam Laser I	Tech I	95 GJ	3750 MW	200 km	60 tf	1250 s	4.5 x	440 km	0
Tachyon Aftal Maser I	Tech I	8025 GJ	3750 MW	200 km	54 tf	1250 s	4.725 x	462 km	1
Tachyon Model Laser I	Tech I	855 GJ	3750 MW	200 km	51 tf	1250 s	4.95 x	484 km	2
Tachyon Anode Particle Stream I	Tech I	8075 GJ	3750 MW	200 km	57 tf	1250 s	5.175 x	506 km	3
Tachyon Modulated Energy Beam I	Tech I	76 GJ	3750 MW	200 km	48 tf	1250 s	5.4 x	528 km	4
Tachyon Beam Laser II	Tech II	95 GJ	4,125 MW	200 km	63 tf	1250 s	5.4 x	528 km	5
Ballista Tachyon Beam Laser I	Storyline	95 GJ	3,375 MW	240 km	48 tf	1250 s	5.4 x	440 km	6
Annihilator Navy Tachyon Beam Laser	Faction	7125 GJ	4,125 MW	200 km	48 tf	1250 s	5.625 x	528 km	8
Dark Blood Tachyon Beam Laser	Faction	7125 GJ	4,125 MW	200 km	48 tf	1250 s	5.625 x	528 km	8
Imperial Navy Tachyon Beam Laser	Faction	7125 GJ	4,125 MW	200 km	48 tf	1250 s	5.625 x	528 km	8
True Sansha Tachyon Beam Laser	Faction	7125 GJ	4,125 MW	200 km	48 tf	1250 s	5.625 x	528 km	8
Ravens' Modified Tachyon Beam Laser	Officer	7125 GJ	4,125 MW	200 km	48 tf	1250 s	6.1875 x	528 km	12
Selynn's Modified Tachyon Beam Laser	Officer	7125 GJ	4,125 MW	200 km	48 tf	1250 s	6.1875 x	528 km	12
Chelin's Modified Tachyon Beam Laser	Officer	76 GJ	4,125 MW	200 km	48 tf	1250 s	6.75 x	528 km	13
Gracila's Modified Tachyon Beam Laser	Officer	76 GJ	4,125 MW	200 km	48 tf	1250 s	6.75 x	528 km	13
Luther Veron's Modified Tachyon Beam Laser	Storyline	74 GJ	4,000 MW	200 km	44 tf	1250 s	6.75 x	528 km	14

Tier:



Adott méreten belül vannak tier-kategóriák, ezeknek jellemzője, hogy tier szintenként nő a sebzés, a hatótáv és az erőforrásigény (fitting és cap), ill. csökken a tracking, a RoF és a lőszerkapacitás. (Értelemszerűen, a lőszerkapacitás nem vonatkozik a lézerekre.)

Például a pulse lézerek esetében:

	Small Pulse	Medium Pulse	Large Pulse
Tier 1	Dual Light	Focused Medium	Dual Heavy
Tier 2	Gatling Pulse	Heavy Pulse	Mega Pulse
Tier 3	Medium Pulse	-	-

A SmartBomb



A Smartbomb, nem más, mint egy energia-kisülés a hajó körül. Nem számít ellene, hogy ki vagy, merre tartasz, csak az, hogy hatósugáron belül tartózkodsz. Ebből adódóan három nagy veszélye van:

- Eltalálhatsz vele olyat is, amit nem szabad, ekkor jön a CONCORD és véged
- A saját drónjaidat is „kiirthatod vele”
- Nem kíméli a Corptársakat sem!

Természetesen vannak előnyei is:

- Minthogy nem kell vele célozni, nem hatják meg a használóját az EW modulok
- Az érkező rakéták ellen is hatékony „ellenszer” lehet
- Mindenre hat „lőtávon” belül, így egyszerre több tucat célpont is megsemmisíthető.

A fegyver természetéből adódik, hogy rengeteg energiát igényel, emiatt csak nagyon körültekintően érdemes használni. A Nevesített/Officer/Tech2-es változataik nagyobb sebzéssel és hatósugárral rendelkeznek.

Mind a négy sebzéstípusnak megfelelő létezik:







- **EMP:** EM sebzés
- **Plasma:** Thermal sebzés
- **Graviton:** Kinetic sebzés
- **Proton:** Explosive sebzés

Négy fajta méretben, ezek:

- **Micro:** 2000m Hatósugár,
25 Sebzés
- **Small:** 3000m Hatósugár,
50 Sebzés
- **Medium:** 4000m Hatósugár,
100 Sebzés
- **Large:** 5000m Hatósugár,
250 Sebzés



Hasznos /Ajánlott Modulok Lövegtornyokhoz

Modul Típusa	Modul Hatása	Aktív/passzív
 Target Painter	Megnöveli a célpont Sig. Radiusát, így a nagyobb ágyúk könnyebben eltalálják a kisebb célpontokat is	Aktív
 Heat Sink	Növeli a Lézer fegyverek sebzését és javítja a ROF-ot	Passzív
 Gyrostabilizer	Növeli a Projectile fegyverek sebzését és javítja a ROF-ot	Passzív
 Magnetic Field Stabilizer	Növeli a Hybrid fegyverek sebzését és javítja a ROF-ot	Passzív
 Tracking Computer	Növeli a fegyverek Optimal-ját és Tracking-jét, Script használatával az egyik érték megduplázható, de a másik 0 lesz	Aktív
 Tracking Enhancer	Növeli a fegyverek Optimal-ját, Falloff-ját és Tracking-jét	Passzív

A Szükséges/Ajánlott skilllek:



Minden, a „torony” alapú fegyverekre ható skill a „Gunnery” skillcsoportba tartozik. Maga a Gunnery skill 2%-kal javítja a fegyverek ROF értékét. Mind a 4 méretnek megfelelően létezik egy skill (small, medium, large és capital) ami az adott fegyverméret sebzéshez ad 5% bónuszt. (A Medium Hybrid Turret skill 5% sebzés bónuszt ad, ha Medium Railgunt vagy Blastert használunk). Az adott méret természetesen meghatározza, hogy milyen hajóra érdemes fittelni:

- **Small:** Frigate
- **Large:** Battleship
- **Medium:** Cruiser
- **Capital:** Capital

Természetesen „alulfegyverezhetjük” a hajónkat, azaz small fegyver is felmegy egy Capital méretű hajóra (pl.: Titánt-t felfittelhetünk fregattra való fegyverekkel, tuti biztos befutó az „Idióta Fittek” topicban ☺).

Hasznos / Ajánlott Skillek

Skill Neve	A Skill Rankja	„Ajánlott” Minimum Szint	Hatása / Szükséges	Megjegyzés:
Controlled Bursts	2	4	-5% Energiaszükséglet a fegyverek használatához / szint	Leginkább Amarr és Gallente fegyverek esetében „életbevágó”
Motion Prediction	2	4	+5% a tornyok Tracking értékéhez / szint	Minden toronyra hat
Rapid Firing	2	4	4%-kal gyorsabb tüzelés (ROF) / szint	Minden toronyra hat
Sharpshooter	2	5	+5% bónuszt ad a fegyverek Optimal értékéhez	Minden toronyra hat szintenként.
Surgical Strike	4	4	+3% a tornyok sebzéséhez / szint	Minden toronyra hat
Trajectory Analysis	5	4	+5% a tornyok Falloff értékéhez / szint	Minden toronyra hat
XY Specialization	8	4	+2% azoknak a tornyoknak, amikhez kell az adott skill	Csak Tech2 Tornyokra hat
Weapon Upgrades	2	5	5%-kal Csökkenti a fegyverek CPU igényét / szint	Minden Fegyverre hat
Advanced Weapon Upgrades	6	4	2%-kal Csökkenti a fegyverek PG igényét / szint	Minden Fegyverre hat

A Lőszerek



A tornyok nem sokat érnek a megfelelő „belevaló nélkül”. A lőszer a lelke mindennek. 12 csoportba osztjuk őket, méret (small, medium, large és extra large) és a típus szerint (laser, hybrid és projectile). Minden lőszercsoportban megtalálhatjuk a „close-range” és a „long-range” típusúakat. Minden lőszercsoportnak tíz fajtája van (8x Tech 1 + 2x Tech 2), a legtöbb esetben nem csak a hatósugárra vonatkozó bónuszban, hanem az okozott sebzésben is eltérnek egymástól. Példaképpen, az Antimatter Hybrid lőszer -50% range „bónusszal” rendelkezik, míg az Iron Charges 60%-kal növeli meg a fegyverünk hatósugarát.



A Hybrid fegyverekbe való lőszerek, alapsebzése Thermal és Kinetic. Ennek a két sebzésnek az arányát és mennyiségét, valamint a távolsági bónuszt határozza meg az adott típus. Nem mellékes tulajdonsága a Blastereknek, hogy csak 5 másodperc az újratöltési idejük.



A lézerkristályok (Laser Crystal) hasonlóan, mint a Hybrid lőszerek, kétfajta sebzéssel rendelkeznek, ezek: Thermal és Electromagnetic (EM). Legfontosabb előnyük, hogy (leszámítva a Tech2 és Faction lőszereket) nem kopnak, és nem ebből adódóan nem szükséges, hogy egynél többet vigyünk magunkkal ágyúnként / fajtánként.

Természetesen, itt is ajánlott „felkészülni” a különböző távolsági helyzetekre, nehogy meglepetés érjen. ☺ Hatalmas előny még az „újrátöltési sebesség” is, ami elhanyagolható, szemben a többi fegyver 10 másodperces idejével szemben.



Ahogy fentebb is említettük (a bányászlézer-kristályokhoz hasonlóan) a Faction és a Tech 2-es lézerkristályok is „kopnak”. Négy fő értékre érdemes figyelni:

- **Volatility:** Százalékban megadott esély arra, hogy a kristály sérül ha használják. (Piros jelölés)
- **Volatility Damage:** Ennyit fog sebződni a kristály ha a fenti esély „bejön” (Kék jelölés)
- **Structure Hitpoints:** Ennyi sérülést visel el a kristály mielőtt megsemmisülne (Zöld jelölés)
- **Damage:** Ez az érték mutatja, hogy mennyire sérült a kristály.

Logikusnak tűnhet, hogy ha egy kristály 10% eséllyel sérül, 0,01-et sebződik és van 1 HP-ja, akkor $1/(0,01 \cdot 0,1) = 1000$ használatra nyílik lehetőség (feltéve hogy fixen 10% a sérülés gyakorisága). A legrosszabb esetben (erre csak matematikai esély van) csak 100 használatot bír ki, de a gyakorlat azt mutatja, hogy a fenti értékekkel számolva 700-1300 lövésenként kopik majd el.

Description	Attributes	Prerequisites
Volume	1 m3	
Charge size	Large	
Damage	0.03	
Mass	1 kg	
Falloff Modifier	1 x	
Structure Hitpoints	1 HP	
Volatility	10 %	
Volatility Damage	0.0100 HP	
Crystals Take Damage	True	
Tech Level	Level 2	



A Projectile Lőszerek nagyon speciális helyzetben vannak, hiszen többféle sebzésre is képesek. Hasznos lehet megjegyezni, hogy mit sebeznek, hiszen egy gyengébb, de más típust sebző lőszer esetén, (ha a célpontnak olyanok a rezisztjei), máris nagyobb lesz az általunk okozott kár. Ne feledjük el a Matar fegyverek arany szabályát: MINDIG legyen elég tartalék lőszered a raktárban, különösen igaz ez, ha Autocannonokról van szó. ☺



































Tech 2-es Lőszerek











Speciális szemléletet igényelnek a Tech 2-es lőszerek, hiszen amellet, hogy csak és kizárólag Tech 2-es fegyverekben használhatjuk őket, jelentős „hátrányokkal” is rendelkeznek. Minden fegyvernemnek két fajta T2 lőszere van, az egyik inkább megnövelt távolsági bónusszal rendelkezik, a másik pedig a leadott sebzésre helyezi a hangsúlyt.

Osztály	Típus	Név	Speciális Tulajdonság
Laser	Beam	Aurora	x0,25 Tracking Speed (igen, ez 75% büntetés)
		Gleam	x1,25 Tracking Speed, -75% Optimal Range
	Pulse	Conflagration	x0,70 Tracking Speed, +25% Capacitor Use
		Scorch	x0,75 Tracking Speed, nem túl jó páncél ellen
Projectile	Artillery	Quake	x1,25 Tracking Speed, -75% Optimal Range
		Tremor	x0,25 Tracking Speed
	Autocannon	Barrage	x0,75 Tracking Speed
		Hail	x0,70 Tracking Speed
Hybrid	Blaster	Null	x0,75 Tracking Speed
		Void	x0,75 Tracking Speed, +25% Capacitor Use
	Railgun	Javelin	x1,25 Tracking Speed, -75% Optimal Range
		Spike	x0,25 Tracking Speed









A Frequency Kristályok

A Kristály Mérete				A Kristály Neve	Sebzés Típusa		Range: Optimal / Falloff	Cap	Össz. Seb.
Small	Medium	Large	Extra Large		Thermal 	EM 			
				Radio	0	5	+60,00% ±0%	-15%	5
				Microwave	2	4	+40,00% ±0%	-25%	6
				Infrared	2	5	+20,00% ±0%	-35%	7
				Standard	3	5	±0% ±0%	-45%	8
				Ultraviolet	3	6	-12,50% ±0%	-35%	9
				Xray	4	6	-25,00% ±0%	-25%	10
				Gamma	4	7	-37,50% ±0%	-15%	11
				Multifrequency	5	7	-50,00% ±0%	0%	12





































Tech 2 Beam Laser Kristályok

				Gleam	7	7	-75,00% ±0%	0%	14
				Aurora	3	5	80,00% ±0%	0%	8









Tech 2 Pulse Laser Kristályok

				Scorch	2	9	50,00% ±0%	0%	11
				Conflagration	7,7	7,7	-50,00% ±0%	+25%	15,4
Damage X1	Damage X2	Damage X4	Damage X8						









A Projectile Lőszerek

A lőszer Mérete				A lőszer neve	Sebzés Típusa				Range Optimal Falloff	Össz. Seb.
Small	Medium	Large	Extra Large		Explosive 	Kinetic 	Thermal 	EM 		
				Carbonized Lead	1	4	-	-	60,00% ±0%	5
				Nuclear	4	1	-	-	60,00% ±0%	5
				Proton	-	2	-	3	60,00% ±0%	5
				Depleted Uranium	3	2	3	-	±0% ±0%	8
				Titanium Sabot	2	6	-	-	±0% ±0%	8
				Fusion	10	2	-	-	-50,00% ±0%	12
				Phased Plasma	-	2	10	-	-50,00% ±0%	12
				EMP	2	1	-	9	-50,00% ±0%	12











A Tech 2 Artillery Lőszerek

				Quake	9	5	-	-	-75% ±0%	14
				Tremor	5	3	-	-	80,00% ±0%	8









A Tech 2 Autocannon Lőszerek

				Hail	12,1	3,3	-	-	-50% -25%	15,4
				Barrage	6	5	-	-	±0% +50%	11
Damage X1	Damage X2	Damage X4	Damage X8							

A Hybrid Lőszerek

A lőszer Mérete				A lőszer Neve	Sebzés Típusa		Range	Cap	Össz. Seb.
Small	Medium	Large	Extra Large		Kinetic 	Thermal 			
				Iron	3	2	60,00% ±0%	-30%	5
				Tungsten	4	2	40,00% ±0%	-27%	6
				Iridium	4	3	20,00% ±0%	-24%	7
				Lead	5	3	±0% ±0%	-50%	8
				Thorium	5	4	-12,50% ±0%	-40%	9
				Uranium	6	4	-25,00% ±0%	-8%	10
				Plutonium	6	5	-37,50% ±0%	-5%	11
				Antimatter	7	5	-50,00% ±0%	0%	12

Tech 2 Blaster Lőszerek

				Null	5	6	+40% +40%	0%	11
				Void	7,7	7,7	-25% -50%	-25%	15,4

Tech 2 Railgun Lőszerek

				Javelin	6	8	-75% ±0%	0%	14
				Spike	4	4	80% ±0%	0%	8
Damage X1	Damage X2	Damage X4	Damage X8						

A Drónok Támadása



Nincs is annál jobb érzés, amikor egy „drón falkát” irányítva kifilézed, aki csak arra téved, ehhez szükséged lesz egy jó adag skillre, egy Drone-spec hajóra és némi felszerelésre, ja és igen, drónokra. ☺ Az alábbiakban néhány hasznos tanácsot és útmutatást találsz, hogyan is kezdj hozzá. ☺



A legfontosabb dolog, hogy ne feledd és légy vele tisztában: ezek a kis bestiák olyanok, mint a gyerekek: Kicsik, idegesítőek, rombolnak és a legtöbb esetben egyáltalán nem figyelnek rád. ☺



Ez utóbbi megállapítás, talán a leghelytállóbb, hiszen a drónjaid, beállítástól függetlenül, egyáltalán nem biztos, hogy azt fogják támadni, amit te szeretnél.

Ahhoz, hogy elérd a drón-beállításokat, lennie kell legalább egy drónnak a hajón a Drone bay-ben. Az Overview alatt a „Drones x of y in spaces” felirat melletti kis háromszögre jobb gombbal kattintva eléred a „**Drone Settings**”-t.



Itt beállíthatod, hogy Passzívak, vagy Agresszívek legyenek a drónok, ez első esetben, csak akkor támadnak, ha erre utasítod őket. Tény, hogy kényelmesebb ha „aggressive” módba kapcsolod, és várod, hogy téged megtámadjanak, ekkor a drónjaid automatikusan végeznek(?) a támadókkal.



De ez csak az elmélet. ☺ A gyakorlat azt mutatja, hogy sok esetben nem a legveszélyesebb célpontot támadják, és olyanokba is „belekötnek” ami a mission közben „rádhozza” az egész pockettet.

A **Focus Fire**, leginkább akkor hasznos opció, amikor „Agresszívak” a drónjaid, ekkor megpróbálnak egy célpontra tüzelni, persze, nem mindig sikerül. ☺



Fontos, hogy átlásd, mely drónok vannak a hangáradban és melyek vannak kiengedve. Ennek megfelelően a „Drones in Bay” jelenti azokat, amik még benn vannak, a „Drones in Local Space” pedig a közeledben levő drónokat jelenti. A Fightereket használók pedig láthatják, hogy a drónok, amiket kiosztottak a közelben vannak-e, hiszen a távol levő drónokat a „Drones in Distant Space” menü alatt láthatjuk.



Rend a lelke mindennek, tartja a mondás, ami itt is nagyon igaz.

Fontos, hogy elrendezd a drónjaid, és mindig a megfelelőket tudd kiengedni, ne „összevissza” ömlesztve legyenek a „Drones in Bay „listában. Lehetőség van őket csoportosítani és ennek megfelelően a csoportokat navigálni, akár kiengedéskor, visszahíváskor vagy támadásra utasításkor. Ahhoz, hogy a kiválasztott drónod áthelyezed, elég, hogy jobb gombot nyomj rá, és ekkor lehetőséged nyílik:



- Új csoportba helyezni (létrehozni egyet) a „New Group” kiválasztásával
- Kitenni az adott csoportból (ha benne van egyben) az „Out of This Group” segítségével
- Betenni vagy áthelyezni egy már meglévő csoportba

A Drónok Hatósugara

	Alap Hatósugár	20km
	Scout Drone Operation	5km / skill lvl
	Electronic Warfare Drone Interfacing	3km / skill lvl
	Drone Link Augmentor I	20km / modul
	Drone Link Augmentor II	24km / modul



Ki is küldheted őket, a „Launch Drones” paranccsal, ez egy drónon használva, csak azt az egyet küldi ki, a csoport fejlécén pedig az egész csoportra hat, természetesen maximum annyi drónra amennyinek az irányítására skilled/lehetőséged van.

Ha már kinn vannak az űrben, láthatod, hogy mennyi a Struktúrája/Páncélja/Pajzsa az adott drónnak. És lehetőséged nyílik parancsokat adni:

- **Collapse:** „összecsukja” a kinyitott menüt
- **Engage Target (x):** A KIJELÖLT célpontot támadják, annyian amennyi a zárójelben számként szerepel, ugyanez a parancs a logistic drónoknál a baráti célpontok javításához.
- **Return and Orbit:** Visszahívod őket és keringenek a hajó körül, nem támadnak, és nem dokkolnak be, amíg erre nem utasítod őket.
- **Return to Drone Bay:** Visszahívod őket, és automatikusan bedokkolnak.

- **Scoop to Drone Bay:** Amennyiben a „közeledben”vannak, behúzhatod őket a Drone Bay-be ha van elég helyed. Fontos: Mások drónjait is begyűjtheted így, és használhatod őket.
- **Abaddon Drone (x):** Amennyiben nincsen rájuk a továbbiakban már szükség, „eldobhatod őket”.

Bányász Drónok esetén a támadási parancsok helyett az alábbiak jelennek meg:

- **Mine:** A drón telefúrja a saját rakterét, de csak egyszer!
- **Mine Repeatedly:** A drón telefúrja a rakterét, behordja a hajó rakterébe, és újratekdi!



Nagyon Fontos! A területre ható fegyverek (Smartbomb, Bombák) a drónokra is hatnak, még ha a sajátod is!

A drónok közös jellemzői







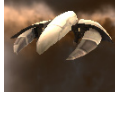






Van pár dolog, ami független a használatól és a drón fajtájától is:

- Minden drónnak, függetlenül a méretétől és a Tech lvl-től:
 - o A pajzs rezisztjei: [0% EM] [60% Explosive] [40% Kinetic] [20% Thermal]
 - o Az Armor Rezisztjei: [60% EM] [10% Explosive] [25% Kinetic] [45% Thermal]
- Maximum 8 célpontot foghatnak be
- A fighterek kivételével minden drónnak 4s a ROF-ja
- Maximum 5 drónt irányíthatsz egyszerre (kivéve Carrier / Mothership (SuperCarrier))
- Ha megszakadt a kapcsolatod a szerverrel vagy elmentél egy másik rendszerbe, lehetőség van a „Reconnect to lost drones” opciót használni, amivel lehetőség van visszaszerezni az „elhagyott” drónjaidat
- A szerverről történő leszakadás esetén a drónok megpróbálnak automatikusan visszatérni a hajód drón rakterébe (az hogy sikerül-e, nagyban függ, hogy milyen messze voltak, és hogy a hajód mennyi idő alatt „véswarpol el”.




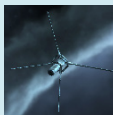
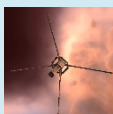


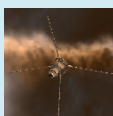





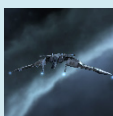





























Fontos tudnunk, hogy a hajónk Dronebay mérete nem jelenti automatikusan azt, hogy a raktérbe beférő minden drónból öt db-ot tudunk irányítani. Azt hogy hány drónunk lehet egyszerre kint az adott hajó Drone Bandwith-je határozza meg. A kiengedett drónok bandwithjének összértéke kevesebb kell, hogy legyen, mint a kibocsájtó hajó bandwithje. Az alábbi táblázatokban található értékek, minden skilltől és hajóbónusztól „mentesek”. Természetesen a megfelelő skilllel jelentősebb különbség lesz a Tech 2-es drónok javára.



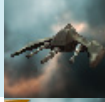
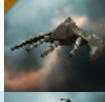
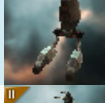
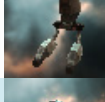

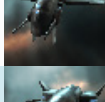


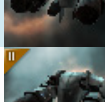






Drónok Összefoglaló Táblázata

A drón Neve		Alap Sebzés	Sebzés Szorzó	ROF	Sebzés Típusa		Pajzs Páncél	Orbit Velocity	Max. Seb.	Sebzés	DPS
Light Scout Drónok											
Hobgoblin		15	1,6x	4s	Thermal		35/75	550 m/s	2800 m/s	24	6
Hobgoblin II		15	1,92x	4s	Thermal		42/90	660 m/s	3360 m/s	28,8	7,2
Hornet		15	1,45x	4s	Kinetic		65/55	600 m/s	3200 m/s	21,75	5,44
Hornet II		15	1,74x	4s	Kinetic		78/66	720 m/s	3820 m/s	26,1	6,52
Warrior		15	1,3x	4s	Explosive		40/60	750 m/s	4200 m/s	19,5	4,87
Warrior II		15	1,56x	4s	Explosive		48/72	900 m/s	5040 m/s	23,4	5,85
Acolyte		15	1,15x	4s	EM		25/75	650 m/s	3800 m/s	17,25	4,31
Acolyte II		15	1,38x	4s	EM		30/90	780 m/s	4560 m/s	20,7	5,17
Medium Drónok											
Hammerhead		24	1,6x	4s	Thermal		70/150	400 m/s	1400 m/s	38,4	9,6
Hammerhead II		24	1,92x	4s	Thermal		84/180	480 m/s	1680 m/s	46,08	11,52
Vespa		24	1,45x	4s	Kinetic		130/110	425 m/s	1600 m/s	34,8	8,7
Vespa II		24	1,74x	4s	Kinetic		156/132	510 m/s	1920 m/s	41,76	10,44
Valkyrie		24	1,3x	4s	Explosive		80/120	500 m/s	2100 m/s	31,2	7,8
Valkyrie II		24	1,56x	4s	Explosive		96/144	600 m/s	2520 m/s	37,44	9,36
Infiltrator		24	1,15x	4s	EM		50/150	450 m/s	1900 m/s	27,6	6,9
Infiltrator II		24	1,38x	4s	EM		60/180	450 m/s	2280 m/s	33,12	8,28
Heavy Drónok											
Ogre		48	1,6x	4s	Thermal		140/300	250 m/s	700 m/s	76,8	19,2
Ogre II		48	1,92x	4s	Thermal		168/360	300 m/s	840 m/s	92,16	23,04
Wasp		48	1,45x	4s	Kinetic		260/220	275 m/s	800 m/s	69,6	17,4
Wasp II		48	1,74x	4s	Kinetic		312/264	330 m/s	960 m/s	83,52	20,88
Berserker		48	1,3x	4s	Explosive		160/240	350 m/s	1050 m/s	62,4	15,6
Berserker II		48	1,56x	4s	Explosive		192/288	420 m/s	1260 m/s	74,88	18,72
Praetor		48	1,15x	4s	EM		100/300	300 m/s	950 m/s	55,2	13,8
Praetor II		48	1,38x	4s	EM		120/360	360 m/s	1140 m/s	66,24	16,56

Sentry Drónok, Fighterek és a Fighter Bomberek

A drón Neve		Alap Sebzés	Sebzés Szorzó	ROF	Sebzés Típusa		Pajzs/Páncél	Orbit Velocity	Max. Sebesség	Sebzés	DPS
Sentry Drones											
Garde		50	1,6x	4s	Thermal		608/800	-	-	80	20
Garde II		50	1,92x	4s	Thermal		729/960	-	-	96	24
Warden		50	1,2x	4s	Kinetic		960/448	-	-	60	15
Warden II		50	1,44x	4s	Kinetic		1152/537	-	-	72	18
Bouncer		50	1,4x	4s	Explosive		800/608	-	-	70	17,5
Bouncer II		50	1,68x	4s	Explosive		960/729	-	-	84	21
Curator		50	1,3x	4s	EM		448/960	-	-	65	16,25
Curator II		50	1,56x	4s	EM		537/1152	-	-	78	19,5
Fighters											
Firbolg		25/50	3,5x	5,25s	Kin/Therm  		2500/3000	280 m/s	2250 m/s	262,5	50
DragonFly		50/25	4,25x	6,37s	Kin/Therm  		2750/4000	225 m/s	2000 m/s	318,75	50
Einherji		50/25	2,5x	3,75s	Exp/Kin  		2750/3250	300 m/s	2500 m/s	187,5	50
Templar		50/25	4x	6s	EM/Therm  		3750/4250	250 m/s	2125 m/s	300	50
Fighter Bombers											
Név		Alap Sebzés	Fegyver neve	ROF	Sebzés Típusa		Pajzs / Páncél	Orbit Velocity	Max Sebesség	Sebzés	DPS
Cyclops		3000	Compact Purgatory Torpedo I	15s	Therm 		5000/6000	196 m/s	1575 m/s	3000	200
Mantis		3000	Compact Rift Torpedo I	15s	Kinetic 		6000/5500	158 m/s	1400 m/s	3000	200
Tyrfing		3000	Compact Doom Torpedo I	15s	Explosive 		5500/6500	210 m/s	1750 m/s	3000	200
Malleus		3000	Compact Thor Torpedo I	15s	EM 		4500/7500	175 m/s	1485 m/s	3000	200

Osztály		Név	Típus	Orbit Velocity	Sávszél	Speciális tulajdonság	Cycle Time
Electronic Warfare Drones		Acolyte TD-300	Light Tracking Disruptor Drone	350 m/s	5 Mbit/s	Tracking Speed / Falloff / Optimal Multiplier: 0.95x	5 sec
		Infiltrator TD-600	Medium Tracking Disruptor Drone	300 m/s	10 Mbit/s	Tracking Speed / Falloff / Optimal Multiplier: 0.88x	5 sec
		Praetor TD-900	Heavy Tracking Disruptor Drone	250 m/s	25 Mbit/s	Tracking Speed / Falloff / Optimal Multiplier: 0.75x	5 sec
		Warrior TP-300	Light Target Painter Drone	350 m/s	5 Mbit/s	Signature Radius Bonus: 4%	5 sec
		Valkyrie TP-600	Medium Target Painter Drone	300 m/s	10 Mbit/s	Signature Radius Bonus: 8%	5 sec
		Berserker TP-900	Heavy Target Painter Drone	250 m/s	25 Mbit/s	Signature Radius Bonus: 20%	5 sec
		Hobgoblin SD-300	Light Sensor Dampener Drone	350 m/s	5 Mbit/s	Scan. Res. / Optimal Range Bonus: 8%	5 sec
		Hammerhead SD-600	Medium Sensor Dampener Drone	300 m/s	10 Mbit/s	Scan. Res. / Optimal Range Bonus: 12%	5 sec
		Ogre SD-900	Heavy Sensor Dampener Drone	250 m/s	25 Mbit/s	Scan. Res. / Optimal Range Bonus: 25%	5 sec
		Hornet EC-300	Light ECM Drone	350 m/s	5 Mbit/s	ECM Strength: 1	20 sec
	Vespa EC-600	Medium ECM Drone	300 m/s	10 Mbit/s	ECM Strength: 1,5	20 sec	
	Wasp EC-900	Heavy ECM Drone	250 m/s	25 Mbit/s	ECM Strength: 2	20 sec	

Osztály		Név	Típus	Orbit Velocity	Sávszél	Speciális tulajdonság	Cycle Time
Logistic Drones		Light Shield Main. Bot I	Shield Maintenance Drone	350 m/s	5 Mbit/s	Shield Bonus: 12 HP	5 sec
		Light Shield Main. Bot II	Shield Maintenance Drone	420 m/s	5 Mbit/s	Shield Bonus: 14,4 HP	5 sec
		Medium Shield Main. Bot I	Shield Maintenance Drone	300 m/s	10 Mbit/s	Shield Bonus: 24 HP	5 sec
		Medium Shield Main. Bot II	Shield Maintenance Drone	360 m/s	10 Mbit/s	Shield Bonus: 28,8 HP	5 sec
		Heavy Shield Main. Bot I	Shield Maintenance Drone	250 m/s	25 Mbit/s	Shield Bonus: 60 HP	5 sec
		Heavy Shield Main. Bot II	Shield Maintenance Drone	300 m/s	25 Mbit/s	Shield Bonus: 72 HP	5 sec
		Light Armor Main. Bot I	Armor Maintenance Drone	350 m/s	5 Mbit/s	Armor Repaired: 12 HP	5 sec
		Light Armor Main. Bot II	Armor Maintenance Drone	420 m/s	5 Mbit/s	Armor Repaired: 14 HP	5 sec
		Medium Armor Main. Bot I	Armor Maintenance Drone	300 m/s	10 Mbit/s	Armor Repaired: 24 HP	5 sec
		Medium Armor Main. Bot II	Armor Maintenance Drone	360 m/s	10 Mbit/s	Armor Repaired: 28 HP	5 sec
		Heavy Armor Main. Bot I	Armor Maintenance Drone	250 m/s	25 Mbit/s	Armor Repaired: 60 HP	5 sec
		Heavy Armor Main. Bot II	Armor Maintenance Drone	300 m/s	25 Mbit/s	Armor Repaired: 72 HP	5 sec
Combat Utility Drones		Warrior SW-300	Light Webifier Drone	350 m/s	5 Mbit/s	Max. Velocity Bonus: -5%	5 sec
		Valkyrie SW-600	Medium Webifier Drone	300 m/s	10 Mbit/s	Max. Velocity Bonus: -10%	5 sec
		Berserker SW-900	Heavy Webifier Drone	250 m/s	25 Mbit/s	Max. Velocity Bonus: -20%	5 sec
		Acolyte EV-300	Light Energy Neutralizer Drone	350 m/s	5 Mbit/s	Energy Neutralized: 5 GJ	6 sec
		Infiltrator EV-600	Medium Energy Neutralizer Drone	300 m/s	10 Mbit/s	Energy Neutralized: 10 GJ	6 sec
		Praetor EV-900	Heavy Energy Neutralizer Drone	250 m/s	25 Mbit/s	Energy Neutralized: 25 GJ	6 sec

A Szükséges/Ajánlott skillek:













A Drónok esetében nagyon fontos és elengedhetetlen, hogy megfelelő skillekkel rendelkezünk, mivel a fegyverekkel ellentétben jelentősen kevesebb modul hat rájuk.

Hasznos / Ajánlott Skillek

Skill Neve	A Skill Rankja	„Ajánlott” Minimum Szint	Hatása / Szükséges	Megjegyzés:
Drones	1	5	1 Drón irányítását teszi lehetővé szintenként	Drónos hajókhoz „kötelező” a lvl 5
Combat Drone Operation	2	4	+5% Sebzést ad a Light és a Medium Drónoknak szintenként	Hasznos skill, lvl 5-re érdemes kitolni
Heavy Drone Operation	5	4	+5% Sebzést ad a Heavy Drónoknak szintenként	Drón Specialistáknak lvl 5-re ☺
Scout Drone Operation	1	5	+5000m a drónok maximum hatósugarához szintenként	Minél messzebbre megy, annál jobb...
Electronic Warfare Drone Interfacing	5	4	+3000m a drónok maximum hatósugarához szintenként	Minél messzebbre megy, annál jobb... Fontos, hogy MINDEN drónra hat, nem csak az EW-re
Drone Interfacing	5	5	+20% Sebzést és/vagy Bányász hozamot ad a drónoknak szintenként	Húzó kitanulni, de 20%, az 20% ☺
XY Drone Specialization	5	4	+2% Sebzést ad a drónoknak szintenként	Kötelező skill a Tech 2-es drónokhoz
Drone Navigation	1	5	+5% a Drónok „utazó” sebességéhez	Mivel, nem „instant” a sebzés, hamar oda kell érjenek a célhoz
Drone Sharpshooting	1	4	Növeli a Drónok Optimal rang-ét	Vitatott skill, ha közel van a drón, eléri a smartbomb, ha pedig messze, csökken a „Trans. Velocity” és könnyebb eltalálni ágyúkkal
Drone Durability	5	4	+5% a Drónok Struktúrájára Pajzsára Páncéljára Szintenként	Nem sokat, de számít
Sentry Drone Interfacing	5	4	+5% Sebzést ad a Sentry Drónoknak szintenként	Csak a Sentry Drónokra hat, ha nem használod őket, ne erőltess
Advanced Drone Interfacing	8	4 (5)	+1 DCU használatát teszi lehetővé	DCU= Drone Control Unit, Carrierekre és Mothership (SuperCarrier)ekre való modul, Minden ilyen modul +1 drón irányítását teszi lehetővé
Fighters	12	4 (5)	+20% Sebzést ad a Fightereknek Szintenként	Carrier és MS pilótáknak erősen ajánlott a lvl 5
Fighter Bombers	12	4 (5)	Lehetővé teszi Fighter Bomberek használatát és +20% Sebzést ad a Szintenként	Kizárólag SuperCarriers-ek használhatják
Salvage Drone Operation	4	3 (5)	Lehetővé teszi a Salvage drónok használatát. Hatásfokuk alaptól 3%, +2%-ot kapnak skill szintenként	Kék és fehér wreckek esetében lehet őket automatizálni is!

Hasznos /Ajánlott Modulok A Drónokhoz

	Modul Típusa	Modul Hatása	Aktív / passzív
	Target Painter	Megnöveli a célpont Sig. Radiusát, így a nagyobb drónok eltalálják a kisebb célpontokat is	Aktív
	Drone Control Unit	Carrierre vagy Mothership (SuperCarrier)re fittelhető modul, aktiválása esetén +1 Drón irányítható	Aktív
	Drone Link Augmentor I	+20km az irányított drónok hatósugarához	Passzív
	Drone Link Augmentor II	+24km az irányított drónok hatósugarához	Passzív
	Drone Navigation Computer I	Növeli az irányított drónok „utazási” sebességét (25N)	Passzív
	Drone Navigation Computer II	Növeli az irányított drónok „utazási” sebességét (30N)	Passzív
	Omnidirectional Tracking Link I	20%-kal Növeli az aktív drónok optimalját és tracking speedjét	Passzív
	Omnidirectional Tracking Link II	25%-kal Növeli az aktív drónok optimalját és tracking speedjét	Passzív
	Drone Damage Amplifier I	16%-kal Növeli az aktív drónok sebzését (Fighterekre és Fighter Bomberekre NEM hat.)	Passzív
	Drone Damage Amplifier II	23%-kal Növeli az aktív drónok sebzését (Fighterekre és Fighter Bomberekre NEM hat.)	Passzív

A Stacking Penalty

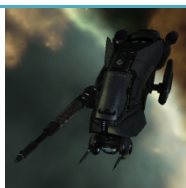


A Stacking Penalty nem más, mint annak megakadályozása, hogy, pl.: csak sebzésnövelő modulokkal legyen megpakolva egy olyan hajó, aminek sok a lowslotja. Minden egyes plusz modul, ami ugyanarra a tulajdonságra hat, „büntetést kap”, az alábbiak szerint.

Damage/Range/Tracking Modulok esetében a modul hatásfoka:		Weapon Disruption Modulok esetében a modul hatásfoka:	
Egy modul esetén	100% -os hatásfok	Egy modul esetén	100%
A második modul	95,44%-os hatásfok	A második modul	43,45%
A harmadik modul	67,99%-os hatásfok	A harmadik modul	16,13%
A negyedik modul	35,57%-os hatásfok	A negyedik modul	5,71%

ROF Modulok esetében a modul hatásfoka:	
Egy modul esetén	100%-os hatásfok
A második modul	77,58%-os hatásfok
A harmadik modul	46,55%-os hatásfok
A negyedik modul	22,41%-os hatásfok

Népszerű Drón Spec. Hajók



Name	Dominix	Sin	Ishtar	Ishkur	Vexor	Arbitrator
------	---------	-----	--------	--------	-------	------------

Fittelhetőség

CPU	600	600	285	155	300	325
Powergrid	9000	8800	700	42	800	575
Calibration	400	400	400	400	400	400
Rig Slotok	3	2	2	2	3	3
Low Slotok	7	6	5	4	5	5
Med Slotok	5	6	5	3	4	4
High Slotok	6	7	5	4	4	4
Max Turret	6	4	3	3	4	2
Max Launcher	0	0	0	0	0	2

Főbb jellemzők

Cargo Bay	600 m ³	700 m ³	460 m ³	165 m ³	480 m ³	345 m ³
Drone Bay	375 m ³	400 m ³	125 m ³	25 m ³	125 m ³	150 m ³
Drone Bandwith	125 Mbit/s	125 Mbit/s	125 Mbit/s	25 Mbit/s	75 Mbit/s	50 Mbit/s
Max Sebesség	109 m/s	117 m/s	191 m/s	287 m/s	205 m/s	200 m/s

Hajó Bónusza(i)

Szintenkénti Bónusz	Gallente Battleship Skill Bónusz:	Gallente Battleship Skill Bónusz:	Gallente Cruiser Skill Bónusz:	Gallente Frigate Skill Bónusz:	Gallente Cruiser Skill Bónusz:	Amarr Cruiser Skill Bónusz:
	5% bónusz a Large Hybrid Turret sebzésére	5% bónusz a Large Hybrid Turret sebzésére	5% bónusz a Medium Hybrid Turret sebzésére	5% bónusz a Small Hybrid Turret sebzésére	5% bónusz a Medium Hybrid Turret sebzésére	7,5% bónusz a Tracking Disruptor hatékonyságára
	10% bónusz a drónok Hp-jára és sebzésére	10% bónusz a drónok Hp-jára és sebzésére	10% bónusz a drónok Hp-jára és sebzésére	Assault Ships Skill Bónusz:	10% bónusz a drónok Hp-jára, sebzésére és bányász hozamára	10% bónusz a drónok Hp-jára és sebzésére
		Black Ops Skill Bónusz:	Heavy Assault Ship Skill Bónusz:	10% bónusz a Small Hybrid Turret Optimal Range-ére		
		5% bónusz a hajó agility-jére	+5 km bónusz a Scout és a Heavy Drone hatósugarára	+5m³ Drone Bay		
		125%-kal nagyobb sebesség cloakban	+50 m ³ Drone Bay			

A fajok Hajói

Amarr



Mint már korábban is említettem: a lézerfegyverek specialistái és a páncélhasználat mesterei. A legjobb energia-visszatöltési tulajdonságú hajóik nekik vannak.

Hajóosztály		Hajók nevei
Frigate		
T1		Executioner, Inquisitor, Tormentor, Punisher, Crucifier, Magnate
Faction		Amarr Navy Slicer
T2	Assault Ship Interceptor Covert Ops Electronic Attack Ship	Vengeance, Retribution Crusader, Malediction Anathema, Purifier Sentinel
Destroyer		
T1		Coercer, Dragoon
T2	Interdictor	Heretic
Cruiser		
T1		Arbitrator, Augoror, Omen, Maller
Faction		Omen Navy Issue, Augoror Navy Issue
T2	Heavy Assault Ships Recon Ship Heavy Interdictor Logistic	Zealot, Sacrilege Pilgrim, Curse Devoter Guardian
T3	Strategic Cruiser	Legion
Battlecruiser		
T1		Prophecy, Harbinger, Oracle
T2	Command Ship	Absolution, Damnation
Battleship		
T1		Armageddon, Apocalypse, Abaddon
Faction		Apocalypse Navy Issue, Armageddon Imperial Issue, Apocalypse Imperial Issue
T2	Black Ops Marauders	Redeemer Paladin
Industrial		
T1	Freighter	Sigil, Bestower Providence
T2	Transport Ship Blockade Runner Jump Freighter	Impel Prorator Ark
Capital		
T1	Carrier Dreadnought Supercarrier Titan	Archon Revelation Aeon Avatar

Caldari



A rakéták, hibrid fegyverek, az elektronikus hadviselés és a pajzsok specialistái

Hajóosztály		Hajók nevei
Frigate		
T1		Bantam, Condor, Griffin, Kestrel, Merlin, Heron
Faction		Caldari Navy Hookbill
T2	Assault Ship Interceptor Covert Ops Electronic Attack Ship	Hawk, Harpy Crow Raptor Buzzard, Manticore Kitsune
Destroyer		
T1		Cormorant, Corax
T2	Interdictor	Flycatcher
Cruiser		
T1		Osprey, Blackbird, Caracal, Moa
Faction		Caracal Navy Issue, Osprey Navy Issue
T2	Heavy Assault Ships Recon Ship Heavy Interdictor Logistic	Cerberus, Eagle Falcon, Rook Onyx Basilisk
T3	Strategic Cruiser	Tengu
Battlecruiser		
T1		Ferox, Drake, Naga
T2	Command Ship	Nighthawk, Vulture
Battleship		
T1		Scorpion, Raven, Rokh
Faction		Raven Navy Issue, Raven State Issue
T2	Black Ops Marauders	Widow Golem
Industrial		
T1	Freighter	Badger, Badger Mark II Charon
T2	Transport Ship Blockade Runner Jump Freighter	Bustard Crane Rhea
Capital		
T1	Carrier Dreadnought Supercarrier Titan	Chimera Phoenix Wyvern Leviathan

Gallente



Főleg drónokkal és hibrid fegyverekkel dolgoznak, valamint a páncélok védelmét részesítik előnyben.

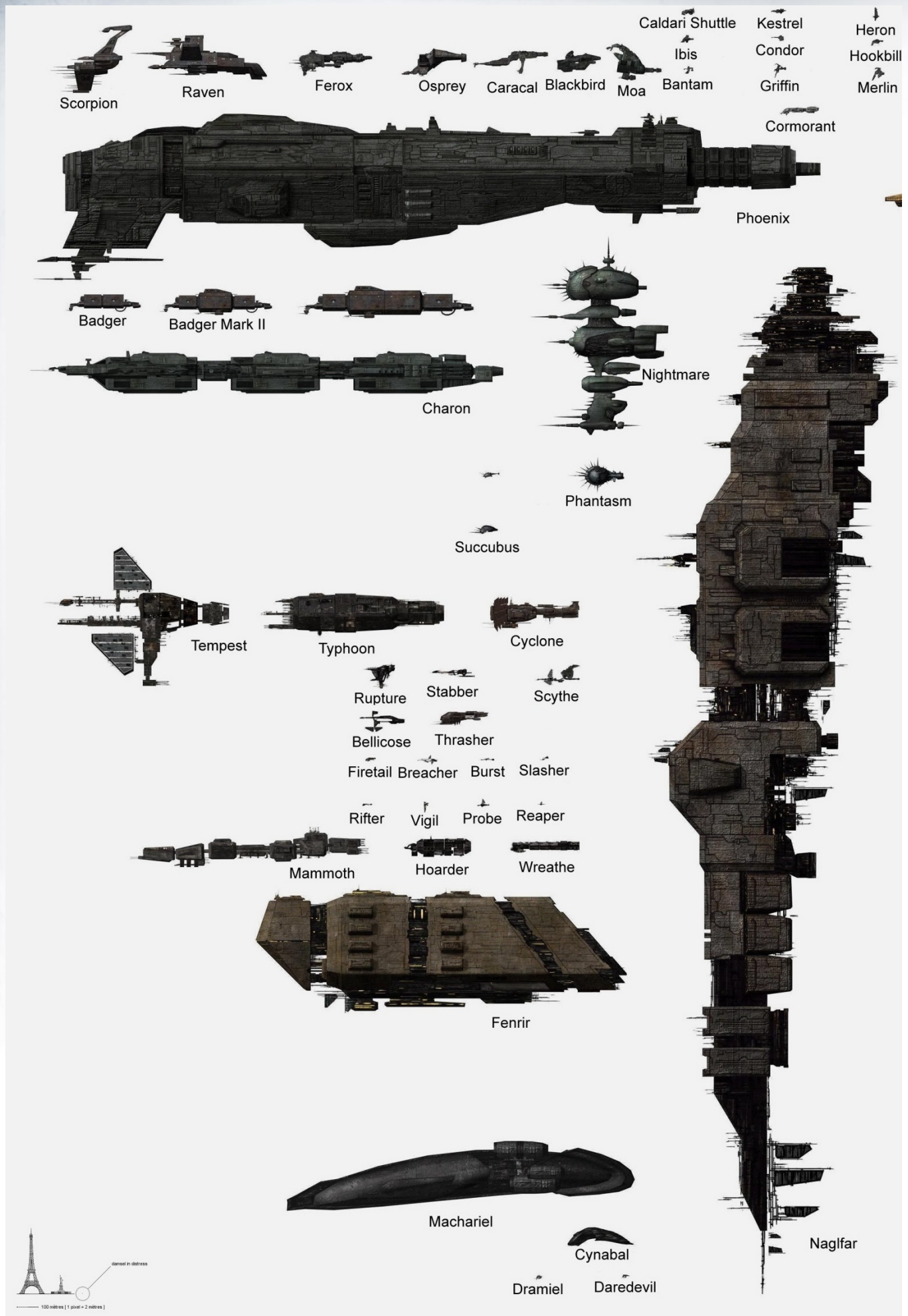
Hajóosztály		Hajók nevei
Frigate		
T1		Atron, Imicus, Incursus, Maulus, Navitas, Tristan
Faction		Gallente Navy Comet
T2	Assault Ship Interceptor Covert Ops Electronic Attack Ship	Ishkur, Enyo Ares, Taranis Helios, Nemesis Keres
Destroyer		
T1		Catalyst, Algos
T2	Interdictor	Eris
Cruiser		
T1		Exequoror, Celestis, Vexor, Thorax
Faction		Exequoror Navy Issue, Vexor Navy Issue
T2	Heavy Assault Ships Recon Ship Heavy Interdictor Logistic	Ishtar, Deimos Lachesis, Arazu Phobos Oneiros
T3	Strategic Cruiser	Proteus
Battlecruiser		
T1		Brutix, Myrmidon, Talos
T2	Command Ship	Astarte, Eos
Battleship		
T1		Dominix, Megathron, Hyperion
Faction		Megathron Navy Issue, Megathron Federate Issue
T2	Black Ops Marauders	Sin Kronos
Industrial		
T1	Freighter	Iteron, Iteron Mark II, Iteron Mark III, Iteron Mark IV, Iteron Mark V Obelisk
T2	Transport Ship Blockade Runner Jump Freighter	Occator Viator Anshar
Capital		
T1	Carrier Dreadnought Supercarrier Titan	Thanatos Moros Nyx Erebus

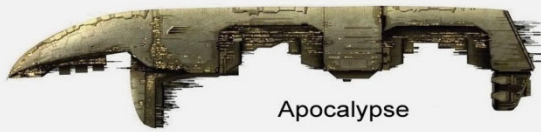
Minmatar



Igazi, mindent bele faj, sok hajójuk pajzsra, sok pedig páncélra specializált, főleg a sebesség, a gépágyúk és a nehéztüzérség az arzenáljuk.

Hajóosztály		Hajók nevei
Frigate		
T1		Burst, Slasher, Vigil, Breacher, Rifter, Probe
Faction		Dramiel, Republic Fleet Firetail
T2	Assault Ship Interceptor Covert Ops Electronic Attack Ship	Jaguar, Wolf Stiletto, Claw Cheetah, Hound Hyena
Destroyer		
T1		Thrasher, Talwar
T2	Interdictor	Sabre
Cruiser		
T1		Scythe, Bellicose, Stabber, Rupture
Faction		Stabber Fleet Issue, Scythe Fleet Issue
T2	Heavy Assault Ships Recon Ship Heavy Interdictor Logistic	Vagabond, Muninn Huginn, Rapier Broadsword Scimitar
T3	Strategic Cruiser	Loki
Battlecruiser		
T1		Cyclone, Hurricane, Tornado
T2	Command Ship	Sleipnir, Claymore
Battleship		
T1		Typhoon, Tempest, Maelstrom
Faction		Tempest Fleet Issue, Tempest Tribal Issue
T2	Black Ops Marauders	Panther Vargur
Industrial		
T1	Freighter	Wreathe, Hoarder, Mammoth Fenrir
T2	Transport Ship Blockade Runner Jump Freighter	Mastodon Prowler Nomad
Capital		
T1	Carrier Dreadnought Supercarrier Titan	Nidhoggur Naglfar Hel Ragnarok





Apocalypse



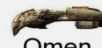
Armageddon



Prophecy



Maller



Omen



Augoror



Arbitrator



Coercer



Crucifier



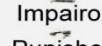
Tormentor



Magnate
Gold/Silver



Slicer



Impairor



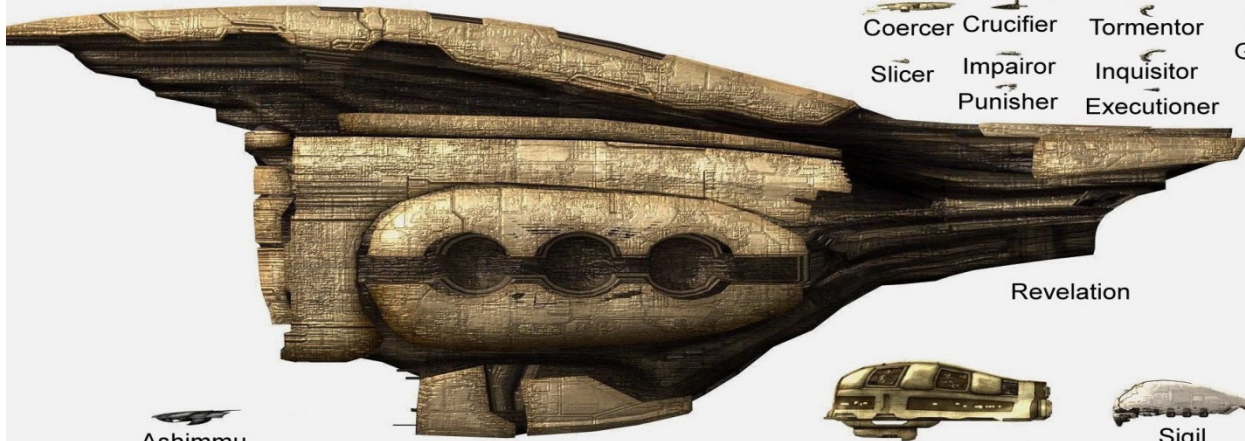
Inquisitor



Punisher



Executioner



Revelation



Ashimmu



Bestower



Sigil



Cruor



Providence



Dominix



Megathron

Gallente Shuttle

Imicus

Atron

Velator

Tristan

Maulus

Navitas

Incursus

Comet

Brutix

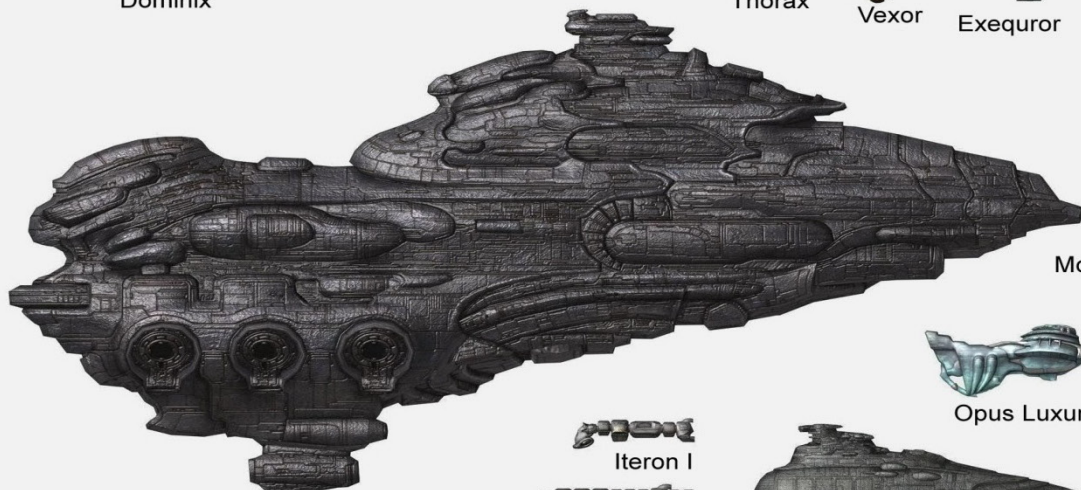
Thorax

Vexor

Exequor

Celestis

Catalyst



Moros



Opus Luxury Yacht



Iteron I



Iteron II

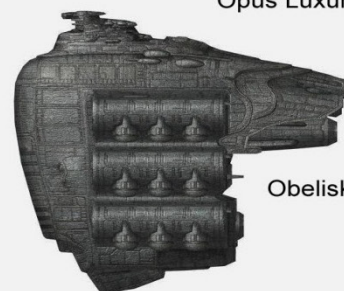


Iteron III

Iteron IV



Iteron V



Obelisk

A Kalóz Faction és ORE Hajók



Minden Birodalomnak megvannak a maga saját terrorista ellenfelei. Ezeknek a factionoknak általában van valamilyen spec. saját tulajdonságokkal rendelkező hajója. Minden esetben két külön Faction skilljei kelljenek a használatukhoz, ezáltal eléggé időigényes kitanulni őket, valamint az áruk sem a legkedvezőbb.



Szükséges Faji skilllek:
Minmatar / Gallente

Hajóosztály	Hajók nevei
Frigate	Dramiel
Cruiser	Cynabal
Battleship	Machariel



Szükséges Faji skilllek:
Ammar / Minmatar

Hajóosztály	Hajók nevei
Frigate	Cruor
Cruiser	Ashimmu
Battleship	Bhaalgorn



Szükséges Faji skilllek:
Caldari / Gallente

Hajóosztály	Hajók nevei
Frigate	Worm
Cruiser	Gila
Battleship	Rattlesnake



Szükséges Faji skilllek:
Amarr / Caldari

Hajóosztály	Hajók nevei
Frigate	Succubus
Cruiser	Phantasm
Battleship	Nightmare



Szükséges Faji skilllek:
Gallente / Minmatar

Hajóosztály	Hajók nevei
Frigate	Daredevil
Cruiser	Vigilant
Battleship	Vindicator



Szükséges Faji skilllek:
Speciális Fúróhajó skilllek

Hajóosztály	Hajók nevei
Mining Barge	Procurer
	Retriever
	Covetor
Exhumer	Skiff
	Mackinaw
	Hulk
Industrial Com. Ship	Orca
Capital Industrial Ship	Rorqual
Standard Industrial Ship	Prima, Noctis
Mining Frigate	Venture

A Bányászat

3. FEJEZET

MINDEN A FÚRÁSRÓL

DEEP CORE MINING INC.

SZÁLLÍTÁS

FINOMÍTÁS

BÁNYÁSZATI ALAPISMERETEK

ICE ANALYSIS

75 UNIT HEAVY WATER
40 UNIT LIQUID OZONE
1 UNIT STRONTIUM
350 HYDROGEN ISOTOPES

ÉRCEK ÉS ÁSVÁNYOK

SMOOTH GLACIAL MASS

EVE

INDUSTRIAL
FEKETE KÖNYV

ISK 2.0

0 93624 80852 7

A fiúk a bányában...

Egy magas, szikár ember állt egy sötét szobában. Számos számítógép kijelző vetett kékes árnyékot komoly arcán, miközben figyelte mérnökei munkáját. Egyikük, lélekszakadva rohant felé.



- Parancsnok! Az egyik Strip Minerünk, meghibásodott. Rendellenes adatokat kapunk a bufferből! Az átvivő sugár már nem tud kompenzálni!
- Deaktiválják a rendszert, és cseréljék ki a kristályt, Mr. Dupuis – Mosolyodott el a magas ember.

Velour parancsnok nem igazán rajongott ezekért a fejlett technológiáért. 35 évig dolgozott mérnökként, és mai napig emlegette azokat az időket, amikor a mechanikus kötések voltak a legfejlettebb megoldások. Most, pedig kétirányú lézéráramlás-szállítási technológiájuk volt, fejlett kristályerősítéssel, drónokkal és különböző bonyolult gépekkel. A bosszúsága ellenére, amit a hajója alkalmi hibái jelentettek, mindig ő tanúsította a legtöbb türelmet és megértést a munkásai irányában. Az ő természete volt az, amit a legénysége megbecsüléssel és tisztelettel honorált. Mindig jobban szeretett a mérnökeivel lenni, jobban, mint a hídon, ezzel is biztosítva az embereit, hogy ő is itt van velük. Tudta, hogy amit tesznek fontos, hosszú munkával töltött órák, és kevés pihenés váltották egymást. Valóban büszke volt, hogy egy mindenre képes, férfiakból és nőkből álló flottának volt a parancsnoka.

A nano transpordere felsípolt.

- Parancsnok, a flotta teljesítette a kitűzött célt, a rakterek megteltek, az utolsó szállítóhajók is útban vannak a hangárak felé. Várjuk a parancsait, uram!
- Nagyon jó, főhadnagy. Utasítsa a Yamato-t hogy nyisson egy ugrásportált Isenannel-be, és legyen a flotta, hipertér-formációba rendeződve. – A parancsnok elmosolyodott, meg volt elégedve az utolsó „kirándulás” eredményével.
- Igenis uram, rögtön intézkedem!

Kint az ablakon túl, látta a gyönyörű Nyx anyahajót, ahogy visszatérnek a vadászai. Egy hatalmas kéklő, fénygömb tört elő a hajó orrából, és a vakító fény szinte bevilágította a végtelen űr hatalmasságát.

- Főhadnagy, tájékoztassa a Yamato-t hogy zárja be az ugrásportált, amint a hajóm áthaladt rajta, és találkozzon a flottával a megbeszélt koordinátákon. Indítsa el az ugrást Mr. Delair!

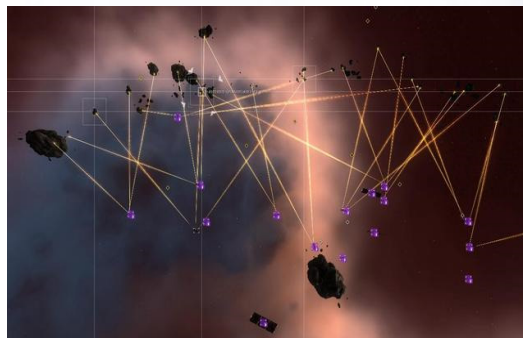
Hulkok és Occatorok hosszú sora kígyózott be a hatalmas „örvénybe”. Az Admirális biztos nagyon elégedett lesz, elég ércet fúrtak az Erebus befejezéséhez. A parancsnok Rorqualja utolsóként lépett a portálba és a Yamato elugrott a fényes fehér fény ölelésében, egy üres aszteroidamezőt hagyva hátra.

A bányászat bemutatása



Nincs is jobb mód bemutatni a bányászat szépségét, mint ha visszaemlékezünk régi történetekre és legendákra, amelyek keményen dolgozó férfiakra és nőkre szólnak. Akik képesek voltak összefogva dolgozni, mint egy igazi csapat. A történet valós-e vagy sem, már nem számít, csak az üzenet, amit hordoz.

A bányászat (fúrás) az egyik, vagy talán a legjövedelmezőbb „foglalkozás” amit egy pilóta csak választhat. Egy sikeres bányász a nyugdíjazásakor élvezni fogja a gazdagságot és jólétet. Egyszerűen: a bányász az egész EVE világegyetem hátgerince: minden, amit gyártanak, amivel repülnek (☺), amivel megsemmisítenek, az abból lesz, amit ő fúrt. Ő a piramis alapja és az elengedhetetlen része a gazdaság túlélésének. Emiatt ez a hivatás soha nem merül feledésbe. A bányász útja hosszú és nehéz, sok-sok irányváltással és visszalépéssel. Mielőtt megízlelnéd a siker édes ízét; lesznek kudarcaid és tévedéseid. De amint a siker kapujából visszatekintsz arra, amit addig elértél, tudni fogod: Megérted! S köszönetet fogsz mondani magadnak, hogy megtetted.



Bármilyen kalandban is veszel részt, mindig könnyebb csapattársakkal megmászni a „hegyet”, ugyanez igaz a bányászatra is. Egy elhivatott szólóbányász, majdnem ugyanazokat tudja megvalósítani, mint egy csapat; de a hivatás igazi szépsége és eredményessége a csapatmunkában rejlik és teljesedik ki. Egymás vállán pihenhetitek ki a fáradalmakat, lesznek barátok, akikhez fordulhatsz, és máris kevésbé lesz éles az a „hajtűkanyar”, kevésbé lesz fájdalmas a veszteség. Egy magányos hős majd meg akarja valósítani a tökéletesség álmát a Hulk-jában. Valaki más, a változatosság kedvéért, talán bányászatot és gyártást fog tanulni, miközben arra használja a munkája gyümölcseit, hogy megalapítsa a saját bányász, gyártó, értékesítő üzletét.

Függetlenül az úttól és kitérőktől, amit választasz, a bányász hivatás hatalmas arzenálját biztosítja az erre specializált hajóknak és felszereléseknek. Tény, a kezdőknek sok idő kell megérteni és átlátni mindent. A világegyetem hatalmas és végtelen; csakúgy, mint a hivatás lehetőségei. A lehetőségek közül mind elérhető, hogy te valósítsd meg, és csak rajtad áll, hogy sikerül-e megfelelő döntéseket hoznod. Senki és semmi nem állít le téged: te irányítasz, te vagy a mester. Mi kell ahhoz, hogy fúrj? Ki lesz ott, hogy segítsen? Hol van az ott? Hogy menj oda? Mik kellenek a használatához, mit kell bányásznod, mivel hozod el, és hogyan használod... Lehet, hogy sok kérdés kavarg most a fejedben.

Köszönhetően egy maroknyi tapasztalt és veterán bányásznak, akik megosztották velünk a tudásukat, most megkapod a segítséget. Készen állsz arra, hogy megtanuld a bányászat rögzös útjait? Akarod tudni, hogy valósítsd meg azokat a dolgokat, amikről csak álmodni mersz? Kíváncsi vagy miként érd el a gazdagságot és jólétet? Ha érdekel, olvass és okulj. Ez a fejezet segíteni fog neked a bányász hivatás útján. Azért jött létre, hogy segítsen tanulni és fejlődni, a legjobbnak lenni. Állhatatosságot, türelmet és sok energiát követel, de a jutalom sokszorosan többet fog érni a rááldozott energiánál.

Teljesítsd hát be a végzetedet. Az univerzum csak rád vár!



Bányászat 101



Az Eve-ben a bányászat nagyon egyszerű: Minden rendszerben, minden régióban talál(hat)sz aszteroidaöveket, amik tele vannak különböző tulajdonságú „kövekkel”.

Bányáslézerek használatával egyszerűen csak telifúrod ezekkel az „kavicsokkal” a hajód rakterét, és miután finomítod, akár hajók vagy modulok építésére is felhasználhatod. (Moduloknak hívjuk azokat a felszereléseket, amit a hajókra lehet feltenni) Empire űrben, bármelyik régióban ahol a rendszer Security státusza 1.0-tól 0.5-ig terjed (minél „alacsonyabb” annál lassabban ér oda a helyi rendőrség, a CONCORD) a leggyakoribb ércek: a Veldspar, Scordite, és a Pyroxeres. Ezek az ércek tartalmazzák a leggyakoribb ásványokat: Tritanium, Pyerite, Mexallon.

Az ásvány mennyisége, amit a finomítás során kapsz az ércből, függ a Skilljeidtől és a standingedtől az állomást birtokló céghez viszonyítva ahol finomítasz. Ez bonyolultnak hangzik, de ez minden el lesz magyarázva később. Lényegében, összegezve: bármilyen hajó, aminek van egy lövegtorony-nyílása (turret hardpoint), és felszerel (legalább) egy bányáslézert (maximum annyit amennyi „felfér” a hajóra), az termelni tudja az ércet az aszteroidákból.

Az EVE a bányáshajók és felszerelések egy igen széles skáláját kínálja, mindegyik többé-kevésbé hatékonyabb a másiknál. Ezen a „könyvön” keresztül fel fogjuk fedezni, hogy mik ezek, és mire valók. De ne szaladjunk előre, hiszen ez a szekció „csak” a bányászat alapjai.

Aszteroidaövek és az Ércek



Ahogy említettem, minden rendszerben vannak aszteroidaövek, valamelyikben több, valamelyikben kevesebb. Az alapszabály az, hogy minél alacsonyabb egy rendszer Security státusza annál értékesebb érceket találhatsz. Itt jegyezném meg, hogy ha „új” vagy az Eve-ben, olvass utána a Security státusznak és annak, hogyan befolyásolja a játékelményed. Nem ajánlott olyan hajóval „lowsecbe” (0.4-0.1) menni, amivel csak 1.0-ban boldogulnál. Lowsecben nincs CONCORD, aki megvédjen, ha atrocitás ér. Ennek a fejezetnek nem célja megtanítani a lowsec, vagy a 0.0 életre, csupán felhívja a figyelmed: olvass, tanulj, mielőtt hibát követsz el.

Csupán emlékeztetőül: 0.5 és „erősebb” sec. státuszú rendszerben vagy relatíve biztonságban. A CONCORD, csakis itt „siet” a segítségedre, ha megtámadnak. Megjegyezendő azonban, hogy sehol sem vagy védve az érc tolvajoktól és a „suicide gankerektől”, akik a saját „olcsó” hajójukat feláldozva, kiszednek a hajódból, az érceddel és felszerelésseddel együtt, ellenük még 1.0-ban sem vagy TELJES biztonságban.



No, de vissza az eredeti témához.☺ Minden ércet, ami 1.0-0.1-ben található „low-end” ércnek hívunk, az igazán „ütős” érc 0.0-ban találhatóak, ezek az ún.: „high-end” érc.

Ahogy bizonyára már kitaláltad ez utóbbiak az igazán értékesek és jól jövedelmezőek az EVE világában. (Bistot, Arkonor, Mercoxit, Gneiss és a Crokite) Mondjuk, ez nem azt jelenti, hogy a „low-end” érc értéktelenek lennének, csupán azt, hogy van, ami többet ér és van, ami kevesebbet. Végül, itt van az a bizonyos Jég, ami csak speciális „jég-övekben” található és már csak 0.7 és az alatti rendszerekben.

Bizonyos érc-típusok csak a meghatározott helyeken találhatóak, pl.: Jaspét, kizárólag csak Gallente és/vagy Amarr űrben lelhető 0.4 sec. státusz alatti helyeken. És ennek megfelelően, sohasem fogsz találni Caldari vagy Minmatar űrben belőle. Azonban, minden érc megtalálható 0.0-ban a Veldspartól a Mercoxitig, no persze nem minden egyes rendszerben.☺

Az Ásványok



Az ásványok azok az anyagok, amiket a finomítás során kapsz a kibányászott ércből. 8 fajta ásvány létezik az EVE univerzumában, ezek közül 3 „high-end” 5 pedig „low-end” kategóriába tartozik. A „high-end” ásványok: Zydrine, Megacyte és a Morphite, a „low-end”-ek pedig az: Tritanium, Pyerite, Mexallon, Isogen és a Nocxium. „Meglepő” módon a „high-end” ásványok csak a „high-end” ércből nyerhetőek ki, amik jellemzően 0.0 területein honosak, illetve van pár kivétel is lowsec-ben. Ez is magyarázza a sokkal nagyobb értéküket a „low-end” ércéhez képest.



A „batch” kifejezés jelentése: ennyi ércet kell fűrnöd, hogy le tud finomítani. Az érték, amit minden ásvány oszlopában látsz a táblázatban, azt jelenti, hogy egy perfekt finomítás alkalmával, ennyi ásvány jön egy létre a lefinomított ércből. Nézzük meg egy példán keresztül hogyan is működik ez a gyakorlatban.



Az Omber esetében, ha bányásztál 3467 ércet, és behordtad az állomásra ahol finomítani szeretnéd, akkor minden 500 darab Omber után, ha 100%-os a finomítási rátád (igen, lehetséges elérni a 100%-ot), kapsz:

307 Tritaniumot, 123 Pyeritet, 307 Isogent.

3467 Omber esetén, 6 „batch”-nyi ásványt kapsz és „marad” 467 ombered. Ez egyszerűen hangzik, de ne feledd, hogy a perfekt finomításhoz sok Skill kell és az adott állomást birtokló céggel sem árt jóban lenned (kb. 6,7-es standing) különben fizetheted a finomításért az adót (Kevesebb ércet kapsz „kézhez”).







„És akkor most mit fúrjak?”



Mivel az ércek értéke napról-napra változik, követve a kereslet-kínálat okozta piaci folyamatokat. (Ugye nem lett volna butaság odafigyelní közgazdaságtan órán? ☺), nem lehet egyértelműen kijelenteni, hogy „Húúúú ezt bányász, mert ezt éri meg a legeslegjobban!” Az EVE-Central (<http://www.eve-central.com/>) a segítségedre lehet, nagyon jó ár-jelentéseket és statisztikákat tartalmaz 180 napra visszamenőleg! Szóval, ha érc-kereskedelemre adod a fejed (vigyázz, én szoltam, hogy nagyon nehéz és „költséges” hobby) vagy csak tudni akarod, hogy mi mennyibe kerül, ha venni vagy eladni akarsz, fontos lesz, hogy megismerd az oldalt, hasznodra lesz. Mindegy, hogy mit fúrsz, MINDIG lesz rá kereslet. ☺ A Capital osztályú hajóknak köszönhetően, az érc felvevőpiaca jelentős, nem kell attól félned, hogy valaha is „beragadnak” a készleteid vagy, hogy valamiből túl sok lesz raktáron. ☺

Itt fontos megjegyezni, hogy minden ércnek 3 fajtája van. Van az alap érc, és van olyan változata ami +5% és van ami +10% ásványt tartalmaz az „alaphoz” képest (lásd a részleteket a finomítás részben).

A táblázatban látható (fentről lefelé haladva), minden egyéb érc is megtalálható az adott sec. státuszú rendszerben. Tehát: Pl. 1.0-0.0 ban is van Veldspar. De Jaspét csak 0.4-től lefelé található meg. Fontos megjegyezni, hogy NEM minden 0.0 rendszerben van meg az összes érc! Ez ügyben érdemes megnézni a **Dotlan** az adott rendszerre / régióra vonatkozó adatait.

		 AMARR	 CALDARI	 GALLENTÉ	 MINMATAR
		Amarr, Ammatar, Khanid, Blood Raider és Sansha űr	Caldari és Guristas űr	Gallente és Serpentiűr	Minmatar és Angel űr
High Sec.	1.0	Veldspar, Scordite	Veldspar, Scordite	Veldspar, Scordite	Veldspar, Scordite
	0.9	Pyroxeres	Pyroxeres	Plagioclase	Plagioclase
	0.7	Kernite, Clear Icicle	Plagioclase, White Glaze	Omber, Blue Ice	Omber, Glacial Mass
Low Sec.	0.4	Jaspét	Kernite	Jaspét	Kernite
	0.3	Glare Crust	Glare Crust	Glare Crust	Glare Crust
	0.2	Hemorphite	Hedbergite	Hemorphite	Hedbergite
	0.1	Dark Glitter	Dark Glitter	Dark Glitter	Dark Glitter
Zero Sec.	0.0	Enriched Clear Icicle, Gelidus, Gneiss, Spodumain, Krystallos, Bistot, Crokite, Arkonor, Mercosit	Pristine White Glaze, Gelidus, Dark Ochre, Krystallos, Crokite, Spodumain, Mercosit, Bistot	Thick Blue Ice, Gelidus, Dark Ochre, Crokite, Bistot, Krystallos, Mercosit, Arkonor	Smooth Glacial Mass, Gelidus, Spodumain, Bistot, Gneiss, Krystallos, Arkonor, Mercosit

Egy bányászkarrier kezdete



Most, hogy elkezdted játszani az Eve-vel, (remélhetőleg) buzog benned a tettvágy, de fogalmad sincs, hogy kezdj hozzá a dolgokhoz. Azt már tudjuk, hogy mit fúrhatsz, de, még nem hogy mivel vagy hogyan. A kezdőhajódban ülve, ami lehet akár a „rettegett” Ibis Of DOOM™, kicsit tanácstalan lehetsz, hogy most merre tovább? Ez természetes, de ha minden igaz „azért gyűltünk itt össze, hogy...” ezen segítünk.☺

Skillek a bányászathoz



Kezdjük, pár „alap Skillel” (alap Skillek: majdnem minden hajóhoz kell / hasznos). Az alap Skillekre épülnek, ami az adott Skill csoportban található (pl.: Engineering V kell az Energy Systems Operationhoz). Ha nem használsz drónokat, értelemszerűen ne tanuld meg a hozzá tartozó Skilleket.

Skill Neve:	Skill hatása:
Astrogeology	+5% Bónusz a bányáslézerek hozamához / szint
Drone Durability	+5% a Drónok armor / shield / struktúrájához / szint
Drone Interfacing	+20% a Drónok hozamára és sebzésére / szint
Drone Navigation	+5 % a Drónok sebességéhez / szint (Csak ha MWD-znek)
Drones	+1 Drón irányítása / szint
Electronics	+5% Bónusz a hajó CPU-jához / szint
Energy Management	+5% Bónusz a Capacitor kapacitásához / szint
Energy Systems Operation	+5% Bónusz a Capacitor töltési sebességéhez / szint
Engineering	+5% Bónusz a hajó PowerGridjéhez / szint
Exhumers	Hajófüggő
Hull Upgrades	+5% Bónusz a hajó armorjához / szint
Ice Harvesting	5%-kal csökkenti a jégfúrók ciklusidejét / szint
Mechanic	+5% Bónusz a hajó struktúrájához / szint
Mining	+5% Bónusz a bányáslézerek hozamához / szint
Mining Frigate	A Venture bányász frigatehoz szükséges skill
Mining Barge	Hajófüggő, Lvl V kell az Exhumerekhez
Mining Director	100% bónusz a Mining Foreman link modul hatásához / szint, a 2. szinttől „fejti ki hatását”. (Mining Foreman V kell hozzá)
Mining Drone Operation	+5% Bónusz a bányász drónok hozamához / szint
Mining Foreman	+2% bónusz a hozamhoz / szint (A Squadron / Wing / Fleet commander vagy a Fleet Booster kell, hogy rendelkezzen vele!)
Mining Upgrades	-5% a CPU követelménynövekedésre a Mining Upgrades modulok esetében /szint (lvl)
Refining	-2% a finomítási veszteségből (waste) / szint
Refinery Efficiency	-4% a finomítási veszteségből (waste) / szint
Scrapmetal Processing	-5% a finomítási veszteségből, modulok, hajók, és egyéb, újrahasznosítható tárgyak esetén / szint
[ORE] Processing	-5% a finomítási veszteségből, az adott érc ([ORE]) esetén / szint

A Skillrendszerőről



A Skilllek szintjeinek hatásai az Eve-ben stackelődnek, azaz halmozottan érvényesülnek, bármely Skillről is legyen szó. A gyakorlatban ez úgy néz ki, ha pl.: megvan a Mining lvl 4-en akkor a szintenkénti 5%-kal számolva: $4 \cdot 5\% = 20\%$ a kapott bónusz összesen. A különböző Skilllek hatásai külön szorozódnak össze, azaz ha van Astrogeology 4-ed (5% / Skill lvl a bányászlézer hozamára.), 20%-ot jelent, valamint a Mining lvl 4 megléte is, így: $\text{alap hozam} \cdot 1,20 \cdot 1,20 = \text{tényleges hozam}$. Mining Laser II-t használva ez $60 \cdot 1,20 \cdot 1,20 = 86,4 \text{ m}^3/\text{ciklus-t}$ jelent (Ez nem kerekítődik lefelé).

Egy Kis Matek



Matematika, igazán érdekes szabályai vannak az Eve-ben ☺ pl. finomításnál még 0.9999999999-ről is LEFELÉ kerekít, egészre. Az előző szekciókat nem árasztották el matematikai egyenletek. Ez csak azért volt, hogy ne vegye el a kedved az egésztől. De most itt az idő, hogy komolyan vegyük! Az egyetlen módja, hogy hajókat hasonlíts össze, a tényleges hozamukat kell nézni és azt, hogy mire kapnak bónuszt. Ez csak matematikával lehetséges, sok matematikával (bár nincs benne semmi bonyolult!).

Az alap bányásztechnikák



Alapvetően kétféle bányásztechnikát használunk (ok, tudom, hogy ennél több van, de azok csak az alaptechnikák egy variációi).

Az egyik: amikor megtelt a hajód raktere és/vagy az érc raktere (Cargo bay, Ore bay) beviszed az állomásra az ércet, és megint ki a belt-be, megint telifúrod a cargo-t... ezzel csak az a gond, hogy sokszor több időt vesz el az utazás, a ki és bedokkolás, mint maga a bányászat.

JetCan



A másik módszer az ún.: Jetcan bányászat. Ez azt jelenti, hogy amit fúrsz ércet „jettisonolod” az űrbe és mindig a kidobott konténerbe pakolsz. Amikor megtelik a kidobott konténer ($27,500 \text{ m}^3$, elég sok nem?) Akkor, átváltasz a szállítóhajóra (Hauler, más néven Industrial Ship) és „behordod” az állomásra az érced. Ezek olyan, speciálisan kiképzett nagy rakterű hajók, amik szállításra lettek kitalálva. Arra azért figyelj, hogy, ezek a „kidobott” konténerek, másfél, Maximum két óráig maradnak meg, szóval, ha nem pakolod ki időben belőle a cuccod, „elpukkan” a konténer a benne lévő dolgokkal együtt!



"A fő hátránya ennek a módszernek az, hogy bárki belenyúlhat abba a konténerbe és ellophatja az érced. Ha valaki ezt megteszi, akkor Suspect Flag-et kap, és (bár a Concord ilyenkor nem avatkozik be) bárki lőhet rá 15 percig. Azonban figyelj arra, hogy habár rálőhetsz, de amennyiben ezt megteszed, akkor ő is visszalőhet rád (ilyenkor kattant be a Limited Engagement Flag, ami 5 perces, és egészen addig tart, míg valaki agresszál).

FONTOS! Ha egy tolvajra (vagy suspect / criminal játékosra) agresszálni akarsz, hiába van a capacitorod mellett lévő "Safety" enabledre (tehát zöldre) állítva, a játék hagyni fogja hogy lőj. Viszont ilyenkor ha az illető visszalő rád, akkor ameddig a limited engagement tart akár ki is lőhet téged. Magyarul "Safety" mód mellett high secben kiszédhetnek a hajódból, low secben pedig akár le is podolhatnak.

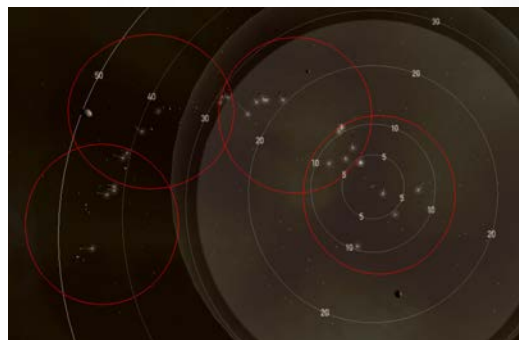
A harcban mindenkét félt segítő más játékosok (remote support) megkapják a harcolók flagjeit. Tehát pl. a tolvajt segítő logi hajók is suspect flagesek lesznek és bárki lőheti őket! Jól gondold meg, hogy megéri-e pár száz vagy ezer m³ érc a hajód elvesztését.

Project: Stripmine



Főleg Empire területeken népszerű az úgynevezett „Strip Mining”, ami tulajdonképpen felér egy űrsáskajárással: a belt egyik felétől

haladva a másikig, szó szerint eltűntetik a beltet. Mivel nincs jelentős értékkülönbség a LOW-end ércek között, megéri így csinálni, nem kell folyamatosan helyet változtatni, változtatni a célpontokat, hanem ami „lőtávolságban van” fúrás áldozata lesz.



Gyakorlati tanács ezzel kapcsolatban: érdemes a beltben létrehozni Bookmarkokat (jobb gomb pl. egy aszteroidán és „Save Location”, az űr bármely pontján kattintva az éppen aktuális pozíciót menti el. Így egymástól kb. 25-28km re levő BM-ek (Bookmark, Save Location) elhelyezésével „le lehet fedni” az egész beltet. Gyakorlatilag 4-5 ilyen elég ahhoz, hogy egy beltet teljesen le lehessen fúrni. A képen látható piros körök jelzik a lefedett területet, értelemszerűen a közepük jelenti az adott BM középpontját (javasolt aszteroidát jelölni, ne kelljen végigutazni az egész beltet).

A Survey Scanner



Ez a Med-slotba helyezhető felszerelés megmutatja, hogy a hatósugarában levő Aszteroidáknak mekkora az érctartalma

(Kinyerhető érc darabszáma (Quantity)). Ami miatt hasznos lehet:

1. Látnod, mennyi érc van még benne, így le tudod állítani a fúrólézert úgy, hogy „nem menjen üresen”. Ha, nincs elég érc a kavicsban, akkor is „végigfut” a fúrás ciklus, és csak a végén pukkan el a kő.
2. 0.0-ban és lowsecben az ércek „megtartása” fontos lehet, tehát ne pukkanjon el pl. egy Bistot, és ezzel, ne kockáztasd meg, hogy a „helyére” egy Veldspar fog kerülni a következő aszteroidaspawn alkalmával. A meglevő ércek „híznak” az eltűntek helyére kerül csak „új”.
3. Könnyebben, és gyorsabban tudod kiválasztani a célpont köveket, ráadásul csoportosítva vannak, fajták szerint.

SURVEY SCAN RESULTS			
ORE	QUANTITY	DISTANCE	
Pyroxeres [2]			
Pyroxeres	10,251	14 km	
Pyroxeres	8,362	8,403 m	
Solid Pyroxeres [2]			
Solid Pyroxeres	7,959	14 km	
Solid Pyroxeres	11,657	14 km	
Veldspar [4]			
Veldspar	119,231	10 km	
Veldspar	64,668	14 km	
Veldspar	106,181	12 km	
Veldspar	77,171	8,176 m	

A bányáslézerek fajtái



Sok fajtája van a bányáslézereknek, ami egy avatatlan szemlélődő / kezdő számára zavaró és/vagy értelmezhetetlen lehet. A lehetőségekhez mérten, megpróbálom egy kis útmutatást adni, hogy mi, mire való.





Ezek a „hagyományos” bányáslézerek, minden hajóra fel lehet fittelni őket, amin van turret-slot.

Lézer Neve	Meta Group	Meta Level	Bányászott mennyiség	Ciklusidő	Aktiválás Energiaigénye	CPU	PG	Hatósugár
Miner I	Tech I	—	40 m ³	60 sec.	10 GJ	60 tf	2 MW	10 km
EP-S Gaussian Excavation Pulse	Tech I	1	42 m ³	60 sec.	10 GJ	51 tf	2 MW	10 km
Dual Diode Mining Laser I	Tech I	2	44 m ³	60 sec.	10 GJ	54 tf	2 MW	11 km
XeCl Drilling Beam I	Tech I	3	47 m ³	60 sec.	10 GJ	48 tf	2 MW	11 km
Cu Vapor Particle Bore Stream I	Tech I	4	49 m ³	60 sec.	10 GJ	57 tf	2 MW	12 km
Miner II	Tech II	5	60 m ³	60 sec.	90 GJ	80 tf	4 MW	12 km
ORE Miner	Faction	6	60 m ³	60 sec.	90 GJ	80 tf	4 MW	14 km
Gallente Mining Laser	Storyline	8	40 m ³	60 sec.	10 GJ	59 tf	2 MW	10 km




A Deep-core bányáslézerek (szintén bármire rakhatóak), Mercoxit bányászatához, de csak a Modulated Deep Core Miner II-be tudsz kristályt (akár Mercoxit-hoz is) tenni.

Lézer Neve	Meta Group	Meta Level	Bányászott mennyiség	Ciklusidő	Aktiválás Energiaigénye	CPU	PG	Hatósugár	Kristály Bónusz
Deep Core Mining Laser I	Tech I	—	40 m ³	60 sec.	240 GJ	150 tf	2 MW	5 km	—
Modulated Deep Core Miner II	Tech II	5	120 m ³	180 sec.	90 GJ	80 tf	3 MW	10 km	120 m ³
ORE Deep Core Mining Laser	Faction	6	40 m ³	60 sec.	240 GJ	150 tf	2 MW	7 km	—

A Strip Minerek a Mining Barge-ok és az Exhumerek „fegyverei” a Modulated Strip Miner II-be lehet kristályt tenni, a Modulated Deep Core Strip Miner II-be pedig mehet a Mercxit kristály is.

Lézer Neve	Meta Group	Meta Level	Bányászott mennyiség	Ciklusidő	Aktiválás Energiaigénye	CPU	PG	Hatósugár	Kristály Bónusz
 Strip Miner I	Tech I	—	540 m ³	180 sec.	90 GJ	60 tf	10 MW	15 km	—
 Modulated Deep Core Strip Miner II	Tech II	5	250 m ³	180 sec.	90 GJ	60 tf	12 MW	15 km	250 m ³
 Modulated Strip Miner II	Tech II	5	360 m ³	180 sec.	120 GJ	60 tf	12 MW	15 km	360 m ³
 ORE Strip Miner	Faction	6	540 m ³	180 sec.	90 GJ	60 tf	10 MW	17 km	—

A jégbányászok „fegyverarzenálja” (szintén Barge vagy Exhumer):

Lézer Neve	Meta Group	Meta Level	Bányászott mennyiség	Ciklusidő	Aktiválás Energiaigénye	CPU	PG	Hatósugár
 Ice Harvester I	Tech I	—	1000 m ³	600 sec.	10	60 tf	10 MW	10 km
 Ice Harvester II	Tech II	5	1000 m ³	500 sec.	15	66 tf	10 MW	10 km
 ORE Ice Harvester	Faction	6	1000 m ³	500 sec.	15	66 tf	10 MW	12 km

































És végül, de nem utolsósorban, a gázok begyűjtéséhez szükséges eszközök:

Lézer Neve	Meta Group	Meta Level	Bányászott mennyiség	Ciklusidő	Aktiválás Energiaigénye	CPU	PG	Hatósugár
 Gas Cloud Harvester I	Tech I	—	10 m ³	30 sec.	10 GJ	40	2 MW	1500 m
 'Crop' Gas Cloud Harvester	Tech I	1	10 m ³	30 sec.	10 GJ	48	2 MW	1500 m
 'Pillow' Gas Cloud Harvester I	Tech I	1	10 m ³	30 sec.	10 GJ	30	2 MW	1500 m
 Gas Cloud Harvester II	Tech II	5	20 m ³	40 sec.	15 GJ	70	5 MW	1500 m
 Syndicate Gas Cloud Harvester	Faction	6	10 m ³	30 sec.	10 GJ	26	2 MW	1500 m

A Bányáslézer Kristályok



Vannak T1, és T2 (Tech 1 és Tech 2) kristályok minden egyes ÉRC-re a játékban (még mielőtt keresni kezdenéd, a jegekhez NINCS (jelenleg ☺). Egyedül a Mercokit kristálya különbözik a többiekétől.

Érc / Szükséges Kristály		Szükséges Skillek a bányáslézer kristályokhoz	
		Tech I	Tech II
 Veldspar		Refining 4, Industry I, Veldspar Processing 3, Science 3, Mining 1	Refining 4, Industry I, Veldspar Processing 4, Science 3, Mining 1
 Scordite		Refining 4, Industry I, Scordite Processing 3, Science 3, Mining 1	Refining 4, Industry I, Scordite Processing 4, Science 3, Mining 1
 Pyroxeres		Refining 4, Industry I, Pyroxeres Processing 3, Science 3, Mining 1	Refining 4, Industry I, Pyroxeres Processing 4, Science 3, Mining 1
 Plagioclase		Refining 4, Industry I, Plagioclase Processing 3, Science 3, Mining 1	Refining 4, Industry I, Plagioclase Processing 4, Science 3, Mining 1
 Omber		Refining 5, Industry I, Omber Processing 3, Science 3, Mining 1	Refining 5, Industry I, Omber Processing 4, Science 3, Mining 1
 Kernite		Refining 5, Industry I, Kernite Processing 3, Science 3, Mining 1	Refining 5, Industry I, Kernite Processing 4, Science 3, Mining 1
 Jaspert		Refining 5, Industry I, Jaspert Processing 3, Science 3, Mining 1	Refining 5, Industry I, Jaspert Processing 4, Science 3, Mining 1
 Hemorphite		Refining 5, Industry I, Hemorphite Processing 3, Science 3, Mining 1	Refining 5, Industry I, Hemorphite Processing 4, Science 3, Mining 1
 Hedbergite		Refining 5, Refinery Efficiency 4, Metallurgy 3, Industry I, Hedbergite Processing 3, Science 4, Mining 1	Refining 5, Refinery Efficiency 4, Metallurgy 3, Industry I, Hedbergite Processing 4, Science 4, Mining 1
 Spodumain		Refining 5, Refinery Efficiency 4, Metallurgy 3, Industry I, Spodumain Processing 3, Science 4, Mining 1	Refining 5, Refinery Efficiency 4, Metallurgy 3, Industry I, Spodumain Processing 4, Science 4, Mining 1
 Gneiss		Refining 5, Refinery Efficiency 4, Metallurgy 3, Gneiss Processing 3, Industry I, Science 4, Mining 1	Refining 5, Refinery Efficiency 4, Metallurgy 3, Gneiss Processing 4, Industry I, Science 3, Mining 1
 Dark Ochre		Refining 5, Refinery Efficiency 4, Metallurgy 4, Industry I, Dark Ochre Processing 3, Science 4, Mining 1	Refining 5, Refinery Efficiency 4, Metallurgy 4, Industry I, Dark Ochre Processing 4, Science 3, Mining 1
 Crokite		Refining 5, Refinery Efficiency 5, Metallurgy 4, Crokite Processing 3, Industry I, Science 4, Mining 1	Refining 5, Refinery Efficiency 5, Metallurgy 4, Crokite Processing 4, Industry I, Science 4, Mining 1
 Bistot		Refining 5, Refinery Efficiency 5, Metallurgy 4, Bistot Processing 3, Industry I, Science 4, Mining 1	Refining 5, Refinery Efficiency 5, Metallurgy 4, Bistot Processing 4, Industry I, Science 4, Mining 1
 Arkonor		Refining 5, Refinery Efficiency 5, Metallurgy 4, Arkonor Processing 3, Industry I, Science 4, Mining 1	Refining 5, Refinery Efficiency 5, Metallurgy 4, Arkonor Processing 4, Industry I, Science 4, Mining 1
 Mercorit		Refining 5, Refinery Efficiency 5, Metallurgy 4, Mercorit Processing 3, Industry I, Science 4, Mining 1	Refining 5, Refinery Efficiency 5, Metallurgy 4, Mercorit Processing 3, Industry I, Science 4, Mining 1








Attól függ, hogy mit bányászol, változik a kristályok Skill-igénye. A működésük egyszerű: bele kell tenni őket egy T2-es Strip Minerbe, vagy MDCM2 (bármelyik hajóra felmegy, emlékszel még?) Elméletileg a T1 kristályok 62,5%-kal a T2, pedig 75%-kal növeli meg a hozamot. A gyakorlati növekedés „természetesen” nem ennyi lesz.



Kristályok nélkül dolgozni, olyan lézerrel, amibe kellene, nagyon nem éri meg. Inkább azt javaslom, használd a T1 verziókat, amíg nem tudsz kristályokat is használni (szóval, üresen ne akarj olyan fúróval dolgozni, amibe kristály kell). Összehasonlítva egy kristály nélküli lézert egy „sima” T1-es lézerrel: a T1-es LÁTVÁNYOSAN nagyobb hozamot ér el.



A T1 kristályokhoz, ahogy fentebb említettük, szükség lesz az [ÉRC] Processing lvl 3, Skillre, pl.: *Omber Processing 3*. A T2 Kristályokhoz pedig a Skill 4. szintje szükséges pl.: *Omber Processing 4*. Az alábbi kis táblázat bemutatja a különböző hozamait az eltérő típusú lézerkristályoknak. (A fúrókristályok „kopását” lásd a Tech 2 lézer kristályok leírásánál a **120. oldalon**.)

Lézer típusa:	Alap Hozam (m ³ / 3 perc)	T1 Kristállyal (62.5% bónusz)	T2 Kristállyal (75% bónusz)
 Strip Miner I	540	—	—
 Modulated Strip Miner II	360	585	630
 Miner I	120	—	—
 Miner II	180	—	—
 Modulated Deep Core Miner II	120	195	210

Az összehasonlítás kedvéért: a T1 Strip Miner-ek alaphozama 540 m³, a Modulated Strip Miner II hozama T1 kristállyal pedig 585 m³. Ez **8,3% növekedést** jelent.

A Modulated Strip Miner II hozama T2 kristállyal 630 m³. Ez pedig **16,67% növekedésnek** felel meg. (Ugye, hogy nem 75%?).



A fúrási Ciklus



A fúrási ciklus határozza meg, hogy mennyi idő kell, a bányáslézereknek hogy a kinyerhető ércet megkapd. Az érc megjelenik a hajód rakterében, amikor a ciklus véget ér, illetve az időarányos része, ha az aszteroida „elpukkan”.

Ahogy láthattad a nevesített T1 és a T2 bányáslézereknek 60 másodperc a ciklusa (ez többé-kevésbé 1 perc) a Strip Miner-eknek (T1 és T2) és a Modulated Deep Core Mining Laser II (MDCM2) 180 másodperc alatt végez (igen, ez 3 perc).

Sajnos, ha az aszteroidában már csak kevés érc van, akkor is a ciklus végén „pukkan” el, így érdemes a Survey Scanner használata (megmutatja, mennyi érc van még a kavicsban). Tehát, ha 1000 érc / perc a hozamod, és azt látod, hogy az aszteroidában már csak 500 érc van, akkor: 30 sec. után kikapcsolhatod a lézert, ezzel megspórolva, hogy tényleges „munka” nélkül dolgozzon tovább.

A Jégbányászat ettől kicsit eltér (külön fejezetben beszélünk róla), mert ott CSAK ÉS KIZÁRÓLAG a ciklus VÉGÉN kapsz jeget.



Mielőtt jobban belemélyednénk, fontos megjegyezni, hogy a Strip Miner-ek Kizárólag Mining Barge-okra és Exhumer-ekre lehet feltenni. Sokakat megtéveszt a fúrási ciklus hossza és nem érti, hogy miért jó vagy rossz, ha több. Ha, az idő legnagyobb részét az fogja kitölteni, hogy „huzigáld át” az ércet a hajód rakteréből a kidobott kannába. Nagyon nem mindegy hogy ezt egy óra alatt 60-szor vagy csak 20-szor kell megtenned.☺

Arról nem is beszélve, ha „utoléri” az egyik lézer a másikat (mert pl. pukkant az aszteroida) és nincs elég időd kipakolni a raktérből, és „túltelítődik”, akkor az érc, aminek nem jut hely, visszaszerezhetetlenül elveszik.

Megjegyzem, erre akkor is sor kerülhet, ha a Strip Minerek által fúrt nagy mennyiségű érc egyszerre „érkezik”. Mindig javasolt kis idő eltéréssel indítani a fúrókat, egyrészt Cap-ot spórolsz, másrészt elkerülheted az ércvesztést.

A fúrási ciklus és a fúrási hozam kapcsolata



A fúrási ciklus és a fúrási hozam közvetlen kapcsolatban állnak a végeredményt tekintve. Mivel a különböző lézerek más-más ciklusidővel rendelkeznek és még a hajók bónuszai is számítanak (ugyanolyan Skilleket feltételezve), nagyon nehéz összehasonlítani egy BS-t egy Barge-val. De nem lehetetlen!☺

Eloszthatjuk a Barge ciklusát, hogy megkapjuk, 1 perc alatt mennyit fúr, vagy felszorozzuk mindkét hajó hozamát 1 órára vetítve mennyit fúrnak.

Mivel az EVE kerekít, nem lenne túl pontos érték, amit ekkor kapunk. Tudjuk azt, hogy a Strip Miner 20 ciklust csinál 1 óra alatt, a sima lézerek pedig 60 ciklust, így elég jó pontosságú adatokat kapunk. A bányáslézerek fajtáinál megtalálod, hogy melyik lézernek mennyi a ciklusa és a hozama.

Honnan tudom, mennyi a hozamom?



Fontos tudni, hogy az Eve-o adatbázisa, finoman fogalmazva is hiányos, és hibás. Ne számíts arra, hogy onnan tudod meg, hogy mennyi a hozama a T2 Strip Miner-nek.

Mindazonáltal ha lekérsz egy „Show Info”-t (tudod, a fittelt lézeren jobb gomb —Show Info) akkor megkapod a kért infót. Az itt található információ mégis összezavar néhány embert. Hogy megtudd, a jelenlegi aktuális hozamod, csak nézd meg azt az infót, ami a „Specialty Crystal Mining Amount” (a képen Piros keretben emeltem ki.) alatt szerepel. Nyugodtan hagyd figyelmen kívül, ami a „Mining Amount”-nál levő adatot, ha T2 modult nézel. Fontos: Ebben az értékben benne vannak a Skilljeid által „adott” bónuszok is, a hajó bónuszai, a gang modulok (fleet bónuszai) csak az űrben „elvégzett” infó-kérés esetén számolódnak bele.









STRIP MINER: INFORMATION					FREQUENCY MINING LASER: INFORMATION				
STRIP MINER I					MODULATED STRIP MINER II				
DESCRIPTION	ATTRIBUTE	FITTING	PREREQUISITE	VARIATION	DESCRIPTION	ATTRIBUTE	FITTING	PREREQUISITE	VARIATION
VOLUME	100.0 m3				CAPACITY	50.0 m3			
ACTIVATION COST	90 GJ				VOLUME	5.0 m3			
TECH LEVEL	Level 1				CHARGE SIZE	Small			
STRUCTURE HITPOINTS	40 HP				ACTIVATION COST	96 GJ			
CAN BE FITTED TO	Mining Barge				STRUCTURE HITPOINTS	40 HP			
MINING AMOUNT	1115.859375 m3				CAN BE FITTED TO	Exhumer			
CAN BE FITTED TO	Exhumer				CAN BE FITTED TO	Mining Barge			
OPTIMAL RANGE	15.0 km				TECH LEVEL	Level 2			
ACTIVATION TIME / DURATION	180.00 s				OPTIMAL RANGE	15.0 km			
					ACTIVATION TIME / DURATION	180.00 s			
					MINING AMOUNT	743.90625 m3			
					USED WITH (CHARGE GROUP)	Mining Crystal			
					META LEVEL	Level 5			
					SPECIALTY CRYSTAL MINING AMOUNT	1301.8359375 m3			



Ahogy láthattad, határozottan megéri használni a kristályokat. Ha pedig a Hulk a célod, szükséged is lesz rájuk az igazán hatásos bányászathoz.

A hozamoktól az ércekig



A legtöbben nem tudják, hogy lehet megállapítani, mennyi az érc mennyisége, amit a lézerrel fúrnak egy ciklus alatt. Pedig egyszerű: miközben fúrsz, nézd meg Show Info-val a hajódon levő lézeren, hogy mennyi a hozama. Oszd el az ott látott értéket az érc térfogatával és kerekítsd lefelé.

Érc	Térfogat
 Veldspar	0.1 m ³
 Scordite	0.15 m ³
 Pyroxeres	0.3 m ³
 Plagioclase	0.35 m ³
 Omber	0.6 m ³
 Kernite	1.2 m ³
 Jaspert	2 m ³
 Hemorphite	3 m ³

Érc	Térfogat
 Hedbergite	3 m ³
 Gneiss	5 m ³
 Dark Ochre	8 m ³
 Spodumain	16 m ³
 Crokite	16 m ³
 Bistot	16 m ³
 Arkonor	16 m ³
 Mercoxit	40 m ³

Az Omber-nél maradva: Egy elméleti 1789.67 m³/ciklus-t alapul véve. $1789.67/0.6 = 2982.78 \rightarrow 2982$ egység ércet kapsz ciklusonként. Szóval, minden alkalommal amikor „végigfut” a bányászlézered ciklusa, 2982 db Omber lesz a hajód rakterében.

Elég egyszerű, nem? Ha véletlen megöltem volna pár agysejtet, elnézést érte, de végére értünk a fejezetnek.

Szóval engedélyezve van egy ital, vagy egy cigi, esetleg BIO AFK. Megvárom, amíg visszaérsz, IGÉREM addig nem folytatom.☺



Finomítás / Újrahasznosítás



A finomítás és újrahasznosítás (avagy reprocess, amikor nem ércet, hanem hajót, vagy modulokat esetleg a drónokból esett „alloyt” finomítod) rendszere az Eve-ben nem túl bonyolult, de elsőre nem teljesen egyértelmű. 4 illetve 5 dolog befolyásolja a

végeredményt:

- 1- A *Refining Skill* lvi-je
- 2- A *Refinery Efficiency* lvi-je
(feltétele a *Refining* 5)
- 3- A standing az állomást birtokló céghez viszonyítva
- 4- Az állomás finomítási felszerelésének hatékonysága
- 5- A *Scrapmetal Processing Skill* lvi-je (csak újrahasznosítás (reprocess))

A finomítást segítő implantok

Ezek csökkentik a finomításkor a veszteséget. Sajnos a 4%-oshoz szükséges a *Cybernetics* lvi 5 Skill, de elengedhetetlen az outpostokon és a 35%-os állomásokon a 100%-os hatékonyság eléréséhez.

Implant Neve:	Hatása:	Skillkövetelmény:
<i>Zainou 'Beancounter' Refining RX-801</i>	-1% finomítási Veszteség	<i>Cybernetics</i> I
<i>Zainou 'Beancounter' Refining RX-802</i>	-2% finomítási Veszteség	<i>Cybernetics</i> III
<i>Zainou 'Beancounter' Refining RX-804</i>	-4% finomítási Veszteség	<i>Cybernetics</i> V

Ércfinomítási táblázatok



Az alábbi oldalakon láthatjuk, hogy tökéletes, veszteség

nélküli finomítás esetén, mennyi ásványt kaphatunk a kifűrt ércekből. A könnyebb számolást elősegítendő, a második táblázatban 10 000m³ ércre vonatkoztatva is megtalálhatóak az adatok.

Illetve, a harmadik táblázat tartalmazza a drónok által (régbben még) dobott „alloy”-ok lefinomításakor keletkező ásványok listáját.



Érc Finomítási táblázat

													
		m ³ (1)	Batch:	Tritanium	Pyrite	Mexallon	Isogen	Nocxium	Zydrine	Megacyte	Morphite		
													
	Veldspar	0,10	333	1000	—	—	—	—	—	—	—		
	Concentrated Veldspar			1050	—	—	—	—	—	—			
	Dense Veldspar			1100	—	—	—	—	—	—			
	Scordite	0,15	333	833	416	—	—	—	—	—	—		
	Condensed Scordite			875	437	—	—	—	—	—	—		
	Massive Scordite			916	458	—	—	—	—	—	—		
	Pyroxeres	0,30	333	844	59	120	—	11	—	—	—		
	Solid Pyroxeres			886	62	126	—	12	—	—	—		
	Viscous Pyroxeres			928	65	132	—	12	—	—	—		
	Plagioclase	0,35	333	256	512	256	—	—	—	—	—		
	Azure Plagioclase			269	538	269	—	—	—	—	—		
	Rich Plagioclase			282	563	282	—	—	—	—	—		
	Omber	0,60	500	307	123	—	307	—	—	—	—		
	Silvery Omber			322	129	—	322	—	—	—	—		
	Golden Omber			338	135	—	338	—	—	—	—		
	Kernite	1,2	400	386	—	773	386	—	—	—	—		
	Luminous Kernite			405	—	812	405	—	—	—	—		
	Fiery Kernite			425	—	850	425	—	—	—	—		
	Jaspert	2	500	259	437	518	—	259	8	—	—		
	Pure Jaspert			272	458	544	—	272	8	—	—		
	Pristine Jaspert			285	481	570	—	285	9	—	—		
	Hemorphite	3	500	650	260	60	212	424	28	—	—		
	Vivid Hemorphite			683	273	63	223	445	29	—	—		
	Radiant Hemorphite			717	286	66	233	466	31	—	—		
	Hedbergite	3	500	—	290	—	708	354	32	—	—		
	Vitric Hedbergite			—	305	—	743	372	34	—	—		
	Glazed Hedbergite			—	319	—	779	389	35	—	—		
	Spodumain	16	250	3190	410	—	—	—	—	140	—		
	Bright Spodumain			3350	431	—	—	—	—	—	147	—	
	Gleaming Spodumain			3509	451	—	—	—	—	—	154	—	
	Gneiss	5	400	171	—	171	343	—	171	—	—		
	Iridescent Gneiss			180	—	180	360	—	180	—	—		
	Prismatic Gneiss			188	—	188	377	—	188	—	—		
	Dark Ochre	8	400	250	—	—	—	500	250	—	—		
	Onyx Ochre			263	—	—	—	525	263	—	—		
	Obsidian Ochre			275	—	—	—	550	275	—	—		
	Crokite	16	250	331	—	—	—	331	663	—	—		
	Sharp Crokite			348	—	—	—	348	696	—	—		
	Crystalline Crokite			364	—	—	—	364	729	—	—		
	Bistot	16	200	—	170	—	—	—	341	170	—		
	Triclinic Bistot			—	179	—	—	—	358	179	—		
	Monoclinic Bistot			—	187	—	—	—	375	187	—		
	Arkonor	16	200	300	—	—	—	—	166	333	—		
	Crimson Arkonor			315	—	—	—	—	174	350	—		
	Prime Arkonor			330	—	—	—	—	183	366	—		
	Mercoxit	40	250	—	—	—	—	—	—	—	530		
	Magma Mercoxit			—	—	—	—	—	—	—	—	557	
	Vitreous Mercoxit			—	—	—	—	—	—	—	—	583	
													

	Veldspar				303 000	—	—	—	—	—	—	—	—
	Concentrated Veldspar	33,3	303	100000	318 150	—	—	—	—	—	—	—	—
	Dense Veldspar				333 300	—	—	—	—	—	—	—	—
	Scordite				169 932	84 864	—	—	—	—	—	—	—
	Condensed Scordite	49,95	204	66666	178 500	89 148	—	—	—	—	—	—	—
	Massive Scordite				186 864	93 432	—	—	—	—	—	—	—
	Pyroxeres				85 244	5 959	12 120	—	1 111	—	—	—	—
	Solid Pyroxeres	99,9	101	33333	89 486	6 262	12 726	—	1 212	—	—	—	—
	Viscous Pyroxeres				93 728	6 565	13 332	—	1 212	—	—	—	—
	Plagioclase				22 016	44 032	22 016	—	—	—	—	—	—
	Azure Plagioclase	116,55	86	28571	23 134	46 268	23 134	—	—	—	—	—	—
	Rich Plagioclase				24 252	48 418	24 252	—	—	—	—	—	—
	Omber				10 131	4 059	—	10 131	—	—	—	—	—
	Silvery Omber	300	33	16666	10 626	4 257	—	10 626	—	—	—	—	—
	Golden Omber				11 154	4 455	—	11 154	—	—	—	—	—
	Kernite				7 720	—	15 460	7 720	—	—	—	—	—
	Luminous Kernite	480	20	8333	8 100	—	16 240	8 100	—	—	—	—	—
	Fiery Kernite				8 500	—	17 000	8 500	—	—	—	—	—
	Jaspert				2 590	4 370	5 180	—	2 590	80	—	—	—
	Pure Jaspert	1000	10	5000	2 720	4 580	5 440	—	2 720	80	—	—	—
	Pristine Jaspert				2 850	4 810	5 700	—	2 850	90	—	—	—
	Hemorphite				3 900	1 560	360	1 272	2 544	168	—	—	—
	Vivid Hemorphite	1500	6	3333	4 098	1 638	378	1 338	2 670	174	—	—	—
	Radiant Hemorphite				4 302	1 716	396	1 398	2 796	186	—	—	—
	Hedbergite				—	1 740	—	4 248	2 124	192	—	—	—
	Vitric Hedbergite	1500	6	3333	—	1 830	—	4 458	2 232	204	—	—	—
	Glazed Hedbergite				—	1 914	—	4 674	2 334	210	—	—	—
	Spodumain				6 380	820	—	—	—	—	280	—	—
	Bright Spodumain	4000	2	625	6 700	862	—	—	—	—	294	—	—
	Gleaming Spodumain				7 018	902	—	—	—	—	308	—	—
	Gneiss				855	—	855	1 715	—	855	—	—	—
	Iridescent Gneiss	2000	5	2000	900	—	900	1 800	—	900	—	—	—
	Prismatic Gneiss				940	—	940	1 885	—	940	—	—	—
	Dark Ochre				750	—	—	—	1 500	750	—	—	—
	Onyx Ochre	3200	3	1250	789	—	—	—	1 575	789	—	—	—
	Obsidian Ochre				825	—	—	—	1 650	825	—	—	—
	Crokite				662	—	—	—	662	1 326	—	—	—
	Sharp Crokite	4000	2	625	696	—	—	—	696	1 392	—	—	—
	Crystalline Crokite				728	—	—	—	728	1 458	—	—	—
	Bistot				—	510	—	—	—	1 023	510	—	—
	Triclinic Bistot	3200	3	625	—	537	—	—	—	1 074	537	—	—
	Monoclinic Bistot				—	561	—	—	—	1 125	561	—	—
	Arkonor				900	—	—	—	—	498	999	—	—
	Crimson Arkonor	3200	3	625	945	—	—	—	—	522	1 050	—	—
	Prime Arkonor				990	—	—	—	—	549	1 098	—	—
	Mercoxit				—	—	—	—	—	—	—	—	530
	Magma Mercoxit	10000	1	250	—	—	—	—	—	—	—	—	557
	Vitreous Mercoxit				—	—	—	—	—	—	—	—	583

Alloy Finomítási Táblázat (A drónok már nem dobják!)

		m ³ (1 db)	Batch:	Tritanium	Pyerite	Mexallon	Isofen	Noxium	Zydrine	Megacyte	Morphite
											
	Condensed Alloy	1	1	160	40	10	—	—	—	—	—
	Crystal Compound	1	1	—	—	24	6	—	—	—	—
	Precious Alloy	1	1	—	128	—	8	—	—	—	—
	Gleaming Alloy	1	1	768	—	—	—	3	—	—	—
	Sheen Compound	1	1	512	128	—	8	2	—	—	—
	Lucent Compound	1	1	—	192	48	12	3	—	—	—
	Dark Compound	1	1	—	—	—	32	8	—	—	—
	Motley Compound	1	1	—	—	—	40	10	—	—	—
	Lustering Alloy	1	1	—	—	192	48	12	3	—	—
	Plush Compound	1	1	4096	1024	—	64	—	4	—	—
	Glossy Compound	1	1	—	—	384	—	24	—	1	—
	Opulent Compound	1	1	—	—	—	—	—	—	—	2
											

A finomítási hozam kalkulálása



A képlet, ami alapján számolni kell a hatékonyságot (hozamot):

[Az állomás felszerelése]+0.375x(1+[Refining Skill]x0.02)x(1+[Refinery Efficiency Skill]x0.04)x(1+[Ore Processing Skill]x0.05)

Az állomások felszerelése 25-50%-os, az 50%-ot akár egy outposton is el lehet érni, de költséges szórakozás a relatíve drága a kb. 100 milliárdos ára miatt. Szerencsére a 100%-os hatékonyság implantok nélkül is elérhető „csak” Skillekkel egy 40%-os állomáson is. Sajnos a 35%-os állomásokon szükség lesz implantra is, a maximumra fejlesztett Skillek mellett.

Egy kis segítség: Refining hatékonyság calculator (<http://eve.podzone.net/refining.php>)



Hacsak nem 0.0-ban akarsz outposton vagy „gyenge” állomáson finomítani, nem szükséges megtanulni a *Refinery Efficiency-t* lvl 5-re. Nem felesleges, ugyanis szükséges Skill a Scrapmetal Processing-hez, ami a felszerelés, hajó, drónok által hátrahagyott dolgok újrahasznosításánál veszi át az „Ore Processing” Skill szerepét.

Ahhoz, hogy megtudd mennyi az adott állomás felszerelésének hatásfoka, nyisd meg az állomáson a Finomító-t (Refinery) és ahogy az alábbi ábrán láthatod a megjelölt értékeket kell figyelned.

A sárga kiemelés mutatja az állomás felszerelésének hatékonyságát %-ban. Ha nincs elég magas a standinged (zöld jelölés) az állomást birtokló céggel, akkor a piros jelölésnél látható adót fogod fizetni a lefinomított érceid „után”.

Ez mindig a finomítás során kapott ásványokból vonódik le. A kék jelölésnél látható Net Yield (összesített hatásfok) tartalmazza a Skilljeidből, az esetleges implantokból és az állomás

hatékonyságából adódó hatásfokot, illetve (lenti kék jelölés) azt a mennyiséget, ami „elveszik” ha ez nem 100%-os. A „You Receive” oszlop mutatja azt a mennyiséget, amit „ténylegesen” megkapsz. (Ebből már le lett vonva az adó és a veszteség.)

REPROCESSING									
INPUT LOCATION									
My hangar									
NAME	QTY	GROUP	SIZE	SLOT	MATERIAL	YOU RECEIVE	WE TAKE	UNRECOVERABLE	
1MN Afterburner I	1	Afterburner	Medium		Tritanium	552	29	56	
					Pyrite	502	26	51	
					Mexallon	1	0	0	
					Noxium	1	0	0	

Amikor a finomítási rátáról (Refining Hozam) beszélünk, sohasem számoljuk bele az adót!



A képen látható Base Yield (állomás hatásfoka) % mindig, a Skillek nélküli állapotot mutatja. Ha NPC állomáson, adó nélkül szeretnél finomítani kb. 6.7 standig-re lesz szükséged az adott céggel.

Az outpostok és játékosok által irányított állomásokon ez sajnos nem jelent megoldást, az adó mindig levonódik!

Finomítási Hatásfok, 50%-os Felszerelésű Állomáson

Refining Skill lvl.	0	1	2	3	4	5	5	5	5	5	5	
Refinery Efficiency Skill lvl.	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	
Összesített hatásfok:	87,50	88,25	89,00	89,75	90,50	91,25	92,90	94,55	96,20	97,85	99,50	%
Ore Processing Skill lvl.	1	-	-	-	-	-	95,04	96,77	98,51	100,24	101,97	%
Ore Processing Skill lvl.	2	-	-	-	-	-	97,19	99,00	100,82	102,63	104,45	%
Ore Processing Skill lvl.	3	-	-	-	-	-	99,33	101,23	103,13	105,02	106,92	%
Ore Processing Skill lvl.	4	-	-	-	-	-	101,48	103,46	105,44	107,42	109,40	%
Ore Processing Skill lvl.	5	-	-	-	-	-	103,62	105,68	107,75	109,81	111,87	%

Finomítási Hatásfok, 40%-os Felszerelésű Állomáson

Refining Skill lvl.	0	1	2	3	4	5	5	5	5	5	5	
Refinery Efficiency Skill lvl.	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	
Összesített hatásfok:	77,50	78,25	79,00	79,75	80,50	81,25	82,90	84,55	86,20	87,85	89,50	%
Ore Processing Skill lvl.	1	-	-	-	-	-	85,04	86,77	88,51	90,24	91,97	%
Ore Processing Skill lvl.	2	-	-	-	-	-	87,19	89,00	90,82	92,63	94,45	%
Ore Processing Skill lvl.	3	-	-	-	-	-	89,33	91,23	93,13	95,02	96,92	%
Ore Processing Skill lvl.	4	-	-	-	-	-	91,48	93,46	95,44	97,42	99,40	%
Ore Processing Skill lvl.	5	-	-	-	-	-	93,62	95,68	97,75	99,81	101,87	%
Ore Processing Skill lvl.	3						91,12	93,05	94,99	96,92	98,86	%
Ore Processing Skill lvl.	4	Zainou 'Beancounter' Refining RX-802					93,31	95,32	97,34	99,36	101,38	%
Ore Processing Skill lvl.	5						95,49	97,60	99,70	101,80	103,91	%
Ore Processing Skill lvl.	3						92,90	94,88	96,85	98,82	100,80	%
Ore Processing Skill lvl.	4	Zainou 'Beancounter' Refining RX-804					95,13	97,19	99,25	101,31	103,37	%
Ore Processing Skill lvl.	5						97,37	99,51	101,66	103,80	105,95	%

Finomítási Hatásfok, 35%-os Felszerelésű Állomáson

Refining Skill lvl.	0	1	2	3	4	5	5	5	5	5	5	
Refinery Efficiency Skill lvl.	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	
Összesített hatásfok:	72,50	73,25	74,00	74,75	75,50	76,25	77,90	79,55	81,20	82,85	84,50	%
Ore Processing Skill lvl.	1						80,04	81,77	83,51	85,24	86,97	%
Ore Processing Skill lvl.	2						82,19	84,00	85,82	87,63	89,45	%
Ore Processing Skill lvl.	3						84,33	86,23	88,13	90,02	91,92	%
Ore Processing Skill lvl.	4						86,48	88,46	90,44	92,42	94,40	%
Ore Processing Skill lvl.	5						88,62	90,68	92,75	94,81	96,87	%
Ore Processing Skill lvl.	3						86,02	87,95	89,89	91,82	93,76	%
Ore Processing Skill lvl.	4	Zainou 'Beancounter' Refining RX-802					88,21	90,22	92,24	94,26	96,28	%
Ore Processing Skill lvl.	5						90,39	92,50	94,60	96,70	98,81	%
Ore Processing Skill lvl.	3						87,70	89,68	91,65	93,62	95,60	%
Ore Processing Skill lvl.	4	Zainou 'Beancounter' Refining RX-804					89,93	91,99	94,05	96,11	98,17	%
Ore Processing Skill lvl.	5						92,17	94,31	96,46	98,60	100,75	%

Finomítási Hatásfok, 30%-os Felszerelésű Állomáson

Refining Skill lvl.	0	1	2	3	4	5	5	5	5	5	5	
Refinery Efficiency Skill lvl.	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	
Összesített hatásfok:	67,50	68,25	69,00	69,75	70,50	71,25	72,90	74,55	76,20	77,85	79,50	%
Ore Processing Skill lvl.	1						75,04	76,77	78,51	80,24	81,97	%
Ore Processing Skill lvl.	2						77,19	79,00	80,82	82,63	84,45	%
Ore Processing Skill lvl.	3						79,33	81,23	83,13	85,02	86,92	%
Ore Processing Skill lvl.	4						81,48	83,46	85,44	87,42	89,40	%
Ore Processing Skill lvl.	5						83,62	85,68	87,75	89,81	91,87	%
Ore Processing Skill lvl.	3						80,92	82,85	84,79	86,72	88,66	%
Ore Processing Skill lvl.	4	Zainou 'Beancounter' Refining RX-802					83,11	85,12	87,14	89,16	91,18	%
Ore Processing Skill lvl.	5						85,29	87,40	89,50	91,60	93,71	%
Ore Processing Skill lvl.	3						82,50	84,48	86,45	88,42	90,40	%
Ore Processing Skill lvl.	4	Zainou 'Beancounter' Refining RX-804					84,73	86,79	88,85	90,91	92,97	%
Ore Processing Skill lvl.	5						86,97	89,11	91,26	93,40	95,55	%

Finomítási Hatásfok, 25%-os Felszerelésű Állomáson

Refining Skill lvl.	0	1	2	3	4	5	5	5	5	5	5	
Refinery Efficiency Skill lvl.	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	
Összesített hatásfok:	62,50	63,25	64,00	64,75	65,50	66,25	67,90	69,55	71,20	72,85	74,50	%
Ore Processing Skill lvl.	1						70,05	71,78	73,51	75,24	76,98	%
Ore Processing Skill lvl.	2						72,19	74,01	75,82	77,64	79,45	%
Ore Processing Skill lvl.	3						74,34	76,23	78,13	80,03	81,93	%
Ore Processing Skill lvl.	4						76,48	78,46	80,44	82,42	84,40	%
Ore Processing Skill lvl.	5						78,63	80,69	82,75	84,81	86,88	%
Ore Processing Skill lvl.	3						75,82	77,76	79,69	81,63	83,56	%
Ore Processing Skill lvl.	4	Zainou 'Beancounter' Refining RX-802					78,01	80,03	82,05	84,07	86,09	%
Ore Processing Skill lvl.	5						80,20	82,30	84,41	86,51	88,61	%
Ore Processing Skill lvl.	3						77,31	79,28	81,26	83,23	85,20	%
Ore Processing Skill lvl.	4	Zainou 'Beancounter' Refining RX-804					79,54	81,60	83,66	85,72	87,78	%
Ore Processing Skill lvl.	5						81,77	83,92	86,06	88,21	90,35	%



A finomítási hozam (Refining Yield) és a valóság



Most, hogy már ismered a hatásfokát a finomításodnak, „csak” azt kell megtudni, tulajdonképpen mennyi ércet kapsz egy adag lefinomítása során. Ha tudod, hogy 100%-os vagy és nincs adó az állomáson, viszonylag egyszerű. De mi van, ha mégsem ilyen rózsás a helyzet?

Maradjunk a jó öreg Omber példájánál: minden „batch” Omber 100%-os lefinomításakor kapsz:

100%-os Finomításkor:



307 Tritanium



123 Pyerite



307 Isogen

Tegyük fel, hogy „csak” 88% amit kapsz, ebben az esetben nincs más dolgod, mint a fent említett értékeket megszorozni 0.88-cal azaz:

88%-os Finomításkor:



307

*0,88 (hatásfok)

270.16= 270 Tritanium



123

*0,88 (hatásfok)

108.24= 108 Pyerite



307

*0,88 (hatásfok)

270.16= 270 Isogen

Sajnos az EVE rendszere mindig lefelé kerekít még akár 270.98-ról is, azaz nem 271 db-ot, hanem 270-et fogsz kapni. Ha még adót is fizetned kell, (piros keret volt a screenshot-on ha még emlékszel) akkor a következőképpen alakul a 10%-os adó figyelembevételével:

88%-os Finomítás / 10% adó:



307

*0,88 (hatásfok)

-10% (adó)

243 Tritanium



123

*0,88 (hatásfok)

-10% (adó)

97 Pyerite



307

*0,88 (hatásfok)

-10% (adó)

243 Isogen

Bonyolítsuk még egy picit? ☺ Amennyiben nem az alap ércet bányásztad, (az Omber-nél maradva), és a Silvery Omber-t (+5%) számoljuk a sima Omber helyett:

88%-os Finomítás / 10% adó / +5%-os érc



307

*1,05 (érc módosító)

*0,88 (hatásfok)

-10% (adó)

254 Tritanium



123

*1,05 (érc módosító)

*0,88 (hatásfok)

-10% (adó)

102 Pyerite



307


*1,05 (érc módosító)

*0,88 (hatásfok)

-10% (adó)

254 Isogen


Bányászni Fregattban?

 Minden „fajnak” megvolt a maga bányáshajója a fregattok, és a cruiserek közt. De ezek a hajók elvesztették a fúró képességeiket (ezt pótolandó jött a játékba az ORE Fregatt (Venture), lásd a következő oldalon). Így egyedül a nagy raktér és a sok High és Turret-slot szám az amire támaszkodhatunk.

Ha nem akarsz bányáshajókra specializálódni, és a Caldari fajt választod, a Skillek, amire szükség lesz: a **Caldari Frigate 2, Mining 1**, ha ezek megvannak, tanulj tovább **Caldari Frigate 4, Mining 4** –re.


Ha eléred a Mining 4-et, már tudni fogsz T2 Bányáslézert használni, ami határozottan jobb, mint a T1 es nevesített társai.

Valószínűleg most 2 x Miner I van a hajódon. A MED-slotokba pedig majdnem mindegy mit teszel, javasolt valamiféle TANK, azaz védelem, ha 0.9 alatti helyen bányászol, ne sodorjon el az első jöttment NPC a beltben. (Belt: aszteroidaöv, szokd meg könnyebb lesz később)

 Ami még javasolt: tanuld meg a Mining Upgrades-t lvl 1 re, hogy fel tudj tenni a LOW-slotba Mining Laser upgrade-t (5%-kal javítja a bányáslézerek hatékonyságát, azaz több ércet fogsz kapni, cserében viszont növeli a fúrók CPU igényét).

Hogy feltudod-e majd rakni, azt az Electronics Skilled szintje fogja meghatározni (Electronics: +5% CPU / szint). Jó tanács: gyűjtsd szorgosan az ércet, ha több van, jobb áron fogod tudni eladni.

Fúró Cruiserek?

 Fontos tudni, hogy a cruiserek már nem igazán alkalmasak a fúrásra, de ha egyáltalán nem akarsz ORE frigate-ot tanulni (pedig csak percek, kérdése!), akkor a következő „lépcső” egy cruiser megtanulása / beszerzése lesz, a „fajodnak” megfelelő Frigate 4-et kell és a Mining 4-et érdemes kitanulni hozzá.

De ne feledkezz meg az Engineering and Electronics Skillekről sem, nagyon fontosak hogy tudd jól felszerelni (fittelni) a hajód.

A LOW-slotokba fittelj annyi Mining Upgrades-t amennyit csak tudsz, ehhez segítségedre lesznek az Electronics 5 és a Mining Upgrades 4.



Tartalomhoz a forma, avagy a Venture

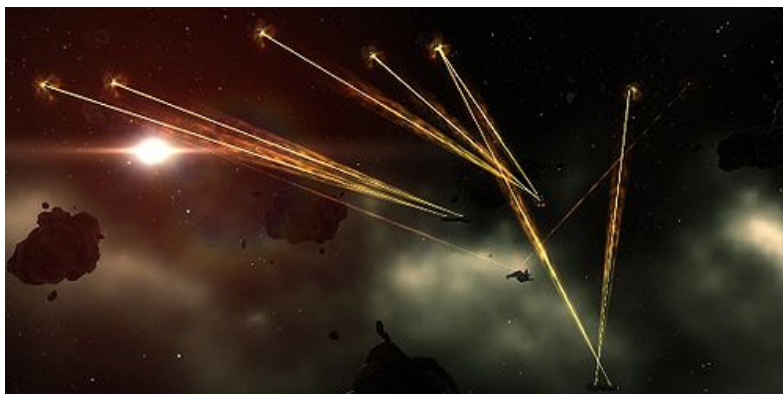
A retributionnal bemutatkozó jövevény kifejezetten olcsó és könnyen megtanulható, hiszen csak a Spaceship Command I és a Mining Frigate I skillek kellenek hozzá. Nagyon kellemes, hogy alapból megduplázza a felrakott bányáslézerek / gázfúrók hozamát, valamint ORE frigate szintenként 5%-kal növeli a bányáslézerek hozamát és 5%-kal csökkenti a gázfúrók ciklusidejét.



A +2-es warp zavarás elleni védelem csak hab a tortán. Alapvetően hasznos, hogy 5000 m³-es érc-rakete van, és hogy a fittelésénél a két fúrolézer (vagy gázfúró) mellé némi shield tankot és egy MLU-t is rakhatunk.



A Következő lépés, az Astrogeology 4 legyen, ami szintenként 5% bónuszt ad a bányáslézerek (a lvl 4 összesen 20%-ot) hatékonyságához, és kötelező Skill lesz a Mining Barge hajókhoz. Ha megvan a lvl 4, válaszut elé érkezel: vagy továbbtanulod a faji Cruiser-t lvl 4-ig, vagy kitolod a Mining Skillt lvl 5-re, mindkettő elég időigényes Skill, de érdemes őket megtanulni.



Amennyiben a Mining Barge hajókat célozod meg, javaslok inkább a Mining lvl 5-öt tanuld meg. De ha egy kis pvpre illetve a Battleshipekre vágysz, szükséged lesz a faji Cruiser lvl 4-re is. A döntés rajtad áll. Ne aggódj, egy egész fejezet fog segíteni, hogy eldöntsd ezt a „Barge vs. BS” kérdést, bemutatva mindkettő előnyeit és hátrányait.

ORE - Outer Ring Excavations



A bányászcégek „ősatya”, minden fúrásra specializált hajó az ő „fejlesztésük”, legyen szó a Bargeokról, Exhumerekről, az ORCA-ról vagy a Rorqualról. Apróság, de bizonyára észrevetted, hogy megjelentek az ORE Minerek is a lézerek közt. Közös jellemzőjük a nagyobb hatósugár, minden egyéb módon megegyeznek a T2 társaikkal.

Apró bökkenő, hogy gyakorlatilag LEHETETLEN beszerezni őket, csakúgy, mint a „Harvest” implant szettet. Ez a szett a bányász lézerek hatósugarát hivatott növelni és „low-grade”, azaz +2-t ad a főtulajdonságokhoz. Mindkettőt ORE (Outer Ring Excavators) LP storéból lehet(ne) beszerezni. Hogy miért is nehéz hozzájutni? Egy pillantás a térképre és kiderül. ☺ A teljes Outer Ring régió 0.0 sec. státuszú.

Mining Barge vagy Battleship?



Ez a leggyakoribb kérdés, ami csak elhangzik. Melyik legyen? Barge vagy BS? Egyszerű a válasz: mindkettő, nem KIZÁRÓLAG csak fúrni fogsz. A kérdés csak az, melyiket előbb? Mivel a Skillek nagy része hajótípus független lesz, (Mining, Astrogeology) a legfontosabb eldöntendő kérdés, akarsz-e majd PVP-zni vagy agentezni, mert ha igen, akkor határozottan szükséged lesz a Battleship Skillekre.

Ha biztos vagy benne hogy kizárólag és csakis a bányászatnak szenteled az életed, elérhetsz egy olyan szintet, amit már „profi” bányászatnak hívunk. Jelenleg még nincs veszve semmi sem, nincs elhibázott döntés. Nem siklott félre a karriered. ☺

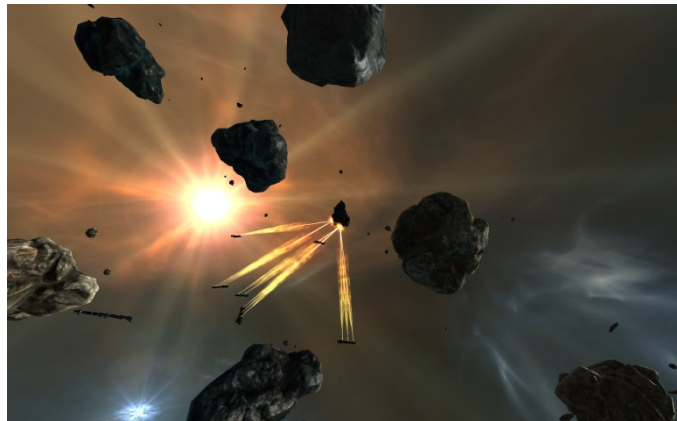
Megjegyezendő, hogy egy BS annyit tud bányászni vagy egyes esetekben még többet, is mint egy alulskillezett közepes Barge (Retriever), de ez függ a BS-től és a Skillektől, amiket megtanultál. Most ideje megnézni mi ragadt rád az EVE- matekból pár fejezettel ezelőtt. ☺

A Hadak útja, avagy a Battlesheep Visszavág



A két legnépszerűbb Battleship (BS) (szándékosan nem csatahajó ☺) a Revelations patch óta az

Apocalypse (Amarr, tier 2) és a **Rokh** (Caldari, tier 3). Habár, sokáig az „aranybanán” tartotta magát a trón legfelső fokán a bányász BS-ek közt, a Rokh most letaszította onnan.



Az ok egyszerű, a bányászathoz nagyon sok CPU-val kell, hogy rendelkezzen a hajó, és ebben az utóbbi sokkalta erősebb. Ebből adódik, hogy +1 MLU-t (Mining Laser Upgrade = Bányáslézer upgrade) lehet rátenni, azaz nagyobb az „összhozama” a hajónak.

Emellett a Rokh-ot könnyebb fittelni, mint korábbi riválisát a Dominixet, habár ez utóbbi 0.0-ban még mindig nagyon népszerű bányáshajó. Jelenleg, nincs olyan BS, ami Skillből bónuszt kapna a bányászatra, így tényleg csak az számít, hogy hány turret slotja van, és hogy mennyi a hajó CPU-ja.

Remélhetőleg az előző fejezetekben javasolt Skillek mostanra már megvannak ☺ *Mining 4, Astrogeology 4.*

Hacsak nem a Barge-okra fogsz specializálódni, szükséged lehet / lesz a Mining Upgrades 4-re is, hogy több MLU-t tudj feltenni, ezzel is javítva a hajód hatékonyságát.

Feltételezem, hogy az Electronics 5 is megvan már. Mivel a legtöbb hajó-fitt (fittelés: a hajó modulokkal való felszerelése, fitt: a hajódon levő modulok „összessége”) erősen CPU függő, ha nincs még meg a Skill, tanuld meg „sürgősen”.

Ne feledd, az MLU az egyetlen, amivel a BS versenyre kelhet a Retriever-rel vagy a Hulk-kal.

Dominix



GALLENTÉ

Krumplit a krumpliföldről, tartja a mondás. Most az összefüggések boncolgatásába nem mennék bele. Annyi bizonyos, hogy a Dominix hatalmas drón kapacitása ideálissá teszi a drónokkal történő bányászatra, sőt egy pár (6 db) Miner II-vel megtámogatva elég kellemes hozamot lehet elérni. Habár az elején még eléggé futurisztikusan hangzik, érdemes megnézni, hogy ha minden releváns skillünk (hajó, drón, bányászat) maximumon van, akkor a hajó elméleti hozama 3db MLU II-vel: 1041 m^3 / perc (728 m^3 a turretek és 313 m^3 a drónok által).

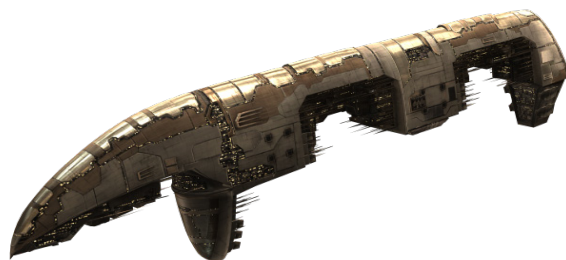


Apocalypse



AMARR

A fenséges aranybanán (Bocsesz ☺) fittelhető 8x Miner II, és 3x MLU II-vel (szükség lesz hozzá 4x Co-Processor II-re és egy CPU rig-re vagy 5%-os implantra). A dolog szépséghibája, hogy így nem igazán jut CPU a tank-ra (no meg hely sem). De lássuk mit is tud: 1284 m^3 / perc (971 m^3 a turretek és 313 m^3 a drónok által)



Röviden: az Apocalypse 23,5%-kal jobb, mint egy Dominix. A 75 m^3 dronebay pedig alkalmas: 5 MED és 5 bányász drón fogadására, így univerzális védelmi és/vagy bányásmegoldásként szolgálhat.

Rokh



CALDARI

A Rokh, a Revelations patchben jelent meg és kétségkívül nagyon szép hajó lett. Az pedig hogy jobb bányáshajó, mint az Apoc, még szebbé teszi. ☺ Ha mindez nem lenne elég (kegyelemdöfésként) még tankot is lehet rátenni (shield booster, shield extender), amellettt hogy 4 MLU II fér fel rá (CPU Rig és vagy implant-tal). Igaz, választhatod az erősebb tankot is, de ebben az esetben „csak” 3 MLU II megy majd fel.

Ne feledkezzünk el a Drone Bay-ről sem, ahova akár 5 db T2 Drónt Tudsz rakni az „extra védelem érdekében”. A „Guide” jellegéből adódóan, most a bányászatra specializált verziót fogjuk nézni. Jobb, ha tudod, a Rokh minden tekintetben megveri az Apoc-ot ha bányászatról van szó. Lássuk mennyi az annyi: 1371 m^3 / perc (1059 m^3 a turretek és 313 m^3 a drónok által). Ha nem is sokkal, de több mint az Apocalypse esetében és még a tanknak is jut hely (slot) és kapacitás is (CPU).



A Mining Barge útja



A Mining Barge-ok elsődleges feladata (függetlenül attól, hogy ki mire használja ;)) a bányászat volt és lesz is. Az alapvető koncepció kicsit a „kő-papír-olló” szellemét követi, hiszen választanunk kell majd, hogy:

- Relatív nagy EHP-val (effektív HP) rendelkezik (egy BS-ével vetekszik!)
- Nagy (Hegyfok! Mit hegyfok? Roppant félsziget!) érc raktere van
- Verhetetlen a fúrás hozamának tekintetében, értsd: nagyon jól fúr

Procurer



Az első a fúrásra termett hajók között, kicsi a bors, de nem nagy.

Méretét ellensúlyozza, hogy

meglehetősen kemény kis dió feltörni. Ha nem is a tankolás netovábbja, kellemes védelmének köszönhetően nagyobb védelmet nyújt a „magányos kamikaze-k” ellen, mint a nagyobb testvérei.



Habár, csak 1 Strip Miner-t lehet rá fittelni, de az meglepően hatékony (200% bónusz a hozamra). Ráadásul az Ice Harvester ciklusidejére és capacitor fogyasztására is kap egy jelentős 66.66%-os bónuszt. Skillek tekintetében kifejezetten kellemes, hogy „csak” Astrogeology III és Mining Barge I kell.

Retriever



A legnagyobb előnye a Retrievernek a BS-ekkel szemben, hogy Strip Minereket használ a fúráshoz.

Amellett, hogy kevesebb pakolást eredményez (tudod Jet Can Mining), sokkal(!) olcsóbb, mint egy BS.

A hajó kifejezett előnye a „kistesóhoz képest”, hogy 22 000 m³ az alap raktere, amire Mining Barge skill szintenként 5% bónuszt is kap. Mining Barge lvl 5-tel pedig 27 500 m³ az elérhető érc raktér. Igen, ez egy komplett Jetcan mérete. ☺

Ennek megfelelően a hajó két turret slottal rendelkezik a Strip Miner-ek számára, amikre 50%-os hozam bónuszt is kap! Természetesen nem maradhat ez a hajó sem Ice Harvester bónusz nélkül, ami ez esetben 33.33%.

Habár nem követelmény (mert csak lvl 3 kell), de az *Astrogeology* lvl 5, erősen javasolt, egyrészt, mert szükséges Skill az Exhumerekhez, másrészt, jót tesz a hozamnak is (25% bónusz lvl 5-ön).



Covetor



A Mining Barge-ok hozambéli királya, a 3 Strip Miner hely, a hajó-skill szintenkénti bónusza (4% a hozamra, 3% az Ice harvesterek ciklusidejére) méltán teszi a bányászok egyik kedvelt eszközévé.

Habár ez esetben is kompromisszumot leszünk kénytelenek kötni, hiszen a magas hozamért cserében le kell mondjunk a Procurer magas EHP-járól, és a Retriever hatalmas (mit hatalmas... ☺) érc rakteréről is.



Mindazonáltal, a 7000 m³ sem elkeserítően kevés, de alapvetően feltételez egy szállítót a csapatban, hiszen nem éri meg 1-2 ciklusonként „beszalagálni” az állomásra.

A Covetor (is) sokkal olcsóbb, mint egy BS (az Apocalypse árának negyede-ötöde). Ráadásul a három Strip Miner lehetővé teszi, hogy több célpontot is fúrjon egyszerre, amivel elkerülhetjük a túl gyakori aszteroida-pukkanást.

Összehasonlítva a Mining Barge-okat



Az alábbi táblázatban láthatjuk a fenti hajók főbb értékeit összefoglalva. Érdekes mindig a feladatnak legmegfelelőbb hajót választani (pl.: ha magányosan High-secben bányászgatunk, válasszuk a Retriever-t, na persze kivéve, ha éppen Hulkageddon van ;)).

A táblázatban szereplő értékek minden esetben a hajó minimum(!) skill-követelményével (Mining V, Mining Barge lvl I, Astrogeology lvl III és Strip Miner I) lettek számolva tank és hozamnövelő modulok használata nélkül. A táblázat második felében láthatjuk a perfect hajó-skilllekkal rendelkező BS-ek értékeit is (szintén Astrogeology lvl III, de Miner II-vel), de esetükben a hagyományos rakteret vettem alapul és 3 ciklusra vonatkoztatva láthatóak az értékek, hogy egyezzen a Strip Miner-ekkel. (Ne feledjük, hogy a Rokh-ra +1 MLU II fér!)

Hajó	EHP	Érc Raktér	Hozam (m ³ / 3 perc)
Procurer	26 500	12 000 m ³	2329 m ³
Retriever	9 610	23 100 m ³	2328 m ³
Covetor	7 210	7 000 m ³	2793 m ³
Dominix	29 200	600 m ³	1553 m ³
Apocalypse	32 900	675 m ³	2071 m ³
Rokh	41 900	625 m ³	2071 m ³

Az Exhumerek csodálatos világa



Eljutottunk hát az aszteroidamezők „királyaihoz”: az Exhumerekhez. Ha kedvelted a Mining Barge-okat, ezeket a „szörnyecskéket” egyenesen imádni fogod! Követve a Barge-os terminológiát, mindhárom Exhumernek megvan a maga „specialitása”, csak magasabb shield resisttel rendelkeznek, több skill kell hozzájuk, és jobban fúrnak, mint a Tech 1-es társaik. (Nos, igen, és sajnos jóval drágábbak is :/).

Fontos megjegyezni, hogy habár a hajókhoz elegendő az Exhumers lvl 1, de kifejezetten a Hulk esetében, nagyon megéri (és ebből adódóan erősen ajánlott) megtanulni lvl 4-re, de akár lvl 5-re is. Hogy miért? A válasz nagyon egyszerű: +3% a Strip Minerek hozamára és 4% bónusz az Ice Harvesterek ciklusidejére. És mindezt Exhumer skill szintenként! Tehát az Exhumers lvl 1 és a lvl 5 között egészen pontosan $4 \cdot 3 = 12\%$ Strip Miner hozam és $4 \cdot 4 = 16\%$ Ice Harvester ciklusidő a különbség. Igaz, ez „csupán” 4% a Skiff és a Mackinaw esetében, de valljuk be, ki ne szeretne potya százalékokat szerezni egy kis tanulással?

Skiff



A legkisebb nagytestvér, használhatóságát a kifejezetten magas EHP és a kellemesnek mondható hozam adja, no meg persze az a tény, hogy 15 000 m³ az érc raktere. De ne feledkezzünk meg arról sem, hogy csak egy fúrót használ. Joggal merül fel a kérdés, hogy ez miért is jó?! Az ok nagyon egyszerű: habár csak egy aszteroidát lehet vele egy időben fúrni, ennek megfelelően, nem is használ egynél több kristályt a fúráshoz!



Kifejezetten költséghatékony tud lenni. Az 1%-os hozam és jégfúró-ciklus bónusz Exhumer skill szintenként már csak hab a tortán.

Mackinaw



A középső a nagyon sorában, feltéve hogy a hozamot vesszük tekintetbe, hiszen 50% bónuszt kap a Strip Miner-ek hozamára és 33.33%-ot az Ice Harvesterek ciklusidejére. Mivel a raktere ennek a drágaságnak a legnagyobb, 35 000m³, joggal nevezhetjük az AFK / Highsec fúrók királyának. És igen, sajnos drágaság, mivel, az ára elérte a Hulk-ét.



Ugyanazzal a bónusszal rendelkezik, amivel a „kistestvére” a Skiff: 1%-os hozam és jégfúró-ciklus bónusz Exhumer skill szintenként.

Hulk



Eljutottunk hát az aszteroidamezők „királyához”: a Hulk-hoz. Mindhárom

Exhumernek megvan a maga „specialitása”, ez esetben a Hulk-nak a legnagyobb hozam jutott osztályrészül.



Nem megvetendő az Ore raktér mérete (8500 m³), de valljuk be, nem kifejezetten rúghat labdába a Mackinaw 35 000 m³-e mellett. Jogos a feltételezés (és helyes is!), hogy ezzel a tulajdonságával a Hulk, nem kifejezetten a „magányos bányászok” kedvelt eszköze lesz, hanem leginkább a csapatos fúrásokkor tudja megmutatni a hasznosságát.

Feltételezve, hogy egy Orca vagy egy Rorqual adja a bónuszt, valószínű, hogy a szállítás is megoldott. Ez esetben, mi sem lehet jobb választás, mint egy perfect skilles Hulk pilóta, MLU II-vel és Fleet bónusszal megtámogatva.

Bónusza teszi a fúró hajók királyává (na meg a három Strip/Ice Harvester slot), hiszen nem csak a Mining Barge skillenként kap 3%-ot (mivel a lvl 5 alapkövetelmény a hajóhoz, ez egyből 15%-ot jelent), de rendelkezik 3%-os Strip Miner hozam és 4%-os jégfúró-ciklus bónusszal is Exhumer skill szintenként!

Összehasonlítva az Exhumer-eket

Az alábbi táblázatban láthatjuk, hogy az egyébként perfect, de csak alap hajó-skillekkel rendelkező pilóta (Exhumers I), mire számíthat a fentebb említett hajók használatakor.

Hajó	EHP	Érc Raktér	Hozam (m ³ / 3 perc)
Skiff	32 600	15 000 m ³	2557 m ³
Mackinaw	14 500	35 000 m ³	2556 m ³
Hulk	10 900	8 500 m ³	2997 m ³

Megéri? Az Idő és a pénz



A legfontosabb kérdés, amit fel kell tenned magadnak, megéri-e azt a befektetést, ki fogod-e használni a hajót? Sok-sok óra mire megtérül az ára, és akkor még „nem kerestél semmit”. A Hulk „mindössze” 10 %-kal jobb, mint egy Covetor, az árkülönbség viszont 6-10-szeres, igaz cserében jobb a tankja és nagyobb az érc raktére is. Viszont, egy félreeső biztonságos helyen a Mackinaw-ot jó sokáig nem kell bevinni az állomásra és nem kell félni attól sem, hogy valaki elviszi a kidobott konténerből a nehezen kifúrt ércünket. A megtérülés ideje nagyban függ attól, hogy mit fúrsz és mennyi ideig, no, meg hogy hol? Érthető okokból 0.0-ban sokkal hamarabb megtérül egy ilyen befektetés, mint highsecben, viszont kockázatosabb is.

Barge-ok, Exhumer-ek és BS-ek



Az alábbi táblázatban láthatjuk, hogy ha minden releváns skillünk maximumon van, mire számíthatunk az adott hajó esetében. Szándékosan nem vettem bele a táblázatba a fleet bónuszokat és az elérhető Mining Laser Upgrade-eket, hiszen ha mindegyiket egyformán boostoljuk, nem változik az egymáshoz viszonyított hozamuk. (Ha 10% a fleet bónusz, akkor azt ugyanúgy megkapja majd az Apocalypse és a Hulk is.) De hogy legyen elképzelésünk a drónok hozamáról, önállóan ők is szerepelnek.

Hajó	EHP	Érc Raktér	Hozam (m ³ / 3 perc)
Mining Drone I x 5	—	—	187,5 m ³ / forduló
Mining Drone II x 5	—	—	312,5 m ³ / forduló
Dominix	29 200	600 m ³	1688,4 m ³
Apocalypse	32 900	675 m ³	2251,2 m ³
Rokh	41 900	625 m ³	2251,2 m ³
Procurer	26 500	12 000 m ³	2531 m ³
Retriever	9 610	27 500 m ³	2532 m ³
Covetor	7 210	7 000 m ³	3039 m ³
Skiff	32 600	15 000 m ³	2658 m ³
Mackinaw	14 500	35 000 m³	2658 m ³
Hulk	10 900	8 500 m ³	3348 m³









A Mercokit Bányászata




Ez az egyetlen érc, amiből Morphiteot lehet kinyerni (leszámítva az Opulent Compound-ot ami drónokból esett). Az ára az a magyarázat, hogy viszonylag nehezen elérhetőek a helyek, ahol bányászni lehet, illetve, hogy kizárólag speciális lézerrel / kristállyal, és sok Skillrel teheted meg. Nem elhanyagolható tényező azonban az érc mérete sem, ami 40 m^3 , így a szállítása sem kis feladat. Ha „eddig eljutottál” csupán egy Skillre lesz szükséged a Mercokit fúrásához (hihetetlen ugye?), ez pedig a *Deep Core Mining* lvl 2. Ennél feljebb kitanulni elvesztegetett idő lenne. Igaz, képződhet káros gázfelhő, ami károsíthatja a hajód. Persze, aki 15km-es lézer-hatótávval 5km-re (ennyi a gáz „hatósugara”) közel megy, meg is érdemli, és akkor még egyáltalán nem biztos, hogy képződni fog az a felhő. Egy szó, mint száz, ne menj 5km-nél közelebb és nincs jelentősége.

Mint máskor is, most is minden releváns skill lvl 5, de MLU és egyéb modulok nélküli értékek szerepelnek. A bányászathoz használható modulok a következők:

Modul neve	Alap hozam (m^3 / 3 perc)	T1 Kristállyal (m^3 / 3 perc) / Modul	T2 Kristállyal (m^3 / 3 perc)	
			/ Modul	Max. Turret számmal
 Deep Core Mining Laser I Apocalypse (x6)	187,5 m^3	—	—	1125 m^3
 Modulated Deep Core Miner II (MDCM2) Apocalypse (x8)	187,5 m^3	234 m^3	258 m^3	2064 m^3
 Modulated Deep Core Strip Miner II (MDCSM2) Retriever (x2)	586 m^3	732 m^3	806 m^3	1612 m^3
 Modulated Deep Core Strip Miner II (MDCSM2) Covetor (x3)	469 m^3	586 m^3	645 m^3	1935 m^3
 Modulated Deep Core Strip Miner II (MDCSM2) Mackinaw (x2)	615 m^3	769 m^3	846 m^3	1692 m^3
 Modulated Deep Core Strip Miner II (MDCSM2) Hulk (x3)	517 m^3	646 m^3	710 m^3	2130 m^3

Látszólag az Apoc nagyon megveri a fúróhajókat, de ne feledjük: a kicsi raktér miatt, nem fogunk mást csinálni, mint a raktérből a jetcan-be pakolni az ércet. Ezeken felül, a Barge-ok és Exhumerek esetén segítségünkre van egy Rig is, ami hatékonyabbá teszi a Mercokit bányászatunkat.

Rig neve	Hatása
 Medium Mercokit Mining Crystal Optimization I	+16%-kal emeli a Mercokit kristályt használó modulok hozamát

A jégbányászat



A jégbányászat Skill más vonalat követ, mint a hagyományos ércek bányászatához szükséges Skillek, ahelyett, hogy növelné a mennyiséget, amit fűrsz, csökkenti a teljes ciklushoz szükséges időt (egy jég 1000m^3 , és ez fix). Így több ciklus lesz óránként, ami több jeget jelent. Az egyetlen lézer, ami jeget képes fűrni az Ice Harvester I (Strip Miner), és a Tech 2-es megfelelője. (Van még egy nevesített ORE is, de ahogy már korábban a bányászlézerek fajtái fejezetben láthattuk, beszerezhetetlen). Ezek a jégfűró berendezések kizárólag csak Bargeokra vagy Exhumerekre fittelhetőek. A különbség „csupán” a ciklusidejük, ami a T2 esetében kevesebb.



	Modul	Ciklus (másodperc)	Optimal Range
	Ice Harvester I	600 s	10 km
	ORE Ice Harvester	500 s	12 km
	Ice Harvester II	500 s	10 km



Minden alkalommal, amikor lefut egy ciklus, kapsz egy jeget. De csakis akkor, amikor VÉGIG lefut a ciklus, ha szakadsz, kikapcsolod a lézert vagy eltávolodsz a jégtől, NEM FOGSZ jeget kapni!

Az egyetlen Skill, ami befolyásolja a hozamod az *Ice Harvesting*, csökkenti a ciklusok idejét, ezáltal óránként több jeget lesz. Az MLU-nak megfelelő modul az IHU (Ice Harvester Upgrade) ami csökkenti a ciklusidőt a CPU „fogyasztás” rovására. Szerencsénkre már létezik ez alábbi kellemes rig is, hogy javítsunk a jégfűrónk hatékonyságán. Illetve, rendelkezésünkre áll az Inherent Implants 'Yeti' Ice Harvesting IH-10 implant-család is.

Típusa	Neve	Hatása
Rig	Medium Ice Harvester Accelerator I	12%-kal csökkenti az Ice Harvesterek ciklusidejét

Jégbányászat?! De mivel?



Gyakorlatilag, bármely Mining Barge vagy Exhumer alkalmas a jégfűrésra (mivel ezekre rakható Ice Harvester), de fontos mérlegelnünk: jó tankot, hatalmas érc rakteret vagy kiváló hozamot szeretnénk elérni. Az alábbi táblázatban láthatjuk, hogy tökéletes skillekkel, IHU és Rig Nélkül mennyi az elérhető legjobb jég-hozam (zárójelben az Ice Harvesterek száma).

Hajó	EHP	Érc Raktér	Jégfúró ciklusidő		Jég / óra	
			Tech 1	Tech 2	Tech 1	Tech 2
Procurer (x1)	26 500	12 000 m ³	150 s	125 s	24	28
Retriever (x2)	9 610	27 500 m³	300 s	250 s	24	28
Covetor (x3)	7 210	7 000 m ³	383 s	319 s	27	33
Skiff (x1)	32 600	15 000 m ³	142 s	119 s	25	30
Mackinaw (x2)	14 500	35 000 m³	285 s	237 s	24	30
Hulk (x3)	10 900	8 500 m ³	360 s	300 s	30	36

De, hogy egy „életszerűbb” helyzetet is megvizsgáljunk, az alább táblázatban megtalálható értékek már tartalmazzák a felfittelt maximális számú IHU II-t (Ice Harvester Upgrade II-t) és a Medium Ice Harvester Accelerator I-et, valamint adtam hozzá egy IH-1005-ös implantot is (5%-kal csökkenti a jégfúrók ciklusidejét).

Hajó	EHP	Érc Raktér	Jégfúró ciklusidő		Jég / óra	
			Tech 1	Tech 2	Tech 1	Tech 2
Procurer (x1)	26 500	12 000 m ³	103,8	86,5	34	41
Retriever (x2)	9 610	27 500 m³	189	157,5	38	44
Covetor (x3)	7 210	7 000 m ³	264,8	220,6	39	48
Skiff (x1)	32 600	15 000 m ³	98,6	82,2	36	43
Mackinaw (x2)	14 500	35 000 m³	179,5	149,6	40	48
Hulk (x3)	10 900	8 500 m ³	249,2	207,7	42	51

Egy apróbb furcsaságot láthatunk: a Covetor és a Mackinaw fej-fej mellett haladnak, az ok egyszerű: a Covetor 13,6 ciklust csinál fúróként 1 óra alatt (ami ugyan 39 jég, de alig pár perc múlva +3 jeget fog jelenteni.) A Mackinaw pedig 20,05 ciklust ér el, így az utóbbi többnek látszik ugyan, de ez a látszat csalóka egy kicsit.

Jégfinomítás táblázat

		m^3 (1db)	Batch:	Heavy Water	Liquide Ozone	Strontium Clathrates	Oxygen Isotopes	Nitrogen Isotopes	Helium Isotopes	Hydrogen Isotopes
										
	Blue Ice	1000	1	50	25	1	300			
	Thick Blue Ice	1000	1	75	40	1	350			
	Clear Icicle	1000	1	50	25	1			300	
	Enriched Clear Icicle	1000	1	75	40	1			350	
	Glacial Mass	1000	1	50	25	1				300
	Smooth Glacial Mass	1000	1	75	40	1				350
	White Glaze	1000	1	50	25	1		300		
	Pristine White Glaze	1000	1	75	40	1		350		
	Krystallos	1000	1	100	250	100				
	Gelidus	1000	1	250	500	75				
	Glare Crust	1000	1	1000	500	25				
	Dark Glitter	1000	1	500	1000	50				

Implantok, Upgradek, Rígek a bányászathoz



Sok Skill és modul van, ami növelni tudja a hozamod. Lehetséges a Skilljeid maxolásával (maxolás, maximalizálás = a legmagasabb szintre történő megtanulás) elérni azt, amit úgy hívunk „Perfect Miner”. A „Perfect Miner” az a személy, akinek már nem áll rendelkezésére semmilyen mód, hogy növelje a hozamot, amit a lézerei és hajója képes fúrásakor nyújtani. Azaz, minden Skill maximumon, a legjobb felszerelések, a legmegfelelőbb csapat, és a legjobb rígek, modulok állnak a rendelkezésére.

Hasznos implantok bányászathoz















Szándékosan nem kerültek bele a listába a Mining Foreman Link -ek és a gang modulok, mivel ezeket nem lehet BS-re vagy Barge-ra fittelni. A Gangmodulok külön fejezetben lesznek bemutatva.

Ne feledd, ezek az implantok ugyanazt az Implant Slotot használják, mint a „Highwall” implantok. Tehát egyszerre nem megy a „fleet boost” és a saját fúrás hozam növelése. A Michi implant COSMOS-ban szerezhető, ez magyarázat a magas árára és nehéz beszerezhetőségére. Fontos azt is megjegyezni, hogy a fúráshoz is használható hozamnövelő implantokat is ugyanabba az Implant Slotba kell betenni, mint a jégfúráshoz használható „Yeti” implantokat.

	Neve	Hatása
	Inherent Implants 'Yeti' Ice Harvesting IH-1001	-1% a jégfúró ciklusidejéből (Cybernetics I kell hozzá)
	Inherent Implants 'Yeti' Ice Harvesting IH-1003	-3% a jégfúró ciklusidejéből (Cybernetics III kell hozzá)
	Inherent Implants 'Yeti' Ice Harvesting IH-1005	-5% a jégfúró ciklusidejéből (Cybernetics V kell hozzá)
	Inherent Implants 'Highwall' Mining Upgrades MU-1001	1%-kal csökkenti az MLU és az IHU negatív hatását (pl.: 10% helyett 9.9% lesz a CPU növelés)
	Inherent Implants 'Highwall' Mining Upgrades MU-1003	3%-kal csökkenti az MLU és az IHU negatív hatását (pl.: 10% helyett 9.7% lesz a CPU növelés)
	Inherent Implants 'Highwall' Mining Upgrades MU-1005	5%-kal csökkenti az MLU és az IHU negatív hatását (pl.: 10% helyett 9.5% lesz a CPU növelés)
	Inherent Implants 'Highwall' Mining MX-1001	+ 1% a hozamhoz (Cybernetics I kell hozzá)
	Inherent Implants 'Highwall' Mining MX-1003	+ 3% a hozamhoz (Cybernetics III kell hozzá)
	Inherent Implants 'Highwall' Mining MX-1005	+ 5% a hozamhoz (Cybernetics V kell hozzá)
	Michi Excavation Augmentor (slot 7)	+ 5% a hozamhoz (Cybernetics V kell hozzá)
	Mining Foreman Mindlink (slot 10)	+50% a Foreman Skillhez, „Lecseréli” a Foreman Link hatását, fix 15% bónusza (Cybernetics V, Mining Director V kell hozzá). A Squadron / Wing / Fleet commander vagy a Fleet Booster kell, hogy rendelkezzen vele.

Upgrade-k, hogy gazdag légy

Az alábbiakban láthatod azokat a modulokat, amik növelni tudják a bányászlézered vagy a jégfúród hatékonyságát, rovására a lézerek által felhasznált CPU-nak (jelentősen megnöveli azt).

	Upgrade Neve	Meta Group	Meta Level	Hozam Bónusz	CPU-igény Növelés	CPU	PG
	Mining Laser Upgrade I	Tech I	—	5%	10%	30 tf	1 MW
	Erin Mining Laser Upgrade	Tech I	1	6%	9%	31 tf	1 MW
	Elara Mining Laser Upgrade	Tech I	2	7%	8,5%	33 tf	1 MW
	Carpo Mining Laser Upgrade	Tech I	3	8%	8%	35 tf	1 MW
	Aoede Mining Laser Upgrade	Tech I	4	9%	7,5%	37 tf	1 MW
	Mining Laser Upgrade II	Tech II	5	9%	12,5%	40 tf	1 MW
	Ice Harvester Upgrade I	Tech I	—	-5%	10%	30 tf	1 MW
	Crisium Ice Harvester Upgrade	Tech I	1	-6%	9%	31 tf	1 MW
	Frigoris Ice Harvester Upgrade	Tech I	2	-7%	8,5%	33 tf	1 MW
	Anguis Ice Harvester Upgrade	Tech I	3	-8%	8%	35 tf	1 MW
	Ingenii Ice Harvester Upgrade	Tech I	4	-9%	7,5%	37 tf	1 MW
	Ice Harvester Upgrade II	Tech II	5	-9%	12,5%	40 tf	1 MW







Csak, hogy tudd, akár 2 db MLU II is felfér egy Hulk-ra, de szükséged lesz a Mining Upgrades IV-re. Ne feledkezzünk el a 'Gypsy' Electronics EE-6 implantokról sem ami a hajó CPU-ját hivatott növelni (a 01-es 1%-kal, a 06-os 6%-kal). És már rendelkezésre állnak a Processor Overclocking Unit-ok is (Rig, a Tech 1: 7,1%-kal, a Tech 2: 9,6%-kal növeli a hajó CPU kapacitását) így akár 2db MLU-t is fel lehet tenni egy Covetorra. Vagy javítani lehet az Apocalypse CPU kapacitását, hogy egy kis tank felférjen. Persze, ott a Rokh, ami így... na, de nem lövöm le a poént ;) Majd meglátod a „Leg-Leg-Leg” résznél ☺.

Rigek Bányászathoz



Ezek tulajdonképpen a hajó implantjai, azaz beteszed a hajóba és nem tudod kivenni, ha megsemmisül a hajó vagy ha repackaged akkor is elveszik, erre vigyázz leginkább, természetesen a sima implantokhoz hasonlóan kivételkor ez is megsemmisül. Hátrányuk, hogy csökkentik a hajód szabad CPU kapacitását. Lehet olyan helyzet, hogy ez a rig segít „eggyel több” ércet behoznia a drónnak, szóval, nem érdemes csak úgy kihagyni a számításból.

Mielőtt bármit tennél, ellenőrizd, hogy a Rigek által adott „bónusz” nem teszi-e a hajód használhatatlanná, könnyen előfordulhat, hogy nem fog felférni pl. a bányászlézer, ami kellemetlen, nagyon. Hasznos Skill, és egyben „követelmény is” a Drones Rigging (-10%, a rig által adott büntetésre, azaz a kezdeti 10%-ot le lehet vinni 5%-ra (Drones Rigging lvl 5).

Rig neve:	Tulajdonsága:
 Drone Mining Augmentator I	Növeli a drónok hozamát 10%-kal
 Drone Mining Augmentator II	Növeli a drónok hozamát 15%-kal
 Medium Ice Harvester Accelerator I	12%-kal csökkenti az Ice Harvesterek ciklusidejét
 Medium Mercosit Mining Crystal Optimization I	16%-kal növeli a Mercosit Mining Crystal-t használó modulok hozamát
 Processor Overclocking Unit I	7,1%-kal növeli a hajó CPU kapacitását
 Processor Overclocking Unit II	9,6%-kal növeli a hajó CPU kapacitását

A Bányász Drónok



A drónokat nem szabad figyelmen kívül hagyni, mivel jelentősen növelhetik az ISK/óra mutatót. Természetesen a Bányász Drónokról van szó, ha esetleg nem lett volna tiszta.☺

Azonban nem butaság néhány harci Drónt is a Drone Bay-ben tartani az esetleges kellemetlenkedők levakarására.

Mielőtt továbbmennénk, olvasd el figyelmesen, és ha kell, nyomtasd ki, ragaszd fel jól látható helyekre és véd az eszedbe:



HAGYD BÉKÉN A HARVESTER MINING DRÓNOKAT!!!

Habár a Guide legelső megjelenése óta sokan kritizálták ezt, én kitartok a véleményem mellett. Olvasd el miért:

Korábban már említettem, 2 Skill befolyásolja a drónok bányászhozamát: *Mining Drone Operations* és *a Drone Interfacing* Skillek. Fontos megjegyezni: a bányász drónok nem alkalmasak Mercoxit, és Jég bányászatára. Először, lássuk milyen drónok állnak (igen, bányász) a rendelkezésünkre:

Drone típusa	Sebessége (m/s)	Alap hozama (m ³ /ciklus)	Hozama lvl 5 skillekkel (m ³ /ciklus)	Ciklus (másodperc)
T1 Mining Drone	400	15 m ³	37,5 m ³	60
T2 Mining Drone	500	25 m ³	62,5 m ³	60
Harvester Mining Drone	250	30 m ³	75 m ³	60

Látsz bármi meglepőt? Igen! Az alap hozama a Harvester drónnak duplája a simának, a T2 (Mining Drone Operations V kell hozzá) már alig marad le, az utóbbi sebessége viszont kétszer nagyobb! Hogy, ez miért fontos? Most gondold el, nem állhatsz mindig kevesebb, mint 1500m-re minden aszteroidától, amit fúrsz! A drónoknak is „utazniuk kell”, hogy behordják az ércet, oda és vissza is. 60 másodperc alatt van meg a ciklusuk, és ezután viszik vissza a hajód rakterébe az ércet, amit kibányásztak.



Az utazáshoz szükséges idő NINCS benne ebben az 1 percben. Könnyű kiszámolni: nagyon nem mindegy, ha 10km-re vagy a kiszemelt kavicstól, mennyi idő alatt teszi meg a drón: 40 vagy 20 másodperc alatt. Kismértékű kerekítéssel számolva, mivel a drónok kb.

1500m-ről „beadják” az ércet a cargódba.

T2 drón: 20s utazás + 60 sec fúrás + 20s utazás (1 teljes kör) = **100s**

Harvester: 40s utazás + 60 sec fúrás + 40s utazás (1 teljes kör) = **140s**

A T2 drón már javában a következő ciklus felénél jár mire a Harvester elindul VISSZAFELÉ (az aszteroidához)!

Az legfontosabb ok, ami miatt erősen ellenjavallt a Harvester használata: habár 20%-kal jobb a hozama, mint a T2-nek, fele olyan gyors, azaz nem ellensúlyozza a lassúságát a hatékonysága. A fenti példa esetén látható kb. 40%-kal gyorsabb 10km-en a T2 és emiatt 20%-kal hatékonyabb is. Ja, és kb. 100x többbe kerül a Harvester. ;) Addig nem is gond, amíg egyszer csak le nem fagy a géped, meg nem szakad a neted, vagy csak simán rászáll egy NPC vagy egy túlbuzgó suicide ganker emopalánta.

Mondd, te kit választanál?



Csakúgy, mint a lézereknél a drónoknál is egyenként és lefelé kerekítve számoljuk a hozamot. Tehát: *Mining Drone Operations* 5 Skillel (+25%) és a *Drone Interfacing* 5 (+100%) esetén. A T2 drón: $25 * 1.25 * 2 = 62.5 \text{ m}^3/\text{ciklus}$ ha Omber fúrsz, ez $62.5/0.6 = 104.17 \rightarrow 104 \text{ db Omber/ciklus (per drón)}$.

Mivel egyszerre „csak” 5 Drónt tudsz irányítani, ez összesen extra 520 db Omber per ciklus, avagy 31 200 per óra. De ebben nincs benne az utazáshoz szükséges idő, amit már korábban is kifejtettem.

Az egyetlen gondot a High-end ércet jelentik, ugyanis azok mérete nagyobb, így kevesebbet tud az adott drón „elhozni”. Ahogy láttuk ez is lefelé kerekedik, pl.: a *Drone Interfacing* level 5 nem javítja a hozamod a legtöbb esetben, ha ilyen ércet fúrsz. Hogy miért? Lássuk csak a Bistot példáját: perfekt drón Skillekkel kapsz $62.5 \text{ m}^3/\text{ciklus}$, azaz: $62.5/16 = 3.90 \rightarrow 3 \text{ db Bistot/ciklus (per drón)}$. Sajnos itt is lefelé kerekít, így nem 4 „csak” 3 ércet kapsz. A Revelations óta léteznek a **Drone Mining Augmentator** Rígek, ezek javítanak kicsit a helyzeten (lehet, pont „átbillentik” a Drónt hogy +1 ércet „elbírjon”). Jól gondold meg azonban, hogy melyik ríget használsz, lehet más rígekkel sokkal jobban jársz/hasznosabb lesz.

A legrövidebb út, avagy az utazás ideje



Ahogy már korábban is említettem, a legjobb az, ha közel vagy a kőhöz, amit fúrsz, de sajnos ez nem megoldható hosszú távon (lassú hajó, szétszórt kövek stb..) Ha kb. 1500m-en belül „parkolsz” elhanyagolható lesz az utazásra „elfecsérelt” idő. Az említett 31 200 db Omber per óra nem teljesen igaz, csak 0 utazási idővel. Megjelentek ugyan az Elite Mining Drónok, amik felveszik a versenyt a T2 társaikkal, csupán az áruk megfizethetetlen.

Ezért jól gondold meg, mit akarsz használni, ugyanis drónokat BIZTOSAN fogsz elveszíteni (elhagyod, NPC, kalóz stb.) 0.0-ban pedig „természetes jelenség”.

Szóval az elmélet nagyon szép, nagyon jó, csak éppen „Isten hozott ecsém, ez a való világ”. Jelenleg nincs olyan érc, ami megérné 5-össével elbukni a 30-50m értékű drónokat. Ez érzékenyen érintheti a Walledd (pénztárca), és eléggé demoralizáló, simán elvesztheted sok órai/napi/heti „munkád” gyümölcsét egy balszerencse folytán. Ha pl. egy kalóz ugrik oda hozzád valószínű inkább a hajód lesz a fontosabb és a podod, mintsem, hogy a drónjaid visszatérését várd meg (ugye, ugye a 250m/s?, ha lőnek, nem fogsz 40 másodpercet várni ☺).



Azoknak, akiknek nem esett le a lényeg: a Harvester drónok 100x többbe kerülnek, mint a T2 és nem jobbak, szóval nem éri meg őket használni (veszélyes környezetben meg pláne). Nem fogod megmenteni „dupla vagy semmi” alapon a drónokat, mert könnyen ottmaradhat még 300m+ is, ha kilőnek. A bányász drónok papírhajók, egy smartbomb és más semmi, eltűnt 150m-nyi drón és ennyi. És elhiheted, ezek a játékszerek és a kiruccanásos bányászatok a kedvelt célpontjai a kalózoknak. Ezen okok miatt mondom én, hogy az esetek 99%-ban a Harvester drónok nem érik meg, és teljes pénzkidobás csak, ha mégis az 1% jön be, ami esetében hasznosabbak lennének, jól gondold meg megéri-e befektetni.

Ennyi lenne a drónok fejezete, ahogy láthatod, nem fogják látványosan megdobni a hozamod, DE minden kis + jelent valamit, akár 7m ISK-et óránként! Emiatt nem szabad teljesen figyelmen kívül hagyni őket, de NE ez legyen az elsődleges, amit tanulsz, veteránok „kimaxolhatják” a hozamukat evvel a kis kiegészítéssel, de amíg nem ez lesz az „egyetlen”, ne evvel foglalkozz szvsz. (szvsz: Szerény Véleményem Szerint) Természetesen, mint mindig, neked kell eldöntened, hogy mérlegelve az előnyöket és hátrányokat, mit választasz.

A Mining Foreman Mindlink és a Mining Foreman Linkek



Ez a szuper kis implant nagyon hasznos, mert:

- 1) Javítja a *Mining Foreman Skill* hatásfokát 50%-kal (szóval lvl 5-ös Skillel a bónusz, amit ad: $10\% \cdot 1.5 = 15\%$) pontosabban nem javítja, hanem „lecseréli”.
- 2) Növeli a hatását az összes **Mining Foreman Link**-eknek (a gang modulok (fleet)) 50%-kal.

Fontos: kizárólag akkor kapod a bónuszt, ha a **squadron / wing / fleet commander**, és / vagy a **booster** rendelkezik ezekkel az implantokkal / modulokkal / Skillekkel! És természetesen a **fleet** tagja kell hogy legyél!



Az első bónusz-t mindenki megkapja a fleetben, függetlenül milyen hajóban ülsz. A második csak akkor érvényesül, ha egy BC (battlecruiserben) vagy Command Ship-ben ülsz, egy aktív Mining Foreman Link gang moduldal. A bónusz természetéből adódik, hogy a Highwall vagy a Mindlink fog érvényesülni (ugyanabba az implant slotba kerülnének). A Highwall közvetlen 5%-ot ad, amíg a Mindlink, a Mining Foreman V hatását növeli 5%-kal. Újabb 5%-ot lehet nyerni a Michi elnevezésű implant segítségével. De ennek az implantnak a beszerezhetősége igen körülményes, tekintettel az árára (jelenleg 600-750m).






Az a legjobb megoldás, ha a Mindlink implant nem benned, hanem egy altban vagy haverban van, aki „segíti” a bányászatot. Ha a booster kitanulta az összes Skillt maximumra, és az előző implantok is megvannak, valamint a mindlink is rendelkezésre áll, elérted a „The Perfect Miner” titulust.

Modul neve:	Hatása:
Mining Foreman Link – Harvester Capacitor Efficiency I	Csökkenti a fleet tagok fúróinak capacitor szükségletét 2%-kal
Mining Foreman Link – Harvester Capacitor Efficiency II	Csökkenti a fleet tagok fúróinak capacitor szükségletét 2,5%-kal
Mining Foreman Link – Laser Optimization I	Csökkenti a fleet tagok bányász lézer ciklusidejét 2%-kal
Mining Foreman Link – Laser Optimization II	Csökkenti a fleet tagok bányász lézer ciklusidejét 2,5%-kal
Mining Foreman Link – Mining Laser Field Enchantment I	Növeli a fleet tagok bányász lézereinek, gas harvestereinek és jég fúróinak hatósugarát 4,5%-kal
Mining Foreman Link – Mining Laser Field Enchantment II	Növeli a fleet tagok bányász lézereinek, gas harvestereinek és jég fúróinak hatósugarát 5,625%-kal

Ahogy látható, nem egy világmegváltó bónuszok, de nagyon hasznosak tudnak lenni, egy megfelelően Skillezett pilóta „fejében”. Legalább egy Fleetet kell létrehoznod és azon belül az adott squadronban a commandernek kell rendelkeznie az implantokkal/modulokkal. Ez egy jó esély, hogy nagyon megugorjon a hozam, de nem csak neked, hanem az egész squadronnak!

Vannak a használathoz szükséges Skillek, de igazság szerint egyedül a Mining Director az, ami ezek közül befolyásolja a hatásfokot. Emlékszel még a **Mining Foreman Mindlink-re**, amiről korábban már szó esett? Most fizetődik ki igazán! Az alábbi táblázatban látható az egyes modulok, a hozzá tartozó Skill Max szintre fejlesztése esetén, milyen hatással bír:

	Skill/Modul neve:	Hatása:
	Mining Director	Megnöveli a link hatásfokát 100%-kal / szint
	Warfare Link Specialist	Megnöveli a link hatásfokát 10%-kal / szint
	Mining Foreman Mindlink	Megnöveli a link hatásfokát 50%-kal, és lecseréli a Mining Foreman Skill hatását, fix 15% bónuszra.

A **Warfare Link Specialist Skill** lecserélte a *Squadron Command* Skillt, de minden ugyanúgy működik, mint előtte. Szóval, ha megvan a *Mining Director 5*, *Warfare Link Specialist 5* és a **Mining Foreman Mindlink** is a fejében van a commandernek, akkor a link máris: $2\% * 5 * 1.5 * 1.5 = 22.5\%$ -ot fog adni!

Sok félreértés kering a *Mining Director* Skill működésével kapcsolatban. Egyszerűen a kapott bónusz Mining Director LVL 5 esetén 500%, azaz 5-tel kell szorozni, nem pedig 6-tal, ahogy ezt sokan teszik (lvl 0-án NEM ad semmit a Skill, ugye). Most, hogy tisztáztuk az alapokat, lássuk melyik, mit is tud.

Mining Foreman Link – Harvester Capacitor Efficiency



Capacitor (energia) nélkül halott vagy, tartja az ősi dakota közmondás, ami esetünkben is igaz. Főként, ha a hajónak nem csak a (fúró) lézereket kell működtetnie, hanem valamiféle tankot (védelmet) is. A modul nem a hajó energiaháztartását javítja, hanem csökkenti a bányászateszközök által igényelt energia mennyiségét.

	Command Ship	Orca	Rorqual (Deployed Mode)
T1	$2\% * 5 * 1.5 * 1.5 = 22.5\%$	$2\% * 5 * 1.5 * 1.5 * 1.15 = 25.875\%$	$2\% * 5 * 1.5 * 1.5 * 1.5 = 33.75\%$
T2	$2.5\% * 5 * 1.5 * 1.5 = 28.125\%$	$2.5\% * 5 * 1.5 * 1.5 * 1.15 = 32.347\%$	$2.5\% * 5 * 1.5 * 1.5 * 1.5 = 42.1875\%$

Mint látható a fentebb említett példában is ez kimaxolt Skillek esetében, a megfelelő modulokkal, implantokkal Rorquallal boostot adva: $2.5\% * 5 * 1.5 * 1.5 * 1.5 = 42.1875\%$ csökkenést jelent!

A T1-es modul használatakor, Command Ship fleet boosterrel, Strip Minerek esetében a 90 energia helyett „csak” 69.75 Cap fogy aktiválásonként. De, ha a boostot T2-es modulokkal adja egy Rorqual deployed módban, akkor a fent említett 90 energia helyett már **csak 52 energiára** lesz szükség!

Habár az Ice harvesterek és Gas Cloud Harvesterek esetén elhanyagolható a „nyereség” amit el lehet érni, viszont, a Deep (Hard) Core bányászmodulok 240-es „fogyasztásánál”, már jelentős ez a mennyiség, ugyanis 240 helyett csak 138,74!! Ez, „mostoha” környezetben akár az életben maradást is jelentheti. Nem beszélve arról, hogy ilyen „segítséggel” az esetleges capacitort javító modulok helyett (Cap Recharger, Capacitor Power Relay, Power Diagnostic Unit), más hasznosabb, a hozamot, vagy a tankot erősítő modulok kerülhetnek a hajóra.

Mining Foreman Link – Laser Optimization



Ahogy az elején már említettem a Laser Optimization link, csökkenti a ciklusidőt (a jégfúrókét és a gázbányászt is), ahelyett, hogy a direkt hozamot növelné. Ez 22.5% csökkenést jelent a ciklusidőben, „lefordítva” a hozamra: $1/(1-0.225) = 1.29$ (29%)! Igen, 29%-kal növeli a csapat hozamát egyetlen jól Skillezett Command Ship pilóta. De akkor mit tud egy Maxos Rorqual? A lenti táblázatot alapul véve: $1/(1-0.421875) = 1.729 \rightarrow$ **ez majdnem 73%-os hozamnövekedést jelent!!!** Egy ciklus hossza pedig a **180s-ről (Strip Miner), lecsökken: 104s-re!**

	Command Ship	Orca	Rorqual (Deployed Mode)
T1	$2\% * 5 * 1.5 * 1.5 = 22.5\%$	$2\% * 5 * 1.5 * 1.5 * 1.15 = 25.875\%$	$2\% * 5 * 1.5 * 1.5 * 1.5 = 33.75\%$
T2	$2.5\% * 5 * 1.5 * 1.5 = 28.125\%$	$2.5\% * 5 * 1.5 * 1.5 * 1.15 = 32.347\%$	$2.5\% * 5 * 1.5 * 1.5 * 1.5 = 42.1875\%$

Most már tudjuk, hogy a ciklusidőnk, 22,5%-kal csökkenhet legalább és 42,1875%-kal maximum, és jól látható, hogy egy igazán jól képzett és jól felszerelt Rorqual pilóta csodákat képes művelni a csapat teljesítményével. A különbség azt hiszem elég látványos és meggyőző. ☺

Mining Foreman Link - Mining Laser Field Enchantment





Talán a legkevesebbet használt link, de lehet, hogy ez most megváltozik, hiszen az eredeti 4,5% / szint hatósugár növekedés, most akár 5%-ot is jelenthet. Hogy ez nem hangzik soknak?

Nos, adjunk hozzá egy csipetnyi Ore Strip Miner-t (17 km), egy kis Harvest implant szettet (33.83%) és a boostoló perfect Rorqual pilótát. Azért valljuk be, jobb kényelmesen hátradőlve fúrni, mint „szaladgálni a beltben”.



	Command Ship	Orca	Rorqual (Deployed Mode)
T1	$4.5\% * 5 * 1.5 * 1.5 = 50.625\%$	$4.5\% * 5 * 1.5 * 1.5 * 1.15 = 58.218\%$	$4.5\% * 5 * 1.5 * 1.5 * 1.5 = 75.9735\%$
T2	$5\% * 5 * 1.5 * 1.5 = 63.281\%$	$5\% * 5 * 1.5 * 1.5 * 1.15 = 72.7734\%$	$5\% * 5 * 1.5 * 1.5 * 1.5 = 94.9218\%$



Nos, ha már úgyis ott van a perfect Rorqual, miért ne használjuk ki a lehető legjobban? Mi sem bizonyítja ezt jobban, hogy elég barátságos hatósugarat kaphatunk:

Modul Neve	Alap Hatósugár	Command Ship	Orca	Rorqual
 Strip Miner I	15	24,49 km	25,91 km	29,23 km
 ORE Strip Miner	17	27,75 km	29,37 km	33,13 km

Ha ez eddig nem mond sokat, lássuk hát a számokat, ha van Harvest szettünk és T2 bónuszunk!

Modul Neve	Alap Hatósugár	Harvest Implantszett	Command Ship	Orca	Rorqual
 Strip Miner I	15	20,07 km	31,77 km	34,67 km	39,12 km
 ORE Strip Miner	17	22,74 km	37,13 km	39,29 km	44,33 km

Oldjuk meg, hogy működjön



A Revelationban bemutatkozott fleet rendszerhez szükséges lehet tudni, hogy miként érhető el a kívánt hatás. A három, fleet struktúrát biztosító skill, magának a fleet felépíthetőségének alapkövetelménye, pl. a Fleet Command lvl 5 nélkül nem lehet olyan 256 fős fleetet létrehozni, ahol a bónuszokat mindenki megkapja.

Ha Fleet Commander vagy, az egész Fleetet boostolod, ha Wing Commander, az egész Winget, ha Squadron Commander akkor „csak” a squadronban levő személyeket.

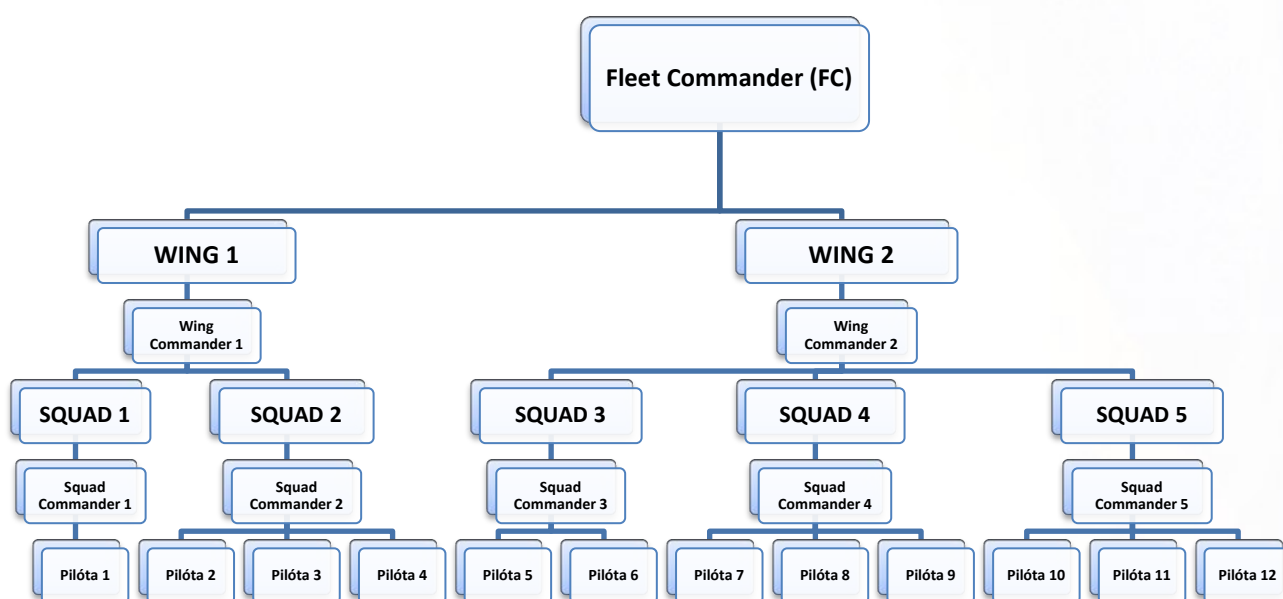
Ha a Fleet Commander téged jelöl ki Fleet Boosternek, az egész flotta kapja a bónuszt, függetlenül a Skilljeidtól (feltéve, hogy a Fleet commander skilljei ezt lehetővé teszik, és minden szinten megvannak a megfelelő skillel rendelkező commanderek!).

Skill Neve	Hatása
Leadership (Rank 1)	Lehetővé teszi egy squad irányítását, minden szintjével +2 ember lehet az adott squadban (maximum 10 ember).
Wing Command (Rank 8)	Lehetővé teszi egy wing irányítását. Minden szintje a skillnek +1 squad-ot engedélyez (maximum 5 squad)
Fleet Command (Rank 12)	Egy egész flotta irányítását teszi lehetővé, szintenként +1 wing-et engedélyez (maximum 5 wing).

A 256 fős fleet a következőképpen jöhet össze: $1 + 5 + 25 \times 10 = 256$

- Fleet Commander 1 fő
- Wing Commanderek, maximum 5 fő
- 5 wing, mindegyikben 5 squad (ez összesen 25 squad-ot jelenthet)
- Squad-onként 10 ember

Egy fleetet a fenti ábra alapján kell elképzelni, bárki létre tud ilyen hozni – akár skillek nélkül is – de ne feledjük el, ahhoz hogy a bónuszokat módon mindenkihez eljuttassuk, a megfelelő skillek szükségesek! A bónuszokat csak akkor kapja meg az adott wing és/vagy squad, ha a struktúrában felette elhelyezkedő commander(ek) Leadership skillje(i) ezt lehetővé teszik.



Az Orca – avagy: Fordítsd oda a másikat is...



A legfrissebb játékszere az Industrial corpoknak ez a jószág: az Orca. Szintén az Outer Ring

Excavators terméke, elsődleges célja a Highsec fúrók supportja, így kifejezetten egy jó Industrial Commandship lett.

Meglehetősen lassú, és sok „pozitív” tulajdonságát is nélkülözi a „Nagy testvérnek”, de még így is vitathatatlan előnye: Tud highsecben mozogni, kapukon keresztül! A Skill követelménye (50millió ISK a könyv) és a hajó ára kedvező, nem kell milliárdokat költeni „csak a Skillekre”. Habár Capital osztályú hajó, nem kell hozzá a Capital Ship Skill, de így sajnos elvesztette a Skillből adódó bónuszokat is (fordulékonyság).



- 250% bónusz a Tractor Beam hatósugarához (Max: 70km)
- 100% bónusz a Tractor Beam sebességéhez (1000m/s)
- 500% bónusz a Survey scanner hatósugarához (Max: 125km)
- 99%-kal kevesebb CPU a Gang Link modulokhoz
- Egyszerre 3 Gang Linket aktiválhat
- Az Industrial Command Ship Skill Bónusza:
5% bónusz a raktér méretéhez / szint
3% bónusz a Mining Foreman gang link hatásfokához szintenként
- 30,000 m³ alapraktér (Fittelve, riggelve, Skillezve Max 90,000 m³+)
- 40,000 m³ Fleet hangár
- 50,000 m³ Ércraktér (sajnos, ásvány sem mehet bele)
- 400,000 m³ Ship Maintenance Bay
- 75 m³ Drón Kapacitás
- 2 Low slot, 3 Med slot, 3 High slot és 3 hely a rigeknek

Skillek, amik kellenek:

- Industrial Command Ships I (új Skill)
- Spaceship Command V
- Mining Barge V
- Mining Foreman V
- Mining Director I



A hajó egy „egyszerű” Commandship, ami bányászok „megsegítésére” készült. Előnye, hogy a Gang link bónusz eléréséhez nem kell Industrial Core-t aktiválni, alanyi jogon jár, ha megvan a Skill/modul. Mivel nincs szüksége „deployed” mód használatára megszűnik a „helyhez kötöttsége” nyugodtan ki lehet menni vele a beltbe is segíteni a társakat, pl. a Tractor Beam használatával.

Nincs többé 5 perces imádkozás, hogy: „Csak nehogy észrevegyen valaki”, nem kell a POS védőmezeje mögül nézni a messzi távot és – sajnos – nem kell a tömörítéssel sem foglalkozni.

Nagy előnye továbbá a tekintélyes méretű raktere, ami kombinálva a Tractor Beammal (és a kapott bónusszal) lehetővé teszi, hogy ellássa az „ércbehordó szerepét is”. Alapvetően shield tankos, eszerint érdemes fittelni. A 75 m³ Drone Bay-be akár 5 med és 5 bányász (vagy light) drón is elfér.

Az Orca riggelve, Cargohold Expander II-vel és Industrial Commandship lvl 5-tel, GSC-vel megpakolva, 119714 m³ anyagot tud elszállítani a rakterében!

0.0-ás Hauler spawn-ra lefordítva a 12,5M tritaniumos spawn 1 forduló, a legnagyobb 4x25M tritaniumos is csak 8.



Ezen kívül az ORCA lehetőséget ad complex fúrására. Több olyan complex is létezik, aminek a Deadspace kapuja nem engedi át az Exhumereket, de ORCA-t igen. Mivel az ORCA-ba két felfittelt HULK befér, ez a probléma áthidalható. Több fordulóval egy flotta is bevihető. Szép példa erre a Sansha Military Base, aminek az első pocketjében kb. 300 000 Monoclinic Bistot van a kaputól 20-25 km-re koncentráltan 8-10 aszteroidában.



The Rorqual – Big Mama ORE



Az egyik legfrissebb jövevénye az Eve-univerzum Capital családjának ez a megtermett jószág. Az Outer Ring Excavation terméke: a Rorqual. Eredetileg 0.0 mélyebb területeire szánták, hogy az állomásoktól távolabbi rendszerekben is lehessen „kényelmesen” fúrni. Szükségtelen mondani, hogy ez milyen kellemes meglepetés volt a bányászoknak. Volt azért kellemetlen meglepi is, a Skill követelmény, pl. a Capital Skill könyv önmagában 500m ISK.



A Rorqual-ról már régóta keringtek pletykák, mit fog tudni, és hogy milyen Skillek fognak kelleni. Egy részük alaptalan volt, másrészü pedig nagyon is igaz. Kétségtelen, nem egy „szólóbányász” hajó, inkább Support célokra készült. Nagyon hatékonyan tudja ellátni feladatát pár Hulk/Carrier társaságában.

- A Capital Industrial Ship Skill Bónusza:
5%-kal kevesebb üzemanyag felhasználás az Industrial Core használatakor / szint
10% bónusz a Mining Foreman gang linkek hatására (csak „deployed” módban)
50% bónusz a Capital Shield Transporters hatósugarához / szint.
20% bónusz a drónok sebzéséhez és páncélzatához.
- 900% bónusz a Survey scanner hatósugarához
- 200% bónusz a Cargo scanner hatósugarához
- 99%-kal kevesebb CPU az Industrial Reconfiguration modulokhoz
- 99%-kal kevesebb CPU a Capital Tractor Beamekhez
- 99%-kal kevesebb CPU a Clone VAT Bay -hez
- 99%-kal kevesebb CPU a Gang Link modulokhoz
- Egyszerre 3 Gang Linket aktiválhat
- 40,000 m³ alapraktér (Fittelve, riggelve, Skillezve Max 120,000 m³+)
 - 30,000 m³ Corphangár
 - 10,000 m³ FuelBay (Ugráshoz, üzemanyagnak)
 - 250,000 m³ Ércraktér (sajnos, ásvány sem mehet bele)
 - 1,000,000 m³ Ship Maintance Bay
 - 300 m³ Drón Kapacitás (125Mbit)
- 3 Low slot, 7 Med slot, 6 High slot és 3 hely a rigeknek

Az Industrial (Hard)Core



A Rorqual „siege-módja”, az Industrial Core I modul használatával, amit akár egy POS pajzsa mögött is üzemeltethet. Heavy Water kell hozzá, mint üzemanyag, és a fő erőssége, hogy érceket tömöríthet a hajó. Ehhez szüksége van az adott érc „tömörített verziójának” BPO-jára. Ezekhez a sima piacon hozzá lehet jutni 100k ISK körüli áron. A tömörítés hatásfoka 1:40 hez, a low-end érceknél 1:20 a high end érceknél, és 1:10 a jegeknél. Hogy az adott tömörítés „végrehajtódjon” egy batch-nyi érc szükséges, és 1 percig tart, mire a hajó végez egy ilyenrel, illetve ez lecsökken 48 másodpercre az Industry V Skillel.

Feltételezve, hogy már megtanultad a Capital Industrial Ships IV-et, szükséged lesz 750 Heavy Waterre (-50 / Industrial Reconfiguration skil lvl) aktiválásonként. Az Industrial Core ciklusa 300 másodperc, egy aktiválás alatt 6 tömörítésre lesz elég idő, de ne feledd, nem csak 6 jobot tudsz felrakni az 5 perc alatt, mivel négy slotod van, ezeken szimultán futtathatod a jobokat ha van rá BPO-d. Pár hasznos infó:

- A cargoba általában max 2 batchnyi érc fér, egy BPO-val fel lehet rakni de, kétszer annyi ideig fut és két tömörített kocka lesz az eredmény.
- Ha a job még fut, amikor az Industrial Core lekapcsol, a job lefut, de nem tudod levenni, Ready-ben ott áll, amíg az Industrial Core-t újra be nem kapcsolod.

A **Foreman link** bónusz növekedése miatt (amit a hajó biztosít), a korábban már látott 22,5%-os növekedés (amúgy ugye 29%-os tényleges hozamnövekedés volt) a Capital Industrial V Skillel, T2 Foreman Linkkel: $2,5\% * 5 * 1.5 * 1.5 * 1.5 = 42,1875\%$. átszámolva $1 - (1 - 0.421875) = 1.729$. Ez megközelítőleg 73% tényleges, hozamnövekedés bónuszt jelent.



Az Érc Típusa	1 db Érc Térfogata	Érc egy tömörítéshez	Tömörítés nélküli méret	Tömörített méret	Tömörítési arány 1:XX
Compressed Veldspar	0.10 m ³	166,500.00	16,650.00 m ³	417.00 m ³	39.93
Compressed Scordite	0.15 m ³	99,900.00	14,985.00 m ³	375.00 m ³	39.96
Compressed Pyroxeres	0.30 m ³	49,950.00	14,985.00 m ³	375.00 m ³	39.96
Compressed Plagioclase	0.35 m ³	33,300.00	11,655.00 m ³	292.00 m ³	39.91
Compressed Omber	0.60 m ³	25,000.00	15,000.00 m ³	750.00 m ³	20.00
Compressed Kernite	1.20 m ³	12,000.00	14,400.00 m ³	720.00 m ³	20.00
Compressed Jaspert	2.00 m ³	7,500.00	15,000.00 m ³	750.00 m ³	20.00
Compressed Hemorphite	3.00 m ³	5,000.00	15,000.00 m ³	750.00 m ³	20.00
Compressed Hedbergite	3.00 m ³	5,000.00	15,000.00 m ³	750.00 m ³	20.00
Compressed Gneiss	5.00 m ³	4,000.00	20,000.00 m ³	1,000.00 m ³	20.00
Compressed Dark Ochre	8.00 m ³	2,000.00	16,000.00 m ³	800.00 m ³	20.00
Compressed Spodumain	16.00 m ³	1,250.00	20,000.00 m ³	1,000.00 m ³	20.00
Compressed Crokite	16.00 m ³	1,250.00	20,000.00 m ³	1,000.00 m ³	20.00
Compressed Bistot	16.00 m ³	1,000.00	16,000.00 m ³	800.00 m ³	20.00
Compressed Arkonor	16.00 m ³	1,000.00	16,000.00 m ³	800.00 m ³	20.00
Compressed Mercosit	40.00 m ³	500.00	20,000.00 m ³	1,000.00 m ³	20.00
Compressed Ice	1,000.00 m ³	1.00	1,000.00 m ³	100.00 m ³	10.00

A Capital Tractor Beam



Ahogy sugallja is, nagyszerű dolog, a hatósugara 200km, ezért nincs szüksége felesleges mozgásra, idegtépő „rövidtávú szállításokra” a belten belül (nem is beszélve a T2 verzió 240km-es hatósugaráról). Ez a hajó, csak ül, mint pók a hálójában és várja, hogy magához húzhassa az ércvel teli konténereket.

Mégis ritkán látni, hogy ezt használnák, hogy miért? A hajó az alatt az 5 perc alatt - amíg tömörít, nem mozoghat, nem ugorhat - eléggé ki van szolgáltatva az esetleg arra „tévedő” kalózkodnak, ellenségeknek. Emiatt, leginkább „csak” egy POS biztonságot nyújtó pajzsa mögül láthatunk ilyen műveletet végző Rorqualt. Mivel a hajó nincs a belten, felesleges rá a Tractor Beam, ráadásul a POS pajzsán „keresztül” nem is tudna targetelni.



A Clone VAT Bay



Ha felteszel a hajóra egy (vagy több) Clone VAT Bay-t a 6 high slot egyikébe, egy klónozó állomás szerepét veheted át. Nem hangzik túl nagy „durranásnak”, amíg bele nem gondolunk ennek a lehetőségnek a taktikai előnyeibe. Főleg ha „távoli” bányász-kirándulást tesztek lesz igazán fontos. Már amennyiben használjátok.☺

Nagyon fontos és kellemes előnye a dolognak, hogy így gyakorlatilag mindenféle standing-bűvészkedés nélkül tudsz Jumclone-t létrehozni (feltéve hogy a skilled megvan hozzá)! Nem kell mást tenned, mint Fleet-be lépned a pilótával és használnod a hajón található Clone Vat Bay-t mint „szolgáltatást”. Egyetlen hátulütője a dolognak, hogy ha egyszer „beleugrottál” a klónodba, ami a hajón van, azonnal a kapszuládban találsz magad az űrben, gyakorlatilag védtelenül.



Fitteljünk Rorqual-t!



A Rorqual 6 High 7 Med és 3 low slottal rendelkezik, valamint van 3 rig slotja is. Ennek megfelelően érdemes azt figyelembe vennünk, hogy mire is akarjuk majd használni a hajót. Érdemes „összekészíteni” pár műveletnek megfelelő fittet, hogy szükség esetén csak átszereljük, és már mehet is a menet.



A HIGH-slotok: Mindenképpen szükség lesz egy Industrial Core-ra és erősen ajánlott egy Mining Foreman Link is. A fennmaradó 4 slotba mehet Clone VAT Bay, Capital Tractor Beam vagy Remote hull/shield/armor repairerek. Minden „csak” attól függ, hogy mire vagy Skillezve, és hogy mire van szüksége a csapatnak. A tapasztalat azt mutatja, hogy nagyon ajánlott egy „erős” cap-újrátöltési rátát összehozni, mivel minden ugrásnál rengeteg capra lesz szükség. (70%-a a maximumnak) Mindemellett nem árt eltartani a shield tankot és a feltett „extra” távolról javító eszközöket. (Remote Armor/Shield/Structure Repairer)



A MED-slotok: 1 Capital Shield Booster, és a legjobb EM és Thermal Shield Hardener, amire erősen javasolt beruházni a 7 medslot feltöltéséhez. Tesztelve 3x CCC vel és 4x Cap Recharger II-vel, folyamatosan tartható a Shield Boost.



A LOW-slotok: fittelése vitatott kérdés, jó lenne CPR (Capacitor Power Relay) használatával javítani a cap-újrátöltést, a modul viszont, károsan hat a shield-boost mennyiségére. Minden esetre érdemes feltenni egy Damage Controll II-t hogy tovább növeljük a hajó túlélési esélyeit, és elkél 2 Faction PDU (Power Diagnostic Unit) is.



A RIG Slotok: Erősen javasolt a CCC Rígek használata. (Capacitor Controll Circuit). Ez lehetővé teszi, hogy egy megfelelő Shield-tankot tegyünk fel a hajóra és a capacitor gyors visszatöltése elengedhetetlen, ha a jumpdrive-ot használni szeretnénk. Függetlenül attól, hogy POS alatt vagy Beltben dolgozik, szüksége van védelemre.

Stratégiák

Sok-sok leírás létezik annak tekintetében, hogy hogyan kell használni „helyesen” egy Rorqualt, ezek mindegyike visszavezethető a következők egyikére:

- **A Rorqual használata Beltben**
- **A Rorqual használata POS alatt**

Ha beltben használod a hajót, elérhetővé válik az egyik legkellemesebb tulajdonsága: 200km ről tud begyűjteni, ezáltal megspórolva a haulerek okozta idővesztést és azok, akik szállítottak volna, csatlakozhatnak a fúráshoz, hasznos fúróerőként. 😊

A már korábban is említett sérülékenysége miatt, ezt a módszert csak 100%-os biztonságban ajánlott alkalmazni, ellenkező esetben nem biztos, hogy az éppen aktivált 5 perces modul idő lejártá után lesz még mivel elmenekülni. A Rorqualok, hasonlóan a Freighterekhez, nagyon vonzó célpontok, szinte kalóz-mágnesként is működnek. Szinte biztos lehetsz benne, hogy meg fognak jelenni a „környéken”, ellenséges kalózok, és/vagy rosszcárcú egyének.



Ehhez társul még a hajó „kecses, mint egy téglá”, manőverezési képessége, ami szinte lehetetlenné teszi a gyors irány- és helyváltoztatást. Akár egy jól elhelyezett Ceptor vagy Interdictor (a Heavy Dictor-okról már nem is beszélve) is képes feltartóztatni, amíg a „nagyagyúk” odaérnek, hogy végezzenek a „prédával”.

Ha egy POS védelme alatt használod, nyugodtan intézheted az ércek tömörítését, nem kell aggódnod szinte semmi miatt. Ez a módszer azonban szükségessé teszi a szállítók munkáját, aminek a megszervezése nem kis feladat, mindamellett, „kiesés” a termelésben, mivel aki szállít, közben nem tud fúrni. Ja, és kell hozzá egy jól felszerelt, működő POS is. ☺

Egy távoli bányásztelep



Réges-régen, egy messzi-messzi régióban... Még javában rajzolták a Capital osztályú hajókat, és a Freighterek nem tudtak a POS-ok közelében rakodni, a bányászkiruccanások Outpostok és Állomások közelébe voltak „kényszerítve” és még így is eléggé idegtépő volt az órák hosszán át tartó szállítás.

Manapság, sok lehetőség kínálkozik egy ilyen akció lebonyolítására, ezekhez nyújt segítséget „Ombey's amazing 2D Maps”: <http://www.ombeve.co.uk/> Ezek a térképek lehetővé teszik, hogy viszonylag gyorsan lehessen találni pl. egy zsákutca-rendszert, amiben érdemes egy ilyen bányásztelepet létrehozni. Emlékeztetőül minél közelebb van egy rendszer „abszolút” sec. státusza a - 1.0 annál értékesebb és jobb ércek találhatóak benne.



Érdemes keresni egy olyan rendszert, ami viszonylag kis forgalmú (0 forgalom ☺), sok beltje van, és a sec státusza is megfelelő, elmenni oda egy felderítő hajóval, feltérképezni a helyi mozgásokat és a fellelhető érceket. Ha ez megvan, kezdődhet a fun!

Hogy ki tud használni a kiszemelt rendszer erőforrásait, érceit, az egyik legkedveltebb módszer egy POS felállítása, ami a bányásztelep „központjaként” tud funkcionálni a továbbiakban. A legkedveltebb megoldás egy közepes POS, corp array, Ship Maintenance array, pár Hardener és ha akarod, pár fegyver is. Ha a saját alliance területen akarod ezt véghezvinni, erősen ajánlott és hasznos lehet egy Cyno Generator, vagy egy Jammer.



Eddig tartott az unalmas része a dolognak, jöhet a FUN! Ha a POS (f)elkészült, a Ship maintenance array-ban tudod a hajókat fittelni/tárolni, a corp array-ok alkalmasak lesznek a kristályok, modulok, ércek, BPO-k és az üzemanyag tárolására.

Az esetleges finomítással kapcsolatban csak annyit mondanék: minek, ha van egy tömörítő Rorqualod? ☺





Az első alkalommal szükség lehet nagyobb flottamozgásra (pár Carrier, és/vagy freighter), de ha már kész van áldás lesz, hidd el. Ez az a pont, amikor a hajón elvileg ☺ felfittelt Clone VAT Bay hasznos lesz. A POS „védőszárnyai alatt” elhelyezett hajókban azonnal ott lehetnek a pilóták egy jól irányzott Clone Jump segítségével (akár a bányászatra specializált implantokkal megrakott klónokkal).



A bányászok csak odaugranak, és már ülhetnek is be a hajókba, fittelhetik és már „szüretelhetik is le” a kirándulásba fektetett erőfeszítések gyümölcsét. A Rorqual csak ül és tömörít, majd ha megteltek a rakterek, el is ugorhat „haza” egy finomító állomásra (vagy egy Jump Freighter elviszi a cuccot. ☺)

A carrierek használata



A véleményem az, hogy a Carrierek alapvetően Support célokat szolgálnak, és nem szőlóbányászoknak készülnek. Mindazonáltal az elérhető drón mennyiség és a nagy raktér kellemes bányáshajóvá teszi. Ráadásul megvédi magát, sok esetben kisebb kalóztámadásoktól is. Ez azonban az Achilles pontja a dolognak: mint a Rorqual egy Carrier is „mágnesként vonzza” a kalózokat, és könnyű prédát jelent a kíséret nélküli pilóta.

A legfontosabb, ha mégis bányászni szeretnél egy ilyen hajóval: az adott faj Carrier IV, 4x DCU (Drone Controll Unit), ezzel a felszereltséggel összesen 13 Drónt tudsz irányítani.



Megközelítőleg 24m ISK/óra az, amit el lehet érni az Arkonor bányászatával, ez elég nagy befektetést és relatíve lassú megtérülést jelent, jól fontold meg, erre van e szükséged, és ha teheted, SOHA ne fúrj egyedül! Ha Support célokat szolgálsz a flottában (fúráskor) és nyugalom van, nem lehetetlen, hogy hozzátegyél a csapat által fúrtakhoz, de folyamatosan figyeld a felderítőket és készülj rá, hogy ha harcra kerül a sor, ne a bányász drónokat küldd, mint „segéderőt”. ☺

Légy résen, a túlzott óvatosság sohasem árt!

Összehasonlításképpen, egy maxolt Carrier, drón bányászatra riggelve 1200 m³ ércet fúr, ha a drónok utazási idejét nem számoljuk. A korábbi táblázatok alapján, ennél sokkal jobb megoldások is vannak, és kevésbé költségesek (a Skill igényről már nem is beszélve). Összegezve: lehet carrierrel fúrni, de csak „mellékesként” javasolt, miközben supportál, mert egy Hulk „lealázza”.

Leg-Leg-Leg, avagy: A tökéletes Bányász



Ahogy már említettem pár táblázattal ezelőtt, a legtökéletesebb megoldás az, ha Hulk-ban fúrsz T2 kristályokkal, felpécizve drónokkal és implantokkal, valamint egy Command Ship pilóta biztosítja a linkeket. Nem túl bonyolult a karakter fejlesztése, csupán arra figyelj, hogy mindig megfelelő Skillt tanulj. És ne feledd az EVE egyik arany szabályát: MINDIG tanuljon a karaktered!



Na, de lássuk mit is lehet kihozni a fúróhajókból, ha igazán megpakoljuk őket mindenféle űrbéli jóval, perfect skillekkel, IH-1005 implanttal. Zárójelben a felhasznált MLU II-k száma (Mining Laser Upgrade II). A harmadik és negyedik oszlopban az MLU II modulok mellett, mindent Modulated Deep Core Miner II-vel és Modulated Strip Miner II-vel számoltam, előbb Tech 1 majd Tech 2 Veldspar Kristállyal.

Hajó	Hozam (m ³ / 3 perc)			
	Miner II, Strip Miner I	Miner II, Strip Miner I + MLU II	MDCM II, MSM II, + MLU II, T1 Kristály	MDCM II, MSM II, + MLU II, T2 Kristály
Rokh (x3)	2361 m ³	3057 m ³	3314 m ³	3569 m ³
Retriever (x3)	2658 m ³	3442 m ³	3729 m ³	4015 m ³
Covetor (x2)	3189 m ³	3789 m ³	4105 m ³	4421 m ³
Mackinaw (x3)	2791 m ³	3614 m ³	3915 m ³	4216 m ³
Hulk (x2)	3515 m ³	4176 m ³	4524 m ³	4872 m ³

Lássuk a fenti értékeket, hogy ha hozzáadunk egy perfect skillezett Orca pilótát, Tech 2-es linkekkel és a Mining Foreman Mindlink-kel (**Figyelem! NEM 3 Miner / 1 Strip ciklus! hanem 3 Perc!**):

Hajó	Hozam (m ³ / 3 perc)			
	Miner II, Strip Miner I	Miner II, Strip Miner I + MLU II	MDCM II, MDCSM II, + MLU II, T1 Kristály	MDCM II, MDCSM II, + MLU II, T2 Kristály
Rokh	3490 m ³	4519 m ³	4899 m ³	5275 m ³
Retriever	3929 m ³	5088 m ³	5512 m ³	5935 m ³
Covetor	4714 m ³	5601 m ³	6068 m ³	6535 m ³
Mackinaw	4125 m ³	5342 m ³	5787 m ³	6232 m ³
Hulk	5196 m ³	6173 m ³	6687 m ³	7201 m ³

Most pedig megnézzük, hogy ha egy perfect skillezett Rorqual pilóta adja a bónuszt, Tech 2-es linkekkel és a Mining Foreman Mindlink-kel (**Figyelem! NEM 3 Miner / 1 Strip ciklus! hanem 3 Perc!**):

Hajó	Hozam (m ³ / 3 perc)			
	Miner II, Strip Miner I	Miner II, Strip Miner I + MLU II	MDCM II, MDCSM II, + MLU II, T1 Kristály	MDCM II, MDCSM II, + MLU II, T2 Kristály
Rokh	4084 m ³	5288 m ³	5732 m ³	6173 m ³
Retriever	4598 m ³	5954 m ³	6450 m ³	6945 m ³
Covetor	5516 m ³	6554 m ³	7101 m ³	7647 m ³
Mackinaw	4828 m ³	6251 m ³	6772 m ³	7293 m ³
Hulk	6080 m ³	7223 m ³	7825 m ³	8427 m ³

A jeges legjobb











Most, hogy láttuk mire is jó ha van „egy kis segítségünk”. Nézzük meg, hogy a jégbányászat során mire megyünk vele. Az alapfelállítás: Ice Harvester II modulok, Medium Ice Harvester I riggel és IH-1005-ös Yeti implanttal, valamint a zárójelben szereplő mennyiségű Ice Harvester Upgrade II-vel (IHU II). A táblázatban első két oszlopában az Orca-val, a második kettőben pedig a Rorqual-tól kapható bónuszokkal módosított értékeket láthatjuk.

Hajó	Orca		Rorqual	
	Ciklusidő	Jég / óra	Ciklusidő	Jég / óra
Retriever (x3)	106,2 s	66	90,76 s	78
Covetor (x2)	149,5 s	72	127,7 s	84
Mackinaw (x3)	101,4 s	70	86,7 s	82
Hulk (x2)	140,7 s	75	120,2 s	87

Mer'? Coxit!



Ideje hát lerántani a leplet a legjobb Mercocit fúró hajóról is, ez esetben is a perfect Orca és Hulk áll a rendelkezésre, valamint a friss és ropogós Medium Mercocit Mining Crystal Optimization I, Tech 1, illetve Tech 2 kristályokkal, valamint az IH-1005 implanttal, természetesen, annyi MLU II-vel ami az adott hajóra felfér (Az Apocalypse esetében 3). Ne feledjük, hogy sok esetben szükség lehet a CPU implantra (Electronics EE-6) és/vagy a CPU Rig-re (Processor Overclocking Unit I) is. Csak a „poén” kedvéért, megnéztem, hogy mit lehet kihozni szerencsétlen Rokh-ból. Nos, hát, az eredmény eléggé (nem) meglepő. ☺ **Most se feledjük, az alábbi értékek 3 percre vonatkoznak, nem pedig 1 Strip Miner ciklusra!**

Modul neve	T1 Kristállyal (m ³ / 3 perc)		T2 Kristállyal (m ³ / 3 perc)	
	Orca	Rorqual	Orca	Rorqual
 Modulated Deep Core Miner II (MDCM2) Apocalypse (x8)	3772	4414	4151	4857
 Modulated Deep Core Miner II (MDCM2) Rokh (x8) (3 MLU II + 2 Tier 4 MLU)	4482	4931	5245	5770
 Modulated Deep Core Miner II (MDCM2) Rokh (x8) (4 MLU II + Michi)	4316	5051	4742	5549
 Modulated Deep Core Miner II (MDCM2) Rokh (x8) (4 MLU II)	4103	4802	4517	5286
 Modulated Deep Core Strip Miner II (MDCSM2) Retriever (x2)	3416	3997	3758	4398
 Modulated Deep Core Strip Miner II (MDCSM2) Covetor (x3)	3760	4400	4136	4840
 Modulated Deep Core Strip Miner II (MDCSM2) Mackinaw (x2)	3585	4196	3944	4615
 Modulated Deep Core Strip Miner II (MDCSM2) Hulk (x3)	4144	4850	4557	5333



3db Mining Laser Upgrade II és 2db Aoede Mining Laser Upgrade szerepelt az első esetben a terítéken. Nagyon szépen mutat az a „majdnem 6000 m³ / 3 perc” a Rokh mellett, de akkor most számoljunk egy kicsit. ☺ Az Aoede Mining Laser Upgrade kifejezetten drága. Nem vagyok bene biztos, hogy ez a befektetés megéri (pláne, hogy 2 kell belőle). ☺



Az egyik alternatív megoldás, ha kicsit módosítunk a lehetőségeken, és a 4 db MLU II mellé még egy Michi's Excavation Augmentor-t is beteszünk (750m ISK), nos ekkor már meglesz minden, ami szem-szájnak ingere. Ezt az implantot az igen magas ára miatt nem szerepeltettem egyik táblázatban sem. Azt hiszem, aki megengedheti magának, az úgyis megveszi, és akkor tudni fogja mire is jó. ☺ De hogy a gondolatmenetem végére is pont kerüljön, a második verzióban szereplő 5549 m³ sem olyan rossz. Ráadásul a Michi implant univerzális darab, ha mászt fúrunk is, teszi szépen a dolgát. ;)

Azért azt ne felejtjük el, hogy mindenképpen kötelező aszinkron módban járni a lézereket (egyszerre egynek a hozama legyen a rakterünkben) és azonnal ki is kell szedni onnan, hiszen nem fér be két vagy több torony hozama. Ráadásul a ciklusok rövideje miatt, kapkodunk kell magunkat, hogy időben kivegyük az érceket. Egyszóval, nem fogunk unatkozni. ☺

Hajó, hanemjő, avagy fitteljünk okosan






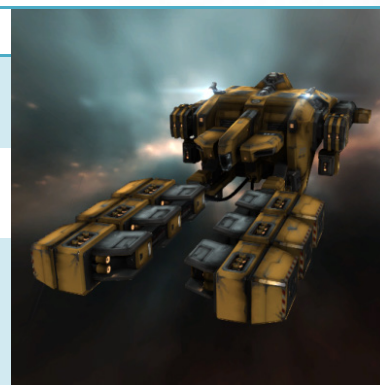
Az alábbiakban adnék egy kis támpontot a kezdőknek, hogy merre is induljanak, hogy a hajó hasznosan legyen fittelve. NEM arany szabály el lehet térni ettől, csupán irányadó, hogy lásd: van ilyen lehetőség is.

Ahogy már korábban említettem, a Survey scanner használata főleg 0.0-ban javasolt, amikor „farmolni kell az aszteroidákat”, sokan nem veszik jó néven, ha a Bistot elpukkan és helyette pl. Veldspar jön vissza. Röviden: a beltérekben a meglevő aszteroidák „híznak”, minden alkalommal amikor „aszteroida respawn” van, és megszabott %-os eséllyel jönnek létre újak, pl. sok Veldspar, de kevés Arkonor.




A fitekben nem szerepel a jég és Mercokit fúrás segítő rig, habár nagyon hasznosak, és a 12-16% jelentős javulást hozhat a hozamunkban, nem biztos, hogy minden esetben ez a legmegfelelőbb választás. Elég csak abba belegondolni, hogy egy 0.0-ás területen vannak SOKKAL hasznosabb, a túlélést elősegítő rigek is. Mindazonáltal, nem akarok senkit sem lebeszélni a használatukról.

Venture Mining Setup

	2x Miner II
	1x Survey Scanner
	1x Mining Laser Upgrade






Hulk 0.0 tank setup

	3x T2 Strip Miner
	1x Gistii-A Small Shield Booster 1x Eutectic Cap Recharger 2x Gist-B az adott NPC ellen való Hardenerek
	2x MLU



Rokh Mining setup

	8x Miner II
	1x Survey Scanner
	1x Co-Processor II 4x MLU



Dominix Mining setup

6x Miner II



1x Survey Scanner

5x MLU
2x Co-Processor II**Covetor/Retriever Mining setup**

3x T2 Strip / 2x T1 Strip



1x Survey Scanner

1x MLU
1x PDU2**Dominix 0.0 tanking setup**

6x Miner II



5x Eutectic Cap Recharger

2x Capacitor Power Relay
2x Large 'Accommodation' Armor Repairer
3x Nanite Microcell az adott NPC elleni Hardener**Skiff/Mackinaw Mining setup**

1x MDCSM2/ 2x Ice Harvester II



1x Survey Scanner



2x MLU / 2x IHU



Hulk-a-Geddon



Sokszor lehet látni ifjú pilótákat rohanni Low-secbe és vagy 0.0-ba, ahonnan tapasztalat és megfelelő háttér hiányában „csalódottan” látunk visszatérni. Fontos, hogy NE rohanj, mindig fontold meg, mit teszel, itt a tetteidnek következményei vannak. Sosem tudhatod, hogy a nehezen, hetek alatt megkeresett felszerelésed nem-e pukkan el egy pillanat alatt, mert párezer ISK reményében elindultál egy olyan helyre ahova még a pvp-sek is csak akkor mennek, ha rossz napjuk van. ☺



Mindenképpen figyelj oda, ugyanis az itt látható esemény állandósult! Az eredeti célkitűzés, egy a bányászok egy csoportja által oly kedvelt makrók használatának eliminálásából, visszaszorításából adódott. A pontversenyben a legtöbb Exhumer illetve mining Barge osztályú hajó kilövése számít (illetve, most már az új Venture is), ideértve a kisebb industrial hajókat, valamint az orca-t is. Elsősorban - szinte kötelező jelleggel high-sec-ben megy a gankelés.



Hogy miért ez a neve? Hulkokat a legjobban Armageddon-nal lehet hatékonyan kilőni, "pénztárcakímélő" módon, ha egyedül vagy.

Légy akár az egyik vagy a másik oldalon, így is-úgy is meg lehet csinálni a szerencsét akár hetek alatt sokmilliós tőkét felhalmozva.

Mindennek a kulcsa: a cég! Amint teheted, keress egy társaságot, ami megfelel a játéktílusodnak, nélkülük sokkalta nehezebb dolgod lesz, előbb-utóbb biztosan találni fogsz olyanokat, akikkel megegyezik a játékbeli érdeklődéseitek.

Logisztika, avagy a szállítás



Minden esetben, amikor, az ércet, a lefinomítás során keletkezett ásványt, vagy a készterméket el akarjuk juttatni a „rendeltetési helyére”, szükségünk lesz egy hajóra, amivel ezt megtehetjük. Ezeket hívjuk összesítve Industrial Típusú hajóknak, röviden Indy vagy Hauler.

Az Industrial típusú hajók



Minden fajnak megvan a saját Hauler (szállításra specializált hajó) szettje. Még szerencse, hogy nem vagy „lekorlátozva”, hogy csak egy faj hajóit repüld.

Bár a Caldariknak van a legjobb bányász fregattjuk, nem ők birtokolják a legjobb szállítókat. Nagyon jó tud lenni a Matarok Mammutja, de a Gallente-k Iteronja is, a Mark IV es hasonló a Matar társához és gallenteként nem kell „keresztbe tanulnod” más faj hajóit. (Iteron V powah).

A Mammoth kapacitása $16,686\text{m}^3$ tud lenni 4 Expanded Cargoholddal és 4 db Giant Secure Containerrel a rakterében. Hogy miért a GSC? (Giant Secure Container) Egyszerű: csak 3000m^3 helyet foglal, de 3900m^3 fér bele. Szóval, minden egyes ilyen után 900m^3 „extra” helyet nyersz.

Nincs még egy Hauler ami ennél nagyobb rakteret tudna „felmutatni” a T1 hajók közt, kivéve a már említett Iteron Mark V, az apró bökkenője a dolognak, hogy ehhez a hajóhoz meg kell(ene) tanulni a Gallente Industrial V-t ami, valljuk be, nem egy kezdő elsődleges célja.

Ha mégis a Mammoth mellett döntesz, akkor kelleni fognak a **Minmatar Frigate 3**, **Minmatar Industrial 4**. Mindaddig, amíg ezt tanulod, a Caldari Badger is megteszi, de ne akard túl hamar a nagy kapacitású hajókat, legalábbis amíg nem tudsz legalább Cruisert vezetni, és nincs pár milliód a számládon.



A Transport Shipek



A fejlettebb (Tech 2 = T2) technológiájú (ez esetben szállító) hajókat az Eve-ben Transport shipeknek nevezik.

Legfőbb tulajdonságuk, hogy erősebbek, szívósabbak, mint a sima T1-és társaik, és általában a rigekkel és fittekkel elérhető rakterük is nagyobb. Tudásuknak és extráiknak megfelelően jóval drágábbak.

Két fő csoportra oszthatjuk őket:

Deep Space Transport

+2 Warp strength-tel rendelkeznek (segíti őket, hogy ne lehessen a hajókat „megfogni”, megakadályozni hogy elugorjon) Valamint, kiemelkedően jó raktérrel rendelkeznek.

Bustard



Impel



Mastodon



Occator



Blockade Runner

Alkalmasak Covert Ops Cloak használatára, olyan gyorsan warpolnak mint egy interceptor és képesek arra, hogy álcázva ugorjanak, képesek használni a Black Ops BS-ek által generált ugrásportált is. Valamint a rakterük lescannelhetetlen!

Crane



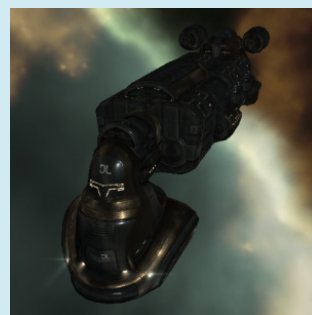
Prorator



Prowler



Viator



A Freighterek



Az EVE-Univerzum „málhás öszvérei”.

Jellemzően HATALMAS szállítóképességgel rendelkeznek, cserébe viszont nagyon

Skilligényesek (az adott faj Industrial Lvl V, Advanced Spaceship Command Lvl I, faji Freighter Skill I-V) drágák, lassúak és könnyű prédát jelentenek, ha az ember olyan helyre téved ahol „nem baráti a légkör”.

Egyedül SOHA ne menj ezekkel a hajókkal lowsecbe vagy 0.0-ba BIZTOS, hogy meg fogod bántani, és a rakományod is. ☺ **Fontos tudni!** Ezekre a hajókra semmiféle fittet nem lehet feltenni, de a Retribution patch óta tudnak az űrben rakodni (asszemblált konténerekből csak a general freighter konténereket tudják bescoopolni).!



A Jump Freighterek (Freighter Ala T2)



A Freighterek „fejlettebb” verziói.

Legfontosabb ismervük, hogy hihetetlenül drágák (milliárdokról van szó) és sokkal kisebb kapacitással rendelkeznek, mint a sima testvéreik és a vezetésükhöz szükséges Skillek mennyisége is nagy. (Advanced Spaceship Command Lvl IV, faji Freighter Skill Lvl IV, Jump Drive Calibration Lvl I, Jump Freighters I-V)

Jogos a kérdés: akkor ez miért jó? Mert, tudnak ugrásportált használni (úgy ugrani, mint a Capital osztályú hajók), és valamivel strapabíróbbak, mint a hagyományos T1 modellek.

Erősen javasolt kitanulnia a Jump Drive Calibration skillt (ha lehet lvl V-re) annak, aki ilyen hajót akar majd vezetni / használni. Nagyon nem mindegy, hogy mekkora távolságot tud egy ugrással megtenni, hiszen tudnia kell tartani a „lépést” a flotta tagjaival.






Nagyon kellemetlen csak a szállító hajó miatt plusz 1-2 megállót beiktatni a tervbe, ezzel is növelve a rajtaütés / hajóvesztés lehetőségét.

Szerencsére ezek a hajók is kaptak 10 000 m³ fuel bayt, hogy az ugráshoz szükséges üzemanyagot tárolhassák, így felszabadul egy kis „hasznos” raktér. És a legtöbb esetben NAGYON jól néznek ki. ☺



Kapacitás, ha a lowslot "ezzel van tele"

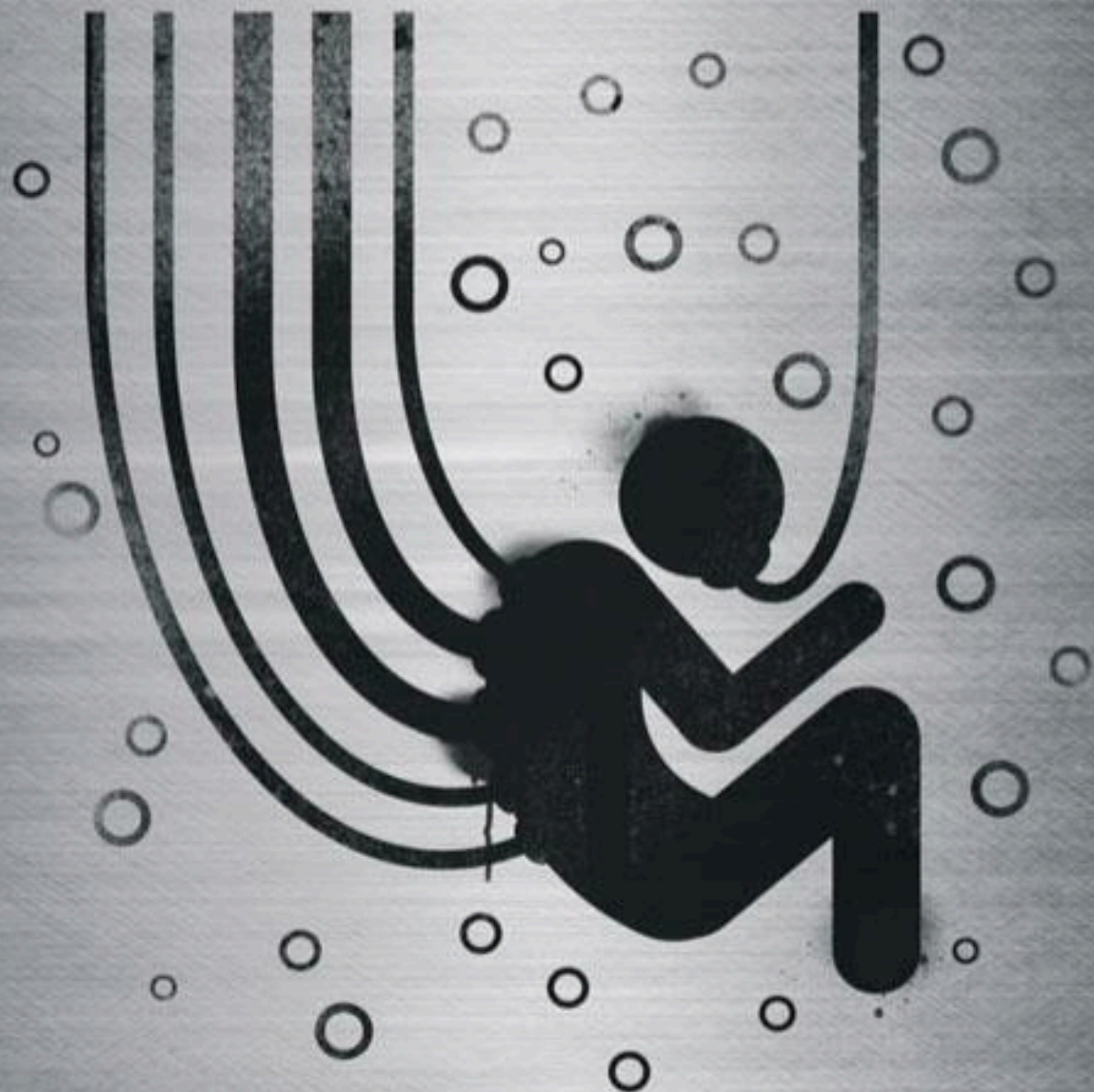
Kapacitás, ha a Rig slotok...

	Low slotok száma	Alap kapacitás m ³	lvl 5-ös "hajó" Skilllel	Expanded Cargohold I.	Type-D Altered Expanded Cargo	Expanded Cargohold II.	GSC kapacitás	Összes Kapacitás GSC-vel	Cargohold Optimization I.	GSC Kapacitás	Összes Kapacitás GSC-vel	Rig slotok száma
Raktér Növelés / Modul			25%	17,5%	22,5%	27,5%			15%			
												
Bestover	4	4 800,0	6 000,0	11 436,8	13 511,3	15 855,9	5	20 355,9	24 114,9	8	31 314,9	3
Sigil	5	3 000,0	3 750,0	8 398,9	10 344,6	12 635,2	4	16 235,2	19 216,6	6	24 616,6	3
Impel	7	4 000,0	5 000,0	15 460,9	20 697,7	27 386,8	9	35 486,8	36 219,0	12	47 019,0	2
Prorator	4	2 500,0	3 125,0	5 956,6	7 037,1	8 258,3	2	10 058,3	10 921,6	3	13 621,6	2
Providence	-	735 000,0	918 750,0									-
Ark	-	275 625,0	344 531,3									-
												
Badger	2	4 125,0	5 156,3	7 118,8	7 737,6	8 382,1	2	10 182,1	12 748,2	4	16 348,2	3
Badger Mark II.	3	5 250,0	6 562,5	10 645,9	12 063,6	13 601,9	4	17 201,9	20 686,8	6	26 086,8	3
Bustard	5	5 500,0	6 875,0	15 397,9	18 965,0	23 164,5	7	29 464,5	30 635,1	10	39 635,1	2
Crane	2	3 500,0	4 375,0	6 040,2	6 565,2	7 112,1	2	8 912,1	9 405,8	3	12 105,8	2
Charon	-	785 000,0	981 250,0									-
Rhea	-	294 375,0	367 968,8									-
												
Iteron Mark I.	2	3 000,0	3 750,0	5 177,3	5 627,3	6 096,1	2	7 896,1	9 271,4	3	11 971,4	3
Iteron Mark II.	2	3 750,0	4 687,5	6 471,7	7 034,2	7 620,1	2	9 420,1	11 589,2	3	14 289,2	3
Iteron Mark III.	3	4 875,0	6 093,8	9 885,5	11 201,9	12 630,3	4	16 230,3	19 209,2	6	24 609,2	3
Iteron Mark IV.	3	5 250,0	6 562,5	10 645,9	12 063,6	13 601,9	4	17 201,9	20 686,8	6	26 086,8	3
Iteron Mark V.	5	6 000,0	7 500,0	16 797,7	20 689,1	25 270,4	8	32 470,4	38 433,1	12	49 233,1	3
Occator	6	5 000,0	6 250,0	16 447,8	21 120,1	26 849,8	8	34 049,8	35 508,9	11	45 408,9	2
Viator	3	3 000,0	3 750,0	6 083,4	6 893,5	7 772,5	2	9 572,5	10 279,2	3	12 979,2	2
Obelisk	-	750 000,0	937 500,0									-
Anshar	-	281 250,0	351 562,5									-
												
Hoarder	3	5 100,0	6 375,0	10 341,7	11 718,9	13 213,3	4	16 813,3	20 095,8	6	25 495,8	3
Mammoth	4	5 625,0	7 031,3	13 402,4	15 833,5	18 581,2	6	23 981,2	28 259,7	9	36 359,7	3
Wreathe	2	3 300,0	4 125,0	5 695,1	6 190,1	6 705,7	2	8 505,7	10 198,5	3	12 898,5	3
Mastodon	5	5 250,0	6 562,5	14 698,0	18 103,0	22 111,6	7	28 411,6	29 242,6	9	37 342,6	2
Prowler	2	3 250,0	4 062,5	5 608,8	6 096,3	6 604,1	2	8 404,1	8 733,9	2	10 533,9	2
Fenrir	-	720 000,0	900 000,0									-
Nomad	-	270 000,0	337 500,0									-
												
Orca	2	30 000	37 500	51 773	56 273	60 961	20	78 961	92 714	30	119 714	3
Rorqual	3	40 000	40 000	64 889	73 531	82 907	27	107 207	126 091	42	165 891	3

FREE
WITH EON
ISSUE #029

BEWARE

THIS IS A CAPSULEER AREA



EXOTIC DANCERS PLEASE
USE REAR ENTRANCE

AGENTEK

4. FEJEZET



ANGEL CARTEL



SERPENTIS



DETEIS



CIVIRE



GURISTAS



KHANID EMPIRE



BLOOD RAIDERS

MISSIONOK TÍPUSAI

AGENTEK

A COSMOS

EPIC ARC-OK



CALDARI



AMARR



MINMATAR



GALLENTÉ



JOVE EMPIRE



SENTINEL

EVE

INDUSTRIAL FEKETE KÖNYV

ISK 2.0

0 93624 80852 7

Agentrunning, Avagy vigyázz, nehogy ZOR-ba vágjanak! ☺



Az agentrunning nem más, mint a játékban található NPC-knek történő küldetés végrehajtás. Elég kifizetődő lehet, de vannak küldetések, amik sok gyakorlást és tapasztalatot, valamint erős hajót, jó skilleket és drága felszerelést igényelnek. Lehet gyűlölni, lehet ISK-ért csinálni, lehet a lootért hajtani vagy csak simán az LP megszerzésért dolgozni. Csak egy dolgot nem lehet: figyelmen kívül hagyni.



A küldetések az ISK játékba kerülésének egyik fő forrása, de igen jelentős ércszerzési lehetőséget is biztosítanak. Nem mellesleg az LP (Lp Store-ban elkölthető „credit”) és a Standing szerzés legfőbb eszközei.

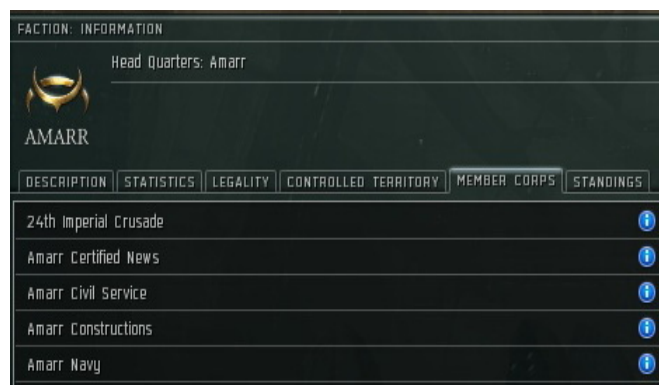
Habár a „küldzés” (ahogy hívni szokták), viszonylag egyszerű elfoglaltság, mégis tartogat megannyi veszélyt és izgalmat. Hiszen egy rosszul megválasztott fit vagy egy elhibázott lövés, rendkívül gyors és fájdalmas hajóvesztést eredményezhet (Igaz Tal? ☺).

Agent típusok - Faction



Az agenteket leginkább az adott faction alapján különböztetjük meg, hogy hova tartoznak. Ez határozza meg a kill típusú küldetésekben a lelövendő ellenség factionját is. A játék háttértörténetének megfelelően vannak párosítva az ellenségek, pl.: Amarr - Minmatar vagy Empire - Pirate (Amarr – Bloodraiders).

Ahhoz hogy megtudjuk, az adott Factionnak, kik a tagjai (cégek), válasszuk a People&Places-nél a Faction szűrési feltételnek a keresésénél, és válasszuk ki a nekünk tetszőt (legyen a példa kedvéért most az Amarr). Nyomjunk rá a Search-ra és a megjelenő listából jobb gombbal kérjünk „Show Info”-t. Az adott Faction adatlapján, váltsunk át a „Member Corps” fülre, itt láthatóak az adott faction tagjai.







Az állomásokon megtalálható Agents fülre kattintva, elérhetjük az ingame „Agent finder”-t ami nagyban megkönnyíti a megfelelő ügynökök megtalálását.

A cégeken belül létezik egy agent-csoportosítás, az ún.: divíziók.

Divíziók

- Az agent divíziója dönti el, hogy milyen típusú missionokat ad (lásd alább).
- A divízió nem befolyásolja, hogy pl. a kill mission-ök közül melyikeket kaphatod meg, erre csak az adott agent faction-je van hatással. Azaz pl. bármely Caldari agent, amely ajánlhat kill mission-öket, ugyanazokból a küldetésekből választ.

Az alábbi táblázatban láthatóak a különböző Divíziók és az, hogy az hozzájuk tartozó agentek milyen küldetéstípusokat anak.

				
Divízió				
Distribution	✓	✗	✗	✗
Mining	✗	✗	✗	✓
Security	✗	✓	✓	✗



A Factionok Egymáshoz Viszonyított Standing-módosítói













































„We will be Friends” – Tartja a Dakota közmondás, ez igaz az Eve-ben is, vannak barátok és - valljuk be – igen nagy ellentétek is az univerzumot lakó fajok, cégek és Factionok közt.

Fontos tudni, hogy ha valamelyik oldalnak dolgozol, akkor az adott oldallal, pozitív standinggel rendelkező factionok és cégek felé is pozitív standing növekedést érhetsz el (leginkább Storyline missionok esetében). Ha az ellenségnek dolgozol, akkor a barátaid és azok barátaai negatívan fogják értékelni. Az alábbi táblázat megmutatja, hogy ki mennyire van jóban a másikkal.



											
	AMARR	10,00	9,00	–	5,00	3,00	-2,00	-7,00	-0,50	0,50	-5,00
	AMMATAR	9,00	10,00	-2,00	6,00	3,00	-3,00	-6,00	-0,50	0,50	-6,00
	ANGEL CARTEL	–	-2,50	10,00	–	-1,00	-7,00	-2,00	–	-0,25	-8,00
	BELDARI	7,00	4,00	–	10,00	3,00	-5,00	-9,00	1,75	4,50	-2,00
	CONCORD	–	–	-1,00	–	10,00	–	-2,00	–	–	–
	GALLENTÉ	-2,00	-2,00	-8,00	-5,00	3,00	10,00	–	-0,25	-1,00	8,00
	HROSGOTH	-7,00	-0,75	-3,00	–	-2,00	–	10,00	–	-2,00	–
	JOVIAN DIRECTORATE	-0,50	-0,50	–	1,75	–	-0,25	–	10,00	-1,00	2,50
	KHANID KINGDOM	6,00	0,50	–	6,00	3,00	-2,00	-3,00	-1,00	10,00	-4,00
	MINIMARK	-5,00	-3,00	-9,00	-2,00	3,00	8,00	–	2,50	-5,00	10,00
	MORDUK'S LEGION	5,00	0,25	-0,75	9,00	3,00	-3,00	-7,00	0,75	1,00	-2,00
	ORE	-3,00	-1,00	-3,00	-2,00	3,00	5,00	–	1,00	-3,75	4,00
	SARDHA'S NATION	-7,00	-5,00	-2,00	-7,00	-3,00	–	3,00	–	-5,00	–
	SERPENTIS	–	-1,00	8,00	–	-1,00	-9,00	-1,00	–	-2,00	-6,00
	FAR	-8,00	-4,50	-2,00	-7,00	-2,00	–	5,00	–	-3,00	–
	INTERBUS	0,25	0,75	-3,50	1,50	9,00	3,00	-2,00	1,25	0,75	1,25
	SOE	-1,00	-0,50	-7,00	-0,25	5,00	8,00	-1,00	2,00	-0,25	4,00
	SOCIETY OF COSMICUS TRANSPORT	-0,25	-0,25	-0,75	1,00	–	1,50	-1,00	9,00	0,25	2,00
	STAR GUARDIANS	–	-3,00	5,00	–	–	-6,00	-2,00	-1,00	-1,00	-5,00
	THUKKER TRIBE	-4,00	-7,00	7,00	-3,00	–	-2,00	-2,00	0,25	-2,50	-2,00
											

 MORDOR'S LEGION	 ORE	 SANSHA'S NATION	 SERPENTIV	 FLEC	 INTERGAL	 SOE	 SOCIETY OF CONSCIOUS TRANSPORT	 WORMS EMANCIPATE	 THUKKER TRIBE	
5,00	-1,25	-8,00	—	-8,00	0,25	-1,00	-0,25	-2,00	-5,00	 AMARR
4,00	-1,00	-7,00	—	-9,00	0,75	-0,50	-0,25	-3,00	-7,00	 AMATAR
—	-9,00	-2,00	8,00	-4,00	-3,50	-2,00	-0,75	4,00	7,00	 ANGEL CARTEL
9,00	-2,00	-7,00	—	-7,00	1,50	-0,25	1,00	-2,00	-2,00	 GAUDARI
—	—	-3,00	-1,00	-2,00	—	—	—	—	—	 CONCORD
-2,00	2,00	—	-9,00	—	3,00	8,00	1,50	-2,50	-1,00	 GALLENTÉ
-8,00	—	7,00	-3,00	4,00	-2,00	—	-1,00	-1,00	-2,00	 HUIJIAO
0,75	1,00	—	—	—	1,25	2,00	9,00	-1,00	0,25	 JIHAD DIRECTORATE
6,00	-2,00	-6,00	—	-7,00	0,75	-0,25	0,25	-1,00	-3,00	 KHANID KINGDOM
-4,00	4,00	—	-7,00	—	1,25	2,50	2,00	-1,00	-2,00	 MINTAUR
10,00	—	-4,00	—	—	1,50	—	1,50	-6,00	-1,00	 MORDOR'S LEGION
—	10,00	—	-6,00	—	0,50	0,25	-1,50	-1,00	-1,00	 ORE
-5,00	—	10,00	-2,00	5,00	-1,75	—	-1,75	-1,00	-3,00	 SANSHA'S NATION
—	-7,00	-2,00	10,00	-4,00	-1,00	-3,00	-1,25	5,00	3,00	 SERPENTIV
-6,00	—	4,50	-2,00	10,00	-3,00	—	-1,50	-1,00	-2,00	 FLEC
1,50	0,50	-1,75	-1,00	-3,00	10,00	5,00	1,50	-1,00	-0,25	 INTERGAL
—	3,00	-4,00	-7,00	-3,00	5,00	10,00	6,00	-3,00	-2,00	 SOE
1,50	-1,50	-1,75	-1,25	-1,50	1,50	6,00	10,00	-3,00	-0,50	 SOCIETY OF CONSCIOUS TRANSPORT
-6,00	5,00	-1,00	7,00	-1,00	-1,00	-3,00	-3,00	10,00	4,00	 WORMS EMANCIPATE
-1,00	-1,00	-3,00	3,00	-4,00	-0,25	-1,00	-0,50	5,00	10,00	 THUKKER TRIBE
 MORDOR'S LEGION	 ORE	 SANSHA'S NATION	 SERPENTIV	 FLEC	 INTERGAL	 SOE	 SOCIETY OF CONSCIOUS TRANSPORT	 WORMS EMANCIPATE	 THUKKER TRIBE	

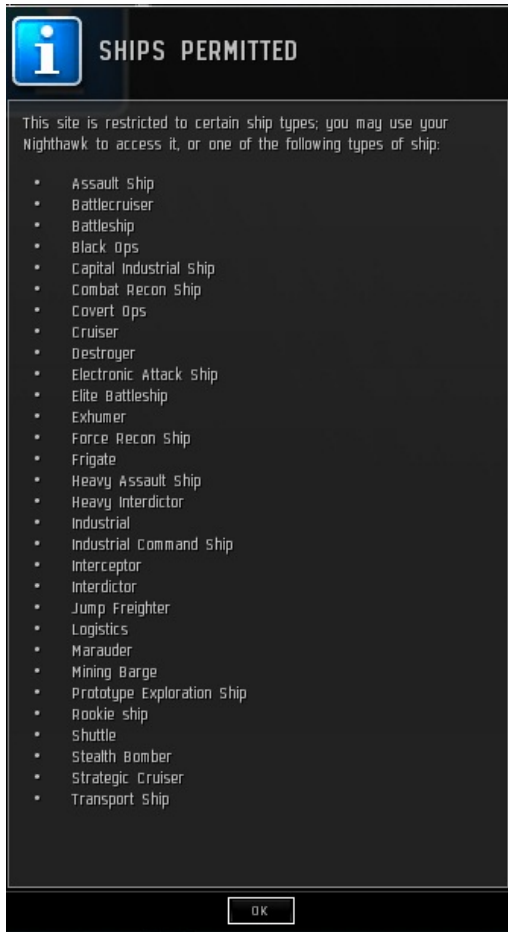
A Mission típusok



A Missionokat elsősorban a bennük elvégezendő feladatok alapján csoportosítjuk, ezek alapvetően különböznek egymástól, ezért érdemes jól kiválasztani a megfelelő divíziójú agentet, nehogy ott álljunk egy Iteron V-tel egy Worlds Collide kapujában. ☺

A három legfontosabb szabály a missionok terén:

- Hacsak nem akarod elkerülni a jelentős standingvesztést az adott faction ellenfeleinél, MINDIG csináld meg a Storyline Missionokat!
- A felajánlott (Offered) küldetéseket, négyóránként (Agentenként egyszer) következmények nélkül visszamondhatod, de ha ezután, ugyanott ismét vissza akarod mondani, akkor standinget vesztesz az adott agent felé. Természetesen, ha már elfogadtad, nem mondhatod vissza „büntetés nélkül”.
- Ne feledd el ellenőrizni, hogy az adott hajóval engedi-e csinálni a küldetést (Ship Restrictions)



Courier



Egyszerű szállítós küldetések - juttass el valamit A pontból B-be. Nem túl jövedelmező, de cserébe nem buksz standinget a szemben álló faction-ökkel, mivel nem kell a hajóikat támadnod. És a legtöbb esetben lehet AFK is szállítani. ☺



Időnként lehet, hogy low-sec-be kell(ene) szállítanod, erre figyelmeztet is az agent. Az ilyen küldiket jobb eldobni, mivel a high-low kapukat gyakran kempelik.

A létrehozható maximális szállítandó „csomagméret”: 981,250 m³



Kill



A legváltozatosabb mission típus. A feladat jellemzően az, hogy menj el egy, az agent által megadott koordinátára, és semmisítsd meg az ott található NPC-ket és/vagy hozz el valamit.



Az [Eve Survival](#)-t **erősen ajánlott a kill típusú missionok előtt átnézni!** Itt megtalálhatóak a Kill típusú missionok leírásai, mi ellen, mivel, hogyan kell menni/harcolni.








Ne feledd, hogy egyes patch-ek után alapvetően megváltozhat egy-egy mission jellege, nehézsége (pl. cap szívó NPC-ket helyeznek el benne, stb.). Az alábbi táblázatokban megtalálod az egyes factionok által okozott sebzéseket és az ellenük leghatékonyabban alkalmazható resisteket.


Az NPC-k sebzése (szükséges tank típusa)

NPC Faction	NPC Sebzése → Szükséges Tank Típusa
 Guristas	  Kinetic / Thermal
 Serpentis	  Thermal / Kinetic
 Blood Raider	  EM / Thermal
 Sansha's Nation	  EM / Thermal
 Angel Cartel	    Explo. / Kin. / (Thermal / EM)
 Mordu's Legion	    Kin. / Therm. / (Explo. / EM)
 Mercenary	  Kinetic / Thermal

 Republic Fleet	    Explo. / Thermal / (Kin. / EM)
 Caldari Navy	  Kinetic / Thermal
 Amarr Navy	   EM / Thermal / (Kinetic)
 Federation Navy	  Thermal / Kinetic
 Rogue Drones	    Expl. / Kin. / EM / Thermal
 Thukker Tribe	  Explosive / Thermal
 CONCORD	    EM / Thermal / Kin. / Expl.
EOM	  Kinetic / Thermal

Az NPC-k elleni leghatékonyabb
sebzés típusa





NPC Faction	Szükséges Sebzés Típusa
	 
Guristas	Kinetic / (Thermal)
	
Serpentis	Thermal
	 
Blood Raider	EM / Thermal
	 
Sansha's Nation	EM / Thermal
	
Angel Cartel	Explosive
	 
Mordu's Legion	Thermal / Kinetic
	 
Mercenary	Thermal / Kinetic

	 
Republic Fleet	Explosive / Kinetic
	 
Caldari Navy	Kinetic / Thermal
	 
Amarr Navy	EM / Thermal
	 
Federation Navy	Kinetic / Thermal
	
Rogue Drones	EM
	
Thukker Tribe	EM
	 
CONCORD	Explosive / Kinetic
	 
EOM	Kinetic / EM



A Fajok előnyei / hátrányai

Minden fajnak megvannak a maga sajátosságai az agentezéshez viszonyítva, ez nagyrészt a hajóik bónuszaiból, másrészt a használt fegyverzetből és tankból adódik.

Faj	Előnyök	Hátrányok
 AMARR	Nincs szüksége a T1 lőszer utánpótlására, nagyon jól tankol, kifejezetten hatékony Sansha és Blood Raiders ellen.	Meglehetősen gyenge DPS-t tud felmutatni minden más Factionnal szemben, kifejezetten érzékeny a Capacitorra.
 GALDARI	A rakéták minden előnye, nagyon jó Shield-tank, messziről is képes nagy károkat okozni.	A defender missileok nagyban csökkentik a DPS-t, nem instant a sebzés.
 GALLENTÉ	Kiváló drón támogatás, jó hybrid fegyverzet kombinálva.	Drónok... Olyanok, mint a gyerekek: kicsik, idegesítőek, rombolnak, pusztítanak és sohasem figyelnek rád...
 MINMATAR	Capacitor független fegyverek, nagyszerű első-sebzés (alpha strike), jó manőverező képesség/sebesség.	A Med és Low slotok kiosztása, okozhat fejtörést a megfelelő tank kiválasztásánál.

Közkedvelt agentező hajók

Sokan, sokszor kérdezik, hogy: „Mivel agentezzek?”. Nincs olyan válasz, hogy: „Csak XY faj hajójával és csak azzal a felszereléssel”. Az alábbi táblázatban láthattok pár tippet, de ne vegye senki se szentírásnak, természetesen nyugodtan használhatsz azt amire skilled / anyagi lehetőség van ;). Pláne ha a Maraudersekét nézzük.

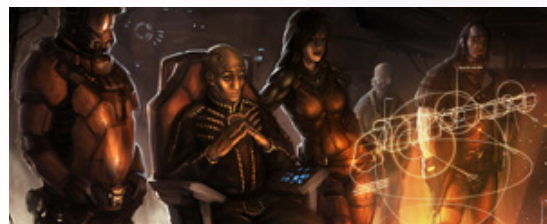
Faj	Hajó, osztály	Megjegyzés
 AMARR	Abaddon , Battleship	Kiváló pulse laser fegyverzet, leginkább Blood Raiders/Sansha ellen ajánlott. Kifejezetten jó tank és sebzés.
	Apocalypse , Battleship	Jó tank, kiváló long-range hajó (t2 pulse), nagyszerű capacitor ellátás.
	Absolution , Commandship	Kiváló tank, jó sebzés.
 GALDARI	Raven , Battleship	Nincs problémája a trackinggel, sebzéstípust tud váltani, nagy hatósugár.
	Nighthawk , Commandship	Kifejezetten jó tank, rakéta előnyök.
	Cerberus , HAC	Nagyon jó mozgékony, nagy hatósugár.
 GALLENTÉ	Hyperion , Battleship	Jó hybrid fegyveres hajó, kiváló tank.
	Megathron , Battleship	„Ideális” egyensúly a tank / támadóerő / drónok terén.
	Dominix , Battleship	Drónos hajó, sebzést válthat, szuper tank.
 MINMATAR	Maelstrom , Battleship	Kiváló tank, sebzés-típust válthat, jó sebzés.
	Tempest , Battleship	Jó sebzés és mozgékony.
	Sleipnir , Commandship	Kiváló tank, jó mozgékony.

Az Aggro kezelése



Amikor megérkezel az akció helyszínére a tökéletesen felszerelt hajóval, gondot okozhat, hogy mivel is kezd el a mézárhlást.

Van, amikor lesz lehetőséged dönteni és lesz, amikor már megérkezéskor fogad az „üdvözlő bizottság” (Nem írtam el ☺).



A legtöbb esetben, amikor egy csoport megtámad, először érdemes megsemmisíteni őket, mielőtt a többi csoportot is magadra haragítod. Természetesen minden esetben olvasd el a küldetés leírását a <http://eve-survival.org/wikka.php?wakka=MissionReports> oldalon, hiszen lehet, hogy a trigger (a következő aggrót és/vagy bespawoló csoportot kiváltó hajó) is köztük lehet.



Érdemes figyelni a Tactical Overlay-t, hogy meg tudd állapítani a csoportok elhelyezkedését és a hajók egymáshoz viszonyított távolságát. Az adott csoport „kiválasztását” a legkönnyebben úgy tudod elérni, hogy becélzol egyetlen hajót egy olyan csoportban, ami önállóan tűnik és belelősz. Az adott csoporthoz tartozó összes hajó rád fog agrozni. Ezzel a módszerrel viszonylag egyszerűen és biztonságosan lehet lecsökkenteni a z ellenséges hajók számát, anélkül, hogy az egész pocket rádagrózna. Fontos, hogy nagyon figyelj és ne triggert kezd el elsőnek löni! A legtöbb esetben az épületek és az ágyúk megsebzése is a teljes pocket tartalmát a nyakadba zúdítja. Ne feledd, hogy nem biztos, hogy jó ötlet akár megközelíteni is ezeket a dolgokat, hiszen könnyen jelenthet számodra „kiemelt figyelmet” az NPCk részéről.




Főleg magasabb szintű küldetésben gyakran fogsz találkozni ún.: "tackler" hajókkal, ezeknek a „kis mocskoknak” semmi más dolga nincs, mint hogy téged szívassanak, web, scramble, tracking, targeting fronton. Elég kellemetlen lehet, ha még becélolni sem tudod az ellenfelet, vagy csak egyszerűen nem tudsz időben elmenekülni az NPC-k hada elől. Az előbbieknél tükrében három módon tudod biztosítani, hogy simábban menjenek a dolgok:

- **Elsőnek a tacklereket lövöd ki:** Ha nem vagy biztos a dolгодban, vagy csak nem szereted, ha zavarnak munka közben, elsőnek ezeket a kis mocskokat intézd el, így biztosítva a további relative nyugalmadat a küldetés során.
- **Lődd ki a fő sebzést okozó hajókat:** Az is egy lehetséges megoldás, hogy elsőnek azokat a hajókat küldöd a roncstemetőbe, akik igazán nagy kárt tudnának okozni neked. Ha kilövöd őket nem lesz túl sok gondod, hiszen hiába a sok kis apró „vacak” ha meg sem karcolnak.
- **Az egérút biztosítása:** Akár az előző két esetben alkalmazott taktikával együtt, akár önállóan is, bölcs dolog lehet egy menekülési út biztosítása. Ez jelenthet WCS alkalmazását (ellenjavallt a káros mellékhatásai miatt) vagy a megfelelő modul / taktika használatát is. pl.: Allignolsz a legközelebbi olyan irányba amerre nincs npc, és / vagy építmény, és van arra egy warpolható dolog (bolygó, kapu, állomás, belt). És, ha netalántán gond adódna, kiugrasz a küldetési területről.

A kalóz factionok hajóinak (elő-) nevei







A „könnyebb” megkülönböztethetőség miatt, érdemes „odafigyelni” az alábbi táblázatra, hogy tudjuk, mire akarunk lőni.







	Faction	Frigate	Destroyer	Cruiser	Battlecruiser	Battleship
Angel Cartel		Gistii	Gistior	Gistum	Gistatis	Gist
Blood Raiders		Corpui	Corpior	Corpum	Corpatis	Corpus
Rogue Drones		Alvi	Alvior	Alvum	Alvatis	Alvus
Guristas Pirates		Pithi	Pithior	Pithum	Pithatis	Pith
Sansha's Nation		Centii	Centior	Centum	Centatis	Centus
Serpentis Corporation		Coreli	Corelior	Corelum	Corelatis	Core

A „speciális” hajó elnevezések



Az elite osztályú hajók (Interceptorok (web/scramble) és Cruiserek) úgy viselkednek, mint a HAC és/vagy az EW-ship. Azaz, ha illet látsz, jó esély van rá hogy valami „turpisságban” lesz részed, ne érjen meglepetésként egy web vagy scramble.

Faction	Hajó neve/előneve
 Angel Cartel	Arch, Angel Webifier, Angel Viper
 Blood Raiders	Elder
 Rogue Drones	Strain
 Guristas Pirates	Dire

 Sansha's Nation	Loyal
 Serpentis Corporation	Guardian
    A birodalmak „kishajói”	Support Frigate

Mining és Érc a küldetésekben



A mining típusú küldetésekben el kell menned egy, az agent által megadott koordinátára, és

kibányászni annyi és olyan ércet,

amelyet az agent kér. NPC-k is

megjelen(het)nek eközben, erre is

légy fölkészülve! Jellemzően jobban megéri normál érceket fúrni, mint ezeket a küldetéseket végezni.

Nem közvetlen, de ide kapcsolódik, hogy egyes missionokban elég tetemes mennyiségű ércet lehet kinyerni.



Storyline Mission



Minden 16. küldetés után kaphatsz egy ilyen „kiemelt fontosságú” küldetést,

legfontosabb tulajdonsága, hogy

jelentősen növeli a corpstandinget, és

a corpod factionjánál a standinged. Ez

a szám szintenként számolódik.

Vagyis ha csinálsz 15 level 1 küldit és

1 level 2-t, akkor nem kapsz storyline-t, csak a 16-dik level 1 után. A storyline-ok szintje megegyezik a sima küldikével, ergo: level 1 küldetések után, level 1 storyt kapsz. Általában a „felajánlás”

pillanatában **a hozzád legközelebb eső Storyline agenthez adja** (az agent-ed faction-jéhez tartozó),

így lehet, hogy végig az Amarr Navynak dolgozol, de a Carthum-nál kapod ezt a küldetést. Ez akkor lehet különösen fontos, ha valamilyen standing növelése a célod.



Ilyenkor érdemes olyan helyen agentezni, ahol az adott corphoz tartozó Storyline agent van. Így a megfelelő corptól kapsz storyline-t. Amennyiben van már felajánlott, de nem teljesített Storyline

mission-öd, és kapsz egy újabbat, akkor a **következő legközelebbi** Storyline agent-től fogod kapni.

Ezek a küldetések azért fontosak, mert jelentős mértékben növelik az adott corp standingedet, illetve a faction standingre is nagy hatással vannak. Ezen túl a reward is jó szokott lenni: implant, egyéb

item, vagy csak egy rakás isk. Storyline mission-t is elszabad utasítani (természetesen csak elfogadás ELŐTT), nem jár standing loss érte!

Az Agent-ek



Most már tudjuk, hogy az adott divíziójú agent mit adhat és azt is, hogy melyik küldetéstípus mit rejt magában, de mitől lesz jobb az egyik agent a másikonál? Mitől különböznek, miért fizet jobban és miért sokkal nehezebb egyik-másik küldetés?



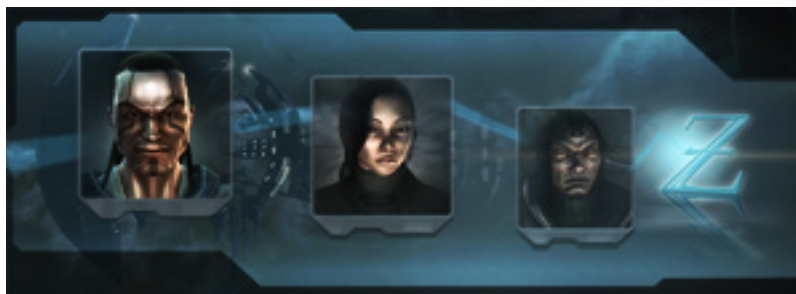
A küldetésekért járó pénzt és LP-t nem csak az agent szintje határozza meg, alapvetően hat dolog az ami befolyásolja:

- Az agent szintje (level)
- Az agent elhelyezkedése (location), illetve pontosabban az adott rendszer sec. Státusza
- A standingünk az agenttel
- A Negotiation skill szintje
- A releváns Connections skillünk szintje
- És végül, de nem utolsó sorban a küldetés fajtája

A maximum rewardot úgy lehet elérni, hogy ha: az agent lvl 5 és 0.0-ban él, 10.00-es standingünk van vele, a Negotiation skillünk lvl 5 és a megfelelő Connections skillünk lvl 5.

Level

A kapható küldetések nehézségét határozza meg. Értéke 1 és 5 közt lehet, ezek leginkább:



- **Level 1** – Nagyon könnyű, kezdő karakterek is nyugodtan megpróbálhatják
- **Level 2** – Könnyű, nem okoz sok gondot a relatíve fiatal karaktereknek sem, de már jobban oda kell figyelni, mint a Level 1-nél.
- **Level 3** – Közepes nehézségű küldetések, általában, Battlecruiser osztályú hajóban teljesíteni lehet
- **Level 4** – Leginkább, tapasztalt pilótáknak ajánlott, megfelelő felszereléssel, okozhat meglepetést, ha nem megfelelő módon fogunk hozzá.
- **Level 5** – Kizárólag Lowsec területeken érhető el, általában a kalózok szeretik a régiót megszállni, hogy vadásszanak a gyanútlan agentezőkre. Egyedül szinte lehetetlen, nagyon sok tapasztalat és nagyon drága felszerelés kell hozzá, ezért inkább kisebb csoportoknak ajánlott.

Az agent level azt is meghatározza, milyen hajóval érdemes az adott küldetést végigcsinálni:

Agent level	Hajó típus
Level 1	Frigate/Destroyer
Level 2	Destroyer/Cruiser
Level 3	Battlecruiser
Level 4	Battleship
Level 5	Fleet (vagy NAGYON tapasztalt pilóta / nagyon erős hajó)

A legtöbb esetben a fent leírtal nagyobb hajót is használhatsz a küldetésekhez, azonban általában nem érdemes. Ha túl nagy hajóval csinálsz egy küldetést, akkor gondjaid lehetnek (pl. Cruise missileal próbálsz fregattokat lelőni).

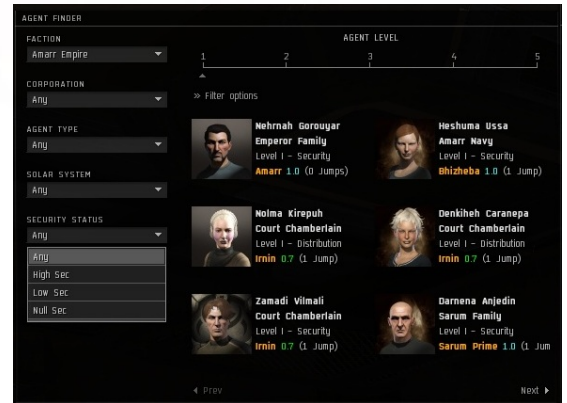
Az agent kereső kis ködmön



Hála a legutóbbi patchnek, most már nem csak az állomáson mászkálhatunk, de kaptunk végre egy elég jó agent keresőt! Ezt elérni az állomáson, az agent fülre kattintva, majd az „Agent Finder” gombot választva tudjuk elérni. A részletes keresőt a „Filter Options”-ra kattintva tudjuk beállítani.

Kiválaszthatjuk az agent:

- Szintjét
- Factionját
- Cégét (Corporation)
- A típusát (Type)
- A naprendszer (Solar system)
- És azt hogy High, Low vagy Null sec ben keresünk.



A küldetésekért járó jutalom formái



A normál kill küldetésekből több módon lehet ISK-t nyerni:



Reward: jellemzően ISK, bár főleg Storyline mission-ökben és COSMOS mission-ökben előfordul, hogy implant, hardwiring vagy (utóbbi esetében) ún. COSMOS BPC is lehet. Természetesen, mint mindennek, ezeknek is megvan az ISK-ban kifejezhető értéke. Adóköteles bevétel, amennyiben közvetlenül ISK-ban kapjuk.



Time bonus: ha adott időn belül sikerül befejezni a küldetést, extra jutalomban részesülünk, amely hasonló a normál reward-hoz. Adóköteles jövedelem.



Bounty: a küldetéseken előforduló NPC-k megsemmisítéséért a CONCORD jutalmat ad. Adóköteles bevétel.



Loyalty Point (LP): bár sokan alábecsülik, ideális esetben, a jövedelmed jelentős része innen származik.



Loot: a kilőtt NPC-kból (és ritkán épületekből) származó roncsokban (wreck) és konténerekben modulok, lőszer és egyéb találhatóak, ezeket érdemes összegyűjteni, főleg olyan területen, ahol a nyersanyaghoz való hozzáférés korlátozott, például lowsec és 0.0 területeken.



Salvage: a fentebb említett roncsokból Salvager modul vagy a Salvage Drone segítségével rig komponenseket lehet kinyerni.



Standing: bár közvetlenül minimálisan járul hozzá a pénztárcád vastagodásához, de többek között szerepe van még az érc/loot beolvasztásánál (reprocess), illetve befolyásolja a piaci műveleteinknél fizetendő broker fee-t.

Bounty



Minden olyan hajó (ritka esetekben épület), amelyen szerepel a wanted jelzés (illetve van rajta vérdíj) kilövéséért megkapjuk a ráírt összeget. Ennek jóváírása kötegekben, 20 percenként történik, egyben. A bounty-ból levonódik az esetleges céges adó összege, amely a cég master wallet-jébe kerül automatikusan.

Loot



Lootnak a lelőtt NPC-k és épületek után ott maradó wreckek és konténerek tartalmát hívják. Ezekre néha szükség van a küldetés teljesítéséhez. A legtöbb esetben azonban a küldetés teljesítéséhez nem kell a wreckekkel foglalkoznod.

Ha leadod a küldetést, akkor a wreckek nem fognak eltűnni. A lelövést követő 1,5-2 órában még az űrben lebegnek. Ez lehetőséget ad arra, hogy a küldetés teljesítése után (vagy farmolás esetében az előtt) visszamenj és összeszedd őket. A wreckekben értékes és kevésbé értékes modulok, lőszer, stb. lehet.



Ha lootolni akarsz egy küldetést, akkor minden pocketben bookmarkot kell készítened. Ugyanis, a küldetés leadása után a gate-k eltűnnek, így csak a bookmarkok segítségével tudsz oda visszatérni. Jobb klikk az egyik wrecken és add bookmark.

Ezután az adott naprendszerben az űrbe jobbklikkelve megjelenik a bookmarkolt wreckek listája. Elég pocketenként egy bookmark! Ha nagyon szét vannak szóródva a wreckek és nem szeretnél 100km-t approacholni, akkor ez esetben érdemes a „két végére” az adott pocketnek BM-elni.



A lootolással egy időben érdemes salvage-elni. Ez annyiból áll, hogy felraksz a hajódra egy salvager-t, és aktiválsz egy wrecken, majd megváródsz, míg a sikeres vagy sikertelen salvage után a wreck eltűnik. A salvage megjelenik a hajód cargo-jában. Ha a wreck nem volt üres, akkor a tartalma nem vész el, hanem egy containerben tovább lebeg az űrben. Főleg 0.0-ban van jelentősége, hogy a wreck „tartalma” bármennyi lehet (belerakni természetesen ott sem tudsz), de ha salvage-olod, a kieső can-be már csak 27k m³ fér bele! Az ezen felüli mennyiség elveszik!

Loot-olni vagy nem loot-olni?



Az idő pénz! Jól gondold meg, megéri-e eltöltened gyakran a küldetés idejének kétszeresét a loot begyűjtésével. Hiszen ez „csak” a lootot, és az esetleges Salvage anyagot adja, sem standing sem LP nem származik belőle. Ha van időd, hajód és/vagy egy lelkes társad, aki vállalja a „betakarítást”, akkor érdemes belevágni.

Amennyiben annyira szerencsés lennél, hogy Faction hajó (az adott NPC ritka fajtája, van, amikor igen értékes lootja van) spawnol, mindenképpen lootold ki. ☺ Az összes wrecket lehet lootolni, de neked kell mérlegelni, hogy megéri-e a ráosztott időt. Kezdként érdemes lehet kisebb hajók wreckjeit is lootolni és salvage-zni, mert már cruiser/Battlecruiser wreck-ekben is lehetnek jó modulok.

Level 4 küldetéseknél az általános szabály, hogy akkor érdemes lootolni, ha a küldiben sok BS-t lőttél. Ilyen küldetések pl.:

- Blockade
- Enemies Abound
- Recon 1/3

Loot-olási technikák

Alapvetően három fajta módszer létezik, ezek:

- Még a küldetés közben lootolsz, ez jelentősen lassítja az előrehaladást, de csökkenti az esélyét, hogy egy lelkes „ninja Salvager” learatja, amiért megdolgoztál.
- Küldetés után lootolsz, előnye hogy specializált hajóval állhatsz neki a dolognak, raktérnövelőkkel, Tractor Beamekkel és/vagy Salvager modulokkal „felfegyverkezve”. Előnye hogy a Specializált hajó miatt maga a begyűjtés gyorsabban halad, és a küldetésben szereplő ellenfelek (elvileg már) halottak és nem lőnek rád.
- Egy barátod/corptársad lootol/salvageol, ezt teheti az előbbi két módszer bármelyikével.

A loot átválogatása



Minden esetben válogasd át a lootot! Az esetek többségében a Meta 3-4-es tárgyakat sokkal jobban megéri inkább eladni, mintsem lefinomítani. De, vannak olyan dolgok is, amit egyszerűen szinte sohasem éri meg behordani pl. Capacitor Booster Charge. Fontos, hogy a loot válogatásánál (a saját magad segítése érdekében) jelenítsd meg tárgyak „Meta Lvl”-jét. Ehhez kattints a jobb gombbal (tárgyakat tartalmazó ablak / hangár / konténerben tudod megtenni ha az „lista” módban van (3. kis ikon baloldalt felül)) felső menüsorában (pl. oda ahol az van, hogy „Name”) és kapcsold be ezt az opció: „Show Meta lvl”.



Loyalty Point (LP)



A Loyalty point a küldetésekért járó „extra” jutalom, amit az adott cég bármely agentjénél megtalálható „LP Store”-ban tudsz „levásárolni”.

A kapható modulok, hajók, BPC-k, implantok legtöbbjénél nem csak LP-re és ISK-re van szükség, hanem valamely egyéb anyagokra is, mint pl.: Tagek-re is (Az adott faction ellenségeinek „dögcédulája”).

LP STORE				
Imperial Academy				
LOYALTY POINTS: 0				
EXCHANGE LPs				
REWARD	LP COST	ISK COST	REQUIRED ITEMS	ACCEPT
1 x Amari Drone Speculation	3,000 LP	0.00 ISK		
100 x Amari Engine Starbase Charter	500 LP	0.00 ISK		
1 x Apocalypse Navy Scout	600,000 LP	0.00 ISK	1 x Apocalypse 1 x Amari TL-1 Nexus Chip	
Apocalypse Navy Scout Blueprint (1 run copy)	500,000 LP	200,000,000 ISK		

Melyik NPC cégnek mi van az LP Store-jában?

A jelenleg ismert legjobb adatbázis ebben a kérdésben: [Loyalty Points Database](#)

Mit érdemes és mit nem érdemes kivenni?



Ökölszabály, hogy amikor szeretnénk az LP-inket ISK-ra váltani, 1000 ISK/LP alatt nem érdemes megtenni.

Az LP váltás arányát így kapjuk meg: (összes bevétel - összes kiadás) / LP költség.

Gyakori hiba, hogy valaki azért dolgozik egy cégnek, hogy egy annak az LP Store-jában található tárgyat megszerezzen. Mindig annak a cégnek dolgozzunk, amelynél a legjobb arányban tudjuk váltani az LP-t, majd a nyers ISK-ból vegyük meg Contract-on a kívánt tárgyat!

Amit **érdemes** kivenni:

- modul BPC-k
- egyes faction lőszerek (bár itt már erős a konkurencia, főleg amióta a hagyományos market-en is eladhatóak)

Amit **nem érdemes** kivenni:

- Navy hajók és azok BPC-i



Az Insignia, avagy Mire Jó A Dögcédula?



Különböző küldetések során, vagy kalózkodás során juthatsz hozzá ezekhez a tárgyakhoz, közös jellemzőjük, hogy az infójuk nem túl bőbeszédűen, csak ennyi:

"Identification tags such as these may prove valuable if handed to the proper organization.", és a legtöbb esetben az LP Storeban válthatod be őket. Vagy felhasználhatod Data Center Agenteknél is, Standing növeléséhez.

Egy apró trükk Contract-on történő eladásokhoz



Ha egy darab modult vagy hajót adsz el, végezz egy keresést oly módon, hogy töltsd ki a *description* és *item type* mezőket is, majd csak az így kapott találatok alapján árazd be a terméket. Ezután a Contract létrehozásakor te magad is töltsd ki a tárgy **pontos** nevével a *description* mezőt. Jóval magasabb árakat lehet így módon elérni, mivel sokan a *description* mező alapján keresnek (halkan jegyezném meg, hogy ugyanez a tény sok *scam* alapja is...).

Adott esetben érdemes lehet arra is figyelni, hogy a legtöbben a "népszerű" változatokat keresik, azaz pl. egy *Khanid Navy Medium Armor Repairer* eladásakor érdemes lehet *Amarr Navy Medium Armor Repairer* szöveggel kitölteni a *description* mezőt. A két modul ugyanis - a nevét leszámítva - 100%-ban megegyezik, ellenben az előbbire kevesen keresnek rá, ha ilyen tulajdonságú modult szeretnének vásárolni.

Loyalty Point-ok és a reward maximalizálása

- Minél kisebb system security-jű rendszerben legyen az agent
- Minél magasabb legyen az agent szintje
- Negotiation skill-t tanuld ki level 5-re (cca. 10-12 nap)
- A releváns connection skill-t (lásd lentebb) tanuld ki level 5-re (kb. 10-12 nap)
- Legyen minél magasabb a personal standing-ed az adott agent-nél
- Amikor lehet, használd az ún. "blitz" módozatokat a küldetés teljesítésekor, vagyis ha nem kell mindent kilőni, lődd ki csak azokat, amelyeket muszáj
- Csak azt loot-old, amit érdemes (esetleg fogadj magad mellé egy szárnysegédet, pl. egy kezdőt, akinek kell a pénz és a standing)

Az alábbi táblázatokban jól látható hogy az adott skill szinttel (ez esetben a Security Connections), kb. mennyi lp-re számíthatunk ha 10-es az effektív standingünk az agenttel. Ne feledjük ezek az értékek csak viszonyításra jók, nem 100%-ig pontos számok. A példák alapját a „The Blockade” elnevezésű lvl 3 és lvl 4 nehézségben is elvállalható küldetés adta.

Security		A rendszer security státusza									
Connections		0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0
Lvl	0	2811	2572	2409	2194	1993	1888	1644	1436	1243	1134
Lvl	1	3092	2829	2650	2413	2192	2077	1808	1580	1367	1247
Lvl	2	3373	3086	2891	2633	2392	2266	1973	1723	1492	1361
Lvl	3	3654	3344	3132	2852	2591	2454	2137	1867	1616	1474
Lvl	4	3935	3601	3373	3072	2790	2643	2302	2010	1740	1588
Lvl	5	4217	3858	3614	3291	2990	2832	2466	2154	1865	1701

Security		A rendszer security státusza								
Connections		0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9
Lvl	0	8016	7565	7205	6436	6078	5298	5019	4362	3820
Lvl	1	8817	8322	7926	7079	6685	5828	5521	4799	4202
Lvl	2	9619	9078	8647	7723	7293	6358	6023	5235	4583
Lvl	3	10421	9835	9367	8367	7901	6888	6525	5671	4965
Lvl	4	11222	10592	10088	9010	8509	7418	7027	6107	5347
Lvl	5	12024	11348	10808	9654	9116	7947	7529	6544	5729

A fleet-ben leadott küldetésekről



Lehetőség van az adott küldetést csapatban (fleetben) elvégezni, ez esetben a küldetés területére bewarpoló tagok megkapják bounty rájuk eső részét, és amennyiben a küldetés felvevője megfelelő módon adja le a küldetést. Ehhez, az agentnél a "I and my fleet completed the mission" opciót kell választani. Ekkor:

- Az ISK (a küldetésért járó pénz és a bónuszpénz is), az LP és a Corp standing növekedés, elosztódik egyenlően a tagok közt. (Maximum 10 tag)

- **Figyelem! : A Faction standing növekedés (pl. Storyline missionok esetében) NEM osztódik, azt csak a küldetést felvevő kapja meg!**
- Bármely „büntetés” ami pl.: a küldetés lemondása miatt „jár”, kizárólag a felvevő tagot sújtja.
- Nagyon figyeljünk oda, hogy a „I’ve finished the mission, give me everything” opció is ott lesz, ha meg akarjuk osztani a jutalmakat, NEHOGY erre kattintsunk
- Ha tíznél több tagja volt a fleet-nek, akkor a jutalmak ABC sorrendben „kerülnek kiosztásra”, az első 10 fő számára, a fleet-listában.

Mission farmolás



Minden be nem fejezett küldetés a napi rendszeres downtime alatt resetelődik. Vagyis újratermelődnek az NPC-k. Ez ad lehetőséget a farmolásra. A küldetés farmolása annyit jelent, hogy nem teljesíted a küldetést, hanem minden DT után újra lelövöd. Ez a módszer akkor kifizetődő, ha a küldetésben sok a magas bountys hajó, vagy a lelőtt NPC-k/épületek értékes dolgokat dobnak.

Hogyan lehet egy küldetést farmolni? Utánanézel, hogy mikortól számít teljesítettnek egy küldetés. A leírásokban legtöbb esetben jelölve van a mission trigger. Ha nincs, akkor a 'Blitz' alatt írják, mit kell lelőni, hogy teljesítsd a küldetést. Ez pl. a Blood Raiders Blockade-ben az utolsó spawnban a Corpus Pope. A Blockade farmolásánál nem lövöd ki a triggeret. Ha van olyan salvager hajód, ami képes tankolni a megmaradó NPC-t, akkor nyugodtan mehetsz lootolni is.

A leggyakrabban farmolt küldetések:

- Blockade
- Recon 1/3
- Worlds Collide
- Angel Extravaganza



Arra viszont figyelni kell, hogy a küldetést 7 napon belül teljesíteni kell. Ha ezt elmulasztod, akkor csökkenni fog a standinged az adott corp felé.

Küldetések eldobása



Ügynökként és 4 óránként egyszer lehetőség van visszautasítani egy felajánlott küldetést büntetés nélkül, *mindaddig, amíg nem fogadtad el*. Két elutasítás között legalább 4 órának el kell telnie, amíg ezt újra megteheted, függetlenül attól, hogy végeztél-e közben további mission-öket, avagy nem. Amennyiben még nem telt el elegendő idő, figyelmeztetést fogsz kapni, hogy büntetés nélkül már nem teheted meg, illetve jelzi, mikor teheted meg leghamarabb. Amennyiben nem telt még el elegendő idő, avagy már felvett küldetésed lejár, illetve az elfogadása után dobod el, komoly standing veszteség a büntetés mind az agent, mind az agent cége felől. Storyline mission eldobása elfogadás után brutális standing veszteséssel jár, és ilyenkor már faction standing-et is veszítesz!

A Szükséges Standing



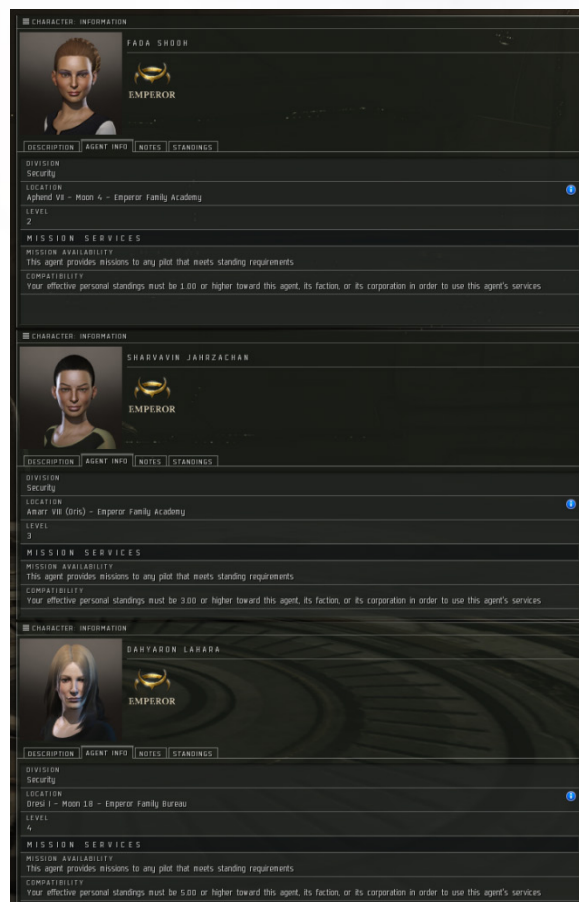
A két leggyakoribb kérdés, ami elhangzik az Agentezéssel kapcsolatban:

- Mekkora standigra lesz szükségem, hogy elérjem a következő Agent-szintet?
- Mekkora standing kell XY agenthez?

Mindig nézd meg az adott ügynököt, hiszen előfordulhat, hogy elég a Corp standing, de lehet, hogy az ügynök Factionjával is jóban kell lenned! Tehát a Corp ÉS Faction Standingeknek is jónak kell lennie!

A szükséges Standingek a következők:

- Level 1: Nem szükséges speciális standing
- Level 2: Legalább 1.00-ás standing
- Level 3: Legalább 3.00-ás standing
- Level 4: Legalább 5.00-ás standing
- Level 5: Legalább 7.00-ás standing



A Standing

A „szükséges” Skill-ek



Ebben a részben azokról a skill-ekről fogok írni, amelyek erősen kapcsolódnak a küldetésekhez és agentekhez. Természetesen ezen túlmenően meg kell tanulnod egy vagy több hajó vezetését, fegyvereket, shield boostereket és / vagy armor repairereket stb.

Standing befolyásoló skill-ek

A standing növekedés mindig úgy értendő, hogy a 10.0-ig hátralévő standing adott százalékaival növeli a standing-et, azaz minél több az alap standing-ed, mennyiségben annál kisebb növekedést eredményez ugyanaz a százalék. Ennek következtében a valós 10.0 standing elérhetetlen, de a kerekítések következtében a játék jelezheti 10.0-nak.

- **Connections**

Azonnal 4% effektív standing növekedést ad a friendly NPC cégek és faction-ök felé. (Ha nincs standing-ed egy cég felé, akkor továbbra is 0 az effektív standing-ed feléjük).

- **Criminal Connections**

Hasonlóan működik, mint a Connections, illetve a Diplomacy, de kizárólag olyan faction-ökre és cégekre hat, amelyek saját standingje negatív a CONCORD felé. Ezek tipikusan az NPC kalóz faction-ök és cégek.

- **Diplomacy**

Pontosan ugyanúgy működik, mint a Connections skill, azzal a különbséggel, hogy hostile cégekre és faction-ökre vonatkozik. Hostile, azaz ellenséges minden olyan cég és faction, amelynél az alap (skill-ek nélküli) faction standing-ed negatív. Tehát ha egy céggel 8.0 a standing-ed, de a céghez tartozó faction-nél -1, a cég ellenségesnek minősül.

- **Social**

Szintenként +5%-ot ad a standing növekedéshez, amelyet küldetésben kaphatsz. Azaz level 5-ön, ha például alaptól 8%-ot kaptál volna, így $(8 * (5 * 1.05)) = 10\%$ -kal fog nőni. A Storyline küldetésekre is hat!

A reward mértékét befolyásoló skill

- **Negotiation**

5%-kal növeli az agent által fizetett rewardot.

A kapott Loyalty Point-ot befolyásoló skill-ek



A connection skill-ek 10%-kal növelik szintenként a küldetésért kapott Loyalty point-okat (LP), amelyeket olyan agent-nél végzel, amelynek a divíziójára hat a skill. Bármely divízióba tartozó agentre pontosan egy hat ezekből. A megfelelő level 5 skill esetén +50% LP jár a küldetésekért!



Divízió



Szükséges skill

Distribution

Distribution Connections

Mining

Mining Connections

Security

Security Connections



Az Epic Arc-ok

Az Epic Arc küldetések, egyedi történettel rendelkező, egyszer megcsinálható küldetés-sorozatok.

Level 1

Létezik, egy meglehetősen hosszú küldetés sorozat, amit kezdőként érdemes végigvinni, elég jól megismertet a különböző küldetés típusokkal, és „segít” bejárni a galaxis jó pár szegletét.



A küldetés-sorozat neve:	The Blood-Stained Stars
A küldetést adó Faction:	Sisters of EVE
A küldetést adó Corp.:	Sisters of EVE
A küldetést adó Agent:	Sister Alitura
Agent Szintje:	1
Kezdő hely:	Arnon IX - Moon 3 - Sisters of Eve Bureau



Level 4

A legutóbbi patch alkalmával elérhetővé váltak azok a lvl4-es agentek, amik megfelelően magas standing esetén érhetőek el (kb. 6.8), ők egy elég hosszú kb. 20 küldetésből álló sorozattal bíznak meg, aminek a végén Faction jutalomban részesülsz. A sorozatokhoz hasznos segítséget nyújt:

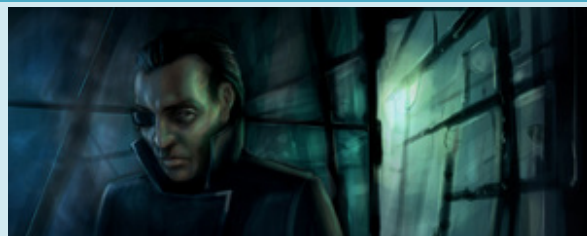
<http://eve-survival.org/wikka.php?wakka=MissionReportsEpicArc>



A küldetés-sorozat neve:	Right to Rule
A küldetést adó Faction:	Amarr
A küldetést adó Corp.:	Ministry of Internal Order
A küldetést adó Agent:	Karde Romu
Agent Szintje:	4
Kezdő hely:	Kor-Azor Prime



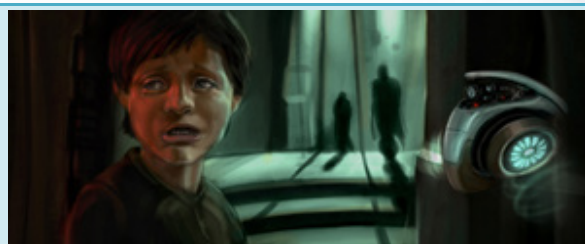
A küldetés-sorozat neve:	Penumbra
A küldetést adó Faction:	Caldari
A küldetést adó Corp.:	Expert Distribution
A küldetést adó Agent:	Aursa Kunivuri
Agent Szintje:	4
Kezdő hely:	Josameto





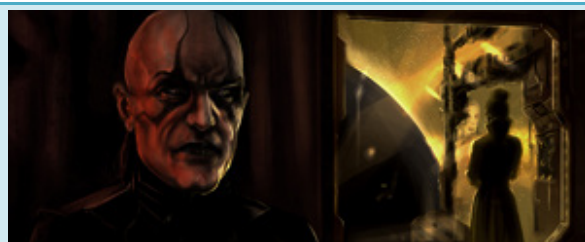
GALLENTE

A küldetés-sorozat neve:	Syndication
A küldetést adó Faction:	Gallente
A küldetést adó Corp.:	Impetus
A küldetést adó Agent:	Roineron Aviviere
Agent Szintje:	4
Kezdő hely:	Dodixie



MINMATAR

A küldetés-sorozat neve:	Wildfire
A küldetést adó Faction:	Minmatar
A küldetést adó Corp.:	Brutor Tribe
A küldetést adó Agent:	Arsten Takalo
Agent Szintje:	4
Kezdő hely:	Frarn



A Concord Agentek



Létezik kettő agent, aki a Concord kötelékébe tartozik és küldetést ad (egyszer csinálható meg). A jutalom leginkább a Concord standing, ami egyenes következményként a Security Státuszodat is jelentős mértékben javítja. A lvl 4-el vigyázz! Habár, jó tárgyakat lehet a végén kapni, egy Drónmami vigyázza féltőn, kifejezetten nagyot tud ütni és a tankja is félelmetes!



CONCORD

A küldetés-sorozat neve:	Song Of Birds
A küldetést adó Faction:	CONCORD
A küldetést adó Corp.:	CONCORD Assembly
A küldetést adó Agent:	Christer Fuglesang
Agent Szintje:	2
Kezdő hely:	Autaris - VIII - Moon 5 - CONCORD Bureau



CONCORD

A küldetés-sorozat neve:	A Worthy Task
A küldetést adó Faction:	CONCORD
A küldetést adó Corp.:	CONCORD Assembly
A küldetést adó Agent:	Jeremy Tacs
Agent Szintje:	4
Kezdő hely:	Mandoo

A COSMOS



A Cosmos nem más, mint a különböző agentek által adott, de egymással összefüggő küldetéssorozatok helye. Sok esetben szükség lesz a Hacking vagy az Archaeology skillekre, bizonyos tárgyak megszerzéséhez. Közös jellemzőjük az érdekes Storyline és a kimagasló mértékű standing növekedés. Valamint csak innen lehet beszerezni a legtöbb „Storyline típusú” BPC-t is.

Amarr COSMOS

Az Amarr COSMOS, Araz konstellációban található meg. Az alább Agentek érhetőek el itt:



Agent Neve	Level	Rendszer	„Pontos” Hely	Cég
Hetras Dakumon	II	Munory	The Bonfire	Imperial Armaments
Ormon Parsik	III	Munory	The Bonfire	Theology Council
Ader Finn	I	Munory	Planet V - Moon 3	Amarr Trade Registry
Zar Forari	IV	Zimse	Imperial Admin. Complex	Imperial Shipment
Zach Himun	IV	Zimse	Imperial Admin. Complex	Emperor Family
Thakor Udokas	IV	Zimse	Museum Arcana	Royal Amarr Institute
The Curator	III	Zimse	Museum Arcana	Theology Council
Ammargal Detrone	IV	Nidupad	Imperial Palace Complex	Emperor Family
Amir Arshan	III	Nidupad	Carchatur Outpost	Imperial Armaments
Torval Kert	III	Nidupad	Carchatur Outpost	Carthum Conglomerate
Chari Shakai	II	Aphi	Civic Court Plaza	Nurtura
Stem Robikar	II	Aphi	Civic Court Plaza	Inherent Implants
Odan Poun	III	Chanoun	Governor's Audience Chamber	Imperial Navy
Nossa Farad	III	Chanoun	Governor's Audience Chamber	Kador Family
Manel Kador	I	Chanoun	Lord Manel's Mansion	Kador Family
Bartezo Maphante	III	Garisas	Port Maphante	Ducia Foundry
Kofur Karveran	IV	Jakri	Caor Korduin	Kador Family
Thumal Ebotiz	III	Koona	CABoB - Ravelin Gate	Amarr Certified News
Sheroz Amokin	IV	Koona	CABoB - Ravelin Gate	Amarr Constructions

Amarr LowSec Cosmos

Agent Neve	Level	Rendszer	„Pontos” Hely	Cég
Kaeg Zkaen	III	Kenobanala	Fort Kumar	Ammatar Consulate
Minas Iksan	IV	Kenobanala	Fort Kumar	Imperial Navy
Fam Kishemas	IV	Kenobanala	Fort Kumar	Imperial Navy
Fassara Nazarut	IV	Kenobanala	Fort Kumar	Imperial Navy
Zama Fedas	IV	Kenobanala	Fort Kumar	Royal Khanid Navy
Krard Wengaliill	IV	Kenobanala	Fort Kumar	Ammatar Fleet
Nuo Tuotura	IV	Kenobanala	Fort Kumar	Caldari Navy

Faction Hajó BPC Agentek

Az alábbi agentek adják a Faction Fregatt, Cruiser, BS BPC-ket (2 run ME 0 PE 0) megfelelően magas standing esetén. Fontos, hogy ebbe a Standingba NEM számít bele a skillek által adott módosító.

Agent Neve	Szint	Rendszer	„Pontos” hely	Szükséges Tárgyak	Szükséges Standing	Kapható BPC
Mandor Neek	IV	Jakri	Garisas kapunál	30 Sansha Silver Tag	8.5	Amarr Navy Slicer
Jeeta Neek	IV	Jakri	Garisas kapunál	30 Sansha Gold Tag	9.2	Amarr Navy Augoror
Zaestra Kuramor	IV	Jakri	Garisas kapunál	30 Sansha Diamond Tag	9.9	Navy Apocalypse

Datacenter Agentek (Standinget lehet növelni Insigniák leadásával)



Régebben volt pár agent a kezdőhelyek közelében, akiknél kalózok insigniáit lehetett egy küldetés (Keeping Crime in Check) keretében leadni. A Revelations kiegészítőben ezek az agentek „közös vállalkozást alapítottak” Datacenter néven. ☺ A dolog lényege mitsem változott, most is tageket kell gyűjteni és a küldetés keretében leadni standingért cserébe.

Agent Neve	Szint	Rendszer	„Pontos Hely”	Cég
Taspar Zolankor	I	Ferira	State Data Center	Imperial Navy
Shafra Gulias	I	Ferira	State Data Center	Khanid Works
Hazar Arjidsi	I	Ferira	State Data Center	Ammatar Fleet
Sish Iaokih	II	Ferira	State Data Center	Ammatar Fleet
Darabu Harva	II	Ferira	State Data Center	Ammatar Fleet
Derqa Mandame	III	Ferira	State Data Center	Ammatar Fleet
Cimalo Mahnab	III	Ferira	State Data Center	Ammatar Fleet
Bamona Pizteed	III	Ferira	State Data Center	Ammatar Fleet
Rolnia Houmar	IV	Ferira	State Data Center	Ammatar Fleet
Migart Anunat	IV	Ferira	State Data Center	Ammatar Fleet
Tizeli Reynta	IV	Ferira	State Data Center	Ammatar Fleet
Hefaka Chubid	I	Polfaly	State Data Center	Royal Khanid Navy
Demi Lazerus	I	Polfaly	State Data Center	Imperial Navy
Nikmar Jyran	I	Kudi	State Data Center	Imperial Navy
Sevan Fagided	I	Kudi	State Data Center	Royal Khanid Navy
Selate Kalami	I	Kudi	State Data Center	Ministry of War
Jur Zehbani	II	Kudi	State Data Center	Ministry of War
Subin Barama	II	Kudi	State Data Center	Ministry of War
Timafa Esihiz	III	Kudi	State Data Center	Ministry of War
Hatia Madase	III	Kudi	State Data Center	Ministry of War
Odoosh Teroul	III	Kudi	State Data Center	Ministry of War
Matna Meri	IV	Kudi	State Data Center	Ministry of War
Juki Khoun	IV	Kudi	State Data Center	Ministry of War
Urat Mekar	IV	Kudi	State Data Center	Ministry of War

Caldari COSMOS

A Caldari COSMOS, Okkolelen konstellációban található meg. Az alább Agentek érhetőek el:



Agent Neve	Level	Rendszer	„Pontos” Hely	Cég
Taru Kubona	I	Otitoh	Devils Dig Site	Mercantile Club
Arvo Watanen	III	Otitoh	Devils Dig Site	Science and Trade Institute
Eteri Tazaki	III	Otitoh	Devils Dig Site	Lai Dai Protection Service
Varma Fujimo	IV	Otitoh	Devils Dig Site	Lai Dai Corporation
Mintu Oshima	III	Otitoh	The Diamond Ace Den	Echelon Entertainment
Ryoke Aura	III	Otitoh	The Diamond Ace Den	Expert Distribution
Hansu Turu	I	Ishisomo	NOH Recruitment Center	Nugoeihuvi Corporation
Ryuki Sakkaro	I	Ishisomo	NOH Recruitment Center	Prompt Delivery
Tekirye Awazhen	III	Ishisomo	NOH Recruitment Center	Internal Security
Retin Ariato	II	Ishisomo	Rusty Ridge Mine	Wiyrkomi Corporation
Yru Hatamei	III	Ishisomo	Rusty Ridge Mine	Lai Dai Protection Service
Oniya Arkimon	II	Airmia	Grand Crag Watch	Lai Dai Corporation
Kusan Niemenen	I	Airmia	Station Foundation Site	Poksu Mineral Group
Sokei Kirku	II	Airmia	Station Foundation Site	Ytiri
Istei Poyri	II	Airmia	Station Foundation Site	Nugoeihuvi Corporation
Raidon Setala	II	Sakkikainen	Settler's Waystation	Chief Executive Panel
Daitso Ikonen	II	Sakkikainen	Settler's Waystation	Ishukone Corporation
Ikimara Hochi	III	Sakkikainen	Settler's Waystation	State and Region Bank
Midoki Urigamu	III	Sakkikainen	Settler's Waystation	Propel Dynamics
Ratan Saturi	IV	Sakkikainen	Settler's Waystation	Prompt Delivery
Matani Jitainen	I	Sakkikainen	Frontier Stockade	Lai Dai Corporation
Kaiya Tuuri	II	Sakkikainen	Frontier Stockade	Lai Dai Protection Service
Tida Aikato	I	Vahunomi	Cactus Mill Lookout	CBD Corporation
Jali Tanaka	II	Vahunomi	Cactus Mill Lookout	Caldari Navy
Mika Etsuya	II	Vahunomi	Cactus Mill Lookout	Caldari Navy
Anou Dechien	II	Vahunomi	Abandoned Astro Farm	Archangels
Skurk Tekkurs	II	Vahunomi	Abandoned Astro Farm	Archangels
Krakan Rost	III	Vahunomi	Abandoned Astro Farm	Archangels
Aisha Gojivi	III	Friggi	Bandit Hideout	Sukuuvestaa Corporation
Siringwe Opainen	III	Friggi	Bandit Hideout	Guristas
Yka Katori	III	Friggi	Bandit Hideout	Guristas
Yoko Pihrava	I	Friggi	Sentinel Rise	Sukuuvestaa Corporation
Helmi Nakamuta	II	Friggi	Sentinel Rise	Caldari Provisions
Maro Yama	III	Friggi	Clear Water Spring	Caldari Navy
Mirmon Gorgoz	II	Friggi	Clear Water Spring	The Leisure Group
Chichiro Rati	IV	Ihakana	Shady Acres	Caldari Navy
Yochuko Eskaila	IV	Ihakana	Shady Acres	Internal Security
Tatsuo Rankamo	I	Ihakana	Hangman's Hill	Guristas Production
Rie Nissiken	II	Ihakana	Hangman's Hill	Guristas
Fumiku Viljanen	II	Otomainen	Foul Creek Ranch	Science and Trade Institute
Kochi Utranian	III	Otomainen	Foul Creek Ranch	Mercantile Club
Goru Nikainen	III	Otomainen	Foul Creek Ranch	Nugoeihuvi Corporation
Tamoko Raytio	III	Otomainen	Red Rock Outpost	Lai Dai Corporation
Horatu Ahti	IV	Otomainen	Red Rock Outpost	Deep Core Mining
Akira Helkelen	III	Otomainen	Rush Town Ruins	Zainou Biotech
Hitami Magye	III	Otomainen	Rush Town Ruins	Mercantile Club
Zabon Michi	IV	Otomainen	Rush Town Ruins	Mine Drill Corporation
Akemon Tolan	IV	Otomainen	PLEX - Prison Facility	Imperial Navy

Faction Hajó BPC Agentek

Az alábbi agentek, adják a Faction Fregatt, Cruiser, BS BPC-ket (2 run ME 0 PE 0) megfelelően magas standing esetén. Fontos, hogy ebbe a Standingba NEM számít bele a skillek által adott módosító.

Agent Neve	Szint	Rendszer	„Pontos” hely	Szükséges Tárgyak	Szükséges Standing	Kapható BPC
Kaiko Maina	IV	Otitoh	Friggi Kapunál	30 Guristas Silver Tag	8.5	Caldari Navy Hookbil
Emma Tharkin	IV	Otitoh	Friggi Kapunál	30 Guristas Gold Tag	9.2	Caracal Navy Issue
Zoun Makui	IV	Otitoh	Friggi Kapunál	30 Guristas Diamond Tag	9.9	Raven Navy Issue

Datacenter Agentek (Standinget lehet növelni Insigniák leadásával)



Régebben volt pár agent a kezdőhelyek közelében, akiknél kalózok insigniáit lehetett egy küldetés (Keeping Crime in Check) keretében leadni. A Revelations kiegészítőben ezek az agentek „közös vállalkozást alapítottak” Datacenter néven. ☺ A dolog lényege mitsem változott, most is tageket kell gyűjteni és a küldetés keretében leadni standingért cserébe.

Agent Neve	Szint	Rendszer	„Pontos Hely”	Cég
Ollen Alulama	I	Kamokor	State Data Center	Home Guard
Korhonomi Oti	I	Kamokor	State Data Center	School of Applied Knowledge
Pomari Maara	I	Kamokor	State Data Center	School of Applied Knowledge
Peeta Waikon	I	Kamokor	State Data Center	Caldari NAVY
Ichmari Obesa	II	Kamokor	State Data Center	Home Guard
Kui Hisken	II	Kamokor	State Data Center	Home Guard
Tojawara Saziras	III	Kamokor	State Data Center	Home Guard
Oko Alo	III	Kamokor	State Data Center	Home Guard
Isu Jokaga	III	Kamokor	State Data Center	Home Guard
Ruupas Vonni	IV	Kamokor	State Data Center	Home Guard
Ozunoa Poskat	IV	Kamokor	State Data Center	Home Guard
Kanouchi Hisama	IV	Kamokor	State Data Center	Home Guard
Autaris Pia	I	Saikanen	State Data Center	State War Academy
Nakkito Ihadechi	I	Saikanen	State Data Center	State War Academy
Rokuza Taman	I	Saikanen	State Data Center	Caldari Navy
Tillen Matsu	I	Ahtulaima	State Data Center	Science and Trade Institute
Hosiwo Onima	I	Ahtulaima	State Data Center	Science and Trade Institute
Vaktan Sido	I	Ahtulaima	State Data Center	Caldari Navy

Gallente COSMOS

A Gallente COSMOS, Algintal konstellációban található meg. Az alább Agentek érhetőek el:



GALLENTE

Agent Neve	Level	Rendszer	„Pontos” Hely	Cég
Astrod Opeau	III	Alsottobier	Arid Park	University of Caille
Croir Arghe	IV	Alsottobier	Arid Park	University of Caille
Jannegiers Estacan	I	Audaerne	Natura Seminary	University of Caille
Preaux Gallot	II	Audaerne	Natura Seminary	University of Caille
Pattok Nortul	I	Augnais	Nickel & Dime Store	Trust Partners
Iliere Angetyn	II	Augnais	Nickel & Dime Store	Trust Partners
Ystvia Lamulette	II	Barmalie	The Ebony Tower	University of Caille
Pandon Ardillan	II	Barmalie	The Ebony Tower	The Scope
Aakeo Oshaima	II	Colelie	Survey Station	Wiyrkomi Corporation
Schabs Xalot	III	Colelie	Survey Station	Roden Shipyards
Ampsin Achippon	IV	Colelie	3. Gate im PLEX !	Combined Harvest
Sebast Mathon	III	Deltole	Planet VI - Moon 1	University of Caille
Krester Rupptofs	III	Deltole	Municipal Junkyard	Trust Partners
Wrtuk Formur	IV	Deltole	Municipal Junkyard	Trust Partners
Veko Tallaja	II	Fluekele	Central Administration	Wiyrkomi Corporation
Aminn Flosin	III	Fluekele	Central Administration	Roden Shipyards
Nilla Elermare	III	Fluekele	CG Roden Shipyard's Outpost	Roden Shipyards
Onreun Coen	III	Fluekele	Central Administration	Federal Int. Office
Ardoen Dasaner	II	Jolia	Grand Future Info Center	Roden Shipyards
Gara Kort	IV	Jolia	Grande Future Info Center	Wiyrkomi Corporation
Trex Ameisoure	II	Parchanier	Latent Transmitter	Salvation Angels
Drusk Amakkit	III	Parchanier	Latent Transmitter	Thukker Mix
Drone Mind	I	Parchanier	Planet VI - Moon 5	Outer Ring Ex.Mi.O.

Faction Hajó BPC Agentek

Az alábbi agentek, adják a Faction Fregatt, Cruiser, BS BPC-ket (2 run ME 0 PE 0) megfelelően magas standing esetén. Fontos, hogy ebbe a Standingba NEM számít bele a skillek által adott módosító.

Agent Neve	Szint	Rendszer	„Pontos” hely	Szükséges Tárgyak	Szükséges Standing	Kapható BPC
Jordan Usquen	IV	Jolia	Augnais kapunál	30 Serpents Silver Tags	8.5	Gallente Navy Comet
Babalu Wrezka	IV	Jolia	Augnais kapunál	30 Serpents Gold Tags	9.2	Vexor Navy Issue
Timothy Sawyer	IV	Jolia	Augnais kapunál	30 Serpents Diamond Tags	9.9	Megathron Navy Issue

Datacenter Agentek (Standinget lehet növelni Insigniák leadásával)



Régebben volt pár agent a kezdőhelyek közelében, akiknél kalózok insigniáit lehetett egy küldetés (Keeping Crime in Check) keretében leadni. A Revelations kiegészítőben ezek az agentek „közös vállalkozást alapítottak” Datacenter néven. ☺ A dolog lényege mitsem változott, most is tageket kell gyűjteni és a küldetés keretében leadni standingért cserébe.

Agent Neve	Szint	Rendszer	„Pontos Hely”	Cég
Jaak Rozake	I	Muer	State Data Center	Federation Navy
Maray Ygier	I	Muer	State Data Center	FedMart
Blique Hazardt	I	Muer	State Data Center	Federation Navy
Alliot Graferr	II	Muer	State Data Center	Federation Navy
Mobas Jouey	II	Muer	State Data Center	Federation Navy
Alon Ahrassine	III	Muer	State Data Center	Federation Navy
Amatin Chens	III	Muer	State Data Center	Federation Navy
Fims Artalanche	III	Muer	State Data Center	Federation Navy
Hana Isourin	IV	Muer	State Data Center	Federation Navy
Carvaire Botesane	IV	Muer	State Data Center	Federation Navy
Oisedia Gync	IV	Muer	State Data Center	Federation Navy
Wenda Lamort	I	Abenync	State Data Center	Federation Navy
Vausitte Yrier	I	Abenync	State Data Center	FedMart
Beteux Maron	I	Ekuenbiron	State Data Center	Federation Navy
Etien Duloure	I	Ekuenbiron	State Data Center	FedMart



Minmatar COSMOS

A Minmatar COSMOS, Ani konstellációban található meg. Az alább Agentek érhetőek el:



Agent Neve	Level	Rendszer	„Pontos” Hely	Cég
Tzumi Pokkolen	I	Nakugard	Reactor Factory	Poksu Mineral Group
Mitsu Hekken	II	Nakugard	Reactor Factory	Sukuuvestaa Corporation
Kraimir Mork	I	Nakugard	The Glass Edge	The Leisure Group
Penda Rakken	II	Nakugard	The Glass Edge	Republic Parliment
Them Burkur	II	Nakugard	The Glass Edge	Republic Security Services
Dalkar Kersos	III	Nakugard	The Glass Edge	Krusual
Beris Nitrus	I	Lanngisi	Sanctum Psychosis	Food Reliev
Fara Bohk	I	Lanngisi	Sanctum Psychosis	Freedom Extension
Remy Ouche	II	Lanngisi	Sanctum Psychosis	Eifyr & Co.
Godun Sakt	III	Lanngisi	The Asylum	Eifyr & Co.
Suky Karkinen	III	Lanngisi	The Asylum	House of Records
Tauma Rikkiryo	I	Inder	Rich Man's Run	Mercantile Club
Nina Darrchien	II	Inder	Rich Man's Run	The Sanctuary
Mattheu Rochet	II	Inder	Dream Port	Garoun Investment Bank
Sinogor Nitrut	II	Inder	Dream Port	Republic Fleet
Vlas Takson	II	Inder	Dream Port	Urban Management
Akraun Maertigor	II	Barkrik	The Hyperbole Nexus	Six Kin Development
Mwaku Ristiger	III	Barkrik	The Hyperbole Nexus	Republic Parliament
Jippon Frain	IV	Barkrik	The Hyperbole Nexus	Sebiestor
Dagras Kutill	III	Barkrik	The Carnival	Sebiestor
Rozor Mothrus	III	Barkrik	The Carnival	Brutor Tribe
Mazed Karadom	IV	Barkrik	The Carnival	Joint Harvesting
Abotur Kverkinn	II	Hjoramold	Lord Bastion	Vherokior Tribe
Sungur Tyrfin	III	Hjoramold	Lord Bastion	Boundless Creation
Sydri Namian	IV	Hjoramold	Lord Bastion	Carthum Conglomerate
Ekdit Spitek	II	Hjoramold	Machine Head	Urban Management
Nabur Verkort	III	Hjoramold	Machine Head	Brutor Tribe
Robikk Gurmurkur	III	Hjoramold	Machine Head	The Leisure Group
Eutor Jogmundt	II	Traun	Thin Red Line	Minmatar Mining Corp.
Krak Hakkars	III	Traun	Thin Red Line	Republic Fleet
Poreg Murchor	IV	Traun	Thin Red Line	Republic Fleet
Beduim Quereg	III	Traun	Reclamation Wreck	Sarum Family
Damos Ossiam	IV	Traun	Reclamation Wreck	Kor-Azor Family
Bukar Robaerger	III	Traun	Sister Camp	Brutor Tribe
Fynnir Torsont	III	Traun	Sister Camp	Sisters of Eve
Temer Rugaert	II	Tvink	Margin of Error	Sebiestor Tribe
Madri Asshala	IV	Tvink	Margin of Error	Joint Harvesting
Hinrich Tekrawhol	III	Tvink	The Crystal Dust Compound	Tukker Mix
Misnik Sarbaert	III	Tvink	The Crystal Dust Compound	Tukker Mix
Nassor Tromkurt	IV	Tvink	The Crystal Dust Compound	Guardian Angels
Nafrid Sharum	II	Uriok	Assassin's Overhang	Tash-Murkon Family
Aradin Ucham	III	Uriok	Assassin's Overhang	Ministry of Internal Order
Ramakell Tikrest	III	Uriok	Culture Recess	Vherokior Tribe
Sifor Patrenn	III	Uriok	Culture Recess	The Sanctuary
Schebach Korton	III	Uriok	Insurgent Encampment	Sebiestor Tribe
Tarak Horkund	III	Uriok	Insurgent Encampment	Brutor Tribe

Minmatar LowSec Cosmos

Agent Neve	Level	Rendszer	„Pontos” Hely	Cég
Ison Tiadala	IV	Audesder	The Alliance Barracks	Republic Fleet
Tagrina Angi	III	Audesder	The Alliance Barracks	Sebiestor Tribe
Esordik Mitt	IV	Audesder	The Alliance Barracks	Republic Fleet
Wirdar Erazako	IV	Audesder	The Alliance Barracks	Republic Fleet
Aville Ancare	IV	Audesder	The Alliance Barracks	Federation Navy
Daemire Adamia	IV	Audesder	The Alliance Barracks	ORE

Faction Hajó BPC Agentek

Az alábbi agentek, adják a Faction Fregatt, Cruiser, BS BPC-ket (2 run ME 0 PE 0) megfelelően magas standing esetén. Fontos, hogy ebbe a Standingba NEM számít bele a skillek által adott módosító.

Agent Neve:	Szint	Rendszer	„Pontos” hely	Szükséges Tárgyak	Szükséges Standing	Kapható BPC
Mutama Czeik	IV	Barkrik	Hjoramold kapunál	30 Angel Silver Tag	8.5	Republic Fleet Firetail
Thora Desto	IV	Barkrik	Hjoramold kapunál	30 Angel Gold Tag	9.2	Stabber Fleet Issue
Makor Desto	IV	Barkrik	Hjoramold kapunál	30 Angel Diamond Tag	9.9	Tempest Fleet Issue

Datacenter Agentek (Standinget lehet növelni Insigniák leadásával)



Régebben volt pár agent a kezdőhelyek közelében, akiknél kalózkodó insigniáit lehetett egy küldetés (Keeping Crime in Check) keretében leadni. A Revelations kiegészítőben ezek az agentek „közös vállalkozást alapítottak” Datacenter néven. ☺ A dolog lényege mitsem változott, most is tageket kell gyűjteni és a küldetés keretében leadni standingért cserébe.

Agent Neve	Szint	Rendszer	„Pontos Hely”	Cég
Rilbedur Tjar	I	Emolgranlan	State Data Center	Sebiestor Tribe
Hakno Lekan	I	Emolgranlan	State Data Center	Republic Fleet
Altan Uigot	I	Emolgranlan	State Data Center	Republic Security Services
Frera Elgas	II	Emolgranlan	State Data Center	Republic Security Services
Frie Tasmulo	II	Emolgranlan	State Data Center	Republic Security Services
Adari Jammalgen	III	Emolgranlan	State Data Center	Republic Security Services
Sanderi Ualmun	III	Emolgranlan	State Data Center	Republic Security Services
Habad Rokusten	III	Emolgranlan	State Data Center	Republic Security Services
Skia Alfota	IV	Emolgranlan	State Data Center	Republic Security Services
Eget Skovilen	IV	Emolgranlan	State Data Center	Republic Security Services
Osidei Esama	IV	Emolgranlan	State Data Center	Republic Security Services
Albedur Vatzako	I	Arlulf	State Data Center	Sebiestor Tribe
Jachael Menson	I	Arlulf	State Data Center	Republic Fleet
West Ludorim	I	Engosi	State Data Center	Sebiestor Tribe
Apheta Zenakon	I	Engosi	State Data Center	Republic Fleet

Hasznos (?) skillek: Hacking és Archaeology

Az univerzumbéli kalandozásaink során szükségünk lehet bizonyos tárgyak megszerzéséhez a fent említett skillekhez folyamodnunk.

Hacking



A kódtörés „művészete”, titkosított anyagokhoz juthat...nál hozzá, ha nem egy sima skillről lenne szó, ami egy bizonyos módon lezárt kannákhoz/épületekhez enged hozzáférést. Alapvetően, kiscannelhető Siteokon, és a Cosmos területeken/küldetéseken lesz rá szükség.

Használatához a Hajóra egy „Codebreaker” modult kell fittelni a hajó Med-slotjába. A kannához / épülethez közel menve aktiválni kell és siker esetén már meg is tudjuk nyitni, és hozzáférhetünk a tartalmához. A Codebreaker Modul használatához a skill első szintje elég, a Tech 2-es verzióhoz pedig lvi V-re kell kitanulnunk.

Előfeltételei:

- Science lvi 3
- Electronics Upgrades lvi 3
- Electronics lvi 1
- Engineering lvi 1

Modul Neve	Meta Group	Meta Level	Aktiválás Energiaigénye	Kapott bónusz	CPU	PG	Ciklus-ideje	Hatósugara
Codebreaker I	Tech I	—	20 GJ	5%	20 tf	1 MW	10 sec.	5000 m
Codebreaker II	Tech II	5	20 GJ	7%	25 tf	1 MW	10 sec.	6000 m

Archaeology



Az ősi romok és titkok, stb... A Skill lényege és működése hasonló a Hackingéhoz, csak itt „ősinek és elhagyatottnak” gondolt/nevezett/tűnő kannát/épületet kell letapogatni vele, és siker esetén itt is hozzáférhetünk a tartalmához. Az Analyzer Modul használatához a skill első szintje elég, a Tech 2-es verzióhoz pedig lvi V-re kell kitanulnunk.

Előfeltételei:

- Science lvi 3
- Survey lvi 3
- Electronics lvi 1

Modul Neve	Meta Group	Meta Level	Aktiválás Energiaigénye	Kapott bónusz	CPU	PG	Ciklus-ideje	Hatósugara
Analyzer I	Tech I	—	20 GJ	5%	20 tf	1 MW	10 sec.	5000 m
Analyzer II	Tech II	5	20 GJ	7%	25 tf	1 MW	10 sec.	6000 m

Végül, de nem utolsó sorban, az alábbi implantokkal tehetjük hatékonyabbá a fenti tevékenységeket:

Implant Neve	Hatása
Poteque 'Prospector' Archaeology AC-905	Növeli az Analyzer modul sikerességének esélyét
Poteque 'Prospector' Hacking HC-905	Növeli az Codebreaker modul sikerességének esélyét
Poteque 'Prospector' Environmental Analysis EY-1005	Csökkenti a Salvager, Hacking és Archaeology modulok ciklusidejét

Incursions 101



Köszönet: HardinSalvor és Ammzi munkájáért, egy kifejezetten jó és hasznos útmutatóval lettünk gazdagabbak. Az eredeti íromány megtekinthető: <http://incursionguide.wordpress.com/>. Alapvetően az Incursions PvE orientált tevékenység(nek lett kitalálva ☺) de számos PvP elemet is tartalmazhat. A legfőbb különbség a hagyományos és az Incursions PvE között a rendszerekre gyakorolt hatásban keresendő, na meg abban hogy itt egy pillanat alatt el lehet villantani a legerősebb agentező hajót is, ha nem készültünk fel a megfelelő csapattal.

Az Incursion nem más, mint amikor a NPC Sansha erők „elfoglalnak” egy konstellációt. A konstellációban található rendszerek különböző kategóriákra oszlanak fel, ezek: staging, vanguard, assault és a headquarters. A „staging” rendszerek csak „scout” osztályú site-ok helyei, míg a többi rendszer az adott típusú site-ok gyűjtőhelyei (ezek neve lehet különböző, de gyakorlatilag ugyanolyan nehézségűek).

A legelfogadottabb megoldás, hogy az adott Incursion terület megpucolásához a játékosok ezekben a „staging” rendszerekben gyűlnek össze, hogy eggyesített erővel fussanak neki (vagy éppen előle ☺) a Sansha erőknek.

Ha egy adott Incursion területen vagyunk, akkor a képernyő bal oldalán megjelenik az adott konstellációra jellemző információs panel. Ez jelzi a helyi Sansha erők erejét/jelenlétét illetve az adott helyen befolyásolt tényezőket (bounty stb...). Ha a „System Control” sáv teljesen kék lesz, megjelenik az a site amiben a „nagyfőnök” tanyázik az ő személyes kis Mothershipjében. Ennek legyőzésével lehet elérni a rendszerek felszabadítását, a Sansha rémuralom felszámolását az adott területen.



Miért éri meg Incursions-olni?



Erre a kérdésre mindenkinek saját magának kell(ene) megtalálnia a választ, de általánosságban elmondható, hogy itt lehet ISK-t keresni, még hozzá nagyon sokat! Habár, ami közvetlen jön ISK nem túl jelentős, nagyon jól lehet a CONCORD loyaltypontokért kapott dolgokkal keresni. Az LP mennyisége függ az adott site nehézségétől, és a résztvevő pilóták számától. A túl sok pilóta károsan hat az ön és környezete LP-jére.

A kapott ISK és LP, feltételezve, hogy high-sec területen vagy és a pilóták száma optimális:

Vanguard: 10,5 m ISK + 1400 LP (Maximum 10 pilóta a fleet-ben és a site-on)

Assault: 18,2 m ISK + 3500 LP (Maximum 20 pilóta a fleet-ben és a site-on)

Headquarters: 31,5 m ISK + 7000 LP (Maximum 40 pilóta a fleet-ben és a site-on)

Feltételezve, hogy megfelelő a csapat (fleet) összeállítása és mindenki teszi a dolgát, a különböző területek megtisztításának ideje: vanguard: 5-10 perc, assault: 20-30 perc és a headquarters 35-50 perc.

Számos más oka is lehet annak, hogy csatlakozz az Incursion-okat „darálók” csapatához.

- Az egyik legfontosabb az, hogy itt meg tudod (KELL) tanulni a flotta hadviseléshez szükséges alapokat (40 pilótával együtt repülni, és az univerzum legkeményebb ellenfelei ellen harcolni már önmagában is embert próbáló feladat.)
- A győzelemhez szükséged lesz arra (ez pedig kiváló hely/alkalom lesz rá), hogy megtanuld:
 - A helyes / optimális fleet összeállítást
 - A működőképes és effektív stratégiákat
 - A logisztika működését / szükségességét / hatékonyságát
 - A flotta kommunikáció alapjait (Broadcastolás, célpontok hívása, logik segítségének kérése stb...)
 - Kiváló „ismerkedési lehetőség” az univerzum más területein élő (akár mással foglalkozó) pilótákkal, alapvetően sokkal hatásosabb mint szétspammelni a toborzó csatornákat.

Hogyan csatlakozhatok és mit hozzak?



Az első pár napban / Incursion alkamával meg fogod tapasztalni, hogy az eddigi elképzeléseid a PVE-ről itt nem sokat érnek. Emiatt nagyon nehéznek fog tűnni azok számára akik nem jártasak ebben. A Sansha-k elleni harc inkább hasonlít egy kis-közepes méretű PvP flottacsatára mintsem az NPC-k elleni megszokott „darálásra”. Főleg emiatt, a fleet-eket két csoportra szokás osztani: armor és shield tankos fleet, ennek „eldöntése” az FC feladata (a kipucolni kívánt site típusától függ), akinek gondoskodnia kell a megfelelő mennyiségű és típusú logiról is.

Ahogy korábban már esett róla szó, a különböző site-ok más és más összeállítású és felszereltségű flottát kívánnak.

Vanguards: 2-3 Logistics hajó, a többi DPS (HAC – T3 – Command ship – BC), illetve egy hacker a Override Transfer Array site-hoz.

Assaults: 5-6 Logistics hajó, a többi DPS, vegyesen a Short range és a Long range hajók (a long range ez esetben 120 km +), Scorpion vagy más jam-re specializált felszerelésű hajó erősen ajánlott (csökkenti a bekapott sebzést, illetve annak lehetőségét).

Headquarters: 7-10 Logistics hajó, a többi DPS, vegyesen a Short range és a Long range hajók (a long range ez esetben 120 km +), egynél több Scorpion és/vagy más jam-re specializált felszerelésű hajó.

Az arany szabály: sose feledd el, hogy ha shield tankos hajóban vagy (vagy éppen shield-es logiban ülsz) mindig megfelelő típusú flottát keress. Nincs annál bosszantóbb mikor a guardianok beugranak tölteni a drakeket.



Meg fogod látni, hogy a Sansha-k elleni harc egyedül (ha nem is lehetetlen, de) nagyon vért-izzasztó. Sőt, nem csak hogy nehéz, teljesen értelmetlen is, hiszen a rendszer úgy van kitalálva, hogy csapatban harcolva legyen teljesíthető. A magányos „spaceboy”-ok itt csak annyit érhetnek el, hogy **elvesztik a küldetésekért járó ISK-t és LP-t, és/vagy akár a hajójukat is!** Mindennek a kulcsa a megfelelően összeállított flotta az ideális létszámmal. Nem több és nem kevesebb.

Szóval, csak fitteljek fel egy lvl 4-5 küldre és...

Röviden: NEM!

Kicsit hosszabban: Ez a legbiztosabb módja annak hogy új hajót/felszerelést kelljen vened. A lvl 4 és lvl 5 küldetésekben bevált fittek itt gyakorlatilag szinte semmit sem érnek. Sok tucatnyi, különböző BS roncsból kerültek már elő a „klasszikus lvl 4-ező” fittek (maradványai). Szóval: felejtse el amit az agentezésnél tanultál, ez itt határozottan **NEM AZ**.

A legtöbb incursion esetében három dologra lesz szükséged:

- **Hp buffer-re:**
 - Armor esetében: minimum 1 x 1600mm reinforced rolled tungsten plates és reziszt, reziszt, reziszt, reziszt
 - Shield esetén: shield extender(ek), reziszt, reziszt, reziszt, reziszt
- **Reziszt-re:** említettem már hogy fittelj rezisztet adó modulokat?
- **Logik-ra:** ők fognak életben tartani, felejtse el a saját reppert/shield boostert és/vagy a passzív tankot



A buffer nem másra kell, mint hogy legyen ideje a loginak becélozni és elindítania a táv-töltést. Ha meg a logit kijammelik és/vagy kilövik, legyen lehetőség / időd megvárni amíg egy másik kezelésbe vesz. Ne feledd el, hogy pl. az armor töltés a logi modul ciklusának a végén történik, szóval „ki kell bírnod addig”.

Ha a megfelelő support hajó kezelésbe vesz, nagyon nem lesz mindegy hogy az általa töltött egységnyi pajzs/páncél mennyit fog effektív számítani. Könnyen belátható, hogy egy 50%-os reziszt esetén a kapott 100 pajzs „csak” 200 effektív pontot „ér”. Ugyanez a 100 pont pedig 1000 effektívet, jelent, ha 90%-os a reziszted.

A legoptimálisabb eredmény eléréséhez, érdemes már akkor rányomni a “Need armor/shield” gombra amikor még „csak” betargetel a Sansha, hiszen nem valószínű hogy csak ijesztgetni akar. Egyszóval ha megjelenik a sárga/piros lockolást jelző jel az NPC részéről, ideje imádkozni, hogy a logi pilóta értse a dolgát. Természetesen, ha nem tudja hogy téged lőnek (mert nem szólsz neki **időben**) akkor még maga Chuck Norris sem menthet meg a pusztulástól (persze ő kiírtja a Sanshákat, de ez rajtad már nem segít).

Az elveszett Incursion-ok fosztogatói

Az Incursion-ök bárhol megjelenhetnek az ismert univerzumban (értsd: kivéve WH). Relative könnyű őket megtalálni, akár a journal vagy az ingame térkép is a segítségére lehet, de simán csak „bele is szaladhatsz”. Ez utóbbi esetben ha kapun kempelnek, ne az autopilottal aproacholj 15km-t ☺.

A Journal használata

- Nyisd meg a journal-t (oldalsó sáv)
- Keresd meg és válaszd ki az „Incursion” fület az első sorban
- Válaszd ki a „Global Report” fület a második sorban

Meg tudod változtatni a felsorolás sorrendjét a „Sort by” legördülő menü segítségével. A felsorolásban számos információt láthatsz, pl:

- A konstelláció nevét
- A távolságát ugrásban kifejezve stb
- Az aktuális Incursion pillanatnyi állását
- Az adott Incursionban eddig szerzett LP mennyiségét (ha van ☺)

Javasolt az itt is látható információk miatt a Journalt használni a térkép helyett ha az éppen aktív Incursionokról akarunk többet megtudni.



A Hibák a „Mátrixban”



Amint megszálnak egy rendszert a Sanshák,

életbelépnek az egész területet súlytó korlátozások / „büntetések”. Amint az alacsonyabb szintű helyek fel lettek számolva, enyhül a korlátozások mértéke és lehetővé válik a nehezebb / keményebb site-ok kipucolása is.



A rendszereket befolyásoló hatások az alábbiak:

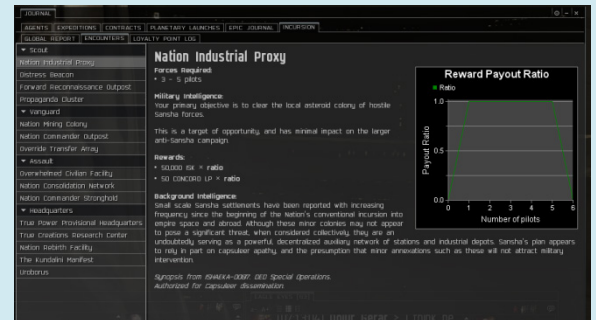
- Csökkentett pajzs és páncél rezisztek
- A fegyverek sebzésének csökkenése (minden turrett, missile, drone és smartbomb)
- Cyno-Jamming (nem lehet „bejönni” capitallal!)
- Minden NPC-ből „jövő” bounty lefeleződik (-50% bounty)



A különböző Site-ok besorolása

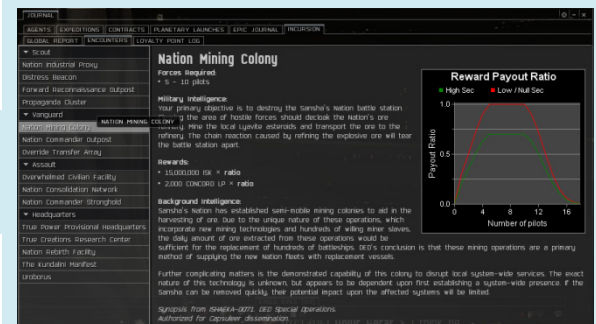
Scout

Siteok Nevei	Szükséges / ajánlott haderő	Jutalom
Nation Industrial Proxy	3 - 5 pilóta	50,000 ISK × ratio 50 CONCORD LP × ratio
Distress Beacon	3 - 5 pilóta	50,000 ISK × ratio 50 CONCORD LP × ratio
Forward Reconnaissance Outpost	3 - 5 pilóta	50,000 ISK × ratio 50 CONCORD LP × ratio
Propaganda Cluster	3 - 5 pilóta	50,000 ISK × ratio 50 CONCORD LP × ratio



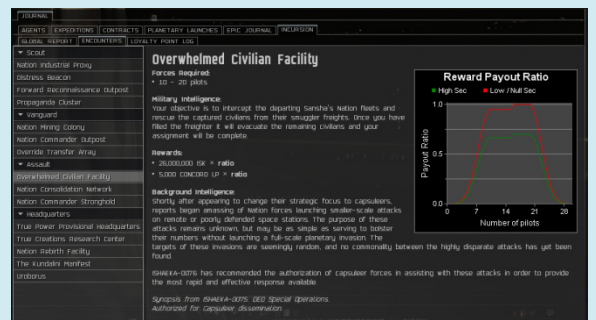
Vanguard

Siteok Nevei	Szükséges / ajánlott haderő	Jutalom
Nation Mining Colony	5 – 10 pilóta	15,000,000 ISK × ratio 2,000 CONCORD LP × ratio
Nation Commander Outpost	5 – 10 pilóta	15,000,000 ISK × ratio 2,000 CONCORD LP × ratio
Override Transfer Array	5 – 10 pilóta	15,000,000 ISK × ratio 2,000 CONCORD LP × ratio



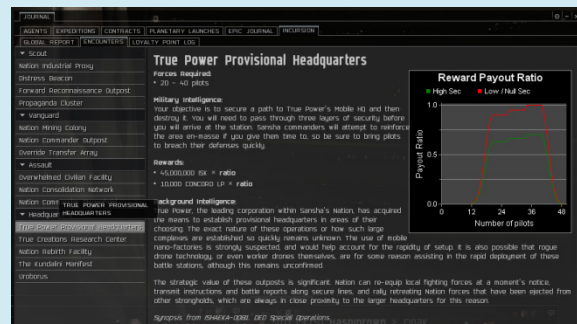
Assault

Siteok Nevei	Szükséges / ajánlott haderő	Jutalom
Overwhelmed Civilian Facility	10 – 20 pilóta	26,000,000 ISK × ratio 5,000 CONCORD LP × ratio
Nation Consolidation Network	10 – 20 pilóta	26,000,000 ISK × ratio 5,000 CONCORD LP × ratio
Nation Commander Stronghold	10 – 20 pilóta	26,000,000 ISK × ratio 5,000 CONCORD LP × ratio



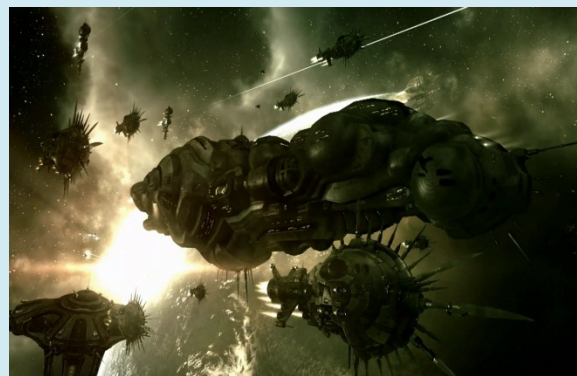
Headquarters

Siteok Nevei	Szükséges / ajánlott haderő	Jutalom
True Power Provisional Headquarters	20 – 40 pilóta	45,000,000 ISK × ratio 10,000 CONCORD LP × ratio
True Creations Research Center	20 – 40 pilóta	45,000,000 ISK × ratio 10,000 CONCORD LP × ratio
Nation Rebirth Facility	20 – 40 pilóta	45,000,000 ISK × ratio 10,000 CONCORD LP × ratio



Flagship

Siteok Nevei	Szükséges / ajánlott haderő	Jutalom
The Kundalini Manifest	30 – 50 pilóta	90,000,000 ISK × ratio 20,000 CONCORD LP × ratio
Uroborus	30 – 50 pilóta	90,000,000 ISK × ratio 20,000 CONCORD LP × ratio



Hasznos tudnivalók, linkek



Az Incursion-ok „bárhon (kivéve ugye a WH rendszereket) és bármikor előfordulhatnak. Ez lehet egy mezei 0.0 rendszer, de akár pár ugrásra is a neked tetsző kereskedelmi HUB-tól.

A Sanshák ebből a szempontból nem válogatnak, ha AFK utazol és/vagy nem figyelsz, nem fogja őket érdekelni kivel van „kéked”. Szóval ha nem szeretnéd hogy tuskék meredjenek ki a mellkasodból vagy éppen szúrkálják a hátsód, ideje lesz tenni valamit!

A két leghasznosabb oldal ebben a témában a jó öreg és az agentezők által méltán kedvelt Eve Survival: <http://eve-survival.org/wikka.php?wakka=IncursionsReports>

Illetve, ennek az irománynak az eredeti oldala ami leírásokat is tartalmaz:
<http://incursionguide.wordpress.com/>

Ha szeretnél hozzáértő profikkal együtt repülni (Incursionolni , hunglish 4tw ☺) akkor az alábbi ingame csatornák és levelezőlisták nyújthatnak neked segítséget:

Csatornák:

- "BTL Pub" – Shield tankos hajók / shieldes logik gyülekező helye
- The Ditanian Fleet – Armor tankos hajók / Armoros logik gyülekező helye
- "incursions" – Hivatalos, a CCP által létrehozott csatorna.

Levelező listák:

- "Phatt incursions" – Információs és taktikai lev.list. elsősorban a shield tankos hajók/logik számára, egy kifejezetten tapasztalt és profi FC vezeti.
- "Incursion Blacklist" – A Feketelista, ide azok kerülnek fel, akik szimplán csak azért mennek hogy „leecheljenek”, vagy valamivel kivívták, hogy ne legyenek szívesen látott fleet tagok (fleet tag megölése stb...). Erősen ajánlott a listán található személyek elkerülése.

Hogyan kaphatok „Fleet-Invite”-ot?



Először is, csatlakozz a "BTL Pub" vagy a "The Ditanian Fleet" csatornához, majd írd be, hogy:

"x (hajótípus)(fitted linkje)(hova akarsz menni (a konstelláció neve/helye))"

Ha azt látod, hogy te vagy akit utoljára behívnak a fleetbe, órák óta nem hív be senki sem, vagy nem is kapsz invite-ot, akkor gondolkozz el azon hogy: „Miért is van/lehet ez?”

Annak, aki a fleetet szervezi (pl az FC) fontos tudnia azt hogy:

- Miben vagy
- Milyen a fitted
- Hova akarsz menni



Könnyen belátható, hogy előfordul olyan helyzet, amikor nincs arra lehetőség, hogy végig kérdezzen az fc 100 embert és kiválassza azt az 50-et aki a csapatához kell. Természetesen ha megfelelően „X-eltél” sem garancia arra, hogy gyorsan csapatot fogsz találni, hiszen lehet hogy az éppen szerveződő csapatban már nincs hely számodra (nem kell több logi vagy DPS vagy jammer). Az sem mellékes, hogy az adott site-hoz , mire van (lenne) szükség, hiszen nem sok hasznodat veszik egy BC fleetben egy capital-lal highsecben.

Az hogy hova és mivel jelentkezel majdnem annyira fontos mint az hogy hogyan teszed azt. Ne legyenek kétségeid, az EVE nem a szeressük egymást klub, ha nem megfelelően álsz a csapathoz, nem fognak befogadni, invitálni.

Utolsó hasznos és jó tanács, a fittjeidet még az előtt véglegesítsd hogy jelentkezni, hiszen nem sok FC akar arra a Basilisk pilótára várni aki medium táv-töltőket fittelt, és „csak elugrom Jitába, ne aggódj csak 9 ugrás” stílussal indít.



KONKURENCIA



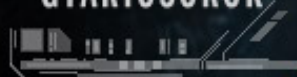
A KITERMELES ALAPJAI



ANYAGSZÁLLÍTÁS



GYÁRTÓSOROK



EVE

INDUSTRIAL
FEKETE KÖNYV

ISK 2.0



0 93624 80852 7

Járolékos vesztelés

Egy nem túl magas és még csak nem is szikár ember ült az irodájában, fittyet hányva a figyelmeztető jelzéseknek, elmélyülten olvasta a „Ipari Segédlet (nem csak) Kezdőknek” című könyvet. Pedig jobban tette volna, ha korábban olvas és most figyel. Egy eddig sosem látott katasztrófa előjelei bontakoztak ki a távoli horizonton. Az egyre sötétedő égbolt és a gigantikus méretű és energiájú villámok nem sok jót ígértek.



Ő volt a felelős az állomáson dolgozó és élő megannyi emberért; a dolguk nem volt egyszerű és veszélytelennek sem lehetett nevezni. A felszíni kitermelés, amivel megbízták őket, igen jelentős haszonnal kecsegtetett. Az összes bányászati, logisztikai és politikai háttér lerendezettnek volt tekinthető, hiszen a Cég már mindent elintézett. A kitermelés során egyszerre kellett intézni a nyersanyaglelőhelyek felderítését, a bányák felépítését és üzemeltetését, a nyersanyagok szállítását és az elkészült anyagok feldolgozását. Csupán egyetlen apró probléma volt: az elkészült anyagokat valahogy el kellett szállítani a bolygóról. Az addig alkalmazott megoldás a régmúlt időköt idézte: be kellett tenni az anyagok at egy konténerbe és egy hordozórakétával feljuttatni az űrbe, ahol már szállítóhajók várták, hogy tehessék a dolgukat.

Legalábbis az elmélet ez volt. Sajnos a bolygó sajátos atmoszférája és az a kettőscsillag, ami naprendszer középpontjában állt, ezt nem tette lehetővé. A rendszeres napszélkitörések és a két nap által létrehozott gravitációs hullámok olyan egyedi sajátosságokkal ruházták fel a légkört, ami minden, nem megfelelő időben és módon megvalósított fel és leszállást megghiúsított. Nevezetesen: a fellépő kozmikus erők széttépték a szállítójárműveket.

Ami ennél is különlegesebb volt: minden 1313. év új végétet és új kezdetet hordozott magában. Minden fordulóköt egy hatalmas gravitációs és elektromágneses hullámokból álló kitörés indult útjára a napok halálos táncának középpontjából. És ez a hullám elsöpört mindent és mindenkit, ami és aki rosszköt volt rossz helyen.



Nem tudhatták (és honnan is tudhatták volna), hogy mikor volt ez a pusztulás utoljára kaszás a kicsiny bolygó történetében. Nem ez volt a dolguk, nem ezért fizették őket. A Cég sohasem vette a fáradságot, hogy pénzt és energiát fektessen az egyes rendszerek teljes és mindene kiterjedő elemzésébe. Nem, ahhoz túlságosan is kapzsi és türelmetlenek voltak. A részvényesek már csak ilyenek.

A kitermelés folyt, a bankszámlákon pedig gyűlt a haszon, és valljuk be, a Céget ez jobban érdekelte, mint pár száz munkás élete egy távoli nevesincs bolygón. Hiszen a nyereség jóval magasabb volt, mint az a kártérítés, amit esetleg egy balesetben fizetniük kellett az áldozatok családjának. Ez is bele volt számítva: ha nem történt baleset, akkor az egyszerűen extraprofitot jelentett.

A vihar erősödött, az előjelek pedig egyre inkább azt sugallták: MENEKÜLNI KELL! De nem volt senki sem, aki ezeket a jeleket észrevette volna.

Ha legalább egyetlen nap-obszervatórium lett volna, ami figyel, ha a parancsnok jobban felkészül, ha a Cég nem ennyire kapzsi, ha az emberek élete számított volna...

De már késő volt, a kitörés elkezdődött és alig nyolc perc kellett, hogy elérhesse a bolygót. Egy gigantikus, halálos és mindent elsöprő gravitációs hullám képződött, hogy a csillagok anyagának és koronájának egy részét magával ragadva elinduljon apokaliptikus útjára.

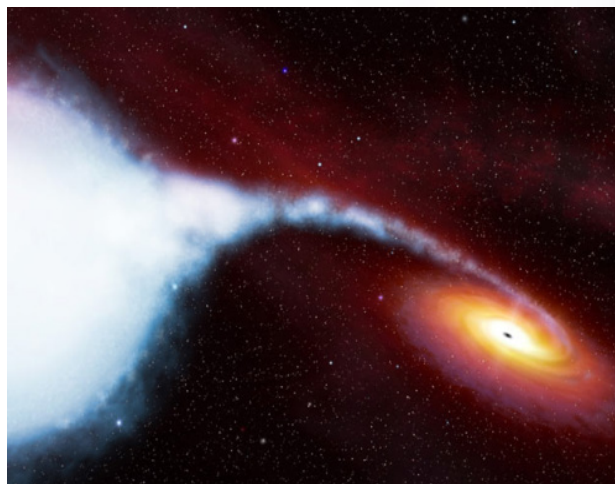
Azonban a mostani eset kissé más volt. Éppen csak annyira, hogy minden megváltozzon. A kitörés instabilitást okozott az egyik nap gravitációs mezejében és éppen annyi energiát szabadított fel, hogy az ikernap hihetetlen mennyiségű tömegének köszönhetően a két csillag összeütközzön.

Az ezt követő események bárki számára az utolsó látványok egyike lehetett volna, hiszen egy szupernóva kitörést követően létrejövő szupernehéz fekete lyuk látványa nem az, amit elmesélhetünk, ha szemtanúi voltunk. A hihetetlen erejű gravitációs tér mindent magába szippantott, ami csak anyaggal és tömeggel bírt a szektorban. Persze nem azonnal érte el ez a hatás a bolygót. Először csak a gravitáció változott meg, egyik pillanatról a másikra, azután a bolygó légkörének felső rétegei váltak a ragadozó prédájává.

Ebből a bolygón csak annyit vettek észre, hogy gigantikus villámok és megmagyarázhatatlan gravitációs anomáliák jelentkeztek. Olyan hirtelen érte őket a változás, hogy mire észrevették mi történik, már rég atomjaikra bomolva, szétszóródva a csillagközi térben, testetlenül sodródtak az eseményhorizont felé.

A munka nem volt veszélytelen, de legalább jól fizetett. Ők azt hitték, hogy meg lehet fizetni azt, ami rájuk várt...

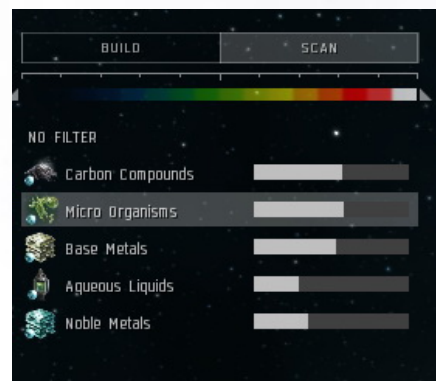
Tévedtek...



A Bolygók erőforrásainak kiaknázása

Ahhoz, hogy sikeres bányászkolóniát hozhassunk létre, mindenképp tisztában kell legyünk az egész folyamat működésével. A következő lépéseket kell tennünk, hogy eljussunk a kezdetektől a végtermékig:







- A bányászható anyagok felderítése
- A nyersanyag(ok) kitermelése
- A bányászott anyagok feldolgozása
- A „végeredmény” elszállítása



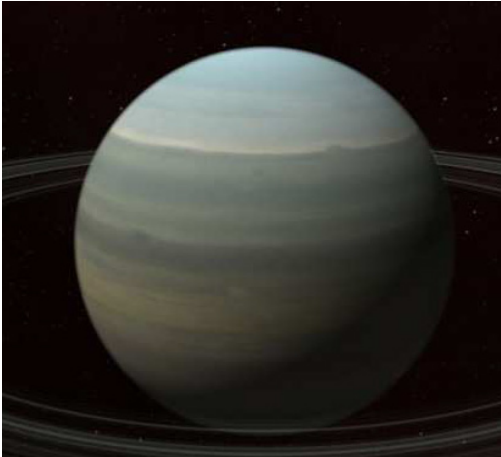





A megfelelő bolygótípus kiválasztása

Mivel minden bolygótípus más-más adottságokkal és erőforrásokkal rendelkezik, fontos, hogy a nekünk megfelelőt válasszuk ki.

Barren

A bolygó tulajdonságai	Kitermelhető nyersanyagok
 <p>A Barren típusú bolygók planetológus szemmel nézve: kietlen, köves, holt sivatagok minimális légkörrel.</p> <p>A legtöbb esetben víz jelenlétére utaló árkok és csatornák szelik át felszínüket, ezek olykor még az űrből is láthatóak. Ezek a bolygók jelentős jégmennyiséggel is rendelkeznek, de ez a jég nem a felszínükön található meg.</p> <p>Leggyakrabban a felszínükön található víz vagy elpárolog és a légkörbe jut, vagy pedig beszivárog a talaj mélyebb rétegeibe, hogy mélyhűtött állapotban várjon, amíg egy felmelegedés hatására újra a felszínre törhet.</p>	 Aqueous Liquids
	 Base Metals
	 Carbon Compounds
	 Micro Organisms
	 Noble Metals

Gas

A bolygó tulajdonságai	Kitermelhető nyersanyagok
 <p>A gázbolygók szilárd felszínnel nem rendelkező égitestek, a légkörük leginkább könnyű elemekből áll (mint pl. hidrogén vagy hélium).</p> <p>Az egyszerű elemek és vegyületek csodás sávokat és alakzatokat rajzolnak ki a bolygó légkörének felső rétegeibe a látható tartományban. A légkörben uralkodó nyomás és áramlatok teszik még inkább varázslatosá a színek kavalkádját.</p> <p>A felső rétegek alatt is hasonló a változatosság, habár az ebbe a bolygócsaládba tartozó égitestek felépítésüket tekintve nagyon hasonlóak, nincs két teljesen azonos mintázattal rendelkező bolygó.</p>	 Aqueous Liquids
	 Base Metals
	 Ionic Solutions
	 Noble Gas
	 Reactive Gas

Ice

A bolygó tulajdonságai



A jégbolygók többsége Barren típusú is volt és folyamatában jegesedett el az évezredek során. A pontos folyamat minden esetben más és más volt, de a végeredmény, látvány szempontjából megegyezik: egy csillogó, gleccserekkel és jégszakadékokkal borított felszín lett.

A feltételezések szerint néhány jégbolygó sokkal melegebb klímával rendelkezett az idők folyamán. Vannak köztük olyanok, amik globális jégkorszak vagy egy félresikerült terraformálási kísérlet folyamán lettek olyanok, amilyenek ma láthatjuk őket.

Kitermelhető
nyersanyagokAqueous
LiquidsHeavy
MetalsMicro
OrganismsPlanktic
Colonies

Noble Gas

Lava

A bolygó tulajdonságai



A lávabolygóknak (közismertebben: magma bolygók) három típusa létezik:

Szolar: Azok a bolygók, amik túl közel keringenek a napjukhoz, emiatt sosem képesek eléggé lehűlni

Gravitációs: Olyan gravitációval rendelkeznek, ami nem teszi lehetővé, hogy a kéreg megszilárduljon

Magmatoid: Valamely nem ismert ok megakadályozza, hogy a felszíni hőmérséklet lecsökkenjen

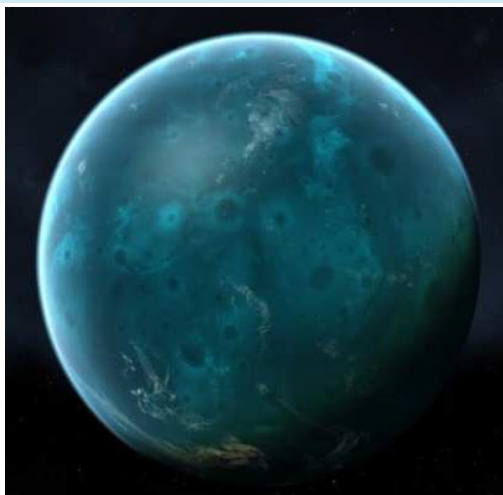
Mindhárom típus közös jellemzője, hogy hatalmas narancsszínű lávatengerek borítják a felszínüket.

Vannak időszakok, amikor létrejönnek olyan területek, amik eléggé lehűlnek ahhoz, hogy a felszínük megszilárduljon rövidebb –hosszabb időre.

Kitermelhető
nyersanyagokBase
MetalsFelsic
MagmaHeavy
MetalsNon-CS
CrystalsSuspended
Plasma

Oceanic

A bolygó tulajdonságai



Az óceán típusú bolygók klasszikusan az élet fenntartására alkalmas planéták csoportjába tartozik. A teljes felszínt víz borítja, ennek köszönheti a „felszín” a simaságát.

A látszat azonban csal, ugyanis mélyen a vízréteg alatt igencsak változatos arcát mutatja a bolygó.

Ennek a felszín alatti változatosságnak köszönhető az óceán típusú bolygók időjárásának változatossága.

Kitermelhető
nyersanyagokAqueous
LiquidsCarbon
CompoundsComplex
OrganismsMicro
OrganismsPlanktic
Colonies

Plasma

A bolygó tulajdonságai



A plazmabolygók számtalan művészt ihlettek meg, hogy létrehozzassák csodálatos alkotásaikat. Meglepő módon a fizika ami emögött a csoda mögött meghúzódik, meglepően hasonlít a lakható bolygókon (Föld ☺) megszokottakhoz.

A leginkább köves felszínt övező légkör, a bolygó gravitációs és elektromagnetikus tulajdonságainak, valamint a rendszer napjának köszönhető sugárzás, fantasztikus és látványos plazmaviharoknak a születéséhez vezet.

Sok esetben ezek a viharok elérik a felszínt és mérhetetlen energiájukkal még a köveket is képesek feketére festeni

Kitermelhető nyersanyagok



Base Metals



Heavy Metals



Noble Metals



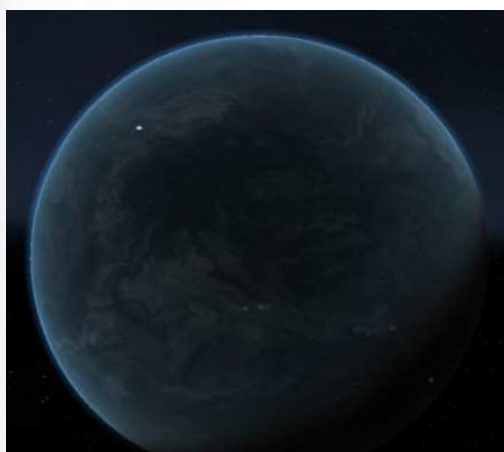
Non-CS Crystals



Suspended Plasma

Storm

A bolygó tulajdonságai



Hasonlítanak a földi élet eltartására alkalmas bolygókhoz leszámítva azt, hogy a légkörük meglehetősen sűrű, nagynyomású és elektromos töltésekkel telített. Ez biztosítja a bolygó légkörének felső rétegeiben zajló szuperviharok számára az energiát.

Összehasonlítva a gázbolygókkal a legfőbb különbség az, hogy a légkörük vékonyabb és a felszínük leginkább egy hatalmas sziklatengerhez hasonlít.

Nevüket a légkörükben zajló elektromos viharok, úrból is látható fényjátékainak köszönhetik.



Aqueous Liquids



Base Metals



Ionic Solutions



Noble Gas



Suspended Plasma

Temperate

A bolygó tulajdonságai



Az élet meghonosodására leginkább alkalmas világokat föld-típusú bolygóknak szokás nevezni. Ez a kellemes légköri és időjárási viszonyoknak köszönhető, ami alapfeltétele az élet fenntartásának.

A fenti tulajdonságoknál fogva a legtöbb lakott bolygó ilyen típusú planétákon található meg. Ez a bolygótípus a legkedveltebb a kolonizáció szempontjából, hiszen itt a legkönnyebb kialakítani egy kolóniát és meghonosítani az emberi életet.

Valójában nem túl ritka, hogy ezeknek a bolygóknak a feltáráskor rég elfeledett kolóniák és civilizációk maradványaira lelnek a felfedezők.

Kitermelhető nyersanyagok



Aqueous Liquids



Autotrophs



Carbon Compounds



Complex Organisms












Micro Organisms

Összefoglalva a található nyersanyagok szempontjából:



A található nyersanyag neve:		A bolygó típusa							
		Barren	Gas	Ice	Lava	Oceanic	Plasma	Storm	Temperate
	Aqueous Liquids	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓
	Autotrophs	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✓
	Base Metals	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗
	Carbon Compounds	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✓
	Complex Organisms	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✓
	Felsic Magma	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗
	Heavy Metals	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✗
	Ionic Solutions	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✗
	Micro Organisms	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✗	✓
	Noble Gas	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✗
	Noble Metals	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✗
	Non-CS Crystals	✗	✗	✗	✓	✗	✓	✗	✗
	Planktic Colonies	✗	✗	✓	✗	✓	✗	✗	✗
	Reactive Gas	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗
	Suspended Plasma	✗	✗	✗	✓	✗	✓	✓	✗
		Barren	Gas	Ice	Lava	Oceanic	Plasma	Storm	Temperate

A bolygótípusok eloszlása










Nagyon fontos, hogy hol keresgélünk (0.0, Lowsec, Highsec, vagy WH űrben), hiszen ez is nagyban befolyásolja azt, hogy mit fogunk találni. Érdemes kicsit böngészni a <http://evemaps.dotlan.net/> -en.

	Temperate		Storm		Oceanic
	Ice		Plasma		Lava
	Gas		Shattered		Barren










Empire Régiók

Régió Neve:									
Aridia	71	117	242	12	64	86	77	7	-
Black Rise	46	63	145	17	39	44	46	7	-
The Bleak Lands	40	41	97	6	24	38	48	3	-
The Citadel	105	112	263	18	69	77	88	10	-
Derelik	123	160	359	27	96	101	130	20	-
Devoid	73	76	148	6	46	58	49	7	-
Domain	223	272	596	27	136	191	192	30	-
Essence	86	103	198	12	49	64	59	7	1
Everyshore	52	86	168	10	47	45	62	6	-
The Forge	116	143	269	13	70	92	87	12	-
Genesis	107	123	322	11	95	100	109	14	-
Heimatar	96	139	260	10	49	71	78	7	-
Kador	104	111	247	13	69	81	95	19	-
Khanid	76	135	249	15	71	88	86	13	-
Kor-Azor	69	96	167	8	53	65	59	8	-
Lonetrek	112	163	275	10	73	86	111	11	-
Metropolis	185	217	468	29	128	158	145	15	-
Molden Heath	36	43	134	7	36	46	34	3	-
Placid	76	74	208	7	43	68	88	4	-
Sinq Laison	135	159	290	17	76	96	90	12	-
Solitude	49	61	110	6	19	54	45	6	-
Tash-Murkon	120	157	311	19	81	106	99	8	-
Verge Vendor	39	59	122	4	34	49	44	2	-

Outlaw Régiók

Régió Neve									
Branch	106	120	290	12	90	114	87	10	-
Cache	35	59	153	7	36	46	48	4	-
Catch	102	154	330	16	84	102	111	18	-
Cloud Ring	36	56	118	4	35	47	34	3	-
Cobalt Edge	51	104	193	13	54	74	68	9	-
Curse	46	65	142	12	39	62	41	9	-
Deklein	79	93	209	12	71	73	73	6	-
Delve	89	135	281	19	84	110	94	6	1
Detorid	71	133	308	12	80	92	91	10	-
Esoteria	90	113	254	23	65	75	84	16	-
Etherium Reach	82	149	305	13	83	98	105	14	-
Fade	27	36	78	5	17	26	31	6	-
Feythabolis	79	132	296	13	65	77	81	5	-
Fountain	106	173	365	18	90	113	112	8	-
Geminate	73	134	228	18	71	80	89	14	-
Great Wildlands	98	127	279	15	87	92	97	8	1
Immensea	70	117	224	18	62	78	90	12	1
Impass	42	74	143	9	33	41	47	7	-
Insmother	95	162	324	20	110	103	118	15	-
The Kalevala Expanse	66	107	208	13	48	59	72	7	-
Malpais	101	140	303	13	88	111	111	7	-
Oasa	59	117	268	12	87	90	81	8	-
Omist	43	70	126	6	41	48	44	5	-
Outer Passage	72	122	247	9	85	105	114	14	-
Outer Ring	40	83	188	10	54	55	62	11	1
Paragon Soul	41	44	119	4	38	32	37	5	-
Period Basis	29	52	130	8	22	47	41	2	-
Perrigen Falls	102	154	306	13	93	101	105	15	-
Providence	91	116	261	17	68	111	85	6	-
Pure Blind	56	134	265	13	64	76	83	7	-
Querious	83	148	295	9	90	93	101	10	-
Scalding Pass	59	148	245	6	81	74	96	7	-
The Spire	80	106	227	13	64	77	68	7	-
Stain	102	155	387	23	114	122	140	19	1
Syndicate	82	142	326	13	85	115	119	16	1
Tenal	52	88	185	13	54	70	68	12	-
Tenerifis	58	133	243	9	67	92	82	6	-
Tribute	48	79	149	8	55	68	56	8	-
Vale of the Silent	105	174	346	20	96	111	135	15	-
Venal	82	132	285	13	83	93	108	11	-
Wicked Creek	80	109	239	7	71	90	86	8	-

Ismeretlen, féregjárat Régiók

Régió Típusa	Class									
Unknown R01	1	97	191	428	22	98	141	128	11	-
Unknown R02	1	130	223	485	24	102	184	149	21	-
Unknown R03	1	51	83	166	7	36	61	77	1	-
Unknown R04	2	69	143	310	14	88	114	108	10	-
Unknown R05	2	78	129	306	16	90	107	118	13	-
Unknown R06	2	120	200	422	18	134	149	168	20	-
Unknown R07	2	40	70	155	8	37	52	55	10	-
Unknown R08	2	106	185	403	11	107	128	140	15	-
Unknown R09	3	34	77	183	11	44	43	49	9	-
Unknown R10	3	41	65	154	11	48	46	63	5	-
Unknown R11	3	76	125	243	12	69	101	93	11	-
Unknown R12	3	84	149	325	24	77	104	104	13	1
Unknown R13	3	39	59	135	6	32	56	43	8	-
Unknown R14	3	87	139	284	13	77	99	99	5	-
Unknown R15	3	45	98	172	11	47	61	54	3	-
Unknown R16	4	53	84	175	12	50	67	57	10	-
Unknown R17	4	14	37	82	3	20	26	27	2	-
Unknown R18	4	34	70	153	6	33	46	44	6	-
Unknown R19	4	84	110	299	17	89	109	90	10	-
Unknown R20	4	40	61	164	10	40	49	54	4	-
Unknown R21	4	107	166	325	28	83	112	118	14	-
Unknown R22	4	67	109	253	16	59	105	82	15	-
Unknown R23	4	26	37	81	6	25	25	32	5	-
Unknown R24	5	94	136	261	15	88	87	87	13	-
Unknown R25	5	86	144	299	17	82	113	112	7	-
Unknown R26	5	55	101	215	10	52	75	68	10	-
Unknown R27	5	46	90	205	14	52	83	80	11	1
Unknown R28	5	75	133	281	18	75	101	98	15	-
Unknown R29	5	84	123	243	11	76	107	102	11	-
Unknown R30	6	92	165	338	15	92	123	98	11	-

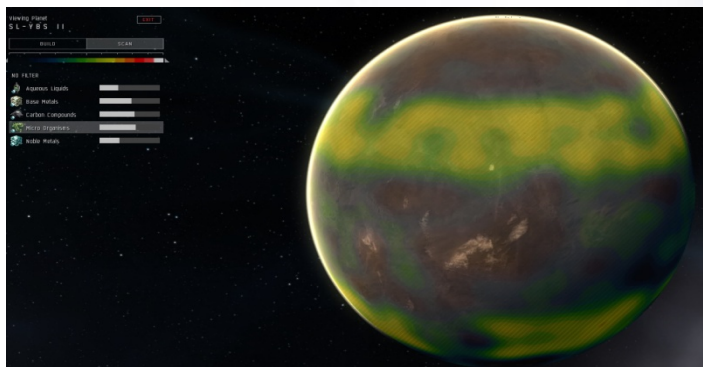
A kitermelés menete, Avagy: Mire lesz szükségünk?



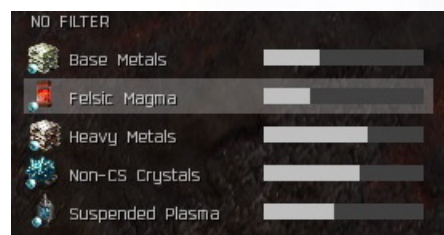
Ha kiválasztottuk mit is szeretnénk csinálni és a megfelelő bolygótípust is meglettük, esetleg a pontos hely is megvan, álljunk meg egy szóra, hiszen: nem árt tisztában lenni a szükségés / építhető / használható lehetőségeinkkel:

Első lépés: Bolygóscan

Scanneljük le a kiszemelt bolygót a lehetséges nyersanyag lelőhelyek után kutatva, ehhez nem kell mást tennünk, mint a bolygóra jobb gombbal kattintva, vagy az űrben kattintva, kiválasztva a bolygót, válasszuk ki az „View in planetary mode” opciót.



Ha ezzel megvagyunk, válasszuk ki a „Scan” fület, itt láthatóvá válik, hogy az adott bolygón mely nyersanyagok érhetőek el, és hogy ezek a lelőhelyek mennyire gazdagok kitermelhető anyagokban (minél hosszabb a nyersanyag neve mellett a csík, annál jobb).



Válasszuk ki a nekünk tetsző anyagot és máris láthatjuk, hogy az adott bolygón hol és mennyire koncentráltan található meg.

A fenti „szivárvány skálán” a jobb és baloldali csúszka állításával megadhatjuk, hogy egy bizonyos mennyiség alatti vagy feletti



nyersanyag-értékkel rendelkező lelőhelyek ne látszódnak a képen. A skála minden esetben ugyanazokat a színeket tartalmazza majd, de ha beállítunk egy minimumot, azt a mennyiséget veszi alapértelmezettnek, annak lesz a legsötétebb a színe.

Ugyanez érvényes a maximum beállításra is, hiszen ekkor az egyébként közepes értékű területek jelennek meg élénkebb színnel. Hasznos lehet a maximum értéket addig csökkenteni, amíg a skála felső színei is látszanak, hiszen így a sok közepes lelőhely közül megtalálhatjuk a legjobbakat.

A legjobb módszer az, hogy az adott bolygón csak a legmagasabb koncentrációjú



lelőhelyeket vesszük célba (és reménykedünk, hogy nincs ott a konkurencia). Ehhez érdemes egy magas értékű, de relative kicsi átfogású scannelését csinálni.

Érdemes több kiszemelt anyagra is megcsinálni a scannelését, hiszen nem mindegy, hogy mennyit kell „kábelezni” a végén. Mert lehet, hogy az egyik lelőhely közel van, de a másik nagyon messze lesz, ilyenkor érdemes inkább az „arany középút” választani és a kettő közötti területre lerakni a csomópontnak szánt épületet.

Ne feledjük, hogy ha még a bolygón fel akarjuk dolgozni a kitermelt anyagokat, nem kell feltétlenül minden egyes lépést összekötni a csomóponttal, lehet sorba kötni is a dolgokat

Mint pl.: **Extractor—>Processor—>Launchpad.**

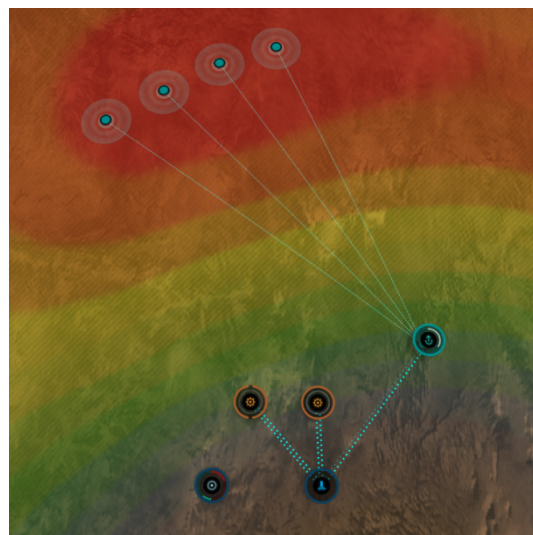
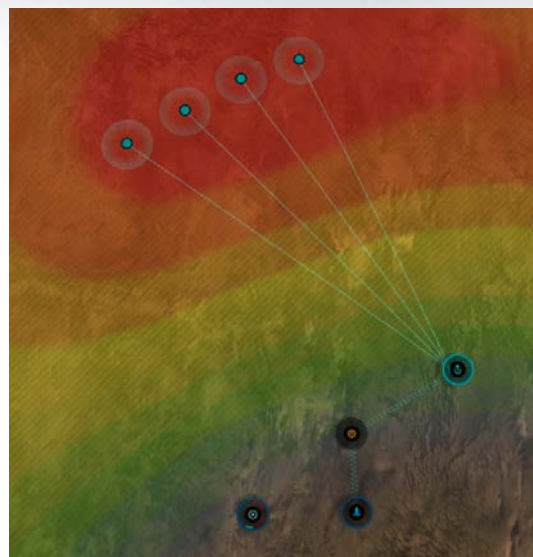
Eennek a módszernek a hátránya, az hogy NAGYON pontosan össze kell hangolni a „részegységek” működését, hiszen a pluszban termelt anyagok elvesznek. Csak annyit érdemes/szabad (és egyben KELL is) termelni amennyi az adott feldolgozó működéséhez kell.

Az előnye, hogy ha pontosan be van állítva, ez a legerőforráskímélőbb megoldás.

A másik megoldás az, ha központosítjuk a feldolgozás folyamatát és ennek megfelelően minden alapanyagnak amit termelünk (ez természetesen igaz az összetett anyagok tekintetében is) saját csomópontot hozunk létre.

Az másik módszer, amikor az anyag végig áramlik egy „útvonalon”. Az egyik végén bemegy a kitermelt nyersanyag, a másik végén pedig kijön a késztermék (vagy a számunkra végleges anyag). Ebben az esetben a magát a Launchpadot használjuk „központnak” pl.: **Extractor(ok)—> Launchpad—> Basic Processor—>Launchpad—> Advanced Processor—> Launchpad**

Minden egyes lépésnél érdemes a launchpadot megadni kimenetnek, hiszen ha a célállomás nem tudja a többlet anyagot fogadni, akkor is lesz egy helyünk ahol elraktározódik a „felesleges” anyag.



A Szükséges Skillek



Speciális skillek nélkül is neki lehet vágni a kitermelésnek, de ez esetben a lehetőségeink erősen korlátozottak lesznek. Nem fogunk tudni igazán hatékony felszereléseket használni.

- **Interplanetary Consolidation:** Minden skill minden szintjével, lehetőség lesz +1 CC építésére különböző bolygókon. (Egy bolygón csak egy Command Centered lehet). Trial accounton nem tanulható!
- **Command Center Upgrades:** Ez a skill teszi lehetővé számodra, hogy minél fejlettebb CC-ket használhass, ez végeredményében több kitermelő/feldolgozó egységet is jelent(het) az adott bolygón. Trial accounton nem tanulható!
- **Planetology:** A bolygón található nyersanyagok scannelésének pontosságát növeli. A Scanner érzékenysége is hatással van, a szint növelésével, egyre több szín jelenik meg a skálán, így növelve a scannelés pontosságát.

- **Advanced Planetology:** A bolygón található magasabb koncentrációjú nyersanyag-lelőhelyek kiscannelésének pontosságát növeli.
- **Remote Sensing:** Ahhoz szükséges, hogy távolról is meg tudj nézni az adott bolygón található nyersanyaglelőhelyeket. Minden szintjével nő az a távolság, ahonnan még meg tudod ezt tenni:
 - o **Level 1:** 1 fényév (ly)
 - o **Level 2:** 3 fényév (ly)
 - o **Level 3:** 5 fényév (ly)
 - o **Level 4:** 7 fényév (ly)
 - o **Level 5:** 9 fényév (ly)

Második Lépés: A Command Center



A legfontosabb a Command Center, hiszen enélkül semmi mást nem hozhatunk létre az adott bolygón. Minden bolygótípusnak

(kivéve a Shattered) megvan a szükséges Command Centere. Ez azt jelenti, hogy az adott bolygótípuson csak is kizárólag a nevével megegyező CC építhető (maradjunk a rövidítésnél, Command Center: CC), pl.: Barren típusú bolygón: Barren Command Center.

Hacsak nem tárolunk benne valamit, nem lesz szükség a

CC bekötésére a kitermelő-hálózatba. Ha megépült a központ és kiscanneltük a helyet, ahol dolgozni szeretnénk, érdemes előbb megtervezni a kolóniánkat, hiszen minden lépésünknek komoly anyagi vonzata lesz. Ha kiraktuk az adott épületet és a „Submit” gombbal véglegesítettük, nem fogjuk tudni áthelyezni! Apropó, „Submit”, minden egyes lépésünk (építés, routolás stb...) csak akkor lép érvénybe, ha ezt a gombot megnyomtuk, az addigi munkánk nem érvényesül, amíg ezt nem tesszük meg!











Minden CC-nek hat különböző szintje van. Ezek CPU, PG kapacitásban valamint szükséges skillben különböznek egymástól. Köszönhetően az Incursion 1.1.0 Patchnek, most már lehetőségünk van upgradelni a CC-inket.



CC Elő Neve	CPU	PG	Szükséges Skill	Az Upgrade Ára	
				Basic-ról	Az előző szintről
Basic	1 675 tf	6 000 MW	—	—	—
Limited	7 057 tf	9 000 MW	Command Center Upgrades I	580 000 ISK	580 000 ISK
Standard	12 136 tf	12 000 MW	Command Center Upgrades II	1 510 000 ISK	930 000 ISK
Improved	17 215 tf	15 000 MW	Command Center Upgrades III	2 710 000 ISK	1 200 000 ISK
Advanced	21 315 tf	17 000 MW	Command Center Upgrades IV	4 210 000 ISK	1 500 000 ISK
Elite	25 415 tf	19 000 MW	Command Center Upgrades V	6 310 000 ISK	2 100 000 ISK

Az építmények

Miután sikeresen elhelyezted a CC-t, az alábbi építményeket hozhatod létre a bolygón:

Az építmény neve		Az építmény feladata
	Extractor Control Unit	A kitermelés irányításáért felelős építmény, ezek segítségével tudod a nyersanyagokat kinyerni. ECU-nként, kizárólag egyfajta nyersanyag termelhető.
	Extractor(ok)	Nem kifejezetten önálló építmény, az extractor control unit-ban kapcsolhatóak be. Minden egyes bánya fogyaszt CPU-t és PG-t is, nem csak az ECU.
	Processors	A kitermelt nyersanyagok átalakításáért és feldolgozásáért felelős gyárak, üzemek; a másodlagos feldolgozást is ezekben tudod elvégezni.
	Basic Industry Facility	Az alap nyersanyagokból (Raw Materials) tudunk velük feldolgozott nyersanyagokat létrehozni (Processed Materials) ennek a ciklusideje 30 perc.
	Advanced Industry Facility	A feldolgozott nyersanyagokból (Processed Materials) tudunk finomított alapanyagokat (Refined Commodities) gyártani. Ugyanebben az üzemben tudjuk az elkészült Finomított Alapanyagokat (Refined Commodities) feldolgozni és így Speciális Alapanyagokat (Specialized Commodities) létrehozni. Ezeknek a folyamatoknak a ciklusideje 1 óra.
	High Tech Production Plant	Ezek a feldolgozó egységek kizárólag a Barren és a Temperate típusú bolygókon építhetőek. Ciklusidejük 1 óra és segítségükkel Speciális Alapanyagokból (Specialized Commodities) tudunk Fejlett Alapanyagokat (Advanced Commodities) létrehozni.
	Storage Facilities	A kitermelt anyagokat és/vagy elkészült termékeket, itt tudjuk tárolni a további feldolgozásig, vagy az elszállításukig
	Launchpad	A Launchpad biztosítja az összeköttetést a bolygón található kolóniád és az űrben keringő „Customs Office” között (gyakorlatilag: Vámraktár). Ha nem áll rendelkezésre a vámraktár, lehetőség van a hagyományos módon rakétával az űrbe juttatni a kitermelt anyagokat, de ennek a módszernek a hátulütője, hogy a bolygó körül véletlenszerűen bárhova kerülhet a fellőtt konténer. A Launchpad hiányában nem tudod a kitermelt dolgokat sem importálni, sem exportálni.
	Planetary Links	Elsőre nem túl fontosnak tűnő, de elengedhetetlen része az egész folyamatnak, hiszen ezeken az összeköttetéseken keresztül fognak a különböző anyagok áramolni. A hosszának függvényében különböző mennyiségű CPU és PG-re lesz hozzájuk szükség. Fejlesztésükkel az átvitel mennyisége és sebessége javítható, cserébe viszont jelentősen megnő az általuk igényelt CPU és PG.
	Customs Office	Vámhivatal, űrAPEH, ISK-sink: Az adott bolygó infrastruktúrájához tartozó, az űrben orbitális pályán keringő „mini állomás”. Raktárkapacitása: 35 000 m ³ Empire-ben a CONCORD, Low-Secben és 0.0-ban az Interbus a tulaj (amíg lelkes vér-PI-stikék le nem lövik és sajátot nem raknak ki ☺)

Az alábbi táblázatban látható, hogy mi az egyes építmények erőforrásigénye:

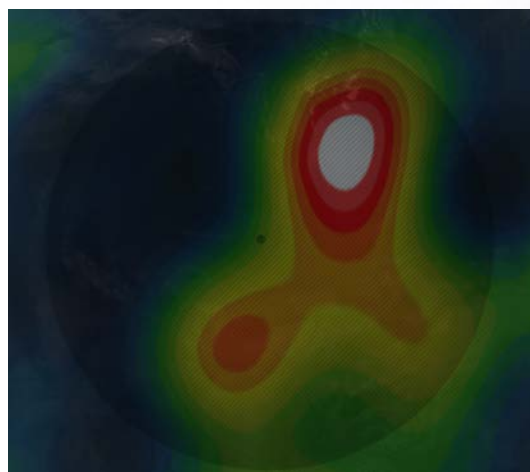
Egység neve	PG	CPU	Ciklusidő	Tároló-kapacitás	Ára
Extractor Control Unit	2600 MW	400 tf	1 óra – 14 nap	—	45 000 isk
Extractor	550 MW	110 tf	1 óra – 14 nap	—	—
Storage Facility	700 MW	500 tf	—	12 000 m ³	250 000 isk
Basic Industry Facility	800 MW	200 tf	1 800 sec	120 m ³	75 000 isk
Advanced Industry Facility	700 MW	500 tf	3 600 sec	Változó	250 000 isk
High Tech Production Plant	400 MW	1 100 tf	3 600 sec	Változó	425 000 isk
Launchpad	700 MW	3 600 tf	—	10 000 m ³	900 000 isk
Link	0.26 MW/km	0.36 tf/km	—	—	Változó

Harmadik lépés: A Kitermelő Egységek (Extractor Control Unit- ECU)

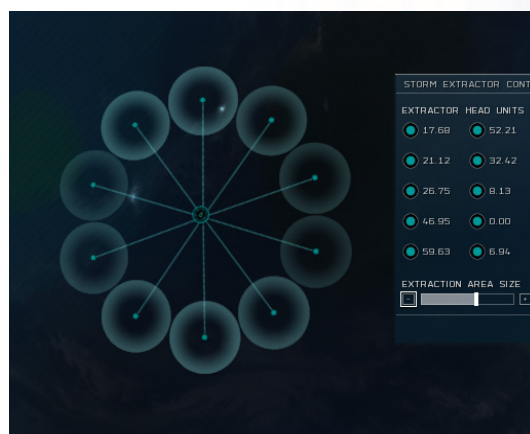


A bolygó nyersanyagainak a kitermeléséhez szükségünk lesz egy vagy több bánya központra és bányákra, valamint azokra az összekötésekre, amiken keresztül majd az anyagok áramolhatnak. A sikeres bányászkolónia kiépítésének alapfeltétele, hogy jól válasszunk a kitermeléshez alaptábort.

A ECU kihelyezésekor láthatjuk (a szürke kör), hogy mekkora területen belül helyezhetjük majd el a bányáinkat. Kitermelni, kizárólag ezen a területen belül tudunk majd.



Miután felépítettük az ECU-t a megnyitása után kiválaszthatjuk, hogy mit akarunk kitermelni (ekkor a bolygó Scanner automatikusan átvált erre az anyagra). Valamint lehetőségünk nyílik „Extractor Head Unit”-okat (magukat a konkrét bányákat) bekapcsolni (1-10 db-ot).



Itt fontos megjegyezni, hogy ha nem akarod a Command Centert tárolásra használni, akkor **NEM SZÜKSÉGES ÖSSZEKÖTNI SEMMIVEL!** Én személy szerint, inkább javasolom / favorizálom a Launchpad-ot mint „műveleti központot”, hiszen elég kellemes tárolókapacitásuk van, és úgyis ezt fogod használni az anyagok tárolására (fontos a puffer miatt) és elszállítására is.

Miután kihelyeztük a kívánt helyre a kitermelő egységet, nincs más dolgunk, mint a kitermelni kívánt anyagra kattintani, és kihelyezni a fúrófejeket. Ekkor megjelenik a várható hozam, oszlopdiagramm formában. Látható lesz, hogy melyik ciklusban mennyit fog termelni az adott ECU.



Az „Extraction area size” csúszka használatával a kitermelési terület nagyságát állíthatjuk be. Ez fogja meghatározni a ciklusidőt és a kitermelt anyag mennyiségét is. Minál nagyobb területről termelünk ki, annál hosszabb teljes kitermelési és ciklusidőket kapunk, cserében viszont kevesebb lesz az egy órára jutó kitermelt anyagmennyiség. A kitermelés ideje / a kitermelt terület nagysága egyenesen arányosak. A kitermelés idejét (a kitermelt terület nagyságát) 1 órától akár 14 napig is beállíthatjuk, ezen belül látható lesz, hogy az adott időintervallum alatt, mennyi lesz a ciklusok ideje, az egy ciklus alatt kitermelt anyag mennyisége és az összes kitermelt anyag.. Az teljes időt az adott intervallumhoz tartozó ciklusidővel tudjuk csökkenteni/ növelni. Tehát 1 nap alatt 15 perc „pontossággal” tudjuk beállítani, 1 nap 1 óra után pedig már 30 perc ez az idő. Az alábbi táblázatban láthatjuk, hogy a teljes kitermelési időkhöz mekkora ciklusidők társulnak:

Teljes kitermelési idő	Ciklusidő
15 perc – 1 nap 45 perc	15 perc
1 nap 1 óra – 2 nap 1 óra 30 perc	30 perc
2 nap 2 óra – 4 nap 3 óra	1 óra
4 nap 4 óra – 8 nap 6 óra	2 óra
8 nap 8 óra – 14 nap	4 óra

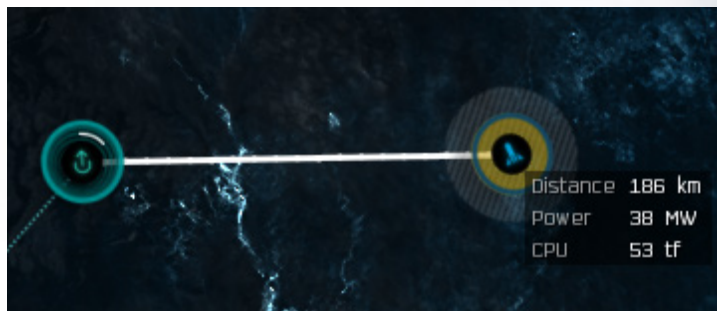
Arra nagyon figyeljünk, hogy ha túl közel rakjuk egymáshoz a kitermelési pontokat, és átfedésbe kerülnek, akkor romlik a hatékonyság is! Ilyenkor, vagy próbáljunk meg kisebb területekkel dolgozni, vagy ha a ciklusidők/kitermelési idő miatt szükséges, helyezzük át az egyes bányákat, hogy ne zavarják egymás kitermelését.



Ha kiválasztottuk a nekünk megfelelő kitermelési formát, ne felejtjük el jóváhagyni, a „Submit” gombbal. De még nem végeztünk, hiszen van egy működő bányaközpontunk, de ha megtelik a saját raktére, leáll és a túlcsordult anyag is elveszik, szóval nem történik semmi haszonnal kecsegtető esemény, megakad az egész folyamat. Nagyon fontos tudni, hogy bánya-bánya, gyár-gyár és raktár-raktár között nem lehet automatikus küldést használni (Route), csak kizárólag kézzel lehet továbbítani az anyagot (Expedited Transfer)! Ezt az apró kellemetlenséget úgy is kiküszöbölhetjük, hogy gyár és / vagy bánya esetén, a Launchpadot vagy a raktárat adjuk meg ki- és bemeneti forrásnak.

Negyedik Lépés: Schematics, Link és Route

Szükségünk lesz tehát egy összekötésre (Link), amivel: a központba, a raktárba, a kilövőhelyre vagy a legközelebbi gyárba eljuttatjuk a nyersanyagokat. Az összekötést (Link) és a routolást, minden esetben ugyanúgy kell elvégezni:



- Kattintsunk a kiindulási pontra (ez esetben magára a bányára), majd válasszuk ki a „Links” ikont. Ezután, itt alul a „Create Link” opció kiválasztásával, vigyük a kapott fehér vonal végét a kívánt célállomásra.
- Választhatjuk a bal oldali építés menüben található „Create Link” opciót is a „Planetary Links” menüben. Ez esetben, miután ezt kiválasztottuk, jelöljük ki a kiindulási és a cél állomást is.

Mindkét esetben jelezni fogja a távolságot, a szükséges CPU és PG igényét az adott kapcsolatnak.

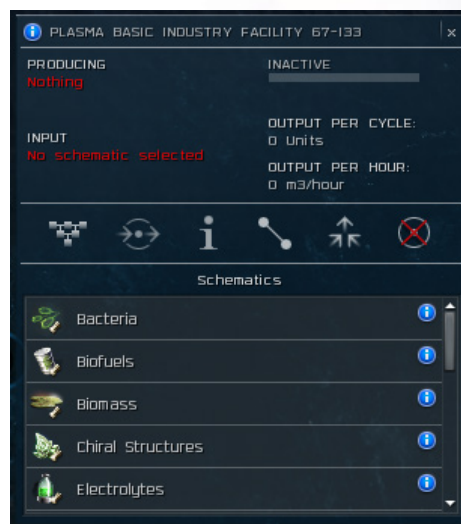


Ahogy korábban is szó esett róla, érdemes kitermelő és gyártósorokat létrehozni az adott területen, egy gyárhoz (raktárhoz) több bánya kapcsolódhat, így biztosíthatjuk, hogy folyamatos legyen az ellátás / termelés.

Természetesen használhatunk raktárat is mint műveleti központ, ez esetben minden bánya és gyár ide kapcsolódik, és innen indulnak (és ide érkeznek a bányákból) a gyárakba az anyagok.

Ha összekötöttük linkekkel a kívánt épületeket, szükségünk lesz arra, hogy a fogadó állomáson (ha az egy gyár) kiválasszuk a megfelelő műveletet (schematics), hogy mit akarunk az adott anyaggal csinálni, hiszen addig nem tudjuk majd „ideküldeni” az anyagot a bányából / raktárból.

Ehhez kattintsunk a „Schematics” ikonra és a legördülő menüben válasszuk ki a nekünk megfelelőt. A kiválasztáskor megnyílik és láthatjuk, hogy milyen anyag kell a művelethez, valamint azt is, hogy mi lesz a végtermék és ezekből mennyi kell / lesz.



Ha ezzel megvagyunk, nincs más dolgunk, mint hogy meghatározzuk az anyagok áramlásának irányát és mennyiségét. Tehát kattintsunk az kiindulási ponton a „Storage” ikonra, válasszuk ki a küldeni kívánt anyagot, majd jelöljük ki a célállomást.

Ha ez is megvan, az ablakban megjelenik, hogy hova fogjuk küldeni az adott anyagot, be tudjuk állítani, hogy mennyi legyen ennek az átvitelnek a kapacitása.

Ha raktárból vagy launchpadról küldünk anyagot, akkor a „Routes” ikont használhatjuk és itt válaszunk ki a megfelelő anyagot, amit továbbítani akarunk. Ha az egeret a link fölé visszük, láthatjuk, hogy mekkora (lesz) az adott vonalnak a kihasználtsága %-ban kifejezve.

Az adott csomópont kiválasztása esetén aktívá válnak az onnan induló és az oda befutó linkek, így láthatjuk, mi mivel van összekötve és mekkora ezeknek az összeköttetéseknek a kihasználtsága. Lehetőségünk van több csomóponton átmenő linkek esetében „kihagyni” a közbenső állomásokat és csak a kiindulási és a végállomás közt routolni az anyagot.

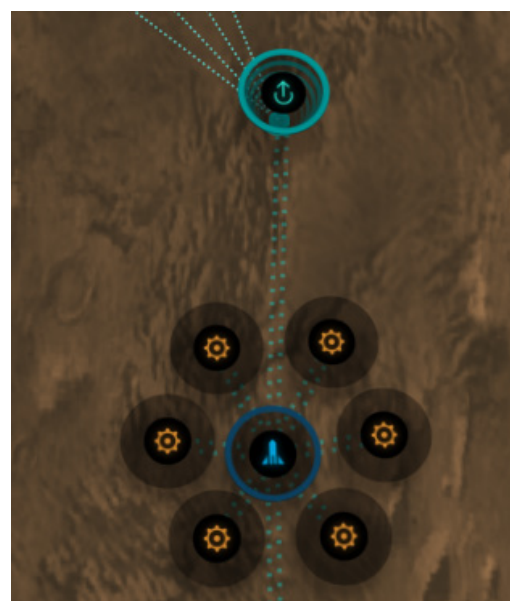


Például: Ha van egy Bánya→Raktár→Gyár→Raktár→Gyár→Launchpad rendszerünk, akkor megoldható közvetlen a bányából a launchpadra küldeni anyagot. Ebben az esetben a link kihasználása megnő, de a közbenső állomásokon csak „áthalad” az anyag. Érdeemes kihasználnunk a különböző elemek linkelhetőségét, így spórolva a linkek hosszán.

Több bánya / gyár is használhatja ugyanazt a „csövet” a továbbításra, akár úgy is, hogy egymáson keresztül vannak a raktárhoz futó linkhez kötve.

A korábbiakban is szó esett arról, hogy a linkek fejleszthetőek, de ez a lehetőség nemcsak a kapacitásukat növeli meg, hanem a szükséges erőforrásokat is, jól gondoljuk meg, hogy van-e rá szükség, mert ha a kijelzés szerint is csak 40%-os az adott link kihasználtsága, teljesen feleslegesen pazaroljuk a kolónia erőforrásait.

A különböző kitermelési láncok kialakításához, erősen javasolt egy raktár vagy launchpad közbeiktatása, hiszen csak ezek az épületek rendelkeznek megfelelő raktárkapacitással. Így szükség esetén a gyár rendelkezésére tudják azt biztosítani. A pazarlásról jut eszembe, igyekezzünk minél kevesebb linket használni és lehetőség szerint azokból is rövideket. ☺



Link Szint	Megnevezés	Kapacitás	Szükséges erőforrás									
			48 km		100 km		198 km		518 km		1020 km	
			CPU	PG	CPU	PG	CPU	PG	CPU	PG	CPU	PG
0	None	1,250 m ³ /h	25	18	36	26	55	40	119	88	220	164
I	Local	2,500 m ³ /h	41	27	69	45	120	79	289	189	554	362
II	Basic	5,000 m ³ /h	61	38	109	67	200	122	498	301	966	583
III	Standard	10,000 m ³ /h	84	49	156	90	292	167	738	421	1437	819
IV	Improved	20,000 m ³ /h	109	61	207	115	393	216	1003	547	1959	1067
V	Fast	40,000 m ³ /h	136	74	263	140	503	266	1290	679	2524	1325
VI	Expendited	80,000 m ³ /h	165	86	323	167	620	318	1597	814	3128	1592
VII	Express	160,000 m ³ /h	195	100	386	194	744	371	1922	954	3768	1867
VIII	Advanced	320,000 m ³ /h	228	113	425	222	875	426	2264	1097	4440	2149
IX	State-of-the-Art	640,000 m ³ /h	261	127	522	250	1012	482	2621	1244	5144	2437
X	Experimental	1,280,000 m ³ /h	296	141	594	279	1154	539	2993	1393	5876	2731

Ötödik Lépés: A Feldolgozó Üzemek (Processors)

Ha már elkezdjük kitermelni a nekünk tetsző anyagokat, választanunk kell:

- Elszállítjuk a kitermelt nyersanyagokat
- Feldolgozzuk ezeket a nyersanyagokat

Amennyiben a második opcióval élünk, szükség lesz az alábbiakban felsorolt üzemek valamelyikére (akár mindegyikre is szükség lehet).

Basic Industry Facility-ban készíthető anyagok



Ahogy már korábban is szó esett róla, ebben az üzemben tudunk a kitermelt nyersanyagokból (Raw Materials), feldolgozott nyersanyagokat (Processed Materials) létrehozni.

Raw Materials			Processed Materials		
3000 x		Micro Organisms	»»»	20 x	Bacteria
3000 x		Carbon Compounds	»»»	20 x	Biofuels
3000 x		Planktic Colonies	»»»	20 x	Biomass
3000 x		Non-CS Crystals	»»»	20 x	Chiral Structures
3000 x		Ionic Solutions	»»»	20 x	Electrolytes
3000 x		Autotrophs	»»»	20 x	Industrial Fibers
3000 x		Reactive Gas	»»»	20 x	Oxidizing Compound
3000 x		Noble Gas	»»»	20 x	Oxygen
3000 x		Suspended Plasma	»»»	20 x	Plasmoids
3000 x		Noble Metals	»»»	20 x	Precious Metals
3000 x		Complex Organisms	»»»	20 x	Proteins
3000 x		Base Metals	»»»	20 x	Reactive Metals
3000 x		Felsic Magma	»»»	20 x	Silicon
3000 x		Heavy Metas	»»»	20 x	Toxic Metals
3000 x		Aqueous Liquids	»»»	20 x	Water

Az Advanced Industry Facility-ban készíthető Finomított Alapanyagok






































































Ebben az üzemben a feldolgozott nyersanyagokból (Processed Materials) tudunk finomított alapanyagokat (Refined Commodities) létrehozni.

Processed Materials				Refined Commodities	
40 x	Biofuels	+	40 x	Precious Metals	»»» 5 x Biocells
40 x	Reactive Metals	+	40 x	Toxic Metals	»»» 5 x Construction Blocks
40 x	Toxic Metals	+	40 x	Chiral Structures	»»» 5 x Consumer Electronics
40 x	Electrolytes	+	40 x	Water	»»» 5 x Coolant
40 x	Precious Metals	+	40 x	Toxic Metals	»»» 5 x Enriched Uranium
40 x	Bacteria	+	40 x	Proteins	»»» 5 x Fertilizer
40 x	Proteins	+	40 x	Biomass	»»» 5 x Genetically Enhanced Livestock
40 x	Proteins	+	40 x	Biofuels	»»» 5 x Livestock
40 x	Reactive Metals	+	40 x	Precious Metals	»»» 5 x Mechanical Parts
40 x	Industrial Fibers	+	40 x	Silicon	»»» 5 x Microfiber Shielding
40 x	Chiral Structures	+	40 x	Silicon	»»» 5 x Miniature Electronics
40 x	Bacteria	+	40 x	Reactive Metals	»»» 5 x Nanites
40 x	Oxidizing Compound	+	40 x	Oxygen	»»» 5 x Oxydes
40 x	Oxidizing Compound	+	40 x	Industrial Fibers	»»» 5 x Polyaramids
40 x	Biofuels	+	40 x	Industrial Fibers	»»» 5 x Polytextiles
40 x	Plasmoids	+	40 x	Electrolytes	»»» 5 x Rocket Fuel
40 x	Oxidizing Compound	+	40 x	Silicon	»»» 5 x Silicate Glass
40 x	Plasmoids	+	40 x	Water	»»» 5 x Superconductors
40 x	Oxygen	+	40 x	Biomass	»»» 5 x Supertensile Plastics
40 x	Electrolytes	+	40 x	Oxygen	»»» 5 x Synthetic Oil
40 x	Bacteria	+	40 x	Water	»»» 5 x Test Cultures
40 x	Plasmoids	+	40 x	Chiral Structures	»»» 5 x Transmitter
40 x	Bacteria	+	40 x	Biomass	»»» 5 x Viral Agent
40 x	Reactive Metals	+	40 x	Water	»»» 5 x Water-Cooled CPU

Az Advanced Industry Facility-ban készíthető Speciális Alapanyagok



































Ebben az üzemben a Speciális Alapanyagokat is létre tudjuk hozni a Finomított Alapanyagokból.

Refined Commodities										Specialized Commodities				
10 x		Nanites	+	10 x		Livestock	+	10 x		Construction Blocks	»»	3 x		Biotech Research Reports
10 x		Silicate Glass	+	10 x		Rocket Fuel	»»	3 x		Camera Drones				
10 x		Oxydes	+	10 x		Coolant	»»	3 x		Condensates				
10 x		Test Cultures	+	10 x		Synthetic Oil	+	10 x		Fertilizer	»»	3 x		Cryoprotectant Solution
10 x		Supertensile Plastics	+	10 x		Microfiber Shielding	»»	3 x		Data Chips				
10 x		Oxides	+	10 x		Biocells	+	10 x		Superconductors	»»	3 x		Gel-Matrix Biopaste
10 x		Water-Cooled CPU	+	10 x		Transmitter	»»	3 x		Guidance Systems				
10 x		Polytextiles	+	10 x		Viral Agent	+	10 x		Transmitter	»»	3 x		Hazmat Detection Systems
10 x		Polyaramids	+	10 x		Genetically Enhanced Livestock	»»	3 x		Hermetic Membranes				
10 x		Polyaramids	+	10 x		Transmitter	»»	3 x		High-Tech Transmitters				
10 x		Fertilizer	+	10 x		Polytextiles	»»	3 x		Industrial Explosives				
10 x		Biocells	+	10 x		Silicate Glass	»»	3 x		Neocoms				
10 x		Microfiber Shielding	+	10 x		Enriched Uranium	»»	3 x		Nuclear Reactors				
10 x		Supertensile Plastics	+	10 x		Mechanical Parts	+	10 x		Miniature Electronics	»»	3 x		Planetary Vehicles
10 x		Mechanical Parts	+	10 x		Consumer Electronics	»»	3 x		Robotics				
10 x		Construction Blocks	+	10 x		Miniature Electronics	»»	3 x		Smartfab Units				
10 x		Water-Cooled CPU	+	10 x		Coolant	+	10 x		Consumer Electronics	»»	3 x		Supercomputers
10 x		Supertensile Plastics	+	10 x		Test Cultures	»»	3 x		Synthetic Synapses				
10 x		Biocells	+	10 x		Nanites	»»	3 x		Transcranial Microcontrollers				
10 x		Synthetic Oil	+	10 x		Superconductors	»»	3 x		Ukomi Super Conductors				
10 x		Livestock	+	10 x		Viral Agent	»»	3 x		Vaccines				

A High Tech Production Plant-ban készíthető Fejlett Alapanyagok



Ezek a feldolgozó egységek kizárólag a Barren és a Temperate típusú bolygókon építhetőek, segítségükkel Speciális Alapanyagokból (Specialized Commodities) és (ahol szükséges) Feldolgozott Nyersanyagokból tudunk Fejlett Alapanyagokat (Advanced Commodities) létrehozni.

Specialized Commodities /										Advanced Commodities				
6 x		Neocoms	+	6 x		Data Chips	+	6 x		High-Tech Transmitters	»»	1 x		Broadcast Node
6 x		Gel-Matrix Biopaste	+	6 x		Hazmat Detection Systems	+	6 x		Planetary Vehicles	»»	1 x		Integrity Response Drones
6 x		Industrial Explosives	+	6 x		Ukomi Super Conductors	+	40 x		Reactive Metals	»»	1 x		Nano-Factory
6 x		Condensates	+	6 x		Robotics	+	40 x		Bacteria	»»	1 x		Organic Mortar Applicators
6 x		Synthetic Synapses	+	6 x		Guidance Systems	+	6 x		Transcranial Microcontrollers	»»	1 x		Recursive Computing Module
6 x		Camera Drones	+	6 x		Nuclear Reactors	+	6 x		Hermetic Membranes	»»	1 x		Self-Harmonizing Power Core
40 x		Water	+	6 x		Smartfab Units	+	6 x		Vaccines	»»	1 x		Sterile Conduits
6 x		Supercomputers	+	6 x		Biotech Research Reports	+	6 x		Cryoprotectant Solution	»»	1 x		Wetware Mainframe

SOVEREIGNTY STRUCTURE BLUEPRINT INFORMATION

TERRITORIAL CLAIM UNIT BLUEPRINT

BUY VIEW DETAILS

ATTRIBUTES BILL OF MATERIALS

MANUFACTURING

Bill of Materials does not take into consideration the effi

Skills [1]

Industry Level V

Materials [9]

Broadcast Node - [6]

Capital Construction Parts - [2]

Integrity Response Drones - [4]

Nano-Factory - [9]

Organic Mortar Applicators - [9]

Recursive Computing Module - [6]

Self-Harmonizing Power Core - [6]

Sterile Conduits - [9]

Wetware Mainframe - [4]

SOVEREIGNTY STRUCTURE BLUEPRINT INFORMATION ? ⓘ - 1 x

SOVEREIGNTY BLOCKADE UNIT BLUEPRINT

ATTRIBUTES BILL OF MATERIALS

MANUFACTURING

Bill of Materials does not take into consideration the effi

Skills [1]

Industry Level V

Materials [9]

Broadcast Node - [14]

Capital Construction Parts - [6]

Integrity Response Drones - [10]

Nano-Factory - [21]

Organic Mortar Applicators - [21]

Recursive Computing Module - [14]

Self-Harmonizing Power Core - [14]

Sterile Conduits - [21]

Wetware Mainframe - [10]

SOVEREIGNTY STRUCTURE BLUEPRINT INFORMATION ? ⓘ - 1 x

INFRASTRUCTURE HUB BLUEPRINT

ATTRIBUTES BILL OF MATERIALS

MANUFACTURING

Bill of Materials does not take into consideration the effi

Skills [1]

Industry Level V

Materials [9]

Broadcast Node - [28]

Capital Construction Parts - [10]

Integrity Response Drones - [20]

Nano-Factory - [42]

Organic Mortar Applicators - [42]

Recursive Computing Module - [28]

Self-Harmonizing Power Core - [28]

Sterile Conduits - [42]

Wetware Mainframe - [20]

STRUCTURES - CONTROL TOWER BLUEPRINTS INFORMATION

AMARR CONTROL TOWER BLUEPRINT

ATTRIBUTES BILL OF MATERIALS

MANUFACTURING

Bill of Materials does not take into consideration the effi

Skills [1]

Industry Level V

Materials [9]

Broadcast Node - [20]

Capital Construction Parts - [8]

Integrity Response Drones - [35]

Nano-Factory - [28]

Organic Mortar Applicators - [31]

Recursive Computing Module - [20]

Self-Harmonizing Power Core - [20]

Sterile Conduits - [31]

Wetware Mainframe - [13]

Jelmagyarázat:

Az ikonok különböző színeinek fontos jelentése van, hiszen így ránézésre láthatjuk, hogy mi a jelenlegi helyzet, minden megfelelően működik-e.

	A látható jelenség	Magyarázat
	Az adott vonal sárgán világít	Elfelejtettük lenyomni azt a szerencsétlen „Submit” gombot az építés befejezése után. ☺
	Az adott vonal fakó, nem világít.	Az adott Linken nincs aktív route.
	Dupla vonal látszik, de az egyik halvány.	Az adott linken csak az egyik irányban van anyagforgalom.
	Dupla vonal látszik, és mindkettő világít.	Az adott linken mindkét irányban van anyagforgalom.
	Dupla vonal látszik, az egyik narancssárga, és %-os érték van felette.	Az adott Routeot mutatja, a Link %-os kihasználtságával.
	Gyár esetén, a belső fehér kör villog.	Az adott gyárnak nincs elég bemenő nyersanyag a működéséhez.
	A külső kör (raktáraknál és a launchpadnál) egy része világosabb.	Az adott épület raktárkapacitásának kihasználtságát jelzi.
	A külső kör (gyáraknál) egy része világosabb.	Jelzi, hogy az adott anyag(ok)ból mennyi áll rendelkezésre a művelet beindításához.
	Bányáknál a belső fehér kör folyamatosan nő vagy folyamatosan fogy.	Az adott bánya termel, felváltva nő, illetve fogy el a kör, ezzel is jelzi az aktuális állapotát a ciklusnak.
	Az adott vonal narancssárga és a vonalon %-os érték látszik.	Ha fehér az adott %, akkor az aktuális kihasználtságát, ha szürke, akkor a jelenleg is beállítás alatt levő, várható kihasználtságát láthatjuk a linknek. Ezek az értékek szerepelhetnek külön-külön, és egyszerre is.
	Piros és kék vonalak a Command Center körül.	A jelenlegi kolóniád Powergrid (piros) és CPU (kék) kihasználtságát mutatja a Command Centered által nyújtható mennyiséghez képest.
	A lerakott gyárnál nem látszik sem fehér csík, sem a területén sárga sáv.	Valószínűleg elfelejtettük linkelni a hálózathoz, nincs kapcsolata semmivel.

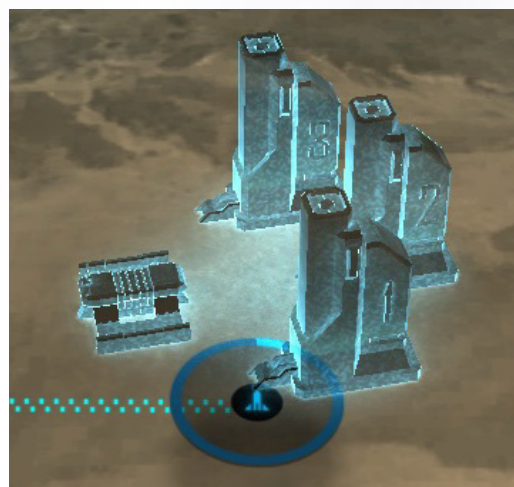
Hatodik Lépés: Launchpad



A bolygóra telepíthetünk űrkikötőt, ezzel megkönnyíthetjük az anyagok elszállítását a bolygóról, illetve ez az egyetlen módja annak, hogy nyersanyagokat jutassunk a bolygóra. Kellemes tulajdonsága a nagy raktár (10,000 m³), a kellemetlen pedig a nagyon magas CPU szükséglet (3,600 tf).

Jellegéből adódóan basic típusú command centerek mellé nem építhető, hiszen magasabb a CPU igénye, mint amennyit azok nyújtani tudnak.

Jogos a kérdés, hogy akkor hova is kerülnek az űrkikötőből az anyagok? Mert addig szép és jó hogy elszállíthatjuk, de hogyan? Itt jön a képbe a Customs Office, ami az űrdokk szerepét tölti be. Vámraktár és dokk is egyben. Itt tudod a bolygóról exportálni és a bolygóra importálni a különböző Planetary-s anyagokat.



Hetedik Lépés: Customs Office: Import / Export

Alapvetően minden olyan rendszerben van ahol már telepítettek egy Launchpadot. Ezeknek az épületeknek a tulajdonosa a CONCORD (Highsec) illetve az Interbus (Low-sec, 0.0, WH). Illetve ez utóbbi csak addig igaz, amíg le nem lövik ☺. Itt jön a képbe az adó és annak mértéke.

A Customs Office

Alapvetően, ahhoz hogy saját Customs Office-unk legyen, a már ottlevő Interbus-ost el kell távolítani (nem, sajnos nem lehet ellopni, marad a hagyományos „brute force” módszer ☺). Miután ez megvan fel kell építenünk a saját „űrdokkunkat”. Ehhez nem kell mást tenni, mint megvásárolni egy Customs Office Gantry Blueprint-et, megépíteni, anchorolni és upgradelni Customs Office-nak.

Structure Blueprint: Information	Orbital Construction Platform: Information	Orbital Infrastructure: Information
<p>Customs Office Gantry Blueprint</p> <p>Attributes Bill Of Materials</p> <p>Manufacturing</p> <p>Bill of Materials does not take into consideration the efficiency</p> <p>Skills [1]</p> <ul style="list-style-type: none"> Industry Level V <p>Materials [5]</p> <ul style="list-style-type: none"> Capital Construction Parts [1] Integrity Response Drones [5] Nano-Factory [10] Organic Mortar Applicators [10] Sterile Conduits [14] <p>Find in Contracts</p>	<p>Customs Office Gantry</p> <p>Description Attribute Prerequisite Upgrade Requirement</p> <p>Upgrades Into: Customs Office</p> <ul style="list-style-type: none"> Broadcast Node 8 Recursive Computing Module 8 Self-Harmonizing Power Core 8 Wetware Mainframe 8 <p>View Market Details</p>	<p>Customs Office</p> <p>Description Attributes</p> <ul style="list-style-type: none"> Capacity 35 000 m3 Volume 100 000 000 m3 Mass 5 000 000 000 kg Shield Capacity 10 000 000 HP Signature Radius 4500 m Structure Hitpoints 2 000 000 HP Armor Hitpoints 2 500 000 HP Shield recharge time 50000.00 s

A blueprintet beszerezni két féleképpen tudjuk:

- 3000 LP és 10,000,000.00 ISK segítségével a factional warfare militia-tól
 - 24th Imperial Crusade (Amarr)
 - State Protectorate (Caldari)
 - Federal Defense Union (Gallente)
 - Tribal Liberation Force (Minmatar)
- 6000 LP és 20,000,000.00 ISK befektetésével a CONCORD-tól



Magát a Gantry-t állomáson kell legyártanunk és csak mint cég rakhatjuk ki. Az üzemeltetéséhez a „Station Manager” jog szükséges. Aki rendelkezik a „Config Equipment” joggal, tudja a Gantry-t Customs Office-szá upgradelni. A kész Office-t a „Transfer Ownership” funkcióval tudjuk átadni másik cégnek.

Az Import / Export



„Nincsen rózsza tövis nélkül,
nincsen gyártás adó nélkül...”
tartja a dakota közmondás. És
valóban, minden lépésünk

érzékenyen hathat a pénztárcánkra, ha nem figyelünk eléggé oda. Hiszen az Import / Export, de még a kilövés is tetemes költségekkel járhat, ha nem megfelelően építjük ki az infrastruktúránkat. Egyszerűbb lenne mindent egy helyen legyártani és a végeredményt fellőni, de sajnos nincs olyan bolygó ahol minden szükséges nyersanyag rendelkezésre áll. Az erőforrások pedig limitáltak, elég, ha a Command Centerre gondolunk, véges a CPU és a PG kapacitása.



Törekedjünk tehát arra, hogy lehetőség szerint minél kevesebbszer kelljen „utaztatni” az anyagokat a bolygók között.

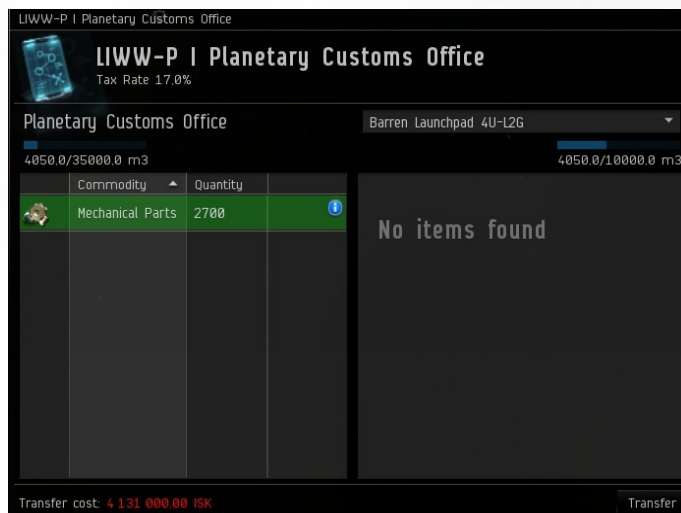
Alapvetően a CONCORD és az Interbus fix árakkal dolgozik, de biztosak lehetünk abban, hogy ha nem a cégünk/szövetségünk birtokolja ezeket az építményeket, jelentős adót kell(het) fizetnünk. Rosszabb esetben pedig, egyáltalán nem fogjuk tudni használni. Ugyanis a tulajdonos standing alapján is beállíthatja a hozzáférést. Ha nincs standingünk, nincs hozzáférésünk sem!

Orbital Configuration		
Reinforcement Exit	23:00 - 01:00	- Access Denied %
Corporation Tax	1.0 %	- Access Denied %
<input checked="" type="checkbox"/> Alliance Tax	3.0 %	= 9.0 %
<input checked="" type="checkbox"/> Allow Access with Standings		+ 6.0 %
		+ 4.0 %
<input type="button" value="Submit"/> <input type="button" value="Cancel"/>		

Természetesen, attól hogy hozzáférünk, még ugyanúgy kell(het) adót is fizetnünk!

Importálás

Ha olyan folyamatokat futtatunk a bolygón, amihez nem található meg minden nyersanyag helyben, akkor szükségünk lesz az importálás funkció használatára. Amennyiben már megépült a Launchpadunk válasszuk ki a bolygót, és a legördülő menü segítségével ugorjunk a Customs Office-hoz. Amikor megérkeztünk elének tárul maga a vámraktár, itt lehetőségünk lesz a hangárba (maximum $35,000\text{m}^3$) betenni az anyagokat, amiket le akarunk juttatni a bolygóra. Ehhez válasszuk a jobb gomb megnyomása után az „Open Hangar” opciót, itt a hagyományos „áthúzásos módszerrel” kell dolgoznunk. Ha átpakoltunk mindent, amit szeretnénk volna, nincs más teendőnk, mint végrehajtani magát a transzfert.



A hangárból a felsorolt lista alapján az drag and drop használatával tudjuk a leküldendő dolgok közé tenni a kívánt anyagokat és végül az „Transfer” gombot kell megnyomnunk, hogy végbemenjen a szállítás. Ekkor lekerülnek a Launchpadra a középső oszlopban szereplő anyagok.

Exportálás

Ha elkészültünk minden tennivalóval a bolygón és szeretnénk elvinni a nyersanyagokat máshova, megtehetjük, hogy exportáljuk. Ehhez el kell jutassuk kilőni kívánt anyagokat a Launchpadra, ez történhet úgy, hogy eleve odakerülnek a műveletek végén, de szükség lehet a raktárakból történő „direkt átszállításra is”.

Ennek a menete megegyezik az importálással, kivéve hogy itt a bolygón levő raktárak között mozgatjuk az anyagot, nem pedig a vámraktár és a felszín között. Válasszuk ki a kiindulási raktárat, és a küldeni kívánt anyagokat, majd kattintsunk az „Expeditive Transfer” gombra és válasszuk ki a cél raktárat. A művelet végén nyomjunk rá az „Execute Transfer” gombra.



Maga az exportálás folyamata teljesen megegyezik az importálással, a különbség annyi, hogy most a dolgokat az űrbe juttatjuk fel. Itt is ki kell választanunk a küldeni kívánt anyagokat, majd az drag and drop-ot használni, a végén pedig lenyomni az „Transfer” gombot.

A művelet végeztével a felküldött anyagok a vámraktár hangárjában lesznek megtalálhatóak.

Rocket Launch

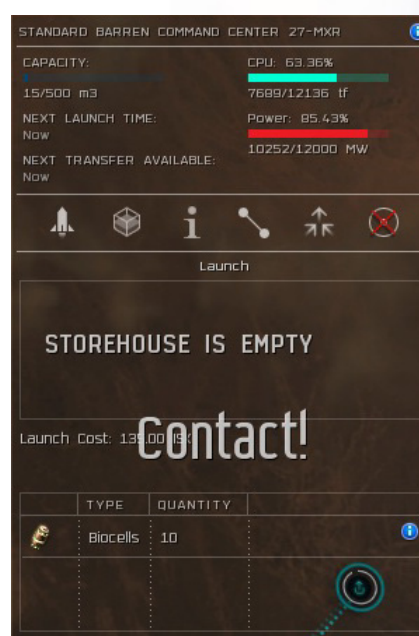
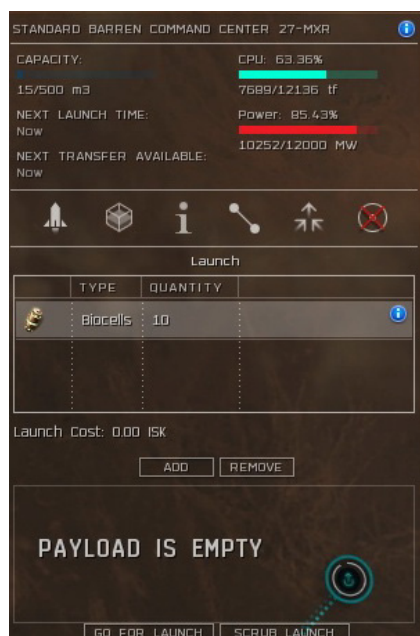
Mit tegyünk, ha erősen bubizzák a vámházat (Klapka sem segít ☺) és / vagy nincs (szükségünk) launchpadra? Lőjük ki az egészet a zűrbe.

Szó szerint, hiszen az exporthoz hasonlóan kijuttathatjuk a bolygóról az anyagokat, csak itt a Command Center lesz a kiindulási pontunk (így limitálódik a kilőhető anyagmennyiség is) és a rakomány a bolygóköri pályára érkezik egy **véletlenszerű** helyre.



» Válasszuk ki a kiindulási raktárat és a küldeni kívánt anyagokat, majd kattintsunk az „Expeditive Transfer” gombra és válasszuk ki a célraktárat, ami ez esetben a Command Center legyen. Lehetőleg minden anyagot küldjünk át, amit ki akarunk lőni, mert a transzferek között több-kevesebb időnek el kell telnie.

A Command Center Raktárát megnyitva adjuk hozzá a fellőni kívánt anyago(ka)t a „Payload listához” az „add” gomb segítségével. Látni fogjuk a kilövés költségét (Launch Cost). Ha mindennel kész vagyunk, nyomjuk meg a „Go For Launch” gombot.



✉ Ha minden rendben ment, kapunk egy értesítést a journalunkba, hogy hol található meg a fellőtt konténer, mennyi ideig maradna ott (ha nem találjuk meg). Le is bookmarkolhatjuk, de akár azonnal oda is ugorhatunk és nincs más dolgunk, mint begyűjteni. Gyakorlatilag a lootoláshoz hasonlóan pakoljuk ki a konténer tartalmát.

Konkurencia? Harc!

Néha a kevesebb több



„Ne gondold, ó ne, hogy tied a világ” – tartja az ősi dakota dal. Minden bolygón (maximum hat bolygónk lehet a skill által) kizárólag csak egy Command Centerünk lehet. A probléma az, hogy másoknak is! Ez főleg NPC és unclaimed területeken fog gondot jelenteni, hiszen itt bárki rakhat le CC-t. Ha a szövetség megszerezte a sov.-ot, akkor csak és kizárólag annak a szövetségnek a tagjai tudnak oda CC-t rakni. Alapvetően minden bolygónak végesek az erőforrásai, ezt tudja kihasználni az odatelepülő bolygóművesek hada. De minden jónak vége szakad egyszer, hiszen az erőforrások kimerülhetnek, és minél többen fogyasztjuk, annál hamarabb következik ez be. Aggodalomra csak annyi az ok, hogy a kimerülés után kezd el regenerálódni az adott terület, és ez bizony időbe telik!

Nagy a különbség a Highsec területek és 0.0 között, hiszen ez utóbbi helyen jelentősen több az egy ciklus alatt kinyerhető nyersanyagmennyiség, a bolygók is több nyersanyagforrással rendelkeznek és jó eséllyel kevesebben akarják kiaknázni ezt. A tapasztalatok azt mutatják, hogy a ciklusonként kitermelhető anyagmennyiség különbsége lehet akár az 5-8x-os is.

War...



Ha valamiben pénz van, abban ott a lehetősége annak is, hogy ezt valaki meg akarja szerezni tőlünk. Nagyon fontos, hogy odafigyeljünk, nehogy aktív warunk legyen, vagy egy ellenséges bubi/gang várjon minket, amikor megüünk kipakolni a vámházat. A Customs Office-ok ugyanis bárki számára elérhető helyen vannak, így egy barát vagy az ellenség is könnyen megtalálhatja. Ha mégis kellemetlen helyzetbe kerültünk, minimalizálhatjuk a kockázatot a Rocket Launch opció használatával, hiszen ekkor a bolygó körüli véletlen ponton fog megjelenni a szállítmány, ekkor nincs más dolgunk, mint egy cloakos blockade runnerrel elmenni érte. ☺

Mindazonáltal a dolgot akár a saját javunkra is fordíthatjuk, hiszen mi is tudjuk campelni az adott rendszert / bolygót / vámházat, de nem akarok ötleteket adni, hiszen ez nem az Ingyenes Super Kalózképző. ☺

Marketwarriorok



A háború nem csak a harctéren (ez esetben, az űrben) dúlhat, sokan használják ki azokat a kezdő vagy tapasztalatlan játékosokat, akik nem teljesen értik / tudják azt egész folyamatot csinálni. Nagyon fontos, hogy odafigyelj, ne add el a nyersanyagokat, hiszen (majdnem) ingyen is tudsz belőle jobb fejlettebb és értékeesebb (no és kevesebb helyet elfoglaló) anyagot csinálni. ☺ Mivel a bolygónkon található raktárkapacitás véges, sok esetben megéri még a helyszínen egy szinttel fejlettebbé átalakítani.

Hogy miért fontos a méret és a mennyiség? A válasz: az adó.

SALVAGE-OLÁS ÉS A RIGEK

A GYÁRTÁS ALAPJAI

HAJÓK ÉS FELSZERELÉSEK GYÁRTÁSA

A CAPITAL BUSINESS

UTMUTATÓ A HARCI DROGOKHOZ

EVE

INDUSTRIAL
FEKETE KÖNYV

ISK 2.0

0 93624 80852 7

A Gép Lelke

„Egy magas, szikár ember állt egy függőfolyosón, alatta egy hatalmas légterű szerelőcsarnok helyezkedett el, ami akár egy Freighter összeszerelését is lehetővé tette volna. Lent a szédítő mélységben, precíz összhangban dolgoztak a mérnökök, munkások és gépek. Tekintete a távolba révedt, emlékei közt kereste azt a pillanatot, amikor belevágott ebbe a grandiózus vállalkozásba. Gondolatai kusza forgatagából egy hang zökkentette ki:



- Uram, az összeszerelő modulok kifogyóban vannak a hajótest részlegen!
- Rendben, a tervrajzok rendelkezésre állnak, kezdjék meg a szükséges modulok gyártását – adta ki az utasítást.
- Értettem, uram, azonnal intézkedem!
- Még valami, az érceket a gyártáshoz, a kettesszámú raktárból vételezzék.
- Igenis uram!

A mérnök sietve távozott, az ajtó, ami az állomás többi részét elválasztotta a gigantikus csarnoktól, szinte teljesen hangtalanul nyílt és záródott. Mintha „tudná”, nem zavarhatja most a műveletet vezető parancsnokot. Alant, a mélyben izzott a levegő, hatalmas hajótestdarabok készültek, egyik a másik után, egyes alkatrészek a hajó vázát alkották, mások a páncélborítás részei voltak, néhány, az elektronikus rendszerhez és a hajtóműhöz tartozó darab gyártása is folyt már. Siretsa parancsnok megszállottja volt a fejlett technológiáknak, szinte azonnal „lecsapott rá”, ha valamivel jobbá tehetette hajóját, felszerelését.

Ez azonban más volt, nem a saját hajója alkatrészei készültek lenn a mélyben. Nem is a saját cége részére készült, egy teljes szövetség helyezte bizalmát a kezeibe, bízta rá anyagi erőforrásainak egy részét. A vállalkozás nem volt egyedülálló, de mégis grandiózus, hisz, ebből a csodálatos technikából, alig pár darab létezett szerte az univerzumban. Tudta, amit tesz, nem marad viszonzás nélkül, a szívét melegség járta át, amikor arra gondolt milyen Eredeti Tervrajzokat fog ezért a munkáért kapni, és hogy elmondhatja magáról, az ő, és emberei keze munkája, ami majd büszkén hirdeti: Nincs lehetetlen! Gondolatmenetét, nano transpordere sípolása szakította félbe.

- Parancsnok, elkészültek, az utolsó hajtómű alkatrészek is, elkezdtük az összeszerelő üzembe történő átszállítást.
- Köszönöm, folytassák a műveletet, és készítsék elő a hajómat, hogy személyesen felügyelhessem az alkatrészek úrdokkba szállítását.
- Értettem, uram, a hajója már készen áll, a berakodás várható vége 14:00.

- Értem, értesítse a szállítóhajók pilótáit: Nem tűrök semmiféle késést, legyenek készenlétben a szállításra.

- Igenis uram!

Útban a hangár felé, ahol a fenséges Paladin osztályú csatahajója várta a kidokkolási engedélyt, a parancsnok arcán halvány mosoly futott át, elkészültek az „unalmasabb” részével a munkának, de a nehezebbje most jön.

Ha, csak leegyszerűsítve nézzük, az egész nem más, mint Legó, gigantikus méretekben. Egy többmilliárd ISK értékű legó, ami ha elkészül, teljes régiók harci eseményeit is befolyásolhatja, csupán azzal a ténnyel, hogy létezik.

A hajójára érve, megnyugodva látta a holomegjelenítőn: a szállítóhajók, már csak a kidokkolásra várnak, hogy terhüket a rendeltetési helyükre vigyék. A hajók tucatjaiból álló szállító és kísérőhajó konvoj, egy Aeon típusú anyahajó hangárjába dokkolt be, majd ugort a tér egy távoli pontjára.

Kilépve az ugrásportálból, láthatóvá vált a gigantikus méretű pajzzsal körülvett úrdokk, ahol a Capital osztályú hajók készültek. A bázist nagyon erős, szinte áthatolhatatlan pajzs, és tűzérség védte, nem számítva a védelmére kirendelt több tucat különböző Frigate, Cruiser és Csatahajó osztályú egységeket.

A flotta órák alatt végzett a modulok átpakolásával az összeszerelő üzembe. Nehéz dolguk volt, hiszen az űrben kellett több millió m³-nyi hajóalkatrészt úgy elhelyezni, hogy azt összeszerelhesék egy működő gépészeti csodának. A rakodás befejeztével a szállítóhajók visszatértek az Aeonra, ami ugrásportált nyitva elhagyta a naprendszer.

Elkezdődött a hajó „összeállítása”. A parancsnok személyesen felügyelte a munkálatokat, nem engedhette meg, hogy bármi megzavarja vagy késleltesse az elkészülését a „nagy műnek”. Hetek, hosszú és idegtépő munkája meghozta a gyümölcsét, a hajó már útra készen állt, csupán az utolsó tesztek futottak, a hajtóművek kalibrálása folyt, a rakterek megteltek, indulásra készen állt.

Egyetlen dolog hiányzott az induláshoz: a kapitány. A hajó lelke, az egész gépezet irányítóelméje. Egy ilyen hajó irányítása, működtetése annyi és olyan speciális idegi kötést igényelt, hogy a pilóta, aki vezette, a szó szoros értelmében része lett a hajónak, nem szabadult többé, elméje, lelke, teste a hajóba olvadt, és csak a hajó pusztulásával ölthetett újra testet, a klónozás csodájának köszönhetően.

Az űr, közeli pontján ebben a pillanatban egy hajó bontakozott ki az álcázásból, és a következő pillanatban megjelent egy izzó jelölőbólya, egy ugrásportál koordinátáit közvetítve a messzi távolba.



- Valami történt, ennek nem így kellene lennie, ez lehetetlen! – villant át a parancsnok agyán, miközben az űrállomásból szemlélte a jövevényt, és várta a küldöttség megérkezését a kapitánnyal, aki majd a hajót irányítani fogja.

- Irányító központ! Mi az azonosítója a „vendégünknek”?

- Uram, még nem azonosítottuk, nem válaszol a hívásainkra, azt hiszem, a legrosszabbtól kell tartanunk, elárultak minket!

S, mintha csak erre a jelre várt volna, megjelent az ugróportál jellegzetes tölcsére, hogy megérkezessen az ismeretlen hajó által „várt” erősítés.

Egy hatalmas méretű Minmatar hajókból álló flotta lépett be a normál térbe, minden kétséget kizárólag azért, hogy az állomás védelme alatt várakozó hajót megsemmisítse, vagy elvigye. Szinte azonnal tüzet nyitottak, mindenfajta figyelmeztetés nélkül.

Az állomás pajzsai felizzottak, ahogy elnyelték a becsapódó lövések energiáját. Siretsa parancsnok az állomás irányítórendszerére nézett, látta, hogy cselekednie kell, de nagyon gyorsan, ezzel a tűzerővel szemben nem lesz képes a pajzs sokáig üzemelni.

Döntött, elindult a személylifthez, ami a hangárakhoz vezetett. Egyik őrtorony a másik után bukott el, a védelemre kirendelt hajók szenzorait blokkolták, a hajótesteket erősített lövedékek szaggatták.

- Minden elveszett - gondolta a parancsnok, miközben beült a podba - nem hagyhatom! Harc Nélkül NEM! - Teljes sötétség lett úrrá érzékein, nem látott, nem érzett, elvesztette a kapcsolatot a külvilággal.

A pajzsok megadták magukat, az utolsó töltések áramoltak át, hogy elenyésszenek az űr végtelenjében. Az állomás elvesztette a megerősített mód adta védelmet és a „kint” várakozó flotta, mint egy kiéhezett farkas horda rontott rá az immár védtelen bázisra.

Egy hirtelen, elsőprő erejű gravitációs lökéshullám fagyasztotta meg a pillanatot, minden szem, szenzor, és kamera egy pontra szegeződött: Feléledt az Avatar! Jelzőfényei kigyúltak, hajtóművei bekapcsoltak, pajzsai kékesen villódzva ölelték aranytestét.



Központi vezérlőjében, az „agyban”, Siretsa a tudattalan félholtság állapotában lebegett az életet adó biomasszában. Minden idegszálával arra koncentrált, hogy beindítsa a hajó életet és védelmet adó rendszereit, és hogy elérje a hajtóműveket.

De kudarcot vallott, ERRE nem volt még felkészülve, ekkora terhelés nem bírta az idegrendszere. A hajtóművek helyett az ugrásportál generátor kapcsolt be, megtöltve a teret egy hatalmas gravimetrikus torzulással, amibe a hajó teste egy pillanat alatt beleolvadt.

A portálba lépés előtt egy utolsó, és végzetes csapást mért ellenségeire, működésbe lépett a hajó főfegyvere: a Judgement. Mindent elsöpört a létrejövő pusztító energia, hajókat, állomást, embereket, gépeket, mindent.



Eljött hát az igazság pillanata! Elpusztult a támadó flotta nagy része. A robbanás azonban ennél jóval nagyobb hatással volt a környezetre, instabillá tette a portált, és a megadott koordináták helyett a mélyűr, egy elfeledett pontjára került a hajó.

A parancsnok agya teljesen kiégve, a hajót vezérelni képtelenül önmagába roskadva próbált küzdeni, próbált levegőt venni, próbált menekülni, próbált sikítani...

...de nem sikerült, annak a technológiának a részévé vált, amit olyannyira imádott és csodált.

Egy hatalmas aranyszínű Titán osztályú hajó lebegett csendben a mélyűrben, teljesen tehetetlenül. Ekkor a távolban egy Drón tűnt fel, teljesen elszakadva a fészektől, ami az otthona volt. Beindította a gyorsító hajtóműveit és elindult a hatalmas tömeg irányába, talán majd ott, lesz mit tenni...



Gyártás 101

„Kezdetben vala az aszteroidák és a végtelen úr...”



Ki nem gondolkodott el azon, hogy miből és mi módon készülnek el azok a felszerelések, hajók és akár maguk az állomások is, amiket nap, mint nap használunk? Honnan jönnek? Ki készíti őket? Hogyan? Mivel? Miért? Megéri ezt csinálni? A válasz ez utóbbira, határozottan igen! Miután megismerkedtünk az ércek, ásványok fúrásának, finomításának művészetével, elérkeztünk oda, hogy ezekből a nyersanyagokból, valami számunkra hasznosat vagy legalább jól jövedelmezőt hozzunk létre.

Lehet bármennyi ásvány a hangáraidban, attól még nem alkalmas repülésre. Rendelkezhetsz a legnagyobb készletekkel akár az összes ásványból, mit sem ér, ha nincs, aki gyártson belőle.


Fontos tudni: a különböző felszerelések és hajók gyártása az EVE világában az egyik legjobban jövedelmező foglalkozás. De amilyen haszonnal kecsegtet a vállalkozás, magában hordozza a hatalmas veszteségek lehetőségét is.

Mielőtt belevágnál, szükséges lesz, hogy felmérj, mire van szükség a „piacon”, mivel az EVEben, csakúgy, mint a gazdaságban, minden a kereslet-kínálat alaptörvényére épül, fontos, hogy olyat gyárts, amit el lehet adni. Lehetőséged van a kínálatot követve „egymással árban versengve” kínálni portékát, de megteheted, hogy oda viszed a készterméket ahol arra nagy a szükség, így „kicsikarva” egy kis extraprofitot. Ne feledd, felesleges olyannal foglalkoznod, amit már évek óta sokan csinálnak az adott régióban/rendszerben, nagy az esély rá, hogy a „rég motorosoknak” sokkal jobb kapcsolatai, felszerelései, BPO-i és tartalékai vannak, mint neked, ki most csöppentél bele a „jóba”.

Amire szükséged lehet / lesz a gyártáshoz: -

- **Blueprint (tervrajz)**, eredeti (BPO – BluePrint Original), vagy másolat (BPC – BluePrint Copy) (Bővebben lásd: a 7. Fejezet: Kutatás részt)
- **Nyersanyagok**, amik szerepelnek a tervrajzon, mint szükséges anyagok a gyártáshoz
- **Megfelelő Skillek**, szintén fel vannak tüntetve a tervrajzon
- **Gyártóüzem, szabad kapacitással** (Factory Slot), ez lehet állomáson vagy POS-on (Player Owned Structure)

elhelyezett gyártómodul. Fontos megjegyezni, hogy Capital osztályú hajókat (Carrier, Rorqual, Dreadnought) csak lowsecben állomáson, vagy POS-nál, a Szuper Capitalokat (Mothership, Titan) pedig csak POS-nál lehet gyártani a megfelelő területbirtoklási joggal.



SCIENCE & INDUSTRY

DELAYED 5 MINUTES

JOBS

BLUEPRINTS

CORP BLUEPRINTS

INSTALLATIONS

SETTINGS

ACTIVITY

LOCATION

RANGE

TYPE

PROG. CATEGORY

PROG. GROUP

Manufacturing

Any

Current Stat

Public

All

All

ACTIVITY

QTY

LOCATION

JUMPS

INSTALLATION TYPE

OWNER

Manufacturing

50

Injunct II - Corporate Police Force Assembly Plant

0

Station

Corporate Police Force

*

ACTIVITY

NEXT FREE TIME

INSTALL COST

COST PER HOUR

TIME MULTIPLIER

MATERIAL MULTIPLIER

AVAILABILITY

1

Manufacturing

Now

1,000,000 ISK

333,000 ISK

1.0

1.0

Publicly Available

1

Manufacturing

Now

1,000,000 ISK

333,000 ISK

1.0

1.0

Publicly Available

1

Manufacturing

Now

1,000,000 ISK

333,000 ISK

1.0

1.0

Publicly Available

1

Manufacturing

Now

1,000,000 ISK

333,000 ISK

1.0

1.0

Publicly Available

1

Manufacturing

Now

1,000,000 ISK

333,000 ISK

1.0

1.0

Publicly Available

1

Manufacturing

Now

1,000,000 ISK

333,000 ISK

1.0

1.0

Publicly Available

1

Manufacturing

Now

1,000,000 ISK

333,000 ISK

1.0

1.0

Publicly Available

1

Manufacturing

Now

1,000,000 ISK

333,000 ISK

1.0

1.0

Publicly Available

1

Manufacturing

Now

1,000,000 ISK

333,000 ISK

1.0

1.0

Publicly Available

1

Manufacturing

51 Minutes

1,000,000 ISK

333,000 ISK

1.0

1.0

Publicly Available

1

Manufacturing

1 Hour 39 Minutes

1,000,000 ISK

333,000 ISK

1.0

1.0

Publicly Available

1

Manufacturing

1 Hour 49 Minutes

1,000,000 ISK

333,000 ISK

1.0

1.0

Publicly Available

1

Manufacturing

2 Hours 35 Minutes

1,000,000 ISK

333,000 ISK

1.0

1.0

Publicly Available

1

Manufacturing

2 Hours 35 Minutes

1,000,000 ISK

333,000 ISK

1.0

1.0

Publicly Available

1

Manufacturing

2 Hours 35 Minutes

1,000,000 ISK

333,000 ISK

1.0

1.0

Publicly Available

1

Manufacturing

2 Hours 35 Minutes

1,000,000 ISK

333,000 ISK

1.0

1.0

Publicly Available

1

Manufacturing

2 Hours 35 Minutes

1,000,000 ISK

333,000 ISK

1.0

1.0

Publicly Available

1

Manufacturing

2 Hours 36 Minutes

1,000,000 ISK

333,000 ISK

1.0

1.0

Publicly Available

1

Manufacturing

6 Hours 10 Minutes

1,000,000 ISK

333,000 ISK

1.0

1.0

Publicly Available

1

Manufacturing

8 Hours 5 Minutes

1,000,000 ISK

333,000 ISK

1.0

1.0

Publicly Available

Select Assembly Line above...

TOGGLE FULL LIST

Select Assembly Line above...

TOGGLE FULL LIST

A Hajók és Felszerelések Gyártása (Manufacturing)



Ahhoz, hogy a kibányászott / lefinomított anyagokból és tervrajzokból „használató

végeredményt kapjunk”, szükség van arra, hogy gyártsunk. A szükséges dolgok közül kezdjük a Skilllekkel, amit csak tanulással szerezhetsz meg, így ez erősen időigényes.

Industry – Lehetővé teszi a gyártósorok alapfokú használatát, 4%-kal csökkentve szintenként a gyártáshoz szükséges időt.

Production Efficiency - 4%-kal csökkenti szintenként a nyersanyagszükségletét a gyártott terméknek (Industry Lvl 3 kell hozzá) (Pontosabban a tökéletes gyártáshoz viszonyított veszteséget csökkenti)

Mass Production – Lehetővé teszi +1 gyártási művelet indítását szintenként (Industry Lvl 3 kell hozzá)

Advanced Mass Production - Lehetővé teszi +1 gyártási művelet indítását szintenként. (Mass Production Lvl 5 kell hozzá)

Supply Chain Management – Lehetővé teszi, hogy ne csak helyben indíthass gyártási folyamatokat (Mass Production Lvl 4 kell hozzá)

- Lvl 1: Azonos naprendszeren belül
- Lvl 2: 5 ugráson belül
- Lvl 3: 10 ugráson belül
- Lvl 4: 20 ugráson belül
- Lvl 5: Az egész régióban bárhol

Drug Manufacturing – A szükséges Skill a Combat Boosterek gyártásához.



A **Supply Chain Management**, **Mass Production** és az **Advanced Mass Production** nem feltétlen szükségesek, hogy tudj gyártani, de elengedhetetlen ha „nagyban” akarsz dolgozni. Akkor is hasznos lehet, ha nem helyben vagy egynél több dolgot szeretnél gyártani. Az **Industry** és a **Prod. Efficiency** elengedhetetlen Skilllek, mindkettőre Lvl 5-ön lesz szükség, mielőtt elkezdesz gyártani bármit.

A Skilllek, amik a T2, T3 és a Capital osztályú gyártáshoz kell, annyira sokfélék, hogy itt felsorolni teljesen felesleges lenne, mindig az adott BPC/BPO infójában lesz benne, mi kell hozzá, illetve a későbbi fejezetekben tárgyaljuk.

ACCEPT QUOTE?					
NAME	REQUIRED	MISSING	DMG/JOB	WASTE	
Raw Material					
✓ Station Construction Parts	11	0	100%	0.0%	
✓ Station Hangar Array	11	0	100%	0.0%	
✓ Station Storage Bay	11	0	100%	0.0%	
✓ Station Laboratory	44	0	100%	0.0%	
✓ Station Factory	176	0	100%	0.0%	
✓ Station Repair Facility	11	0	100%	0.0%	
✓ Station Docking Bay	11	0	100%	0.0%	
✓ Station Medical Center	11	0	100%	0.0%	
✓ Station Office Center	44	0	100%	0.0%	
✓ Station Mission Network	11	0	100%	0.0%	
Production Start Time	Now		Material multiplier (assembly line & item)		1.0
Production Time	5 days 22 Hours 13 Minutes 20 Seconds		Material multiplier (skill based)		1.0
Total cost	48,734.92 ISK		Time multiplier (assembly line & item)		1.0
Install cost	1,007.75 ISK		Time multiplier (skill based)		0.4
Usage cost	47,727.17 ISK				
<div>ACCEPT QUOTE</div>					
<div>CLOSE</div>					



Hogy megtudd, mire is lesz szükség a gyártáshoz, csak olvasd el az adott BPO(C)-t a „Show Info” segítségével. (Kis kék i betű). Azon belül pedig keresd a „Bill Of Materials” fület, itt a „Manufacturing”-nál megtalálod az anyagi komponensszükségletet („Materials”) és hogy, mely Skilllek („Skills”) kellenek, hogy a gyártást el tudd kezdeni.

Ezek a mennyiségek, mindig 1 „RUN” legyártására vonatkoznak. Ezt az Attributes fülön, a szögletes zárójelben láthatod. Általában [1], de Booster töltetknél [10], Bombáknál [20], Lőszereknél pedig [100].

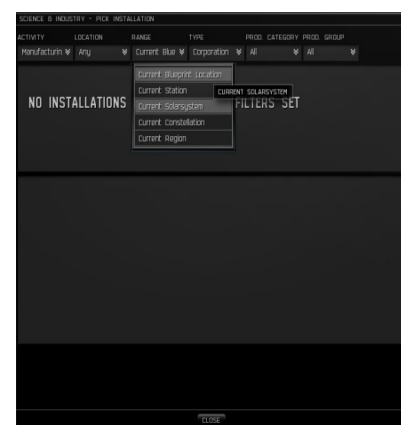


Minden Tech 1 (T1) Hajó, felszerelés és Capital Hajó Alkatrész megépítéséhez szükség van a nyersanyagokra és a hozzá tartozó tervrajzra (BPO, vagy BPC) és egy szabad gyártó slottal rendelkező helyre. Mivel, a nyersanyagok fajtáit, és fellelhetőségét már tárgyaltuk korábban ☺ és a tervrajzokat is kiveséztük, most már „csak” arra lesz szükség, hogy a megszerzett javakból, működőképes (?) Dolgokat varázzsoljunk. Na, igen, de hol?

Először is, válasszunk BPO(C)-t, amin jobb gombbal kattintva, válasszuk a „Manufacturing” lehetőséget, ekkor ezt az ablakot kapjuk. Itt rögtön szembesülünk egy választási lehetőséggel: az installation mezőben fog feltűnni a hely, amit választ(ott)unk, a Pick Installationra kattintva, hogy milyen messze. Vegyük figyelembe a szabad gyártóslotokat, és szükség esetén a Skillünket, hogy tudjunk táv gyártani.

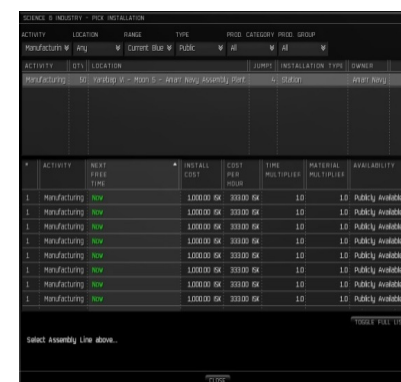


Minden esetben egy helyen kell lennie a tervrajznak, és a feladathoz szükséges anyagoknak, ha az adott állomáson / konténerben van, ahol gyártani akarunk, akkor Current Blueprint Locationt válasszuk, ha ugyanazon az állomáson, akkor a Stationt, ha az adott rendszerben van (pl.: POS-on) akkor a Solarsystem a megfelelő.

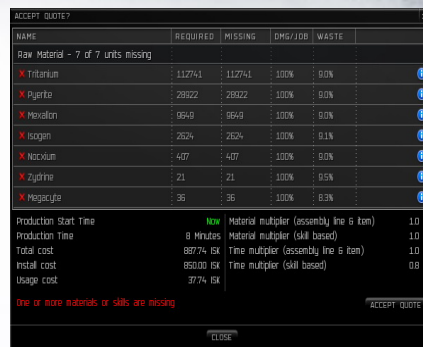


Fontos, hogy a Type-nál megadjuk, hogy cégünk (Corporation) által nyújtott slotot vagy publikus (Public) gyártósort használnánk. POS esetén csak a cégünk „számlájára” tudunk gyártani, tehát a POS által nyújtott gyártókapacitás csak ebben az esetben jelenik meg.

Ha megvan, élénk tárul a szabad gyártósorok (assembly line) listája, itt válasszunk egyet, illetve ha nincs szabad, láthatjuk, hogy mikor szabadul fel, és eldönthetjük, várunk-e, ha igen, hozzáadhatjuk a várólistához a saját feladatunkat. Ha kiválasztottuk egy megfelelő sort, adjuk meg hogy az adott helyen, melyik Divisiont (Céges Hangár, és POS) használjuk, vagy nyilvános sor esetén a saját hangárat (My Hangar - ez az alapértelmezett hely). A gyártani kívánt mennyiséget is állítsuk be. Ha meggondoltuk magunkat, akár még a tervrajzot is lecserélhetjük egy másikra (Change Blueprint).



Ha minden kész és megnyomtuk az OK gombot, akkor a végső, összesítő ablakot láthatjuk, ahol megjelennek az esetlegesen felmerülő költségek, láthatjuk, hogy rendelkezésre áll-e minden Skill és nyersanyag, valamint megjelenik a gyártáshoz szükséges idő, illetve az, hogy az adott gyártósor, ad-e valamiféle bónuszt. POS esetében gyorsabb a gyártás (Time Multiplier 1.0 alatti), de megnő a szükséges anyagok mennyisége (Material Multiplier 1.0 feletti). Ezt elfogadni és a gyártást elkezdni csak akkor tudjuk, ha minden szükséges követelmény megvan.



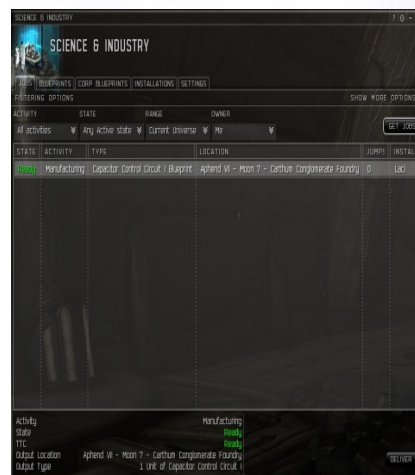
NAME	REQUIRED	MISSING	DMG/JOB	WASTE	
Raw Material - 7 of 7 units missing					
Titanium	112741	112741	100%	0.0%	
Purite	28922	28922	100%	0.0%	
Mexalon	9649	9649	100%	0.0%	
Isogen	2624	2624	100%	0.1%	
Neculum	407	407	100%	0.0%	
Zydrine	21	21	100%	0.5%	
Megacore	36	36	100%	0.0%	
Production Start Time	Now				
Production Time	8 Minutes				
Total cost	88774 ISK				
Install cost	95000 ISK				
Usage cost	3774 ISK				

Material multiplier (assembly line 6 item) 1.0
Time multiplier (assembly line 6 item) 1.0
Time multiplier (skill based) 0.8

One or more materials or skills are missing

A gyártás elkészültével befejezhetjük a „munkát” a Science&Industry ablakban, a Jobs fülön, „Get Jobs” használata után, a munka kiválasztása, és a Deliver gomb megnyomásával, az elkészült termék, a munka elején megadott helyre kerül.

Nagyon fontos megjegyezni: Ha magadnak fúrod ki az érceket, akkor is kalkuláld bele a végső árba, hiszen „nincs ingyen”. Miért? Mert ha eladod, akkor megkapod az árát (tehát ha felhasználod, olyan mintha annyiért vennéd meg, amennyiért el tudnád adni). Ha így gondolkodsz, elkerülheted, hogy olcsóbban adj el dolgokat, mint amennyibe kerül a beleépített anyag.



Rig, Avagy Pimp My Ship



Az Eve-ben lehetőség van a hajók „tuningolására is” az úgynevezett RIG-ek használatával. Minden hajónak vannak rig slotjai (Upgrade Hardpoint (kivéve a Freightereket)), általában a t1 hajóknak három, a t2 hajóknak pedig kettő. Minden hajónak van Calibration pontja, ami a rigekhez kapcsolódik, maximum ennyi pontértékű felszerelés rakható ezekbe a slotokba. (Hasonlóan a „normál” High, Med, Low slotokhoz, és pl. a Powergridhez vagy a CPU-hoz.)

Minden righez a csoportjának megfelelő Skillre van szükség, hogy fittelni tudjuk, T1 esetén lvl 1, T2 esetén lvl 4. illetve mindegyik righez szükség van a Jury Rigging nevezetű Skillre is.



Fontos tudni, hogy minden ilyen „beavatkozásnak” van hátránya, ami jelenthet kevesebb armort, vagy magasabb erőforrás-igényt (Drawback). Ez a negatív hatás csökkenthető a szükséges Skill növelésével, minden szint 1%-kal csökkenti a „büntetés mértékét”.

Tehát: Trimark Armor Pump (rig) használatakor, Armor Rigging lvl 4 skilllel, nem 10%-kal lesz lassabb a hajó, hanem „csak” 6%-kal.

Fontos tudni, hogy a rig nem kivehető, eltávolításakor vagy a hajó repackagelésekor megsemmisül (tulajdonképpen, a hajó implantjának is nevezhetjük). Természetesen, a hajó megsemmisüléskor biztosan elveszik, nincs esély arra, hogy belekerüljön a „lootba”.

Salvaging



Lehetőség van a kilőtt hajók Wreckjeinek átkutatására, hogy még

felhasználható anyagokhoz jussunk, ez a Salvaging. A Rígek építéséhez szükséges alapanyagot a Salvaging Skill segítségével üzemeltetett Salvager modullal lehet megszerezni.

You successfully salvage from the Blood Small Wreck.

A Salvaging Skill előfeltételei: Mechanic Level 3, Survey Level 3, Engineering Level 1. A Salvager Modul használatához a skill első szintje elég, a Tech 2-es verzióhoz pedig lvi V-re kell kitanulnunk.

Felszerelés Salvageoláshoz



A Salvager modul, a hajó High-slotjába helyezhető, és a wreck becélzását követően aktiválható, majd a 10 másodperces ciklus lefutása után (siker esetén) eltűnik a wreck, és a hajó rakterében megjelennek a kinyert (rig alap) anyagok. Sikertelen próbálkozás esetén a ciklus újraindul, és addig fut újra és újra, amíg sikerrel nem járunk, vagy ki nem lőnek, esetleg el nem fogy a capunk. 😊

Modul Neve	Meta Group	Meta Level	Aktiválás Energiaigénye	Kapott bónusz	CPU	PG	Ciklus-ideje	Hatósugara
Salvager I	Tech I	—	20 GJ	5%	20 tf	1 MW	10 sec.	5000 m
Salvager II	Tech II	5	20 GJ	7%	25 tf	1 MW	10 sec.	6000 m

Salvage Drone



Ez a könnyű drone (5m³) nagyon hasznos társunk lehet a roncsok ellen vívott harcban (nem, nem kap bónuszt Minmatar hajók ellen ;)) Ugyan, a határfoka (3% alap, +2% / skill szint) elmarad a Salvager-hez képest, viszont hatalmas előnye, hogy automatikusan képes a kék és fehér wreck-ek salvage-olására. A drón használatának alapfeltétele a Salvage Drone Operation skill (Drones lvi 4, Salvaging lvi 2).

Hasznos Implantok és Rig(ek) Salvagehoz

Hasznosak lehetnek az alábbi implantok és rigek is a „kukázás során”.

Típusa	Neve	Hatása
Implant	Poteque 'Prospector' Salvaging SV-905	+5% esély a Salvaging sikerére
Implant	Poteque 'Prospector' Environmental Analysis EY-1005	5%-kal csökkenti a ciklusidejét a Salvager, Codebreaker, Analyzer moduloknak.
Rig	Salvage Tackle I	+10% esély a Salvaging sikerére
Rig	Salvage Tackle II	+15% esély a Salvaging sikerére

A Salvageolható anyagok



Az alábbi anyagokat nyerheted ki a wreckekből. A T1 alapanyagokat npckből és a játékosok hajóinak roncsaiból lehet kinyerni, a T2 Rígek alapanyagait pedig: Commander NPC spawnok vagy T2 hajók roncsaiból szerezhetünk.

Salvageolt anyag neve	Tech lvl
Alloyed Tritanium Bar	T1
Armor Plates	T1
Artificial Neural Network	T2
Broken Drone Transceiver	T1
Burned Logic Circuit	T1
Capacitor Console	T2
Charred Micro Circuit	T1
Conductive Polymer	T1
Conductive Thermoplastic	T2
Contaminated Lorentz Fluid	T1
Contaminated Nanite Compound	T1
Current Pump	T2
Damaged Artificial Neural Network	T1
Defective Current Pump	T1
Drone Transceiver	T2
Enhanced Ward Console	T2
Fried Interface Circuit	T1
Impetus Console	T2
Intact Armor Plates	T2

Salvageolt anyag neve	Tech lvl
Intact Shield Emitter	T2
Interface Circuit	T2
Logic Circuit	T2
Lorentz Fluid	T2
Malfunctioning Shield Emitter	T1
Melted Capacitor Console	T1
Micro Circuit	T2
Nanite Compound	T2
Power Circuit	T2
Power Conduit	T2
Scorched Telemetry Processor	T1
Single-crystal Superalloy I-beam	T2
Smashed Trigger Unit	T1
Tangled Power Conduit	T1
Telemetry Processor	T2
Thruster Console	T1
Trigger Unit	T2
Tripped Power Circuit	T1
Ward Console	T1

Mivel Salvageoljak?



A legnépszerűbb „kukázó” hajók, a Destroyerek, lévén sok Turretslotjuk van valamint nagyon olcsók és így költséghatékonyan alkalmasak a Wreckek

„összegereblyezésére” (Tractor Beammal odahúzza magához a hajó), valamint jut elég hely a Salvager moduloknak is, így biztosítva a folyamatos „begyűjtést”. Természetesen a turretslot-szám nem minden, kell megfelelő raktér is, lévén sok esetben a lootot is be kell gyűjteni. Valamint szükség lehet a hajó manőverezésére is, ezért nem árthat AB vagy MWD is a hajóra.



Jelenleg a játékban négy „hajóosztály” kap bónuszt a Tractor Beam használatára, ezek: a Marauderek, az Orca a Rorqual és a Noctis. Az első három nagy raktérrel is rendelkezik, de ne feledjük el, egyrészt milliárdos hajókról van szó, másrészt JÓVAL lassabbak, mint a Destroyer vagy a Noctis, és ha egy wreck a TB hatósugarán kívül helyezkedik el, akkor közelebb kell menni, ami általában idővesztéssel jár(hat). Hasznos segítőink lehetnek a Salvager Drone-ok is, lévén automatizálni lehet a begyűjtést. Sajnos a hatásfokuk messze nem túl jó (3% alapból, +2% / Salvager Drone skill szint).

A Noctis



Kifejezetten a wreckek „eltakarítására” lett kifejlesztve ez a gyöngyszem. Nagy raktér, bónusz a Tractor Beam használatára és meg a Salvager sebességére is kap bónuszt. Ráadásul megvan neki mindene ami csak kellhet: 8 Highslot és a képesség hogy akár 10 célpontot is befogjon egyszerre (feltéve, hogy a pilóta rendelkezik a megfelelő skillekkel). Szintén kellemes tulajdonsága, hogy T2-es Cargohold Expanderek használatával a raktére 3026m^3 , ez azt jelenti, hogy be lehet tenni egy GSC-t (és így $+900\text{m}^3$ hasznos rakterünk lehet ☺).



- Slot kiosztás – 8 High, 2 Mid, 3 Low, Rig 3 / Calibration 400
- Alap sebesség – 155 m/s
- Raktér mérete – $1,460\text{ m}^3$
- ORE Industrial skill bónusza: 5%-kal gyorsab Tractor Beam és Salvager ciklusidő és 60% bónusz a Tractor Beam hatósugarára és a vontatás sebességére / szint

Ore Industrial Skill lvl	Ciklusidő	Tractor Beam I		Tractor Beam II	
		Optimal Range	Speed	Optimal Range	Speed
Alap érték	5s	20,000 m	500 m/s	24,000 m	600 m/s
Level 1	4,75s	32,000 m	800 m/s	38,400 m	960 m/s
Level 2	4,5s	44,000 m	1100 m/s	52,800 m	1320 m/s
Level 3	4,25s	56,000 m	1400 m/s	67,200 m	1680 m/s
Level 4	4s	68,000 m	1700 m/s	81,600 m	2040 m/s
Level 5	3,75s	80,000 m	2000 m/s	96,000 m	2400 m/s

Fontos „apróság”, hogy egyes küldetések „Deadspace területein” nem lehet MWD-t használni (egyre kevesebb ilyen van), így amíg nincs leadva a küldi, gondot okozhat a begyűjtéskor.

A Rigek



A Rigek a hajó implantjai, minden hajónak (kivéve a freightereket) vannak ún.: Rig slotjai (hasonlóan a karakter implant slotjaihoz), ide tehetjük ezeket a módosításokat. Fontos, hogy nem korlátlan a variációk száma, hiszen minden hajónak van egy Calibration pont kapacitása, és minden Rignek van egy Calibration pont szükséglete.

A hajó infójából láthatjuk, hogy mennyi rig slotja (piros jelölés), mennyi a calibration pontja (kék jelölés) és hogy mekkora rig mehet bele (zöld jelölés).



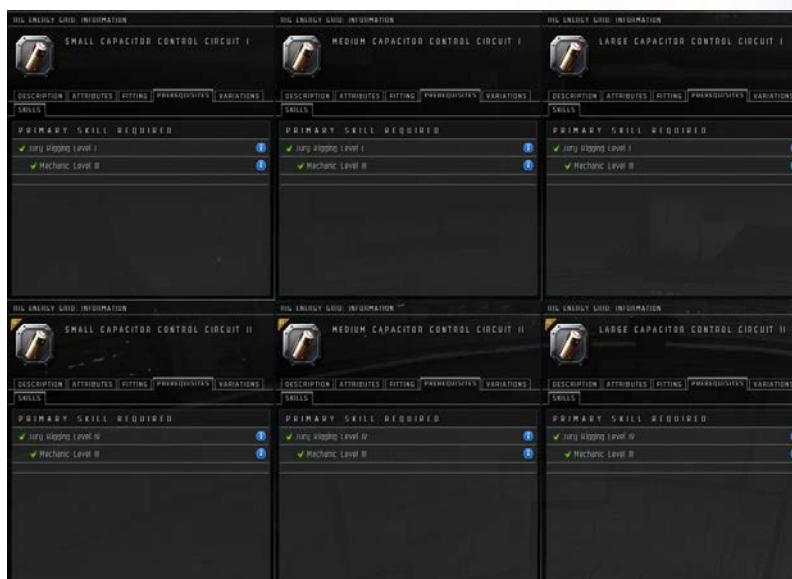
Készítésük módja megegyezik a normál felszerelések gyártásával, ugyanúgy BPO/BPC kell hozzá. A különbség csupán az, hogy ezeket a modulokat a Salvaging során kinyert anyagokból kell elkészíteni. Ne feledd, hogy a T1 alapanyagokat npckből és a játékosok hajóinak roncsaiból lehet kinyerni, a T2 Rigek alapanyagait pedig, Commander NPC spawnok vagy T2 hajók roncsaiból szerezhetünk.

A rigeket méretük és felhasználási területük szerint csoportosítjuk. A méreteik szerint csökken (illetve nő) a gyártásukhoz szükséges alapanyagok mennyisége, de a hatásuk azonos, tehát sokkal olcsóbb előállítani egy Small riget, mint egy largeot, de mindkettő ugyanazt tudja. A különbség ötszörös, tehát ha valamiből 3 db kell a small righez, akkor 15 db a mediumhoz és 75 db a large verzióhoz. Méretük pedig 5 m^3 10 m^3 és 20 m^3 .

Small Rigek: A kis hajók tuningja, mint pl. a fregattok, Destroyerek ezek Tech II verziói, mint pl. az Interceptorok és az Interdictorok.

Medium Rigek: A közepes hajók felszerelése, mint pl. a cruiserek, Industrial hajók és a Battlecruiserek.

Large Rigek: A nagyok kiegészítője, ilyenek a BSek, Orca, Rorqual. A legtöbbjük működik Capital hajókon is, de nagyon sok nem, ellenőrizd, mielőtt felteszed!



A képen láthatóak a rig-csoportok, használatukhoz (fittelésükhöz) az elnevezésüknek megfelelő Skill megléte szükséges, illetve a Jury Rigging lvl 3 és a Mechanic lvl 3. Az Electronics és Energy Grid T2 Rigekhez szükséges a Jury Rigging lvl 4, erre figyelj!

Armor Rígek		Közös „hátrányuk”:
	A hajó páncéljára és a salvage sikerére ható módosítások	-10% hajó végsebességére
Drone Rígek		
	A hajó Drónjaira ható módosítások	-10% a hajó CPU-jára
Electronics Superiority Rígek		
	A hajó elektronikus alrendszereire ható módosítások	-10% a hajó pajzsaira
Energy Weapon Rígek		
	A hajó Energia fegyvereire ható módosítások	+10% a PG szükséglet a fegyvereknek
Missile Launcher Rígek		
	A hajó Rakéta fegyvereire ható módosítások	+10% a CPU szükséglet a fegyvereknek
Shield Rígek		
	A hajó pajzsaira ható módosítások	+10% a hajó Sig Radiusához
Astronautic Rígek		
	A hajó manőverezési képességeire és rakterére ható módosítások.	-10% a hajó páncéljára
Electronics Rígek		
	A hajó elektronikus rendszereire ható módosítások	Nincs negatív hatásuk
Energy Grid Rígek		
	A hajó energia rendszereire ható módosítások	Nincs negatív hatásuk
Hybrid Weapon Rígek		
	A hajó Hibrid fegyvereire ható módosítások	+10% a PG szükséglet a fegyvereknek
Projectile Weapon Rígek		
	A hajó Projectile fegyvereire ható módosítások	+10% a PG szükséglet a fegyvereknek

A Harci Drogok



Az Eve-online egyik érdekessége a harci drogok, ezeket a különböző helyeken fellelhető gázködökből bányászott gázokból lehet előállítani. Az elkészült drogok négyféle erősségben léteznek, ezek:

- **Synth (szintetikus)**
- **Standard**
- **Improved**
- **Strong**



Synth (Szintetikus) Boosterek



Legális, és használható Highsecben, nincs mellékhatása. Az általánosan nyújtott Boost mértéke 3%. A használatához szükséges Skillek: Biology lvl 1 és Science lvl 1.

Standard Boosterek



Illegális Highsecben, 20% os esély van a mellékhatásra, aminek a mértéke általában 20%. A nyújtott Boost, amit általában ad szintén 20%. A használatához szükséges Skillek: Biology lvl 1 és Science lvl 1.

Improved Boosterek



Illegális Highsecben, 30% os esély van a mellékhatásra, aminek a mértéke általában 25%. A nyújtott Boost, amit általában ad szintén 25%. A használatához szükséges Skillek: Biology lvl 2 és Science lvl 1.

Strong Boosterek



Illegális Highsecben, 40% os esély van a mellékhatásra, aminek a mértéke 30%. A nyújtott Boost, amit általában ad, szintén 30%. A használatához szükséges Skillek: Biology lvl 3 és Science lvl 1.











A Drogokat (hasonlóan az implantokhoz) booster slotokba kell betenni, ezekből 3 van, és egy boostert csak a „hozzá tartozó” slotba illeszthetünk.

FONTOS! Mivel, csak 3 booster slot van és egy slotban egyszerre csak 1 hatás érvényesülhet, mindaddig, amíg hat egy booster az adott sloton másikat nem vehetsz be. A mellékhatásaikat külön-külön is „megkaphatod”, nem feltétlen sújt mind.

„Bevenni” úgy tudod, hogy: Jobb-click a boosterem, és válaszd a consume parancsot. Amikor ez megtörtént, a Character Sheet ikon elkezd majd villogni a NeoComon. Az aktív booster megjelenik a Character Sheet-en az Augmentations fülecskén. Ott tudod megnézni a hatásait.

Az erősségüknek megfelelően, az előállításuk is költségesebb/körülményesebb.

Drog Neve		Erőssége		
		Standard:	Improved:	Strong:
Exile Booster		Pure Standard Exile	Pure Standard Exile + Pure Standard Drop	Pure Improved Exile + Pure Standard Sooth Sayer
Drop Booster		Pure Standard Drop	Pure Standard Exile + Pure Standard Drop	Pure Improved Drop + Pure Standard X-Instinct
X-Instinct Booster		Pure Standard X-Instinct	Pure Standard X-Instinct + Pure Standard Sooth Sayer	Pure Improved X-Instinct + Pure Standard Exile
Sooth Sayer Booster		Pure Standard Sooth Sayer	Pure Standard X-Instinct + Pure Standard Sooth Sayer	Pure Improved X-Instinct + Pure Standard Drop
Blue Pill Booster		Pure Standard Blue Pill	Pure Standard Blue Pill + Pure Standard Crash	Pure Improved Blue Pill + Pure Standard Mindflood
Crash Booster		Pure Standard Crash	Pure Standard Blue Pill + Pure Standard Crash	Pure Improved Crash + Pure Standard Frentix
Frentix Booster		Pure Standard Frentix	Pure Standard Frentix + Pure Standard Mindflood	Pure Improved Frentix + Pure Standard Blue Pill
Mindflood Booster		Pure Standard Mindflood	Pure Standard Frentix + Pure Standard Mindflood	Pure Improved Mindflood + Pure Standard Crash

Az alábbi kódokat lehet találni, és felhasználni a gyártáshoz:

Gáz Kód Neve	Drog Alapanyaga	Drog Hatása	Drog Slotja
Amber Cytoserocin	Blue Pill Booster	Shield Boost	Slot 1
Azure Cytoserocin	Sooth Sayer Booster	Falloff	Slot 2
Celadon Cytoserocin	Exile Booster	Armor Repair	Slot 1
Golden Cytoserocin	Crash Booster	Explosion Radius	Slot 3
Lime Cytoserocin	Frentix Booster	Optimal	Slot 2
Malachite Cytoserocin	Mindflood Booster	Capacitor	Slot 1
Vernillion Cytoserocin	X-Instinct Booster	Signature Radius	Slot 1
Viridian Cytoserocin	Drop Booster	Tracking Speed	Slot 2

Léteznek még ezen felül a mykoserocin kódok is, amik csak szintetikus drogok elkészítésére alkalmasak (LP-ből lehet hozzájuk blueprinteket kiváltani), hatásuk csupán töredéke a reguláris boostereknek.

A Gázködök kitermelése



Tehát az első dolgod, hogy odarepülj a környékre és körülnézz. Mikor odaérsz az adott konstelláció szélére, kapsz egy pop-up üzenetet, hogy hatalmas gas cloud-ok vannak a közelben. Ahhoz hogy odamenj hozzájuk, ki kell őket szkennelni probe-okkal (exploration sites - LADAR signal). Ez nem lesz egyszerű feladat, mert viszonylag ritkák az ilyen jelek, és nem túl nagy az erősségük. Ha szerencséd van, akkor a ladar jelnél ködöt találsz (van, amikor teljesen üres a hely ahová érkezel - csak a köd vár, és van, amikor pár ellenséges hajót le kell nyomnod). Ha oltári szerencséd van, akkor a környéken egy olyan komplexet is találhatsz, ahol kalózcégek nyomják a drog előállítását. Itt nem lehet gázfelhőt találni (legalábbis mi nem találtunk), viszont van booster reakció bpc és különböző booster bpc-k. Több része van az ilyen komplexnek, és a sikerért át kell verekedned magad az összesen. Nálunk ezek a site-ok hacking Skill-t igényeltek, minket az első pocket-ig engedett be, utána már csak azok mehettek, akiknek volt hacking-jük.



A jutalom viszont nagyon megérte: egy csomó blueprint várt ránk, valamint értékes Skillbook-ok is akadtak (Nanite Controll, Neurotoxin Recovery). Az ilyen helyek kipucolása elengedhetetlen a gyártás beindításához. De térjünk vissza a gas Cloud harvesting-re. A bányászathoz szükséges lesz gas Cloud Harvester modulra. A használatához szükséges Skilleket pedig a különböző pirate bázisokon veheted meg, kb. 21,6M ISK-ért. Emellett szükséged lesz még a Mining IV-re is.

A Gas Cloud Harvesting Skilltől függ, hogy mennyi harvestert tehetsz fel, 5-nél ez értelemszerűen 5 modul. Érdekes feltolni a Skill-t, mert nagyban megkönnyíti a begyűjtést, ha több modullal egyszerre szippantod be az anyagot. Nem egy esetben a köd vagy ködök 50-70 km-re vannak a beugrási ponttól, ezért érdemes afterburner-re és raktérre fittelt hajót használni. A gázfelhő véletlenszerűen berobban időnként (van, amikor 10-20 másodpercenként, van, amikor percek is



eltelhetnek), resist nélkül olyan 1000 körül sebez, úgyhogy nem árt figyelni erre is, BC alatt ne próbálkozzatok a harvesteléssel. A legjobb hajó szvsz a Hurricane, 2000-es raktérre ki lehet nyomni, simán kitankolja a robbanást, hamar odaér a ködhez, valamint turretes, ami elengedhetetlen a harvesterek felszereléséhez - ellentétben mondjuk a Drake-vel, amire nem tudsz Harvester modulokat felrakni. Megoldás lehet még a Ferox (nagyon látványosok rajta, a harvesterrel keltett örvények ☺), vagy valamilyen turretes battleship.

A gáz feldolgozása



Ha megvan a kód „betakarítása”, akkor el kell szállítani a feldolgozására felszerelt POS-ra. Minimum medium POS kell ahhoz, hogy standard booster-t gyárthass, és large, ha improved-ben, vagy még komolyabban gondolkodsz (és akarsz hangárt is mellé).

Ha ügyesen kombinálsz, akkor bizonyos POS modulok folyamatos le- illetve felkapcsolásával megoldható az Improved gyártás/feldolgozás medium POS-on is, de ha kényelmesen akarsz dolgozni és van állandó alapanyag utánpótlásod, akkor érdemes large POS-ra pakolni.



A gyártás beindításához jó néhány POS modul kell, mivel a reaktoron kívül kell két bementi siló, és a végeredmény is két részre fog oszlani, amihez szintén különböző silók fognak kelleni.

A holdfúrással ellentétben ezeket a silókat folyamatosan kell töltögetni, és mivel egymástól eltérő anyagokat tárolunk majd bennük, ezért nem mindegy a típusuk sem. Lássuk, mik ezek:

Medium Biochemical Reactor Array

Különböző anyagok párosítására és keverésére complex chemical-okká. Csak simple Biochemical reakciókra - standard pure booster előállítás

Fitteléshez: CPU: 750 TF Powergrid: 250.000 MW

Skill igény: Anchoring lvl II

Szállításkor: 4000 m³



Biochemical Reactor Array

Complex Biochemical reakciókra, fele sebességen megy – Improved és Strong Booster

Fitteléshez: CPU: 1250 TF Powergrid: 250.000 MW

Skill igény: Anchoring lvl II

Szállításkor: 4000 m³



Biochemical Silo

Gas Cloud raktározás és kezelés

Fitteléshez: CPU: 250 TF Powergrid: 250.000 MW

Kapacitás: 20 000 m³

Skill igény: Anchoring lvl I

Szállításkor: 4000 m³



Ezen kívül kell még 2db General Storage, és egy Hazardous Biochemical Silo.

General Storage

Bemenő és kieső adalékanyagoknak

Fitteléshez: CPU: 250 TF Powergrid: 50.000 MW

Kapacitás: 20 000 m³

Skill igény: Anchoring lvl I

Szállításkor: 4000 m³



Hazardous Chemical Silo

A végtermék: Pure booster tárolása

Fitteléshez: 250 TF Powergrid: 50.000 MW

Kapacitás: 20 000 m³

Skill igény: Anchoring lvl I

Szállításkor: 4000 m³



Az adalékanyagok és a végeredmény miatt szükségesek. Standard Booster reakciónál a dolog úgy néz ki:

- Elsőként felrakod a reaktort, belerakod a reakció blueprintet.
- Ez után felülre teszel egy General Storage-et, amibe vizet (water) fogsz rakni (elsőként állítsd be a típusnál a watert, mert addig nem engedi betenni).
- Utána tegyél fel egy Biochemical Silo-t, amibe a gázfelhő kerül.
- Ezek után alulra ismét egy General Storage kerül (a kicsapódó víznek - 100 waterből 95 visszaesik reakció után).
- És a végén egy Hazardous modul a reakció végeredményének, a Standard Pure Booster-nek.



Ha megvagy, és minden silo-t típusnak megfelelően beállítottál, akkor kapcsold be a reaktort (online), mert csak így engedi összekötni a modulokat. A kapott eredmény (pure booster) még csak köztes állapot, a végleges boosterhez kell majd a komplexből kiszedett blueprint, némi Megacyte és ha nem outpost-on gyártasz, akkor egy Drug Lab. A gyártáshoz meg kell tanulnod a Drug Manufacturing Skill-t (improved-hez 3-as szintre). Az Improved verzió hasonlóan készül, csak víz helyett egyéb anyagok kellhetnek a reakcióhoz, illetve az előzőleg elkészült pure booster.

Sajnos a Trinity-vel megszűnt az NPC állomáson gyártás, úgyhogy az előzőekben említett Drog Laboratóriumra is szükség lesz a gyártáshoz:

Drug Lab

Pure booster + Blueprint + egyéb komponens = Booster

Fitteléshez: 250 TF Powergrid: 50.000 MW

Kapacitás: 100 000 m³

Skill igény: Anchoring lvl I

Szállításkor: 1250 m³



Általában a reakciók így néznek ki:

Egyszerű (Standard): 20 Cytoserocin + 100 Water + reakció BPC --> pure Standard Booster + 95 Water

Komplex (Improved): 15 pure Standard Booster + 15 pure másik fajta Standard Booster + 100 [Spirit vagy oxygen] --> 12 pure Improved Booster + 95 [Spirit vagy oxygen]

Az Improved boosterrel az a gond, hogy az előállításához szükség lesz más fajta pure boosterre is. Így ezeknek az előállításához be kell szereznünk, vagy elő kell állítanunk.

A Drogok használatához szükséges Skillek







A Boosterek lenyeléséhez Biology Skill kell, a hátrányokat a Nanite Control Skillel lehet csökkenteni, illetve az esélyüket pedig a Neurotoxin Recovery Skillel.





Biology: 20%-kal növeli a Boosterek hatóidejét / szint.

Nanite Control: Csökkenti a Combat Boosterek mellékhatásának mértékét, 5%-kal / szint.

Neurotoxin Recovery: Csökkenti a Combat Boosterek mellékhatásainak kialakulási esélyét, 5%-kal / szint.

Gas Cloud:	Régió:	Rendszerek:	Booster:
	Celadon Cytoserocin	Fountain	3WE-KY 4-EP12 9-VO0Q A8-XBW IR-WT1 XF-TQL YZS-4 Exile Booster 
	Golden Cytoserocin	Tenal	1QH-OK I1-BE8 W8O-19 ZH3-BS ZJ-QOO ZXA-V6 Crash Booster 
	Lime Cytoserocin	Catch	3GD6-8 3-OKDA 4M-HGL AX-DOT GE-8JV MY-W1V YHN-3K Frentix Booster 
	Amber Cytoserocin	Vale Of The Silent	8-TFDX B-E3KQ BR-6XP G5ED-Y O-LR1H UL-4ZW Y5J-EU Blue Pill Booster 
	Azure Cytoserocin	Wicked Creek	07-SLO DUO-51 GPD5-0 GRHS-B J-RXYN Z-A8FS Sooth Sayer Booster 
	Viridian Cytoserocin	Cloud Ring	00TY-J 5S-KNL 6RCQ-V PPG-XC QA1-BT XG-D1L Drop Booster 
	Malachite Cytoserocin	Delve	1-2J4P 9GNS-2 C3N-3S CX8-6K LWX-93 M0O-JG YAW-7M Mindflood Booster 
	Vermillion Cytoserocin	Feythabolis	3L-Y9M BJD4-E BLC-X0 DUU1-K K-X5AX O9V-R7 TSG-NO X-Instict Booster 

Booster	Slot #	Fajtája	Hatása	Esély a Mellékhatásra	Lehetséges Mellékhatások
 Exile Booster	1	Synth	+3% Armor Repair	-	-
		Standard	+20% Armor Repair	20 %	-20 % Armor Hitpoint -20 % Turret Tracking +20 % Missile Explosion -20 % Capacitor Capacity
		Improved	+25% Armor Repair	30 %	-25 % Armor Hitpoint -25 % Turret Tracking +25 % Missile Explosion -25 % Capacitor Capacity
		Strong	+30% Armor Repair	40 %	-30 % Armor Hitpoint -30 % Turret Tracking +30 % Missile Explosion -30 % Capacitor Capacity
 Crash Booster	3	Synth	+3% Explosion Radius	-	-
		Standard	+20% Explosion Radius	20 %	-20 % Shield Boost -20 % Armor Hitpoint -20 % Missile Velocity -20 % Velocity
		Improved	+25% Explosion Radius	30 %	-25 % Shield Boost -25 % Armor Hitpoint -25 % Missile Velocity -25 % Velocity
		Strong	+30% Explosion Radius	40 %	-30 % Shield Boost -30 % Armor Hitpoint -30 % Missile Velocity -30 % Velocity
 Frentix Booster	2	Synth	+3% Optimal Range	-	-
		Standard	+10% Optimal Range	20 %	-20 % Shield Boost -20 % Armor Hitpoint -20 % Turret Tracking -20 % Velocity
		Improved	+15% Optimal Range	30 %	-25 % Shield Boost -25 % Armor Hitpoint -25 % Turret Tracking -25 % Velocity
		Strong	+20% Optimal Range	40 %	-30 % Shield Boost -30 % Armor Hitpoint -30 % Turret Tracking -30 % Velocity
 Blue Pill Booster	1	Synth	+3% Shield Boost	-	-
		Standard	+20% Shield Boost	20 %	-20 % Shield Capacity -20 % Turret Optimal Range -20 % Explosion Velocity -20 % Capacitor Capacity
		Improved	+25% Shield Boost	30 %	-25 % Shield Capacity -25 % Turret Optimal Range -25 % Explosion Velocity -25 % Capacitor Capacity
		Strong	+30% Shield Boost	40 %	-30 % Shield Capacity -30 % Turret Optimal Range -30 % Explosion Velocity -30 % Capacitor Capacity

Booster	Slot #	Fajtája	Hatása	Esély a Mellékhatásra	Lehetséges Mellékhatások
 Sooth Sayer Booster	2	Synth	+3% Falloff	-	-
		Standard	+10% Falloff	20 %	-20 % Shield Boost -20 % Armor Repair Amount -20 % Turret Optimal Range -20 % Velocity
		Improved	+15% Falloff	30 %	-25 % Shield Boost -25 % Armor Repair Amount -25 % Turret Optimal Range -25 % Velocity
		Strong	+20% Falloff	40 %	-30 % Shield Boost -30 % Armor Repair Amount -30 % Turret Optimal Range -30 % Velocity
 Drop Booster	2	Synth	+3% Tracking Speed	-	-
		Standard	+25% Tracking Speed	20 %	-20 % Armor Repair Amount -20 % Shield Capacity -20 % Turret Falloff -20 % Velocity
		Improved	+31.25% Tracking Speed	30 %	-25 % Armor Repair Amount -25 % Shield Capacity -25 % Turret Falloff -25 % Velocity
		Strong	+37.5% Tracking Speed	40 %	-30 % Armor Repair Amount -30 % Shield Capacity -30 % Turret Falloff -30 % Velocity
 Mindflood Booster	1	Synth	+3% Capacitor	-	-
		Standard	+10% Capacitor -20% Shield Boost	20 %	-20 % Armor Repair Amount +20 % Missile Explosion -20 % Turret Optimal Range
		Improved	+15% Capacitor -25% Shield Boost	30 %	-25 % Armor Repair Amount +25 % Missile Explosion -25 % Turret Optimal Range
		Strong	+20% Capacitor -30% Shield Boost	40 %	-30 % Armor Repair Amount +30 % Missile Explosion -30 % Turret Optimal Range
 X-Instinct Booster	1	Synth	-2.25% Signature Radius	-	-
		Standard	-7.5% Signature Radius	20 %	-20 % Shield Capacity -20 % Armor Hitpoint -20 % Turret Falloff -20 % Missile Velocity
		Improved	-11.25% Signature Radius	30 %	-25 % Shield Capacity -25 % Armor Hitpoint -25 % Turret Falloff -25 % Missile Velocity
		Strong	-15 % Signature Radius	40 %	-30 % Shield Capacity -30 % Armor Hitpoint -30 % Turret Falloff -30 % Missile Velocity

A Boosterek szállítása, értékesítése



A Boosterek szállítása high secben illegális. Ha a fináncok elkapnak (kiscannelik a raktered), akkor milliós büntetéseket fizethetsz, és standinget vesztesz az adott factionnél. Viszont a használatuk nem illegális, és marketen árulásuk / vételük sem az. Contracton is cserélhetnek gazdát, de SELL ORDERT nem lehet rájuk kiadni csak BUY ORDERT. Ha valaki feltett egy WTB-t akkor annak adhatsz el contracton is drogot.

Low Sec-ben és 0.0-ban nincsenek korlátozások

A "Capital Business"



Az előszóban már szerepelt, hogy a Capital hajók gyártása nem más, mint egy legó, gigantikus méretekben, és csillagászati összegekért. Fontos, hogy 2 felé válasszuk a Capital osztályú hajókat, az ún. HighSec Capital, és Capital részre. HighSec Capital minden olyan hajó, ami gyártható állomáson, és ezáltal HighSec-ben is, ilyenek pl.: a Freighterek, Jumpfreighterek és az Orca.



Csak Lowsecben vagy 0.0-ban gyártható Capitalok pedig: Dread, Carrier, Rorqual. Csak és kizárólag 0.0-ban gyártható, megfelelő Sovereigntyvel (Területbirtoklási jog): Mothership (SuperCarrier), Titán (Ez utóbbi kettő „Super-Capital”).








Ennek a vállalkozásnak a legsarkalatosabb pontja, hogy legyen megfelelő nyersanyag utánpótlás és nem utolsósorban érdemes saját BPO-t (kikutatva, hogy a lehető legkisebb legyen a veszteség) használni. A szépséghibája a történetnek, hogy egy Freighter business beindításához, kb.: 5 milliárd értékű BPO kell. Az Orca estében ez az összeg kb.: 9 milliárdra rúg. Ezekhez a hajókhoz szükségesek az alábbi „Capital Parts”-ok, azaz a „legó” megfelelő darabkáinak legyártása.

A kivétel az eddig egyetlen T2-es Capital osztályba sorolható hajó: a Jump Freighter. A gyártásához, amint látható, szükséges az „eredeti T1-es” Freighter, amit a hagyományos módon kell elkészíteni, viszont a T2-esítéshez szükség van további elemek legyártására, ezek fajonként 7-7 fajta spec. modult és pár „járulékos” anyagot jelent, és természetesen Jumpdriveot is. ☺

A Capital Parts-ok bárhol gyárthatóak, akár állomás, akár highsec, de összeszerelni, már csak a korábban említett módon / helyeken lehet.

A Capital Ship Part Neve:		Mihez kell?
	Capital Propulsion Engine	Mindenhez!!!
	Capital Sensor Cluster	
	Capital Armor Plates	Mindenhez!!!
	Capital Capacitor Battery	
	Capital Power Generator	
	Capital Shield Emitter	
	Capital Jump Drive	
	Capital Cargo Bay	Csak Freighterhez!!!
	Capital Drone Bay	Drenyákhoz és Titánokhoz nem kell!
	Capital Computer System	
	Capital Construction Parts	Mindenhez!!!
	Capital Clone Vat Bay	
	Capital Ship Maintenance Bay	
	Capital Corporate Hangar Bay	
	Capital Turret Hardpoint	
	Capital Siege Array	Csak Drenyákhoz!!!
	Capital Jump Bridge Array	Csak Titánok!!!
	Capital Doomsday Weapon Mount	Csak Titánok!!!
	Capital Launcher Hardpoint	Csak Nagflar és Caldari Drenya & Titán!!!

Az alábbiakban látható, hogy ha ME:100-as blueprintet használunk, mennyi lesz 1 db Capital Propulsion Engine modul gyártásához szükséges anyagmennyiség:

Capital Propulsion Engine: 1 DB					
	Tritanium:	411 752		Nocxium:	1 901
	Pyrite:	99 472		Zydrine:	272
	Mexallon:	37 832		Megacyte:	136
	Isogen:	6 250			

POSTERS FROM EON

**SAVE
OVER \$45**

Buy the Poster Bundle
(includes ALL posters) for
just \$47.50 + p&p

Iron Tide - \$19.95+p&p
Nearly one metre wide

Low-Sec Regions (rolled) - \$14.95+p&p
Low Sec Regions (folded) - \$9.95+p&p
Folded version FREE with EVE Strategic Maps

WORKS WITH
EVE STRATEGIC
MAPS

WORKS WITH
EVE STRATEGIC
MAPS

New Eden
\$14.95+p&p

Caldari Cruisers
\$14.95+p&p

Amarr Cruisers
\$14.95+p&p

Gallente Cruisers
\$14.95+p&p

ORDER NOW
at store.eve-online.com

REVERSE ENGINEERING (T3)

INVENTION (T2)

T3 CRUISEREK

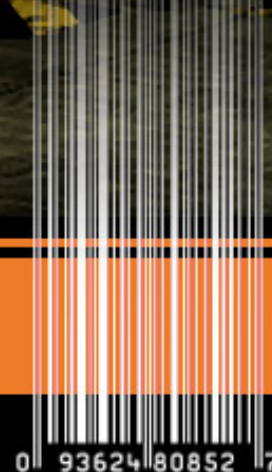
A TERVRAJZOK TITKAI



EVE

INDUSTRIAL
FEKETE KÖNYV

ISK 2.0



A Nagy Terv

Egy magas, szikár ember is ülhetett volna abban a fotelben, ahol éppen most próbált kényelembe helyezkedni Mr. Knox - sikertelenül.

Az éjszaka rettentően hosszú volt, már amennyiben a mesterséges környezet „éjszakának” nevezett ciklusait annak lehetett titulálni. Halálosan fáradt volt, de tudta, nem engedheti meg magának, hogy pihenjen.

„Majd pihenek én a föld alatt” szokta volt mondani, és minden alkalommal el is mosolyodott ezen, hiszen már az idejét sem tudta, hogy mikor járt szilárd felszínű bolygón. Pláne nem az univerzum ismert részeiben.



Kinyitott egy palack Quaffe Zero-t és csendben elmerengett. Nem zavarta semmi sem, csupán az űr rideg mélysége tekintett vissza rá az ablakon túlról.

Környezetében nem volt senki sem akivel kedélyesen elbeszélgethetett volna, nem volt akivel megoszthatta volna a terveit.

5 év nagyon hosszú idő... Kifejezetten akkor ha az ellenfelek ennek az ismeretlen fajnak az egyedei.

Felkelt, közben a félig üres palackkal és odament az oldalsó ajtóhoz. Az elektronika csendben tette a dolgát, a scannerek ellenőrizték az ideg-pálya térképét, majd az erőter kikapcsolt, s az ajtó kinyílt.

Az apró viszonylag sötét szobában nem volt más, csak létfenntartó gépek és egy ágy. Itt feküdt már 4 éve és 11 hónapja az, akivel az egész vállalkozás elindult.

Nagyot kortyolt az italából és csendben ellenőrizte a műszereket, mint mindig, most is minden a normális értéket mutatta, a félhomály és a szürke környezet, egy gyermekdalokban élő kisváros leszakadt hídját idézte: nem volt kapcsolat a két oldal között.

Valami hiányzott...

Valami, ami megadhatta volna számára a feloldozást, az a bizonyos apróság ami miatt idejöttek. Sajnálatos módon, már a legelső expedíciónál bekövetkezett a baj: a tervrajz amit megannyi élet feláldozásával szereztek meg, nem rendelkezett elegendő másolathoz szükséges információval. Ezt, az „apróságot” azonban túl későn fedezték fel.

Addigra már elindította az integrálási folyamatot, és ezt megszakítani nem volt lehetséges, azonnali és teljes tudatvesztéssel járt volna. És mivel a naprendszerbe csupán egy misztikus féregjárattal tudtak bejutni, nem volt itt a kapurendszerek tudatmentő hálózata sem.

Egyetlen egy apró tervrajz másolat is elegendő lett volna, nem vágyott ő arra, hogy egy eredetivel legyen gazdagabb (ez nem is lett volna lehetséges techinkai okok miatt). Csupán menekülni akart.



Újra odalépett a testhez, és finoman végigfuttatta kezeit az arc vonalán. Ahogy a hologram kéz megérintette a valódi testet, apró fodrozódás jelezte, de ez hamar megszűnt ahogy a képalkotó elektronika korrigált.

Tudta, hogy nem sok esélye van. Tudta, hogy az emberei képtelenek akárcsak túlélni is az „alvók” haragját, nemhogy sikerrel szembeszállni belük.

Tudta, hogy jönnie kell valakinek, hogy visszatérhessen a virtuális világból a testi valójába. Az ideje fogytán volt. A gépek nem tarthatták örökké életben a testet.

Ha pedig a test elpusztul, ő maga is „alvó”-vá válik. Ezt pedig nem akarta.

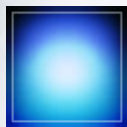
Nem ez volt a nagy terv...

Halálosan fáradt volt, de tudta, nem engedheti meg magának, hogy pihenjen. Visszament hát a tervezőasztalhoz, hogy újabb fejlesztéseken dolgozzon a meglevő tervrajzokon... Talán sikerül kicsit optimalizálni a gyártáskor keletkező hulladékot, vagy egy picit gyorsabban készülhet majd el az idegi beültetés.

Ki tudja? Hiszen az ember csak tervez, de a sleeper végez ...

Mindenkivel.

A tervrajz





Sokan hajlamosak megfeledkezni az egyik legfontosabb eleméről a gyártásnak, ami nélkül szinte semmi sem létezne: a tervrajz! Minden hajó, és minden felszerelés legyártásának nélkülözhetetlen kelléke ez a kis „apróság”. Két fajtája létezik, ezek a: **BPO** (**BluePrint Original** – Eredeti) és a **BPC** (**BluePrint Copy** – Másolat). A legfontosabb különbségeket az alábbi táblázatban láthatjuk:

Joggal merülhet fel a kérdés: Miért jó a BPC? Minek kell egyáltalán, ha nem akarok Invention-nal foglalkozni? Nos, a válasz egyszerű: A másolatok ára nagyságrendekkel kevesebb mint az eredeti tervrajzoké.

Így, ha van egy BPO-nk amit ha megfelelően kikutatunk, akár még a másolatok értékesítésére is lehetőségünk nyílik.

Arról nem is beszélve, hogy ha „gyorsan kell legyártani valamit” amiből sok kell (pl. egy capital osztályú hajó alkatrészeit) akkor jó ha van kéznél jópár másolat, hiszen ahány tervrajz, annyi gyártási sor indulhat el! Képzeljük csak el ennek az anyagi és kutatási időbeli vonzatát ha eredeti tervrajzokkal próbálnánk megvalósítani (az ár, ráadásul, minden egyes BPO-t újra kikutatni...)

Tulajdonság	BPO	BPC
Másolható	Igen	Nem
Kutatható	Igen	Nem
Legyártható elemek száma	Végtelen	Meghatározott
Invention-hoz (T2) használható	Nem	Igen

CAPITAL CONSTRUCTION BLUEPRINTS: INFORMATION	CAPITAL CONSTRUCTION BLUEPRINTS: INFORMATION
	
ATTRIBUTES BILL OF MATERIALS	ATTRIBUTES BILL OF MATERIALS
Blueprint Copy	Original Blueprint
Produces Capital Construction Parts [1]	Produces Capital Construction Parts [1]
GENERAL INFORMATION	GENERAL INFORMATION
MATERIAL LEVEL 228	MATERIAL LEVEL 70
WASTAGE FACTOR 0.04%	WASTAGE FACTOR 0.14%
COPY Yes	COPY No
PRODUCTIVITY LEVEL 100	PRODUCTIVITY LEVEL 20
LICENSED PRODUCTION RUNS REMAINING 5	LICENSED PRODUCTION RUNS REMAINING Infinite
MAX RUNS PER BLUEPRINT COPY 5	MAX RUNS PER BLUEPRINT COPY 5
MANUFACTURING	MANUFACTURING
MANUFACTURING TIME 3 Hours, 33 Minutes	MANUFACTURING TIME 3 Hours, 35 Minutes
MANUFACTURING TIME (YOU) 3 Hours, 33 Minutes	MANUFACTURING TIME (YOU) 3 Hours, 35 Minutes
RESEARCHING	RESEARCHING
RESEARCH TECH TIME 1 Week, 4 Days, 13 Hours, 46 Minutes	RESEARCH MATERIAL TIME 17 Hours, 46 Minutes
	RESEARCH MATERIAL TIME (YOU) 17 Hours, 46 Minutes
	RESEARCH COPY TIME 3 Days, 16 Hours, 53 Minutes
	RESEARCH COPY TIME (YOU PER SINGLE COPY) 15 Hours, 6 Minutes
	RESEARCH PRODUCTIVITY TIME 1 Day, 2 Hours, 40 Minutes
	RESEARCH PRODUCTIVITY TIME (YOU) 1 Day, 2 Hours, 40 Minutes

Gyakori becsapás, hogy kereskedelemben, csak belinkelik az adott BPO-nak látszó dolgot. A legfontosabb különbségek:

- A BPC ikonja „fakó”
- A terv tetején levő szöveg **Original Blueprint** ha **BPO** és **Blueprint Copy** ha **BPC**
- A **BPC** esetében a **Copy** sorában **YES** szerepel
- A **BPC**-nél a „Researching” résznél a „Research Tech Time” szerepel
- A **BPO**-nál pedig: „Research Material Time”, „Research Material Time (YOU)”, „Research Copy Time”, „Research Copy Time (YOU Per Single Copy)”, „Research Productivity Time”, „Research Productivity Time (YOU)”
- Fontos, hogy **Inventelni** kizárólag **BPC**-ből lehet!

A Eredeti Tervrajz (BPO)



Az alábbi képen jól láthatóak egy „kutatatlan” BPO tulajdonságai. Lássuk, mi mit jelent:

Original Blueprint (BPO): Ez mutatja, hogy a terv, amit nézünk, eredeti, tehát kutatható, másolható.

Produces XYZ [1]: Itt látható, hogy mi fog elkészülni az adott terv legyártásakor, illetve a [Szögletes zárójelben] az, hogy mennyi.

ME: Material Efficiency (Material Level): Ez az érték mutatja meg, hogy mennyire „gazdaságos” az adott BPC/BPO-ból a gyártás. Az alapérték: 0, ekkor 10% a veszteség (Wastage Factor). Minél magasabb az ME érték, annál jobban lecsökken a gyártáskori veszteség, és nem lehetetlen elérni a „perfekt BPO-t”. Azaz, a gyártáskori veszteség 0 lesz, ami annyit jelent, hogy tökéletes (100%-oshatékonyságú) finomítás esetén, ugyanannyi ércet vagy alkatrészt kapsz vissza, mint amennyit a gyártáskor felhasználtak.

Wastage Factor: Ez mutatja, hogy a felhasznált anyagok mennyi %-a lesz veszteség, azaz veszik el, és nem kerül „ténylegesen” beépítésre (azaz, ha lebontod, amit gyártottál, ennyivel kevesebbet fogsz visszkapni, még akkor is, ha tökéletesen tudsz újrahasznosítani!) Az elvesztett érc mértékét két dolog befolyásolja:

- Az eredeti BPO ME szintje
- A gyártáshoz szükséges Skilled (Production Efficiency)

PE: Production Efficiency (Productivity Level): Ez az érték mutatja meg, hogy mennyire gyors az adott gyártás, az alap érték itt is 0, ez adja meg az alap gyártási sebességet, ez kb. 10%-kal „lassabb a tökéletesnél”, hasonlóan az ME-hez.

Licensed Production Runs Remaining (RUN): Ez az érték jelenti, hogy az adott tervből, mennyi a gyártható termékek száma. BPO-k esetében „végtelen” (Infinite), illetve, maximum 30 napnyi gyártást lehet elindítani (30 napnál, csak akkor lehet több ideig gyártani, ha az alap gyártási idő (1 RUN) több ennél). BPC esetében érdemes NAGYON odafigyelni, hogy mennyi ez az érték. Az adott BPO másolásakor lehet megadni a RUN-ok számát (ez az érték lesz az), és természetesen nem lehet több a Production Limit-nél.

Production Limit: Ez az érték jelenti, hogy az adott BPO-ból maximum hány „RUN-os” BPC készíthető.



Kutatás a lelke mindennek, tartja a dakotamondás, ezzel lehet elérni, hogy a „kézhez kapott” BPO, ME és PE tulajdonságait javítani tudd.

BALLISTIC CONTROL SYSTEM BLUEPRINT: INFORMATION	
	BALLISTIC CONTROL SYSTEM I BLUEPRINT
ATTRIBUTES	BILL OF MATERIALS
	Original Blueprint
	Produces Ballistic Control System I [1]
GENERAL INFORMATION	
MATERIAL LEVEL	100
WASTAGE FACTOR	0.09%
COPY	NO
PRODUCTIVITY LEVEL	45
LICENSED PRODUCTION RUNS REMAINING	Infinite
MAX RUNS PER BLUEPRINT COPY	300
MANUFACTURING	
	MANUFACTURING TIME 8 Minutes, 2 Seconds
	MANUFACTURING TIME (YOU) 8 Minutes, 2 Seconds
RESEARCHING	
	RESEARCH MATERIAL TIME 3 Hours, 20 Minutes
	RESEARCH MATERIAL TIME (YOU) 3 Hours, 20 Minutes
	RESEARCH COPY TIME 6 Hours, 40 Minutes
	RESEARCH COPY TIME (YOU PER SINGLE COPY) 1 Minute, 8 Seconds
	RESEARCH PRODUCTIVITY TIME 3 Hours, 20 Minutes
	RESEARCH PRODUCTIVITY TIME (YOU) 3 Hours, 20 Minutes

A Tervrajz Másolat (BPC)



Szinte mindenben megegyezik a BPO-val, de a terv tetején Blueprint Copy, a Copy-nál pedig: Yes olvasható, az ikonjuk különbözik és a Licensed Production Runs Remaining (RUN), csökken, minden egyes legyártott termék után.

Fontos, hogy a BPC-ket NEM lehet tovább kutatni (kivéve az inventiont (Research Tech Time), de erről később).

A szükséges Skillek Kutatáshoz, Másoláshoz



A következő Skillek erősen ajánlottak, hogy meglegyenek Lvl 5-ön, ha BPO kutatással szeretnél foglalkozni. Kivétel csak az Advanced Laboratory Operation, ami: „csak jó, ha van” legalább Lvl 4-en. A Skilleknél a sebességnövekedést úgy kell érteni, hogy a kutatáshoz/fejlesztéshez szükséges időt csökkenti. Fontos, egy kutatás maximum 30 nap hosszú lehet, függetlenül a kívánt feladattól, a kivétel csak az, ha az adott kutatás 1 „köre” is 30 napon túli. Ebben az esetben a kutatható maximum 1 ME, vagy PE.

ENERGY WEAPON BLUEPRINT: INFORMATION	
	TACHYON BEAM LASER I BLUEPRINT
ATTRIBUTES	BILL OF MATERIALS
	Blueprint Copy
	Produces Tachyon Beam Laser I [1]
GENERAL INFORMATION	
MATERIAL LEVEL	100
WASTAGE FACTOR	0.00%
COPY	Yes
PRODUCTIVITY LEVEL	200
LICENSED PRODUCTION RUNS REMAINING	300
MAX RUNS PER BLUEPRINT COPY	300
MANUFACTURING	
	MANUFACTURING TIME 8 Minutes
	MANUFACTURING TIME (YOU) 8 Minutes
RESEARCHING	
	RESEARCH TECH TIME 2 Hours, 30 Minutes

Laboratory Operation: Lehetővé teszi egy kutatás elindítását, legyen az ME, PE, Copy (másolás), vagy Invention, +1 kutatási slotot adva szintenként. (szükséges Skill: Science Lvl 3)

Advanced Laboratory Operation: Lehetővé teszi +1 kutatási slot használatát szintenként. (szükséges Skill: Science Lvl 3, Laboratory Operation Lvl 5) A skillel kapott slotok összeadódnak az alap skill által adottakkal. Az elméleti maximuma a kutató-gyártó slotoknak 11, mindkét skill lvl 5-re tanulása esetén.

Metallurgy: Tökéletesebb ismerete az ötvözeteknek, 5% bónuszt ad szintenként az ME kutatások sebességéhez. (szükséges Skill: Science Lvl 4)

Science: Tudományos alapismeretek, 5% bónuszt ad szintenként a BPO másolás sebességéhez.

Research: Képesség a gyorsabb gyártástechnikák kifejlesztéséhez, 5% bónuszt ad szintenként az PE kutatások sebességéhez. (szükséges Skill: Science Lvl 3)

Scientific Networking: Lehetővé teszi, hogy ne csak helyben indíthass kutatási folyamatokat (Laboratory Operation lvl 4 kell hozzá), alap Skill legalább lvl 1-en a POS-on történő kutatáshoz.

- Lvl 1: Azonos naprendszeren belül
- Lvl 2: 5 ugráson belül
- Lvl 3: 10 ugráson belül
- Lvl 4: 20 ugráson belül
- Lvl 5: Az egész régióban bárhol

Hasznos Implantok

A Másolást, kutatást, gyártást segítő implantok, a Zainou 'BeanCounter' családba tartoznak:

Implant neve:	Implant Hatása:	Slot száma:
Zainou 'Beancounter' Industry BX-801	1%-kal csökkenti a gyártáshoz szükséges időt	8
Zainou 'Beancounter' Industry BX-802	2%-kal csökkenti a gyártáshoz szükséges időt	8
Zainou 'Beancounter' Industry BX-804	4%-kal csökkenti a gyártáshoz szükséges időt	8
Zainou 'Beancounter' Refining RX-801	1%-kal csökkenti a finomításkor keletkező veszteséget	8
Zainou 'Beancounter' Refining RX-802	2%-kal csökkenti a finomításkor keletkező veszteséget	8
Zainou 'Beancounter' Refining RX-804	4%-kal csökkenti a finomításkor keletkező veszteséget	8
Zainou 'Beancounter' Research RR-601	1%-kal csökkenti a PE kutatás idejét	6
Zainou 'Beancounter' Research RR-603	3%-kal csökkenti a PE kutatás idejét	6
Zainou 'Beancounter' Research RR-605	5%-kal csökkenti a PE kutatás idejét	6
Zainou 'Beancounter' Metallurgy MY-701	1%-kal csökkenti az ME kutatás idejét	7
Zainou 'Beancounter' Metallurgy MY-703	3%-kal csökkenti az ME kutatás idejét	7
Zainou 'Beancounter' Metallurgy MY-705	5%-kal csökkenti az ME kutatás idejét	7
Zainou 'Beancounter' Science SC-801	1%-kal csökkenti a Másoláshoz szükséges időt	8
Zainou 'Beancounter' Science SC-803	3%-kal csökkenti a Másoláshoz szükséges időt	8
Zainou 'Beancounter' Science SC-805	5%-kal csökkenti a Másoláshoz szükséges időt	8

Mikor „Perfect” egy BPO?



Akkor perfect egy BPO, ha minden anyag be lesz építve a késztermékbe (és Perfect finomításnál vissza is tudjuk kapni). Konkrétan a szükséges anyag mennyiség / 5 (lefelé kerekítve) a Perfect ME érték. Tehát, ha kell egy bizonyos ásványból 33 db, akkor $33/5$ (lefelé kerekítve) = 6. Abban az esetben, ha az adott termékhez többfajta anyag is kell, mindegyik anyagra érvényes ez a számítás. Természetesen mindig a legtöbb szükséges anyag adja meg a legmagasabb ME értéket, ha ezt eléred, a BPO többi anyag szempontjából is veszteségmentes lesz. Bizonyos hajótípusoknál (főleg Capital vagy Freighter) „lehetetlen” elérni, de ekkor is „érdemes” törekedni, hogy legalább ne 10% legyen „Kerekítéssel számolva” a különböző ME szintek az alábbi „veszteséggel” járnak:

Material Level	Waste	BPO „Típusa”	ME	PE
ME: 0	10 %	Lőszer	500	250
ME: 1	5 %	Felszerelés	100	100
ME: 2	3,3 %	Rakéta: Heavy-ig	500	250
ME: 3	2,5 %	Cruise Missile	200	100
ME: 10	0,9 %	Torpedó	200	100
ME: 50	0,2 %	Hajó	50	10

Láthatóan, már az 50-es ME is, nagyon hatékonyak tűnik, de sok esetben mégsem az, hiszen nem mindegy, hogy 100 ércnek (ez esetben tényleg 0 lesz a veszteség (Waste)) vagy pedig egy millió ércnek a 0,2 %-ról van szó (2000 érc lesz a veszteség). Minden esetben mérlegeljünk, hogy megéri-e továbbkutatni és a „nyereség” megéri-e egy hónap kutatást. Természetesen, vannak helyzetek amikor „teljesen mindegy, mert nem használok” az adott BPO-t, ekkor inkább kutasd, mintsem „álljon”.

Invention - Tech2 (T2)



Hogy mi is az invention? Egy olyan metódus az EVE-ben, amivel Tech I Blueprint Copy-ból **Tech II Blueprint Copy**-t készíthetünk. A Tech II BPC-k segítségével később legyárthatjuk a kívánt Tech II modulokat, lőszereket illetve hajókat. Az Invention a Trinity kiegészítőt követően lényegesen egyszerűbbé vált.

A T2-es BPO-k sorsolásának megszűnése óta ez az egyetlen lehetőség arra, hogy T2-es blueprintekhez jussunk, viszont ezzel a módszerrel gyakorlatilag mindenki / bárki tud a kellő Skillek kitanulását követően T2-es modulokat, lőszereket és hajókat gyártani magának, a corpjának, vagy akár eladásra. Sajnos olyan termék esetében, amiből létezik T2 BPO, nem túl szerencsés Inventionolni, mivel jelentős anyagi hátrányban leszel a BPO-t birtokló „versenytársakkal” szemben.

NAGYON FONTOS, HOGY AZ INVENTION ESETÉN MINDEN HOZZÁVALÓ „MEGSEMMISÜL”, KIVÉVE AZ INTERFACE-EKET, FÜGGETLENÜL ATTÓL, HOGY SIKERES VOLT-E AZ INVENTION „PRÓBÁLKOZÁS”.

Először is, az invention-höz BPC kell (BPO nem jó). Blueprint Copy-t tudunk mi magunk másolni BPO-ról (Blueprint Original), vásárolni a játékban feltett contract-ok közül vagy más BPO tulajdonostól venni, kapni, szerezni. Másodsorban szükségünk lesz az adott (fajspecifikus) Data Interface-re és Datacore-okra, és (nem feltétlenül szükséges, de) opcionálisan tehetünk ezek mellé (a siker esélyét növelendő) Decryptor-t, ill. az adott invention-nek megfelelő Tech I tárgyat.

Ennek a tárgynak a Metalvl-je minél magasabb, annál nagyobb mértékben növeli a siker esélyét. Fontos tudni, hogy csak T1-es nevesített modulok használhatóak, T2, Faction és Officer-ek NEM! Ne feledjük, hogy sok esetben a nevesített felszerelések használata nem éri meg, hiszen nem egy esetben jóval drágábbak, mint a t2 társaik.

Az utóbbiak mind a siker esélyét fogják növelni. Data Interface-eket, Datacore-okat és Decryptorokat találhatsz Radar Exploration Site-okon, illetve szoktak játékosok is eladni ilyeneket. Ezek csak a materiális hozzávalók, ezeken felül természetesen szükségünk lesz megfelelő Skillekre is a munkához.

A Szükséges Skillek



Ahhoz, hogy sikerüljön az invention szükség lesz jó néhány specifikus science Skillre, amik jó, ha minimum 4-es szinten megvannak.

Az invention tárgytól függően először is kell egy **fajspecifikus Encryption Methods Skill**. Ezek:

- Amarr Encryption Methods
- Caldari Encryption Methods
- Minmatar Encryption Methods
- Gallente Encryption Methods



Ezeknek az előfeltétele az:

- Engineering 2
- Electronics 2
- Electronic Upgrades 3
- Science 3
- Hacking 2



Az Encryption Methods csupán az egyik Skill az invention-höz, de ezt is érdemes minél magasabb szintre kitanulni, ezzel is növelve a siker esélyét. Encryption Methods Skillbook-okat nem lehet NPC-ktől vásárolni, tehát vagy más játékosoktól kell azt megszereznünk, vagy kiscannelt Exploration Site-okon akadhatunk rájuk. Az invention tárgytól függően szükségünk lesz még egyéb science Skillek ismeretére is, ezek változóak lehetnek. Tipikus Skillek általában a:

- Fajspecifikus Starship Engineering
- Electromagnetic Physics
- Electronic Engineering
- Graviton Physics
- High Energy Physics,
- Hydromagnetic Physics,
- Laser Physics,
- Mechanical Engineering,
- Molecular Engineering,
- Nanite Engineering,
- Nuclear Physics,
- Plasma Physics,
- Quantum Physics,
- Rocket Science



Hogy ezek közül éppen melyikre van szükség, az invention tárgytól függ. A siker szempontjából kardinális, hogy a szükséges Skillek minél magasabb szinten meglegyenek, amikor invention-ölünk (később erre még visszatérünk). Az itt látható Apocalypse BPC-ből siker esetén Paladin BPC lesz.



A „Datacore skillek”, azok a skillek, amikkel az adott Datacoret megkapod az R&D agenttől, tehát: Datacore – Amarrian Starship Engineering –hez a nevében szereplő: Amarrian Starship Engineering skill kell. A [] –ben szám jelzi, hogy mennyi kell az adott dologból.

A Datacore-ok



Datacoreokat R&D (Research And Development) agentektől kaphatsz, ha rendelkezel a megfelelő kutatási Skilllel és elég magas a standinged. Az adott agentnél elvállalva, és kiválasztva a megfelelő kutatási területet, elkezd termelődni számodra az RP (Research Point).

Egy küldetés elvégzésével az adott agentnél (naponta egyszer lehet megcsinálni) meg tudod duplázni, az arra a napra jutó RP mennyiségét. A kapott RP mennyiségét befolyásolja az agent szintje és qualityje (Kék jelölés a képen). Ez határozza meg, hogy az adott agenttől mennyi RP-t kapsz naponta (ez váltható be Datacorera)(Zöld jelölés). **Az átváltás: 1 Datacore = 100 RP + 10 000 ISK -ba kerül.**

Egész pontosan a kapható RP mennyisége: $((1 + (\text{az agent EQ-je} / 100)) * ((\text{Skillem Szintje} + \text{Agent lvi})^2))$

A fenti képletben:

- **Agent EQ:** az agent Effective qualityje = Az alap quality minden esetben 20, ehhez jön hozzá a Negotiation skilled szintje *5
- **Skillem szintje:** a kapni/használni kívánt Datacore Skill szintje
- **Agent lvi:** a kiválasztott agent szintje

Az adott Agent infójában olvasható, hogy mely kutatási területekre adnak RP-t és hogy milyen skillszint kell hozzá.

Természetesen, egy agent, egyszerre csak egyfajta kutatást tesz lehetővé, ezáltal csak egyfajta Datacoret „termelhetsz” vele (a piros jelölés mutatja az éppen aktuális kutatást / projectet).

A küldetések feladata általában (LVL 4-es agent esetén) 8100 tritánium beszerzése szokott kelleni, vagy egy 0,1 m³ tárgy pár ugrásra történő elszállítása.

Character: Information
Yekatah Naman
Division: R&D
Location: Hahda VII - Moon 1 - Carthum Conglomerate Factory
Level: 4
Research Services
Relevant Skills: Amarrian Starship Engineering level 4, Laser Physics level 4, Nanite Engineering level 4, Rocket Science level 4
Your Research
Research Field: Amarrian Starship Engineering
Current Status: [Red box]
Research Rate: 92.80 RP/day
Rocket Science Research Summary
Predictable Patents: Nothing easily predictable.
Nanite Engineering Research Summary
Predictable Patents: Nothing easily predictable.
Amarrian Starship Engineering Research Summary
Predictable Patents: Nothing easily predictable.
Laser Physics Research Summary
Predictable Patents: Nothing easily predictable.

Fontos, de csak kevesen tudják: 16 elvégzett (bármilyen) küldetés után lehetőség van ún.: **Storyline Mission** elvégzésére is (az SL olyan küldetés, ami jelentős standing növekedést ad az adott faction felé), ebbe a 16 küldetésbe beleszámítanak az R&D agentek által adott küldetések! Szóval 6 agent esetén, háromnaponta fixen megvan az SL mission. 😊

Ne feledd: Invention esetén minden hozzávalót felhasználasz, kivéve az Interface-eket. Azok invention után megmaradnak és felhasználhatod őket a következő alkalommal is, akár sikeres volt az invention (próbálkozás), akár nem.



Jelenlegi tudomásunk szerint nem számít, hogy a felhasznált BPC milyen ME illetve PE mutatókkal rendelkezik. És az adott Corp. iránti standingünk sem befolyásolja a kimenetelét a munkának. Illetve, már akkor eldől, hogy sikerül-e majd a próba, amikor azt elkezded (csak az eredményre kell sokat várni) és így független attól, hogy a munka „befejezésére” te magad nyomsz-e rá, vagy egy corptársad.

Ha nem használsz decryptort, akkor nem számít, hogy Max. runos-e a BPC, amit használsz. Ha viszont igen, akkor a max runos BPC hozzáad(hat) +1 run-t a hajó és a rig inventionhoz, illetve +10 run-t, ha modult, ammo-t vagy drone-t akarsz. **Egyszóval, nem kötelező** használnod decryptor-t invention-nél, de a használatakor, **SIKER ESETÉN** az elkészült T2-es BPC paramétereit befolyásolja (illetve magához a siker esélyéhez is hozzátehet).

A Decryptor-ok paraméterei:

Amarr	Caldari	Gallente	Minmatar	Run Módosító	Siker Szorzó	ME Módosító	PE Módosító
Formation Layout	Tuning Instructions	Collision Measurements	Calibration Data	0	1.1	+3	+3
Classic Doctrine	Prototype Diagram	Test reports	Advanced Theories	+1	1.2	+2	+5
Sacred Manifesto	User Manual	Engagement Plan	Operation Handbook	+2	1	+1	+4
Circular Logic	Alignment chart	Symbiotic Figures	Circuitry Schematics	+9	0.6	-2	+1
War Strategon	Installation Guide	Stolen Formulas	Assembly Instructions	+4	1.8	-1	+2

Ha nem használsz Decryptor-t, akkor alapesetben egy 1 runos -4 ME és -4 PE T2-es Blueprint Copy-t fogsz kapni (tárgyaknál ez a bemeneti BPC runjainak függvényében 1-10). Így ha pl. felhasználsz egy **Formation Layout** decryptor-t, akkor siker esetén a material efficiency és production efficiency is -1, -1 lesz. Ha **Circular Logic**-ot használsz, akkor -6 ME és -3 PE lesz a végeredmény, de 9 run-os lesz a BPC-d. Ha max runos volt a T1-es BPC amit hozzátettél, akkor hajó esetén 10 run, modul, stb. esetén pedig 19 run. A Pontos képlet:

$$\text{run} = \max(1; \text{Round.Down}((\text{ActualRunsInputBPC} / \text{MaxRunsInputBPC}) * \text{MaxRunsOutputBPC}) + \text{DecryptorBonusRuns})$$

Arra mindig figyelj, hogy a fajnak megfelelő decryptor-t használj, mert egyébként nem kapod meg a bónuszokat!

Az interface-ek az invention alapvető „munkapadjai”, ezekkel készíthetőek el a T2-es BPC-k.

- **A Ship Data Interface** hajó blueprintek invention-jéhez kell
- **A Tuner Data Interface** rig blueprintek invention-jéhez kell
- **A Data Interface** pedig modul blueprintek invention-jéhez kell

Az Interface-ek táblázata:

Faction	Interface	Modul	Hajó	Rig	Tárgyak	Felhasználás
 AMARR	 Occult Data Interface		✗	✗	101	Armor, energy, energy fegyver, lézer krist., mining kristály
	 Occult Ship Data Interface	✗		✗	16	Amarr hajók
	 Occult Tuner Data Interface	✗	✗		19	Armor rig, energy rig, energy weapon rig, salvage rig
 CALDARI	 Esoteric Data Interface		✗	✗	73	Missile upg., ECCM, hybrid, missile, missile launch., sensor, shield
	 Esoteric Ship Data Interface	✗		✗	16	Caldari hajók
	 Esoteric Tuner Data Interface	✗	✗		23	Missile rig, shield rig
 GALLENTÉ	 Incognito Data Interface		✗	✗	65	Drone, ECCM, ECM, hybrid upg., hybrid ammo, hybrid fegyő, mining laser
	 Incognito Ship Data Interface	✗		✗	18	Gallente és ORE hajók
	 Incognito Tuner Data Interface	✗	✗		23	Drone rig, hybrid rig, hacking rig, targeting rig
 MINMATAR	 Cryptic Data Interface		✗	✗	64	Propulsion, hull, warp disr., projectile, tracking disr.
	 Cryptic Ship Data Interface	✗		✗	18	Minmatar hajók
	 Cryptic Tuner Data Interface	✗	✗		16	Propulsion rig, projectile weapon rig



Mint korábban már írtuk, az Invent sikerének esélye egyrészt függ a Skillektől (Encryption, és az adott T2-hez szükséges 2 science Skill –azok a Skillek, amik a datacoreokhoz megszerzéséhez kellene). Ezenkívül, az esélyt még befolyásolja a hozzátett T1-es alap tárgy metaszintje és az esetleges decryptor. Van egy úgynevezett alapesély is, ami attól függ, hogy mit akarunk invention-ölni.

Az Invention sikerének esélye:

Az alapesélyek minden esetben a következők:

- 20% Battlecruiser, Battleship, Hulk
- 25% Cruiser, Industrial hajó, Mackinaw
- 30% Fregat, Destroyer, Skiff, Freighter
- 40% A felsoroltakon kívül, minden más

A pontos képlet pedig:

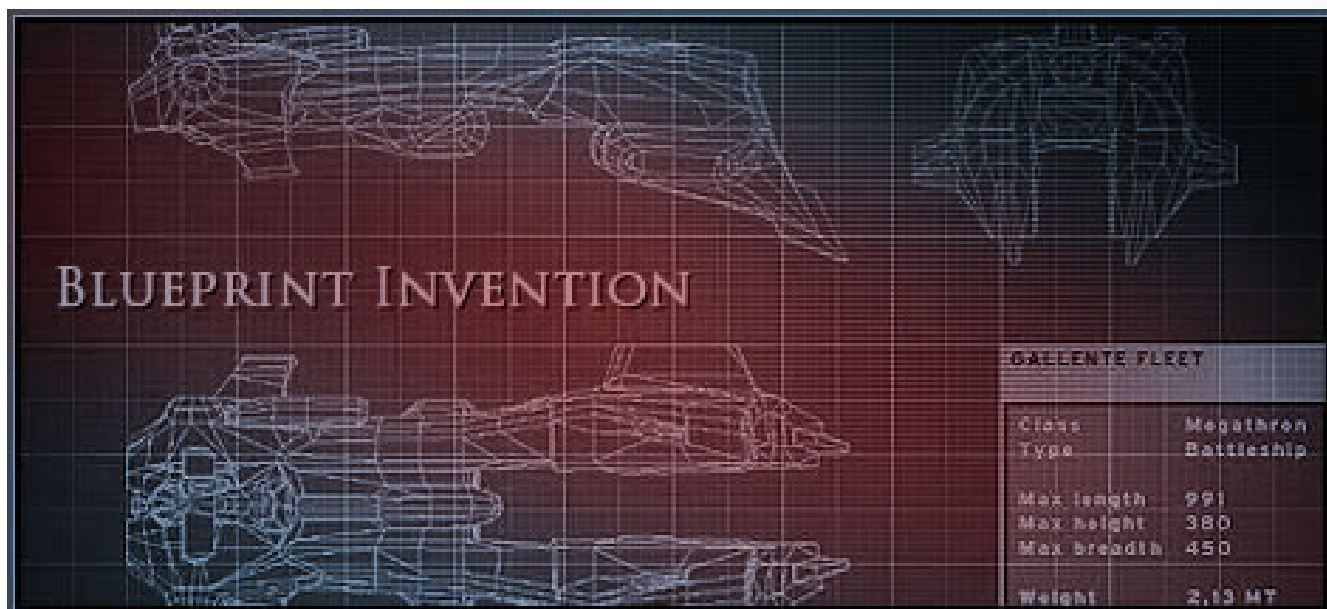


Az invention esélye = Alapesély * (1 + (0.01 * Encryption Skill szintje)) * (1 + ((az első Datacore Skill szintje + a második Datacore Skill szintje) * (0.1 / (5 - T1 tárgy Meta Level)))) * Decryptor módosító

A példa kedvéért nézzünk egy modult (mondjuk egy fegyvert). Itt az alapesély 40%. Ha az adott Encryption Skill, és a két (a modulhoz tartozó) Skill 1-es szinten van meg, és nem használunk se t1-es tárgyat, se decryptor-t, akkor 42.02% esélyünk van a sikerre.

- Ha az adott Encryption Skill 5-ös szinten van meg, akkor 43.68% az esély
- Ha hozzáteszünk egy meta4-es tárgyat, akkor 50.40%
- Ha még ehhez hozzájön az egyik science Skill 5-ösön, akkor 67.2%
- Ha a másik is 5-ös, akkor 84%
- Ha egy +1 runos, 1.2x sikernövelő decryptor-t teszünk, akkor 100.8% a siker esélye és a végeredmény -2 ME, 1 PE T2-es BPC lesz.

Látható, hogy a bónuszok kumulatív módon, egymással összeszorózva segítik az esélyt, ezért minden egyes bónusz a másikat erősítve tesz hozzá a sikerhez.



	Skill lvl	Tárgy Meta lvl	Decryptor Módosító				
Battlecruiser, Battleship, Hulk							
Alapesély: 20%		0	0,6	1	1,1	1,2	1,8
Encryption Skill lvl							
1. Datacore Skill lvl	4	24,13 %	14,48 %	24,12 %	26,54 %	28,95 %	43,43 %
2. Datacore Skill lvl							
Encryption Skill lvl							
1. Datacore Skill lvl	5	25,2 %	15,12 %	25,2 %	27,72 %	30,24 %	45,36 %
2. Datacore Skill lvl							
Cruiser, Industrial hajó, Mackinaw							
Alapesély: 25%		0	0,6	1	1,1	1,2	1,8
Encryption Skill lvl							
1. Datacore Skill lvl	4	30,16 %	18,1 %	30,16 %	33,17 %	36,19 %	54,28 %
2. Datacore Skill lvl							
Encryption Skill lvl							
1. Datacore Skill lvl	5	31,5 %	18,9 %	31,5 %	34,65 %	37,8 %	56,7 %
2. Datacore Skill lvl							
Fregat, Destroyer, Skiff, Freighter							
Alapesély: 30%		0	0,6	1	1,1	1,2	1,8
Encryption Skill lvl							
1. Datacore Skill lvl	4	36,19 %	21,72 %	36,19 %	39,81 %	43,43 %	65,14 %
2. Datacore Skill lvl							
Encryption Skill lvl							
1. Datacore Skill lvl	5	37,8 %	22,68 %	37,8 %	41,58 %	45,36 %	68,04 %
2. Datacore Skill lvl							
A felsoroltakon kívül, minden más (Fegyverek, stb...)							
Alapesély: 40%		0	0,6	1	1,1	1,2	1,8
Encryption Skill lvl							
1. Datacore Skill lvl	4	48,26 %	28,95 %	48,25 %	53,08 %	57,90 %	86,86 %
2. Datacore Skill lvl							
Encryption Skill lvl							
1. Datacore Skill lvl	5	50,4 %	30,24 %	50,4 %	55,44 %	60,48 %	90,72 %
2. Datacore Skill lvl							
A felsoroltakon kívül, minden más (Fegyverek, stb...)							
Alapesély: 40%		4	0,6	1	1,1	1,2	1,8
Encryption Skill lvl							
1. Datacore Skill lvl	4	74,88 %	44,93 %	74,88 %	82,36 %	89,85 %	134,8 %
2. Datacore Skill lvl							
Encryption Skill lvl							
1. Datacore Skill lvl	5	84 %	50,4 %	84 %	92,4 %	100,8 %	151,2 %
2. Datacore Skill lvl							

Az Invention Menete



Az egyik módszer, ha saját POS-ra kihelyezett Mobil Lab-ok segítségével invention-ölünk. Ráadásul ehhez nem feltétlenül kell a POS-hoz mennünk, megfelelő Skill birtokában elég ha "távírányítással" végezzük a munkát.

A dolog azért jó, mert sokszor szembesülünk azzal, hogy olyan station-ökön, ahol elvileg lehetne invention-ölni általában minden hely foglalt. Ilyenkor óriási segítség, ha nem vagyunk helyhez kötve, és gyakorlatilag bárhol belefoghatunk a munkába azzal, hogy a Mobil Labjainkat távolról hívjuk segítségül. Ha fel vannak téve a POS-unkra a Mobil Labjaink, akkor elkezdődhet a munka. Ahhoz, hogy elindítsuk az Inventiont, manuálisan kell intéznünk mindent, oda kell mennünk a POS-hoz és bepakolni mindent, ami az invention-höz kell pl.: Datacoreok, BPC-k, Decryptorok.



Ha minden egy helyen van a POS-nál, és a Lab ugyanazon rekeszében van minden szükséges anyag / felszerelés, akkor a Scientific Networking nevű Skill-lel ugyanis "táv invention"-t is módunkban áll elindítani (ehhez a Skillhez az kell, hogy legyen Laboratory Operation 4-ünk - ez ugyanis az előfeltétele). A networking Skill 5, 10, 20 ugrásra, illetve az egész régióban engedélyezi a távolról elindított invention-t a Skill szintjétől függően. Ha Mobil Lab-os módszerrel indítjuk az invention-t, nem árt tudni, hogy milyen tegyük le. A standard Mobile Lab-nak 5 invention slot-ja van (0.5x az időszorzója, tehát kétszeres sebességgel invention-ölünk rajta), az Advanced Mobile Lab-nak csak 2 invention slot-ja van, de itt is 2x gyorsabbak vagyunk. Mobil Lab-os munkát csak azok tudnak indítani, akiknek van "Rent Research Slot" és "Factory Manager" joguk a corpon belül. Ha nincs ISK költség hozzárendelve a dologhoz, akkor nem kell, hogy legyen hozzájárulása az invention-ölőnek a corp wallethez.

Egy-két dolog, amire figyelni kell:

- Csak a CORP hangárjából tudod indítani a Mobil Lab-os kutatást, a sajátodéból NEM! Ha máshonnan próbálsz, akkor a "Cannot establish contact with the Science & Industry facility. If it is in a different system you might have to travel closer." üzenetet kapod.
- Ha közben elhagynád a corpodat, akkor más volt corptársad le tudja venni az eredményt, és az interface-t.
- Ennél sokkal problémásabb, ha a corp office megszűnik, mert akkor a cucc „Impound” lesz és csak a corp hangár újbóli kibérlése és a „büntetés” kifizetése után férsz hozzá újra.
- Ha a POS-t lelövik (és station-ról kutatsz), akkor a kutatási anyagok kiesnek.
- Más corp Mobil Labját nem tudod használni.

A másik módszer a stationról való invention. Amennyiben találsz szabad invention slot-ot egy station-ön, akkor a saját hangáraidból is tudsz invention-ölni. Ez a módszer fele olyan gyors, mintha Mobil Lab-ok segítségével tennéd ugyanezt.

Reverse Engineering - Tech3 (T3)



Bármennyire is csábító, sajnos nem úgy működik, hogy bemegyek egy Wormhole-ba, kilövök pár sleepert-t, lootolok, majd az összejött cuccokból gyártok egy T3-as hajót.

Képtelenség egyetlen embernek, de még egy adott csapatnak is legyártani a-tól z-ig egy T3-as hajót. Ugyanolyan bonyolult, sőt a beszerezhetőség miatt vagy 2x annyira nehéz, mint T2-es hajókat önerőből gyártani. Rengeteg komponens és jó pár blueprint kell hozzájuk, ezeket nem egyszerű beszerezni és előállítani, valamint az egész folyamat meglehetősen Skill igényes.

A T3-as hajók vázának és a subsystemeinek előállítási folyamata több részből áll, és mindegyik merőben eltér az előzőtől. Strukturáltságban fentről lefelé haladva ezek a következők:

Miből áll egy Komplet T3-as hajó?



Ahhoz, hogy működőképes legyen a hajó, kell egy **fajspecifikus T3-as hajóváz** (pl. Minmatar esetén Loki), és kell hozzá **5 Subsystem**, ami a hajó képességeit, tulajdonságait fogják majd definiálni. Az öt subsystem a következő: Defensive Subsystem, Offensive Subsystem, Engineering Subsystem, Electronic Subsystem, Propulsion Subsystem. **Fontos, hogy a hajót nem kell „szétszedni” subsystem cserénél, így nem vesznek oda a Rígek.**

A T3-as Subsystem és váz blueprintek előállítása



Előállításuk külön művészet, csak önmagukban ezekhez a blueprintekhez rengeteg cucc és Skill kell. A folyamat a

Reverse Engineering nevű metódussal történik. A Reverse Engineering nem más, mint egy különleges invention, ahol "ancient relics"-ekből "inventálsz" T3 subsystem blueprinteket.

PICK SUB SYSTEMS	
DEFENSIVE SYSTEMS	
Loki Defensive - Adaptive Augmenter	
Loki Defensive - Adaptive Shielding	
Loki Defensive - Amplification Node	
Loki Defensive - Warfare Processor	
ELECTRONIC SYSTEMS	
Loki Electronics - Dissolution Sequencer	
Loki Electronics - Emergent Locus Analyzer	
Loki Electronics - Immobility Drivers	
Loki Electronics - Tactical Targeting Network	
OFFENSIVE SYSTEMS	
Loki Offensive - Covert Reconfiguration	
Loki Offensive - Hardpoint Efficiency Configuration	
Loki Offensive - Projectile Scoping Array	
Loki Offensive - Turret Concurrence Registry	
PROPULSION SYSTEMS	
Loki Propulsion - Chassis Optimization	
Loki Propulsion - Fuel Catalyst	
Loki Propulsion - Intercalated Nanofibers	
Loki Propulsion - Interdiction Nullifier	
ENGINEERING SYSTEMS	
Loki Engineering - Augmented Capacitor Reservoir	
Loki Engineering - Capacitor Regeneration Matrix	
Loki Engineering - Power Core Multiplier	
Loki Engineering - Supplemental Coolant Injector	

A különbség az, hogy a hozzá szükséges cuccokat nem lehet csak úgy piacon megvenni, hanem Wormhole komplexekből esnek ki, és hogy az interface, amivel csinálod az invention-t - sérül. Mint említettem, a hozzá szükséges anyagok wormhole-okból esnek ki (**Ancient Relic, fajspec Hybrid Decryptor, Hybrid R.A.M. legyártásához szükséges komponensek, T3 Datacore**).

A Reverse Engineering technikailag egy kutatási munka (Research Job), amit "**Experimental Laboratory**" POS modulon, vagy Caldari Research outpost-on lehet végezni (NPC station-ön NEM).

A Fullerites Gázok fúrása

Jelenleg négy féle gázt különböztetünk meg, gyakoriságuk – és ezáltal – értékük szerint. Megszerezni őket, értéküknek megfelelően, arányosabb nehezebb. Nagyobb kockázat – magasabb jutalom.

Általában több felhő is lehet az adott helyen, ezek a legtöbb esetben különbözőek.

Megszerzésükhöz a „szokásos” gázköd fúrással juthatunk, de ez nem is lesz olyan egyszerű. Mivel ha megtaláltuk is a gázködöt (Ladar site), még nem biztos, hogy „őrizetlen”. ☺ Általánosságban elmondható hogy az alábbi „védelemre kell” számítsunk egy adott helyen: (C= Cruiser, F= Fregatt)

A Fullerites Gázok				
Típusa	Mérete	I.	II:	III:
A	1 m ³	C-50	C-60	C-70
B	2 m ³	C-28	C-72	C-84
C	5 m ³	C-32	C-320	-
D	10 m ³	C-540	-	-

A Site Neve	Valószínű Sleeper Spawn	Lehetséges köd 1	Bányászható mennyiség	Lehetséges köd 2	Bányászható mennyiség
Token Perimeter Reservoir	1C 2F	C-60	3,000 m ³	C-70	1,500 m ³
Barren Perimeter Reservoir	5F	C-50	3,000 m ³	C-60	1,500 m ³
Sizable Perimeter Reservoir	1F?	C-50	1,500 m ³	C-84	12,000 m ³
Minor Perimeter Reservoir	2C	C-70	3,000 m ³	C-72	6,000 m ³
Vast Frontier Reservoir	?	C-32	50,000 m ³	C-28	4,000 m ³
Ordinary Perimeter Reservoir	5 sentry	C-72	12,000 m ³	C-84	6,000 m ³
Vital Core Reservoir	2BS 2F	C-320	500 m ³	C-540	6,000 m ³
Bountiful Frontier Reservoir	2C 3F	C-32	5,000 m ³	C-28	10,000 m ³
Instrumental Core Reservoir	2BS	C-320	6,000 m ³	C-540	500 m ³

A Venture újra színrelép

Amennyiben biztosak vagyunk benne, hogy a gáz nem fog sebezni, akkor vitathatatlanul a legjobb megoldás az új Venture. Igaz, hogy „csak” két turet-slotja van, de a gáz-fúrók hozamára 100% bónuszt kap, valamint hajóskill szintenként 5%-kal csökken a ciklusidő!





































És, ha mindez nem lenne elég, még van 5000m³ érc/ gáz raktere is! Ezáltal, gyakorlatilag a legjobb gáz-fúró hajóvá lép elő. Fontos, mivel Frigate, (szóval eléggé papír), ne menjünk drog-gáz közelébe vele!



A Hybrid Polymer reakciók



A polymerek előállításához **hagyományos ásványok** kellene (zydrine, megacyte stb.), Wormhole-okban harvestelt **Fullerites Gáz**-ok és ezen kívül kell egy low sec, vagy 0.0-ás, speciálisan felszerelt **Reakcióztató POS** (1x normál silo, 2x Biochemical silo, Polymer Reaction Array, Polymer Silo) illetve empire-ben beszerezhető **polymer reakció blueprint**.

Reakció Neve	Szükséges anyagok						Kész anyag
	Ásvány		Fullerite Gázok				Hybrid Polymer
 C3-FTM Acid Reaction	+	 80 x Megacyte	+	 100 x Fullerite C-84	+	 100 x Fullerite C-540	»»» 2 x C3-FTM Acid
 Carbon-86 Epoxy Resin Reaction	+	 30 x Zydrine	+	 100 x Fullerite C-32	+	 100 x Fullerite C-320	»»» 8 x Carbon-86 Epoxy Resin
 Fullerene Intercalated Graphite Reaction	+	 600 x Mexallon	+	 100 x Fullerite C-60	+	 100 x Fullerite C-70	»»» 120 x Fullerene Intercalated Graphite
 Fulleroferrocene Reaction	+	 1000 x Tritanium	+	 200 x Fullerite C-50	+	 100 x Fullerite C-60	»»» 1000 x Fulleroferrocene
 Graphene Nanoribbons Reaction	+	 400 x Nocxium	+	 100 x Fullerite C-28	+	 100 x Fullerite C-32	»»» 30x Graphene Nanoribbons
 Lanthanum Metallofullerene Reaction	+	 200 x Nocxium	+	 100 x Fullerite C-70	+	 100 x Fullerite C-84	»»» 60 x Lanthanum Metallofullerene
 Methanofullerene Reaction	+	 300 x Isogen	+	 100 x Fullerite C-70	+	 100 x Fullerite C-72	»»» 80 x Methanofullerene
 PPD Fullerene Fibers Reaction	+	 800 x Pyerite	+	 300 x Fullerite C-50	+	 100 x Fullerite C-60	»»» 250 x PPD Fullerene Fibers
 Scandium Metallofullerene Reaction	+	 25 x Zydrine	+	 100 x Fullerite C-72	+	 100 x Fullerite C-28	»»» 40 x Scandium Metallofullerene

Subsystem és hajóváz gyártása









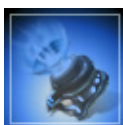





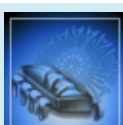

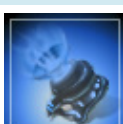

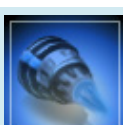



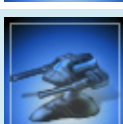

Ahhoz, hogy le tudjon valaki gyártani egy hajóvázat és a hozzátartozó subsystemeket, 2 dolog kell: egyrészt kell egy **subsystem vagy hajóváz blueprint**, amit a **Reverse Engineering** nevű metódussal lehet elkészíteni (ez hasonlít az invention-höz, később bővebben kifejtem), másrészt kellene **hybrid komponensek**. Subsystem és T3 hajóváz csak **Subsystem Assembly Array** POS modulon (ami high secben lerakható), vagy outpost-on gyártható le (NPC station-ön NEM).

A Hybrid komponensek



A hybrid komponensek gyártásához szükség van **hybrid polymerekre** és egy **hybrid komponens BPO-ra** (empireben kapható). A gyártást POS-on is és stationön is végezheted (akár NPC-n is). Az alábbi Hybrid Komponensek előállítására van jelenleg lehetőség (a szükséges blueprint nevével megegyező Komponenst kapunk):

Blueprint Neve / Végeredmény Hybrid Komponens

	Electromechanical Interface Nexus Blueprint	
	Emergent Neurovisual Interface Blueprint	
	Fullerene Intercalated Sheets Blueprint	
	Fulleroferrocene Power Conduits Blueprint	
	Metallofullerene Plating Blueprint	
	Nanowire Composites Blueprint	
	Neurovisual Output Analyzer Blueprint	
	Optimized Nano-Engines Blueprint	
	Reconfigured Subspace Calibrator Blueprint	
	Reinforced Metallofullerene Alloys Blueprint	
	Warfare Computation Core Blueprint	

A jelenleg „található” Ancient Salvage Anyagok:

Cartesian Temporal Coordinator



Central System Controller



Defensive Control Node



Electromechanical Hull Sheeting



Emergent Combat Analyzer



Emergent Combat Intelligence



Fused Nanomechanical Engines



Heuristic Selfassemblers



Jump Drive Control Nexus



Melted Nanoribbons



Modified Fluid Router



Neurovisual Input Matrix



Powdered C-540 Graphite



Resonance Calibration Matrix



Thermoelectric Catalysts

A T3 Strategic Cruiser Legyártása



A következő oldalon található egy T3-as hajó legyártásának a folyamata. A teljes folyamatra, reakcióztatására, külön corpok, Industry vállalkozások szükségesek, de egyes részfolyamatokkal elboldogulhat egy viszonylag kisebb csoport, vagy akár 1 ember is.

Hybrid Polymer Reakció

Miből:	Mivel:	Végtermék:
Szükséges:	Megtalálható:	POS Modul neve:
Hibrid Polymer Reaction BPO	Empire / Market	Normál+2x Biochemical Silo
Hagyományos Ásványok	Empire / Market	⌵
Polymerenként 2 fajta gáz	WH Ladar Site	Polymer Reaction Array
		⌵
		Polymer Silo
		Készíthető:
		0.0 és/vagy Lowsec (0.3 vagy alatta)
		Hybrid Polymer

Hybrid Komponens Gyártása

Szükséges:	Megtalálható:	Gyártható:	Készíthető:	Végtermék:
Hybrid Polymer	Gyártásból / Market	Állomás – Assembly Line	High Sec Low Sec 0.0	Hybrid Komponens
Hybrid Komponens Blueprint	Empire / Market	POS – Component Assembly Array	Low sec (0.3 alatt)	
Sleeper NPC Salvage Anyagok	WH Plex / Anomaly		0.0	

Subsystem / Hull BPC

Szükséges:	Megtalálható:	Gyártható:	Készíthető:	Végtermék:
Ancient Relics	WH Magnetometric site	Állomás / POS Experimental Laboratory	High Sec Low Sec 0.0	T3 Subsystem / Hull BPC
Hybrid Tech Decryptor	WH Radar Site			
T3 Subsystem Spec. Datacore	WH Radar Site			
R.A.M. – Hybrid Komponentsek	WH Radar Site			
Hagyományos Datacoreok	R&D Agentektől / Marketről			

Subsystem / Hull Gyártása

Szükséges:	Gyártható:	Készíthető:	Végtermék:
Hybrid Komponens	Állomás – Assembly Line	High Sec	T3 Subsystem / Hull
Subsystem / Hull BPC	POS – Subsystem Assembly Array	Low Sec 0.0	

A kész T3 Hajó Összeszerelése

Szükséges:	Gyártható:	Készíthető:	Végtermék:
T3 Váz (Hull)	Assemble Ship	High Sec	T3 Strategic Cruiser
Subsystem (5 Fajta)		Low Sec 0.0	

Reverse Engineeringhez Szükséges Skillek



T3-as subsystem BPC-k "inventionjéhez" kell a Reverse Engineering, a Subsystem BPC-khez jellegükből adódóan, más és más Skillek.

Példának vegyük a Propulsion Subsystems-et.







Propulsion Subsystems BPC előállítás (Thruster Sections - ancient relicből)

- Reverse Engineering 1 (Skill1)
- Propulsion Subsystem Technology 1 (Skill2)
- Graviton Physics 4 (Skill3)
- Propulsion Subsystems Engineering 3 (datacore 1-hez)
- Rocket Science 3 (datacore 2-höz)

A többi Subsystem is hasonló Skilleket igényel. Érdeemes megnézni a relikviákon, hogy milyen egyéb spec. Skill-t kell még megtanulni. Általában elmondható, hogy bármely alrendszerénél a datacore 1-hez kapcsolódó Skill, az adott subsystem engineeringje (pl. Offensive Subsystem Engineering), a datacore 2-höz általában hagyományos science Skillek kellenek (Physics-ek, Engineeringek, és ezek is jellegükben kapcsolódnak a SS-hez (Subsystem)).



A R.A.M.-hoz mindig Hybrid Technology Skill kell, és a Skill 1-es mindig Reverse Engineering, a 2-es az adott SS technology-ja (pl. Defensive Subsystem Technology Skill), a 3-as meg egy másik tudományos Skill.

Skill neve	Szükséges skillek
 Reverse Engineering	Science 5, Metallurgy 4, Research 4
 Offensive Subsystem Technology	Research 5, Science 5, Engineering 5, High Energy Physics 4
 Propulsion Subsystem Technology	Research 5, Science 5, Engineering 5, Graviton Physics 4
 Electronic Subsystem Technology	Research 5, Science 5, Electronics 5, Electronic Engineering 4
 Engineering Subsystem Technology	Research 5, Science 5, Engineering 5, High Energy Physics 4
 Defensive Subsystem Technology	Science 5, Nanite Engineering 4, Electronics 5

Subsystem Legyártásához Szükséges Skillek



Fajonként a Starship Engineering Skill változik, az adott fajnak megfelelően. Itt van példának a Loki Propulsion Chassis Optimalization Subsystem:

- Minmatar Starship Engineering 4
- Jury Rigging 5
- Cruiser Construction 4

Hybrid Komponensek Legyártásához Szükséges Skillek



A komponens jellegénél a Skill változhat. A fent említett Subsystem komponenseihez legyártásához kell:

- Electromagn. Physics 2
- High Energy Physics 2

Hajóvázak Legyártásához Szükséges Skillek

Típusonként változik.



- Industry 5
- Fajspec Starship Engineering 5
- Cruiser Construction 5
- Mechanical Engineering 4



A korábban említett PÉLDA: Loki (Minmatar T3 Strategic Cruiser) gyártása:

Gyártási idő: kb. másfél nap

Szükséges Skillek:

- Industry V (x1)
- Minmatar Starship Engineering V (x5)
- Cruiser Construction V (x5)
- Mechanical Engineering IV (x5)

Alapanyagok 1db Loki legyártásához:











- 1db Loki Blueprint
- 6 féle Hybrid Component Blueprint (NPC market)
- kell futtatni 8 féle Hybrid Polymer Reaction-t (A BP, Wormhole-ból kieszedhető)
- 9 féle sleeper gáz-t kell fúrni hozzá (Sleeper → WH)
- mindenféle ásvány
- Starship R.A.M.













Defensive Subsystems

A Subsystem Neve	Raktér		Pajzs					Páncél					Slotok			Sig	PG	CPU	
		HP						HP											
	m ³		%					sec.		%								m	MW
Legion Defensive - Adaptive Augmenter	300	2200	0	87.5	70	20	1620	3300	50	80	62.5	35	1	0	1	154	0	0	
	5% Bónusz a páncél rezisztanciájára / skill szint, 10% Bónusz a remote páncél repair system hatékonyságára / skill szint																		
Legion Defensive - Augmented Plating	340	2500	0	87.5	70	20	1620	3750	50	80	62.5	35	0	0	2	147	0	0	
	10% Bónusz a páncél HP-jára / skill szint.																		
Legion Defensive - Nanobot Injector	300	2400	0	87.5	70	20	1620	3600	50	80	62.5	35	0	0	2	140	0	0	
	10% Bónusz a páncél javítók hatékonyságára / skill szint																		
Legion Defensive - Warfare Processor	300	2200	0	87.5	70	20	1620	3300	50	80	62.5	35	1	0	1	140	0	0	
	5% Bónusz az Armored Warfare Links hatékonyságára / subsystem skill szint Hajótípus Bónusz: 99%-kal csökkenti a Warfare Link modulok CPU igényét																		
Loki Defensive - Adaptive Augmenter	270	2200	75	50	40	60	1620	3300	90	10	25	67.5	0	1	1	130	150	0	
	5% Bónusz a páncél minden rezisztanciájára / skill szint.																		
Loki Defensive - Adaptive Pajzsing	280	3100	75	50	40	60	1620	2050	90	10	25	67.5	1	1	0	143	0	50	
	5% Bónusz a pajzs minden rezisztanciájára / skill szint 10% Bónusz to shield transporter hatékonyságára / skill szint																		
Loki Defensive - Amplification Node	300	2500	75	50	40	60	1620	1650	90	10	25	67.5	0	1	1	130	0	0	
	5%-kal csökkenti a signature radius-t / skill szint.																		
Loki Defensive - Warfare Processor	200	3100	75	50	40	60	1620	2050	90	10	25	67.5	1	1	0	130	0	0	
	5% Bónusz a Skirmish Warfare Links hatékonyságára / subsystem skill szint Hajótípus Bónusz: 99%-kal csökkenti a Warfare Link modulok CPU igényét																		
Proteus Defensive - Adaptive Augmenter	320	2100	0	50	85	60	1620	3200	50	10	83.75	67.5	1	0	1	176	0	0	
	5% Bónusz a páncél minden rezisztanciájára / skill szint. 10% Bónusz a remote armor repair system hatékonyságára / skill szint																		
Proteus Defensive - Augmented Plating	280	2400	0	50	85	60	1620	3650	50	10	83.75	67.5	0	0	2	168	0	0	
	10% Bónusz a páncél HP-jára / skill szint.																		
Proteus Defensive - Nanobot Injector	300	2300	0	50	85	60	1620	3500	50	10	83.75	67.5	0	0	2	160	0	0	
	10% Bónusz a páncél javítók hatékonyságára / skill szint																		
Proteus Defensive - Warfare Processor	220	2100	0	50	85	60	1620	3200	50	10	83.75	67.5	1	0	1	160	0	0	
	5% Bónusz az Information Warfare Links hatékonyságára / subsystem skill szint Hajótípus Bónusz: 99%-kal csökkenti a Warfare Link modulok CPU igényét																		
Tengu Defensive - Adaptive Pajzsing	420	3250	0	50	70	80	2160	2150	50	10	62.5	86.25	1	1	0	165	0	0	
	5% Bónusz a pajzs minden rezisztanciájára / skill szint 10% Bónusz a shield transporter hatékonyságára / skill szint																		
Tengu Defensive - Amplification Node	440	3550	0	50	70	80	1620	2350	50	10	62.5	86.25	0	2	0	150	0	0	
	10% Bónusz a shield booster hatékonyságára / skill szint																		
Tengu Defensive - Supplemental Screening	410	3750	0	50	70	80	2430	2500	50	10	62.5	86.25	0	2	0	157	0	0	
	10% Bónusz a pajzs HP-jára / skill szint.																		
Tengu Defensive - Warfare Processor	290	3250	0	50	70	80	1620	2150	50	10	62.5	86.25	1	1	0	150	0	0	
	5% Bónusz a Siege Warfare Links hatékonyságára / subsystem skill szint Hajótípus Bónusz: 99%-kal csökkenti a Warfare Link modulok CPU igényét																		











Electronic Subsystems

	Max. Célzótáv	CPU	Scan	Szenzorok				Slotok		
A Subsystem Neve										
	km	tf	mm	LADAR	Magneto.	RADAR	Gravim.			
					points					
Legion Electronics - Dissolution Sequencer	65	380	260	0	0	17	0	0	4	0
	15% Bónusz a hajó szenzorainak erősségére 5% Bónusz a max. Célzótáv-ra / skill szint.									
Legion Electronics - Emergent Locus Analyzer	55	380	280	0	0	17	0	1	3	0
	10% Bónusz a probe-ok scan erejéhez / skill szint. 20% Bónusz a tractor beamek hatósugarára és sebességére / skill szint. Role Bónusz: - 99%-kal csökkenti a Scan Probe Launcherek CPU igényét									
Legion Electronics - Energy Parasitic Complex	55	375	280	0	0	13	0	1	3	0
	10% Bónusz az „energy vampire”-k és az „energy neutralizer”-ek által elvett mennyiségre / skill szint									
Legion Electronics - Tactical Targeting Network	60	400	255	0	0	15	0	0	4	0
	15% Bónusz a hajó scan resolution-jára / skill szint									
Loki Electronics - Dissolution Sequencer	60	335	275	17	0	0	0	0	3	1
	15% Bónusz a hajó szenzorainak erősségére 5% Bónusz a max. Célzótáv-ra / skill szint.									
Loki Electronics - Emergent Locus Analyzer	50	335	300	17	0	0	0	0	4	0
	10% Bónusz a probe-ok scan erejéhez / skill szint. 20% Bónusz a tractor beamek hatósugarára és sebességére / skill szint. Role Bónusz: - 99%-kal csökkenti a Scan Probe Launcherek CPU igényét									
Loki Electronics - Immobility Drivers	50	320	300	13	0	0	0	0	3	1
	30% Bónusz a stasis webifier-ek hatósugarára / skill szint									
Loki Electronics - Tactical Targeting Network	55	355	260	15	0	0	0	0	4	0
	15% Bónusz a hajó scan resolution-jára / skill szint									
Proteus Electronics - Cpu Efficiency Gate	65	360	225	0	17	0	0	0	3	1
	5% Bónusz a hajó CPU-jára / skill szint									
Proteus Electronics - Dissolution Sequencer	70	410	245	0	19	0	0	0	3	1
	15% Bónusz a hajó szenzorainak erősségére 5% Bónusz a max. Célzótáv-ra / skill szint.									
Proteus Electronics - Emergent Locus Analyzer	60	410	270	0	19	0	0	0	3	1
	10% Bónusz a probe-ok scan erejéhez / skill szint. 20% Bónusz a tractor beamek hatósugarára és sebességére / skill szint. Role Bónusz: - 99%-kal csökkenti a Scan Probe Launcherek CPU igényét									
Proteus Electronics - Friction Extension Processor	60	375	270	0	15	0	0	0	3	1
	10% Bónusz a warp disruptor-ok és a warp scrambler-ek hatósugarára / skill szint.									
Tengu Electronics - CPU Efficiency Gate	65	420	210	0	0	0	18	0	3	1
	5% Bónusz a hajó CPU-jára / skill szint									
Tengu Electronics - Dissolution Sequencer	75	475	235	0	0	0	20	0	3	1
	15% Bónusz a hajó szenzorainak erősségére 5% Bónusz a max. Célzótáv-ra / skill szint.									
Tengu Electronics - Emergent Locus Analyzer	65	475	250	0	0	0	20	0	4	0
	10% Bónusz a probe-ok scan erejéhez / skill szint. 20% Bónusz a tractor beamek hatósugarára és sebességére / skill szint. Role Bónusz: - 99%-kal csökkenti a Scan Probe Launcherek CPU igényét									
Tengu Electronics - Obfuscation Manifold	70	460	250	0	0	0	16	0	4	0
	10% Bónusz az ECM-ek hatótávjára / skill szint.									




Engineering Subsystems

A Subsystem Neve	Powergrid	Max. Capacitor	Cap. Recharge Time	Slotok			Hardpoint-ok		Drónok	
										
	MW	GJ	sec.						m ³	Mbit/sec
Legion Engineering - Augmented Capacitor Reservoir	1125	2225	415 sec.	1	0	2	0	1	0	0
	5% Bónusz a maximum capacitor-ra / skill szint.									
Legion Engineering - Capacitor Regeneration Matrix	1290	2225	415 sec.	0	0	3	0	0	0	0
	5% Bónusz a capacitor visszatöltési idejére (recharge time) / skill szint.									
Legion Engineering - Power Core Multiplier	1200	1575	415 sec.	1	0	2	0	1	0	0
	5% Bónusz a hajó PG mennyiségére / skill szint.									
Legion Engineering - Supplemental Coolant Injector	1290	1575	415 sec.	0	0	3	0	0	0	0
	5%-kal csökkenti a modulokat érő, az overheatből keletkező sérülés mértékét / skill szint.									
Loki Engineering - Augmented Capacitor Reservoir	950	1225	415 sec.	1	0	2	1	1	0	0
	5% Bónusz a maximum capacitor-ra / skill szint.									
Loki Engineering - Capacitor Regeneration Matrix	750	2100	415 sec.	0	1	2	0	0	0	0
	5% Bónusz a capacitor visszatöltési idejére (recharge time) / skill szint.									
Loki Engineering - Power Core Multiplier	1050	1225	415 sec.	1	0	2	1	1	0	0
	5% Bónusz a hajó PG mennyiségére / skill szint.									
Loki Engineering - Supplemental Coolant Injector	950	1225	415 sec.	0	1	2	0	0	0	0
	5%-kal csökkenti a modulokat érő, az overheatből keletkező sérülés mértékét / skill szint.									
Proteus Engineering - Augmented Capacitor Reservoir	1095	1400	415 sec.	1	0	2	0	0	100	25
	5% Bónusz a drónok MWD sebességére / skill szint 7.5% Bónusz a drónok HP-jára / skill szint									
Proteus Engineering - Capacitor Regeneration Matrix	1050	1850	415 sec.	0	1	2	0	0	0	0
	5% Bónusz a capacitor visszatöltési idejére (recharge time) / skill szint.									
Proteus Engineering - Power Core Multiplier	1165	1400	415 sec.	1	0	2	0	1	0	0
	5% Bónusz a hajó PG mennyiségére / skill szint.									
Proteus Engineering - Supplemental Coolant Injector	1095	1400	415 sec.	0	1	2	0	0	0	0
	5%-kal csökkenti a modulokat érő, az overheatből keletkező sérülés mértékét / skill szint.									
Tengu Engineering - Augmented Capacitor Reservoir	600	1225	415 sec.	1	0	2	1	0	0	0
	5% Bónusz a maximum capacitor-ra / skill szint.									
Tengu Engineering - Capacitor Regeneration Matrix	825	2100	415 sec.	0	0	3	0	0	0	0
	5% Bónusz a capacitor visszatöltési idejére (recharge time) / skill szint.									
Tengu Engineering - Power Core Multiplier	555	1225	415 sec.	1	0	2	0	1	0	0
	5% Bónusz a hajó PG mennyiségére / skill szint.									
Tengu Engineering - Supplemental Coolant Injector	825	1225	415 sec.	0	0	3	0	0	0	0
	5%-kal csökkenti a modulokat érő, az overheatből keletkező sérülés mértékét / skill szint.									

Offensive Subsystems

A Subsystem Neve	Drónok		Slotok			Hardpointok		CPU	PG	Max Capacitor
										
	m ³	Mbit/sec						tf	MW	GJ
Legion Offensive - Assault Optimization	0	0	5	0	1	5	0	40	0	0
	5% Bónusz a heavy assault missile sebzésére / skill szint 5% Bónusz a missile launcher-ek ROF-jára / skill szint									
Legion Offensive - Covert Reconfiguration	0	0	5	1	0	0	4	0	0	0
	10% Bónusz a medium energy turret-ek capacitor felhasználására / skill szint Role Bónusz: 100%-kal csökkenti a Cloaking Device-ok CPU igényét Megjegyzés: Fittelhető rá covert ops cloak is									
Legion Offensive - Drone Synthesis Projector	200	50	5	1	0	0	3	0	0	0
	10% Bónusz a medium energy turret-ek capacitor felhasználására / skill szint 10% Bónusz a drónok sebzésére / skill szint 7.5% Bónusz a drónok HP-jára / skill szint									
Legion Offensive - Liquid Crystal Magnifiers	0	0	5	0	1	0	5	0	0	0
	10% Bónusz a medium energy turret-ek capacitor felhasználására / skill szint 10% Bónusz a medium energy turret-ek sebzésére / skill szint 10% Bónusz a medium energy turret-ek hatósugarára / skill szint									
Loki Offensive - Covert Reconfiguration	0	0	5	0	1	0	4	0	0	0
	5% Bónusz a medium projectile turret-ek ROF-jára / skill szint Role Bónusz: 100%-kal csökkenti a Cloaking Device-ok CPU igényét Megjegyzés: Fittelhető rá covert ops cloak is									
Loki Offensive - Hardpoint Efficiency Configuration	80	40	5	0	1	3	3	50	0	0
	7.5% Bónusz a medium projectile turret-ek ROF-jára / skill szint 7.5% Bónusz a missile launcher-ek ROF-jára / skill szint									
Loki Offensive - Projectile Scoping Array	50	25	5	0	1	0	5	0	0	0
	7.5% Bónusz a medium projectile turret-ek ROF-jára / skill szint 10% Bónusz a medium projectile turret-ek falloff-jára / skill szint.									
Loki Offensive - Turret Concurrence Registry	0	0	5	0	1	0	5	0	0	0
	10% Bónusz a medium projectile turret-ek sebzésére / skill szint 10% Bónusz a medium projectile turret-ek hatósugarára / skill szint 7.5% Bónusz a medium projectile turret-ek tracking-jére / skill szint									
Proteus Offensive - Covert Reconfiguration	0	0	5	0	1	0	4	0	0	0
	5% Bónusz a medium hybrid turret-ek sebzésére / skill szint Role Bónusz: 100%-kal csökkenti a Cloaking Device-ok CPU igényét Megjegyzés: Fittelhető rá covert ops cloak is									
Proteus Offensive - Dissonic Encoding Platform	0	0	5	0	1	0	5	0	0	0
	10% Bónusz a medium hybrid turret-ek sebzésére / skill szint 10% Bónusz a medium hybrid turret-ek falloff-jára / skill szint 7.5% Bónusz a medium hybrid turret-ek tracking-jére / skill szint									
Proteus Offensive - Drone Synthesis Projector	125	75	5	0	1	0	3	0	0	0
	5% Bónusz a medium hybrid turret-ek sebzésére / skill szint 10% Bónusz a drónok sebzésére / skill szint 7.5% Bónusz a drónok HP-jára / skill szint									
Proteus Offensive - Hybrid Propulsion Armature	75	50	5	0	1	0	5	0	0	0
	10% Bónusz a medium hybrid turret-ek sebzésére / skill szint 10% Bónusz a medium hybrid turret-ek falloff-jára / skill szint									
Tengu Offensive - Accelerated Ejection Bay	0	0	5	1	0	5	0	33	0	0
	5% Bónusz a Kinetic Missile-ok sebzésére / skill szint 7.5% Bónusz a Heavy, Heavy Assault és Assault missile launcherek ROF-jára / skill szint 10% Bónusz a Heavy Missile és Heavy Assault missile-ok sebességére / skill szint									
Tengu Offensive - Covert Reconfiguration	0	0	5	1	0	4	0	0	0	0
	5% Bónusz a missile launcherek ROF-jára / skill szint Role Bónusz: 100%-kal csökkenti a Cloaking Device-ok CPU igényét Megjegyzés: Fittelhető rá covert ops cloak is									
Tengu Offensive - Magnetic Infusion Basin	0	0	5	1	0	0	5	0	365	450
	5% Bónusz a medium hybrid turret-ek sebzésére / skill szint 20% Bónusz a medium hybrid turret-ek hatósugarára / skill szint									
Tengu Offensive - Rifling Launcher Pattern	50	25	5	1	0	5	0	33	0	0
	10% Bónusz az ECM-ek erejére / skill szint 5% Bónusz a Heavv, Heavy Assault és Assault Missile Launcher-ek ROF-jára / skill szint									

Propulsion Subsystems

A Subsystem Neve	Max. sebesség	Inertia módosító	Slotok	
	 m/sec			
Legion Propulsion - Chassis Optimization	170	0.619	1	0
	5% Bónusz a maximum sebességre / skill szint.			
Legion Propulsion - Fuel Catalyst	170	0.507	1	0
	10% Bónusz az afterburner sebességére / skill szint.			
Legion Propulsion - Interdiction Nullifier	165	0.732	0	0
	5%-kal növeli a hajó mozgékonyágát / skill szint Role Bónusz: Immunitás a bubikra (A scriptelt, célzott fogásra nem!)			
Legion Propulsion - Wake Limiter	165	0.563	1	0
	5%-kal csökkenti a microwarpdrive sig. büntetését / skill szint.			
Loki Propulsion - Chassis Optimization	180	0.612	1	0
	5% Bónusz a maximum sebességre / skill szint.			
Loki Propulsion - Fuel Catalyst	180	0.5	1	0
	10% Bónusz az afterburner sebességére / skill szint.			
Loki Propulsion - Intercalated Nanofibers	175	0.556	1	0
	5%-kal növeli a hajó mozgékonyágát / skill szint			
Loki Propulsion - Interdiction Nullifier	165	0.723	0	0
	5%-kal növeli a hajó mozgékonyágát / skill szint Role Bónusz: Immunitás a bubikra (A scriptelt, célzott fogásra nem!)			
Proteus Propulsion - Gravitational Capacitor	160	0.527	0	1
	15% Bónusz a warpolási sebességre / skill szint 15%-kal csökkenti a warpoláshoz szükséges capacitor mennyiségét			
Proteus Propulsion - Interdiction Nullifier	140	0.762	0	0
	5%-kal növeli a hajó mozgékonyágát / skill szint Role Bónusz: Immunitás a bubikra (A scriptelt, célzott fogásra nem!)			
Proteus Propulsion - Localized Injectors	180	0.586	1	0
	15%-kal csökkenti az afterburner-ek és a microwarpdrive-ok capacitor felhasználását / skill szint			
Proteus Propulsion - Wake Limiter	140	0.586	1	0
	5%-kal csökkenti a microwarpdrive sig. büntetését / skill szint.			
Tengu Propulsion - Fuel Catalyst	160	0.387	1	0
	10% Bónusz az afterburner sebességére / skill szint.			
Tengu Propulsion - Gravitational Capacitor	175	0.387	1	0
	15% Bónusz a warpolási sebességre / skill szint 15%-kal csökkenti a warpoláshoz szükséges capacitor mennyiségét			
Tengu Propulsion - Intercalated Nanofibers	165	0.43	1	0
	5%-kal növeli a hajó mozgékonyágát / skill szint			
Tengu Propulsion - Interdiction Nullifier	155	0.559	0	0
	5%-kal növeli a hajó mozgékonyágát / skill szint Role Bónusz: Immunitás a bubikra (A scriptelt, célzott fogásra nem!)			



KERESKEDELEM

8. FEJEZET

CONTRACTOK

A KERESKEDELEM ALAPJAI

SZÜKSÉGES SKILLEK

KERESKEDELEM MESTERFOKON



LRG OPTICAL

LRG OPTICAL is a high-end optical sensor that provides a clear view of the battlefield. It is a rare and valuable item that is highly sought after by players.

LRG OPTICAL is a high-end optical sensor that provides a clear view of the battlefield. It is a rare and valuable item that is highly sought after by players.

ECO RATE L HIGH BOD 1 CN

MPDS / MEOP

MPDS / MEOP is a high-end optical sensor that provides a clear view of the battlefield. It is a rare and valuable item that is highly sought after by players.

D RATE

P RATE



SIGNUM 0

EVE

INDUSTRIAL
FEKETE KÖNYV

A kereskedelem

Bevezető



A kereskedelem az Eve-ben valószínűleg a legjövedelmezőbb és legveszélyesebb tevékenység. ISK-k millióit keresheted meg vele, de ugyanolyan gyorsan el is veszítheted.

Bár vannak lehetőségek, hogy mérsékeljük a veszélyeket, de néhány alapvető dologgal nem árt tisztában lenned, különben biztos bukás vár rád. Itt olvashatóak a legalapvetőbb tudnivalók, amelyek megértésével sikeres(ebb)en kereskedhetsz az EVE világában.

A gazdaság

Bár a legtöbb embernek van némi elképzelése arról, hogyan kereshet ISK-t, valójában kevesen értik meg az alapvető koncepciót. Az alap elképzelés, hogy végy valamit olcsón, majd add el drágábban. Ez a rész egyszerű. Bárki megtölthet egy szállítóhajót és elmehet pár ugrásnyira, majd kereskedőnek nevezheti magát. De míg a legtöbben azt tekintik a sikeres útnak, van egy pár olyan pont, amelyet figyelembe véve megkülönböztethetsz egy kereskedőt egy sikeres kereskedőtől. Ezek pedig...

Az idő pénz



A kereskedés időbe kerül. Az, hogy hány percet töltesz kereskedéssel az Eve-ben, közvetlenül befolyásolja, hogy mennyid lesz a játékban a nap végén. Egy olyan kereskedelmi útvonal, amely 20 ugrásnyi távolságú, 1 óra alatt teljesíthető és 6 milliót eredményez, nem olyan jó, mint egy 3 ugrásnyi útvonal, amelyet összesen 5 perc alatt teljesítesz, és minden út 2 milliót hoz. Nyilvánvaló? Meg fogsz lepődni. A legtöbben a hosszú útvonalat választják, az egyszeri nagy összegű bevételt, amelytől szépen dagad a tárcájuk, és teljesen elkerülik a rövidebb, kisebb összegűeket. Többet kereshetsz, mint ezek a szűk látókörű emberek, ha számolsz. A lényeg pedig, hogy **számolj**.

Általában érvényes a szabály, hogy mindig azt érdemes csinálnod, amivel a legtöbbet keresel! Vegyünk egy példát: LVL3 küldetések végzel Battlecruiser-ben, de szeretnél magadnak építeni egy Battleship-et, hogy LVL4-eket is végezhess. Beszerzed a szükséges BPC-t, majd nekilátsz fúrni, hiszen az érc így ingyen van, ugye? **Tévedés.** Ha egy hetet kell fúrnod azért, hogy megszerezsz 100 millió ISK értékű ércet, holott ugyanennyi idő alatt küldetésekkel 150 milliót kereshetsz, akkor amennyiben küldetésekkel teljesítesz, egy héttel később megveheted a hajód (vagy a szükséges érceket), és még marad is pénzed, tehát a fúrással valójában *pénzt vesztesz!*

A méret a lényeg



Az árucikk méretéről van szó, azon termék fizikai méreteiről, amellyel kereskedsz. Felszínesen nézve néhány tárgy nagyon jövedelmezőnek tűnik, de alaposabban megfigyelve rájöhetsz, hogy nem ez a helyzet. A különböző tárgyaknak különböző a mérete az Eve-ben, és ha tudod, melyiknek mekkora, eldöntheted, megéri-e szállítani. Hiszen tulajdonképpen a hajód rakterét bocsátod áruba, minél többet és minél többért.



Vegyük például a Construction Blocks-ot. Ez a termék tipikus newbie csalogató. Első ránézésre látsz egy vételi ajánlatot 700 ISK-ért a közelben, és gyorsan megveszed 600-ért az állomásodon. Jó üzlet? Nem! Mivel minden egyes blokk $1,5 \text{ m}^3$ -t foglal el, így a szállítható mennyiséget (darabszámot) rögtön csökkenti.

Emlékezz, a rakteredet árusítod, tehát az oly nagyon jövedelmezőnek tűnő blokkoknak 66 a raktér/ISK aránya 100 helyett. Ezzel ellentétben az Antibiotics-nak $0,2 \text{ m}^3$ a térfogata, és mindössze 18-36 ISK-t nyerhetsz rajta darabonként. De "raktér pontonként" ötöt is szállíthatsz, ami egyenlő 90-180 ISK-val raktér pontonként. Máris sokkal jobb, mint a blokkok, ebben azt hiszem, egyetértünk. A lényeg, hogy ismerd az árut.

Ismerd meg a régiót



A tudás hatalom. A tudás, hogy mivel lehet kereskedni, és mivel nem, valamint a kínálatot és a keresletet a választott körzetben, gazdaggá tehet. Fordítsunk rá időt, hogy megismerjük a rendszerünket és a környező területet, nézzük meg, mit árusítanak, következésképpen, a teljes működési területünkön. Tanuljuk meg az árakat, mind a vételit, mind az eladást. Készítsünk jegyzeteket az árakról és a kínált és keresett mennyiségekről. És itt van is rögtön egy csapda. Gyakran találunk egy terméket, amelyet olcsón vehetünk, és drágán adhatunk, viszonylag közel, azaz jó üzletnek tűnik. De ha a vevőnek mindössze 176-ra van szüksége belőle, és az eladó 157.000-et kínál (avagy fordítva), mégsem lesz érdemes vele foglalkozni. De van kivétel ez alól, és ezzel foglalkozni is fogunk a későbbiekben. A lényeg, hogy végezzük el a házi feladatot.

Alapvető kereskedelem

Skill-ek



Sok és szerteágazó jártasságra lesz szükségünk a kereskedelemhez. Bár nem annyira bonyolult, mint a harcos vagy bányász szakma, a szükséges idő befektetés jelentős. Kezdetben nagyon limitált lesz a hozzáférésünk a magasabb szintű Skill-ekhez (a többi szakmával ellentétben), de nagyon gyorsan megszerezhetjük őket némi odafigyeléssel. Egy kis kutatás után létrehozhatunk egy karaktert, amelynek megvannak az alapvető jártasságai, amely lehetőséget ad a gyors fejlődésre. Ezek a következők:

- **Frigate:** Általában előfeltétele a nagyobb hajók használatának, de ez különösen igaz az Industrial hajókra.
- **Navigation:** Fontos, a magasabb szintű Skill-ekhez, valamint a sebességhez, irányíthatósághoz és a repülés kényelméhez.
- **Mechanic:** A modulok felszereléséhez és a megnövelt raktérhez.
- **Trade:** Nyilvánvaló. Ismét csak a magasabb szintű jártasságokhoz szükséges, illetve, hogy több vételi és eladási rendelést adhassunk meg.

- **Industrial:** A választott hajó, leggyakrabban a fajunk által használt szerinti kell, például Iteronokhoz Gallente Industrial Skill.

Megjegyzés: ezek csak az alapvető jártasságok, a legtöbb ahhoz kell majd, hogy tovább fejlődhessünk. Róluk lejjebb adok leírást.

Meg kell őket előbb-utóbb szereznünk, olyan gyorsan, amennyire az időnk (és pénzünk) engedi. Rengeteg időt takarítanak meg a későbbiekben, amikor magasabb szintű jártasságokat szeretnénk.

Felszerelés



Kezdetben kétségtelenül híján leszel a jártasságoknak és a pénznek, a legalapvetőbb "felszereléseknek". Egy gyors fregatt, néhány Cargo Expander, esetleg egy Afterburner vagy Micro Warp Drive. De ne féljünk, ez hamar meg fog változni. Ahogy folyik be a pénz, fejlődhetünk a magasabb szintű jártasságokban és jobb hajók irányában (több raktérrel), valamint az értékesebb termékek felé. Sokat lehetne arról beszélni, mi a "legjobb" felszerelés, de ezt a területet meghagyom másnak. A legfontosabbak – szerintem – a sebesség és raktérnövelők. Válasszunk egy szállítóhajót, amelyekkel szeretnénk repülni, és vegyük meg. A Bestower jó választás, csakúgy, mint az alacsonyabb osztályú Iteron-ok.

Kezdheted tehát Bestower -rel, rövid utakkal, majd amikor megengedheted a Gallente Industrial jártasságot, kezd el tanulni. Az Iteron Mark V az ideális szállító jármű (nem számítva a Freighter osztályú hajókat). Óriási a raktere, de sokáig tart megtanulni, nagyjából egy hónapig, képességeinktől függően. Néha a szállító vagy egy fregatt nem a legmegfelelőbb. Sok sikeres kereskedő különböző Cruiser-ekkel, Destroyer-ekkel vagy akár Interceptor-okkal repül. Mindegyiknek megvan a maga helye, de a legtöbb kezdő kereskedőnek kevés ideje van a hozzájuk szükséges jártasságok megszerzésére, vagy pénze, hogy megvehesse őket, még kevesebb a hajókra. A lényeg, hogy a karrier későbbi szakaszában szükséges (lehet) majd váltanunk más hajókra egy-egy út erejéig.

Pénz



Íme, az akadály. Ahhoz, hogy pénz keressünk, pénzre van szükségünk. De hogyan kereshetünk pénzt pénz nélkül? Nos, nem kereskedéssel. Bányászhatunk, küldetéseket végezhetünk (agent mission), vagy ha elég bátrak vagyunk, kalózkodhatunk. Én a küldetéseket ajánlom. Egy gyors hajóban néhány nap alatt milliókat kereshetsz, még a legrosszabb ügynököknél is. Ha a bányászat a te stílusod, szerezz be és tegyél fel bányász lézereket, a lényeg, hogy szükséged lesz pár millióra, hogy életképes kereskedő lehess. Kevesebbrel is el lehet kezdeni, de több idő kell hozzá, mint ha van induló tőkéd. Ha vannak barátaid, megkérheted, hogy szálljanak be némi "kockázati tőkével", de fizess nekik vissza – időben és problémák nélkül. Ha nem teszed, magadra vonhatod néhány pilóta haragját, akikkel a karriered későbbi szakaszában nem lesz szerencsés találkozni, amikor egy csurig töltött szállítóval próbálsz átmenni alacsony biztonsági szintű területeken, egy élet megtakarításaival a raktérben.

A piac



Az EVE market az a hely, ahol a legtöbb dolgot veszed és eladod. Néhány tárgyat nem lehet feltenni a piacra, ezeket ún. Contract-ok segítségével adhatod el.

Amit nem lehet eladni a hagyományos market-en (kizárólag az Contract-on, így természetesen nem hatnak rájuk a trade Skill-jeid):

- Blueprint copy-k (blueprint-eket igen - amennyiben soha nem kutattad vagy gyártottál belőle, - de másolatokat nem)

Ökölszabály: ha látod a tárgyat, amikor a browse fülön nézegeted a piacot (bekapcsolva a jelölőt, hogy azokat a tárgyakat listázza, amelyekkel épp kereskednek a régióban (Show Available), el tudod adni, illetve meg tudod venni a market-en.

A piac képernyőjén rendezhetjük a tételeket a távolság (ugrások száma), mennyiség, ár, hely és aszerint, hogy régió, naprendszer vagy állomás limitált a vételi, illetve eladási ajánlat. Figyelj erre. Légy biztos benne, hogy amikor veszel (vagy eladsz) valamit, nem vásárolsz "régió vagy rendszer méretben", ha nem akarsz

Itt találod a gyakran mellőzött, ámde rendkívül hasznos history fület, amely tájékoztat egy tárgy áráról és a forgalmazott mennyiségről az idő függvényében. Használd. Elárulja, hogy az ár, amit fizetsz (amennyiért eladsz) jó-e, és legalább ennyire fontos, hogy mekkora mennyiség mozgott a piacon.

Ez rendkívül hasznos abban, hogy megállapítsuk, mennyire zsúfolt a terület, sok-e a versenytárs, vagy egyedül tiéd-e a terület.

Az első kereskedések



Tehát megvannak a jártasságaid, bányásztál vagy küldetéseket végeztél, és megvan az első pár milliód, valamint van egy gyors fregattod vagy szállítóhajód. Eldöntötted, hol kezdted el, és találtál némi keresgélessel egy pár alacsony költségű utat.

Most azt gondolod, most veszek X mennyiségű tárgyat, felpakolom és elviszem, Ugye? Nos, igen is meg nem is. Van egy pár dolog, amit nem árt, ha megkérdezel magadtól. Például...

Tele van a raktér? Ha nem, nézz szét újból, és keress a közelben egy rendszert, amelyben szintén eladhatsz valamit. Legyen érdemes elmenni oda, mivel időbe telik elszállítani ezt a "kitöltő" árut is.

Van valami, amit visszafelé hozhatok? A 20. század vége felé, a fosszilis üzemanyagot használó szállító járművek, a 18 kerekűek gyakran vittek el valamit valahová, és azt találták, nincs mit visszafelé hozniuk. Ezeket "üresjáratnak" nevezték. Kerüld el bármi áron. Néha nem lehet, de mindig meg kell próbálni.



Megfelelő felszerelést használok? Ha találsz valamit, amit magas áron adhatsz el, de csak párszáz darab van belőle, jobb, ha egy gyors fregattal kétszer fordulsz, mint ha nagy, lassú szállítóval mész. De vedd figyelembe a visszautat. Az idő pénz.

Alacsony biztonsági szintű rendszereken vezet az utam? Kezdetben kerüld el őket. Bár sok jövedelmező út fut <0.5-ben, de nem te leszel az egyetlen ember, aki arra jár, sok kalóz is tudja, hogyan használja a kereskedelmi rendszert a maga gazdagodására. Légy ennek tudatában, és ha arra kell menned, készíts instákat (azonnali ugrást/dokkolást lehetővé tevő könyvjelzőket) először. És használd a térképet - ellenőrizd, hány hajót és pod-ot pusztítottak el a legutóbbi órában. Ha történt ilyen, ne menj, ilyen egyszerű. Tekintsd figyelmeztetésnek.



Fontos, hogy a piac kínálata és kereslete változik minden egyes eladásnál. Amikor eladunk valamit egy NPC (nem játékos karakter) kereskedőnek, a keresleti ár általában lefelé mozdul, ahogy a rendelést teljesíted. És a vételi ár is egyre feljebb megy, minél többet vásárolunk, annál jobban. Nagy a kísértés, hogy szállítsunk és eladjunk, szállítsunk és eladjunk, kielégítve az igényeket, de ha ezt tesszük, némi nyereséget elvesztünk, mivel a legtöbb tranzakcióval változik az ár. Tehát megoldás, hogy vigyünk el a célállomásra mindent, majd egyszerre adjuk el.

Megfigyeltük, hogy néha az első eladás teljesítésekor felfelé mozdul el a vételi ár, tehát ha kétszeres mennyiséget szállítunk oda (az első vételi ajánlat teljesítésekor megjelenik egy ugyanekkora, de magasabb vételi árral), akár nagyobb profitot is elérhetünk. Hangsúlyoznám, ez nem mindig van így, különösen akkor nem, ha előttünk már eladott valaki bármekkora mennyiséget.

Kereskedelem haladóknak

Tehát mostanra megértetted az alapokat. És már keresel is valamennyit. Nem sokat, de az is eljön hamar. Tehát mit tehetünk, hogy növeljük nyereségünk? Van egy pár dolog.

Skill-ek



Mostanra már sejtheted, mely Skill-ek lesznek számodra fontosak. A Navigation rész, az Afterburner, a Micro Warp Drive (MWD) és a különböző hajók vezetési Skill-jei kritikusak. Ugyanígy a hajótest módosítók, egészen pontosan a Hull Upgrades Skill, amely a jobb raktérnövelőkhöz szükséges. A hajóvezetési jártasságok már megfelelőek kell, hogy legyenek a választott hajótípusokra, és úton kell lenned a nagyobb szállítók felé.



Tehát, hogyan tovább? Most arra fogunk koncentrálni, hogy a legnagyobb hatásfokkal tudd használni a trade Skill-eket. Már biztosan észrevetted, mekkora eladási adóval és bróker díjakkal nyúznak meg. Rontják minden napon, minden eladásod. Ekkorra már meg kell, hogy legyen a Trade 5. szinten, ha nincs, akkor tanuld meg. De legalább 4. szinten.

Most tanuld meg a Marketing-et, Broker Relations-t és az Accounting-ot. A Broker Relations és az Accounting Skill-ek csökkentik a fizetendő díjakat, amelyeket minden vásárlási rendelésnél fizetni kell, és az adókat (10%-kal szintenként) minden eladás után.

Miért kell erőltetni a Broker Relations és Accounting Skilleket, kérdezhetnénk, hiszen 1-1,5%-ról beszélünk? Nos, 1-1,5% vételkor és eladáskor, összesen akár 2,5% is lehet, ami 5%-os haszonkulcsnál már elég lényeges, ugye? Tegyük fel, a havi forgalmad 10 milliárd ISK, 10 milliárd ISK 2,5%-a pedig 250 millió ISK. Így már egyáltalán nem mindegy, rendelkez-e ezzel a két Skill-el!

Felszerelés



Fejleszteni, fejleszteni, fejleszteni! Végy jobb raktérnövelőket, amint megengedheted magadnak. Ha kell, egyesével, de legyen egyre több raktered. Emlékezz vissza, a rakteredet árusítod, és ha növeled a raktered, lerövidítheted az utak számát. Vegyél pár Giant Secure Container-t, amennyi a rakteredbe befér. Ezek a "szegény ember raktér növelői", ha elég olcsón megkapod őket. Minden ilyen konténernek az a különlegessége, hogy több fér beléjük, mint amennyi helyet foglalnak (3900 illetve 3000m³). És itt minden kis mennyiség segít valamit. Újabb előny, ha kilőnek, le tudod őket horgonyozni (amennyiben jelszóval védettek), ott, ahol meghaltál, és az ellenfeleid nem tudják kinyitni a konténereket, ellopva a szállítmányodat. Ez nem mindig működik, például magas biztonsági szintű rendszerekben, vagy ott, ahol közel vannak a konténerek egymáshoz, de valamennyit megmenthetsz, ha van egy kis szerencséd és lélekjelenléted.

A Giant Secure Container 30%-kal több áru berakodást teszi lehetővé, minden más konténer típus csak 20%-kal! Vedd figyelembe, hogy nem mindent tehetsz bele ezekbe a konténerekbe!

A piac



A Marketing jártasság lehetővé teszi, hogy vásároljunk és eladjunk a távolból is, azaz nem kell az adott állomáson lenned, vagy akár az adott rendszerben. Elegendően magas jártasságokkal akár anélkül szerezhetsz némi profitot, hogy el kelljen hagynod az állomást. De ne legyenek illúzióid – egy helyben ülve nem fogsz megélni (hacsak nem „station trading”-gel foglalkozol, ami viszont egyrészt unalmas tud lenni, másrészt rengeteg tapasztalatot és tőkét igényel, mindamelett nagyon rizikós is). A jártasságok csak segítenek a kereskedelemben, nem helyettesítik a szállításokat.

Kereskedelmi Stratégiák

Első stratégia



Tegyük fel, találtál egy jónak tűnő üzletet Antibiotics kereskedéssel, amelyről korábban beszéltünk. De 100.000 darabra van belőle szükség, és 17 különböző rendszerből gyűjtheted össze a mennyiséget, nyolcezenként. Egész napot azzal töltöd, hogy összegyűjtsd egy állomásra a mennyiséget? Megteheted, de megvan az esélye, hogy valaki megteszi előtted, és lenyomja az árat ezzel. Mit tehetünk ilyenkor? Halmozzunk fel készleteket. Ne adjuk el, csak gyűjtsük össze. Az árak esnek és nőnek minden eladással, előbb-utóbb vissza fognak állni az eredeti értékükre, és ekkor megcsinálhatod a profitot, amit szerettél volna korábban. A Marketing jártasság segítségével másnap bejelentkezel, megnézed a piaci árakat, és ha megfelelőek, megnyitod az Assets-et, és eladod. Feltéve, hogy hatókörön belül van, ki sem kell dokkolnod.

Második stratégia



Erre építve eggyel tovább is léphetünk. Fizessünk embereknek azért, hogy átszállítsák ezeket az elszórtan elhelyezkedő javakat. Állítsunk Courier (szállító) küldetéseket fel, és az kezdő szállítók a profit egy részéért átviszik nekünk őket. Rengeteg időt spórolhatunk meg ezzel. A lényeg, hogy mások átviszik neked, és csak el kell adnod a termékeket, Amikor megérkeznek. Anyagilag jó helyzetben kell lenned, és légy felkészülve arra, várnod kell a szállítmányaid beérkezésére, de azoknak, akiknek sok pénzük van és a szabad idejükben jobb dolguk is van, ez egy életképes lehetőség.

Egyéb javak



Az ásványok (Minerals) a gyártó cégek éltető vére. Köteteket lehetne írni az ásványok kereskedelméről. Néhány régióban nehezen hozzáférhető a Nocxium, másokban ritka az Isogen. Tanuld meg, mire van igény, és az árakat is. Maradj mindig képben. Az ásványok árai is változnak, ha ma 100-ért adod el, nem biztos, hogy két hét múlva is így lesz, vagy akár holnap. Az ásvány kereskedelem fáradságos és sok időt (kutatást) igényel, de óriási lehet a nyereség

Modul kereskedelem



Kezdő kereskedőknek nem ajánlom. Egyrészt nem lesz meg a kellő tőkéd (néhány modul akár több tíz, vagy akár százmillióba is kerülhet darabonként), másrészt alaposan ismerned kell a környező régiók piacát, árait. Csak akkor vágj bele, ha képes vagy gyorsan, néha másodpercek alatt dönteni, és a piac folyamatos (!) böngészésének unalmát elviselni.

Nagyot bukni nehéz napi szinten (hacsak ki nem lönek pár százmillió értékkel a raktérben), de a pénzed könnyedén benn ragadhat hosszú időre. Az igazi veszély azonban a változó drop rate, ugyanis ami egyik nap még ritka, az lehet, hogy a következőn már gyakori loot lesz.

Feketepiac



Illegális cuccok. Beválalhatod, de veszélyezteted a standing-edet és a pénztárcádat, amennyiben elkapnak. Ez a rész további kutatást igényelne... Megjegyzés: a Spirits például jó vételnek tűnhet Caldari űrben, de azok az állomások, amelyek vételi ajánlatot tesznek, gyakran Amarr cégek, és amikor odaviszed az árut, nem veszik majd át, arra hivatkozva, hogy illegális... Ellenőrizd őket jó előre.

Hasznos tanácsok

- Sose repülj üresen!
- Kutass, végezz számításokat!
- Folyamatosan fejleszd jártasságaid! Jobb hajók, fittekek és nagyobb nyereség.
- Mindig nézd meg az útvonalad, ne repülj olyan rendszerbe, ahol hajók és/vagy podok pusztultak el az elmúlt órában. (Térkép, Statistics – Ship destroyed in the last hour)

- Sose lépj fleetbe olyannal, akiben nem bízol! Sok szállítóhajó pusztul el úgy, hogy a kalózok előbb meghívják a tulajdonosokat; így még Security standing-et sem vesztenek...
- Használj konténereket a raktered növeléséhez!
- Fejleszd a felszerelésed!
- Ne kérj más kereskedőtől útvonalakat. Ahogy a bányászok megtartják maguknak az értékesebb aszteroida lelőhelyeket, úgy a kereskedők is az útvonalakat. Te is versenytárs vagy.

Iván észrevételei

A missionokkal kapcsolatban



Ha mással gyűjteted össze az adott anyagokat, rengeteg utat kell megtenned, hisz a missiont helyben kell kiadnod. Ezzel az erővel el is hozhatod (ha a mennyiség engedi). Költséges is hisz fizetsz a profitodból. Ha mégis kiadsz missionokat még mindig megvan az a veszély, hogy nem történik semmi. Nem szállítanak, mert vannak jövedelmezőbb utak. Ezeket felkutatni pedig lehetetlen a változó árak miatt. Tehát másfajta árucikkek is befolyásolják a TE költségeidet, az adott áru szállíttatásában.

Ha mondjuk, felraksz 120k Silicate Glass-t lehet, hogy csak 60k-fognak elvinni és akkor neked kell a maradékot. 2 – Ugyanígy ha mondjuk képes voltál helyesen felmérni és kiajánlani az árat a szállításért, 2 hétre felrakni (mert sok), 2 hét alatt megváltozik a piaci környezet és lehet, hogy az adott rendszerben vagy onnan van sokkal jövedelmezőbb áru szállításra.

Vásárlás



Szerintem tisztábban átlátható, ha nem missionban hanem egyszerűen vásárlási szándékként megjelenítesz x k anyagot egy adott bolygón. Érdemes megismerni a gyártó területeket. Elég nyilvánvaló hol mi fog megjelenni. Ezeken a területeken vagy annak közelébe tegyél ajánlatot. Majd a szerinted ideális régióban/rendszerben felraksz egy másik vásárlási szándékot, ahol tudod, hogy fel fog menni az ára. Nem kell sokkal többet ajánlani, mint az NPC vevő. Figyeld a tetejét, azt a szintet, amikor már nem lesz több a felvásárlási ára az adott árunak illetve a legalacsonyabbat. A kettő közt (nyilván az "Á" pont távolságától függően) határozz meg egy árat. Folyamatosan figyeld, hogy csak akkor legyél aktív vásárló, ha az adott árunak relatíve alacsony a felvásárlási ára. Ekkor neked fognak szállítani. Amennyiben ez az ár meghaladja a "B" pontbani felvásárlási árat DE NEM A MAXIMUMÁT akkor mozog a pénz.

Folyamatosan változtassad a felvásárlási áraidat. Ezzel a módszerrel a helyi kisebb kereskedők összegyűjtik neked a keresett holmit majd a nagyobb cargo-val rendelkezők átszállítják az adott helyre ahol megint csak te veszed meg. Megvárod az anyag árcsúcsát és eladsz. Ezzel megint lemegy az ár és megint te vagy a nyerő. VESZÉLY! Előfordulhat, hogy az adott anyagból túltermelés van. Ekkor bajba kerülhetsz. Ha egységnyi áru egységnyi árcsökkenést okoz, de neked 2 egységnyi van, adott idő alatt akkor felhalmozódik vagy veszteségesen adsz el.

Tanácsok:

1. Az összes általad ismert eladó helyen ajánlj föléd az NPC-nek. Különböző nehezen áttekinthetővé válik az egész.
2. Ha mégis vannak, akik leverik az árat még az előtt, hogy te tehetnéd meg ezt segíts be. Néha-néha a személyes szállítással korrigáld az árat. Előbb utóbb úgyis kialakul az egyensúly.

Eszközök

Nagy pénzek képződhetnek ennél egyszerűbben is. Egy probléma van vele óriási a konkurencia. Ha utánaszámolunk jelenleg kb. 5000-7000 Trial játékot játszó newbie van.

Ezek iszonyú mennyiségű alap tárgyat vásárolnak és ráadásul meglehetősen koncentráltan helyezkednek el. Pl.: Single missile, Afterburner, Light turretek, artilleryk... Ezeket fel kell vásárolni és felrakni az adott környéken. Itt is gondot jelenthet a túltermelés. Úgy teheted vonzóbbá a holmit, ha 2-3 rendszer távolságba szállítod és ott nem sokkal drágábban adod el (rakod fel).

Az NPC kereskedelmi árak folyamatosan mozognak nap közben - bizonyos határok között - , azaz ami az adott pillanatban nem tűnik nyereségesnek a sok eladás miatt, később (akár ugyanazon játékülés alatt) jócskán jövedelmezőbb lehet.

Vásárolj fel (buy Order) azokat a javakat, amelyeket a játékosok ügynököktől kapnak (pl. wheat, Silicon, polytextiles és Antibiotics), amelyeket a játékosok nem tudják megfelelő profittal eladni abban a mennyiségben, amennyit kapnak. Ezeket, ha elegendő mennyiség gyűlik össze, add el egyben, vagy amennyiben lehet – nem mindig, az előbb felsoroltakat például nem, - hasznosítsd újra (reprocess).



Tégy felvásárlási ajánlatot azokra az ércekre, amelyek az adott régióban nagy mennyiségben fordulnak elő. Ha nem akarsz túl mohó lenni, a kinyerhető ásványok értékének 90%-a megfelelő ár lehet. A Freighter osztályú hajók az ilyen nagy tételben való vásárlást vonzóvá teszik, mert így egyszerűen szállíthatsz finomítás céljából nagy mennyiségű ércet egy olyan állomásra, ahol jó a standing-ed. Egy tipikus bányász 4%-ot veszít finomításkor az alacsony standing-je miatt, továbbá több mint 5%-ot a rossz finomítási Skill-jei miatt. Vegyük például a leghétköznapiabb ércet: veldspar-ból 10 darab lehet egy m^3 -ben, azaz 9.2 millió a raktérben. Ez tökéletes finomítással 27.63 millió Tritanium. Számoljunk az egyszerűség kedvéért 2 ISK-val, ez 55.25 millió értékű áru. Ha 90%-on vásároltál, a nettó haszon 5.5 millió. Ha leszerződsz egy hajó gyártóval, a szállított ásvány értékének 1-5%-áért, igen szép összeget kapsz ilyen minimális munkáért. Dolgozz ritkább ércekkel, és láthatod, hová vezet mindez.

A finomító és újrahasznosító jártasságok általában véve is nagyon jövedelmezőek egy kereskedő számára. Nézd meg a nálunk lévő tárgyak esetében, hogy reprocess-nél mennyi nyersanyag jönne ki belőle! Nem kell feldolgozni, elég megnézni. Az ásványok aktuális piaci értékével felszorozva kijön, mennyit is ér a modul ásványokban. Ezután nézd meg, a piacon mennyiért lehet venni és eladni. Két eset lehetséges: ha drágábban veszik, add el, de ha olcsóbban, akkor dolgozd fel, és add el magát az ásványt! És ha már itt vagy, vedd meg az ásvány értéke alatt kínált modulokat, majd azokat is dolgozd fel.



A nevesített modulokat jellemzően nem érdemes feldolgozni, mert a bennük foglalt nyersanyagoknál jóval nagyobb értéket képviselnek és általában fele annyi ásványt tartalmaznak, mint a nem nevesített T1 változatuk.

Küldetések teljesítése ugyancsak hasznos. 4 óránként visszamondhatsz egy küldetést mindenféle negatív következmény nélkül, és ha ragaszkodsz hozzá, akár a fontos küldetéseket (important mission) is.

Keress egy céget, amely eléggé elterjedt, azaz sok állomása van, és futtasd fel a standingedet, leszorítva ez által az eladáskori adókat (nem a bróker díjakat!) és megszüntetve a finomítási adót. Mindig törekedj a tökéletes finomításra, de ha ez nem lehetséges, akkor olyan cég állomásán finomíts, amelynél a legjobb a standing-ed.

Figyelj oda arra, hogy lehetőleg ne essenek a felvásárlási területünkbe túl alacsony biztonságú rendszerek, mert lehet, hogy soha nem fogod tudni begyűjteni az ott megvett javakat!

Ha nagyobb dolgokat gyártasz (pl. hajók, modulok), az Empire peremvidékén (0.5-ös Security) érdemes eladásban gondolkodni. Zydrine-t tartalmazó ércet (pl. Jaspet) csak ezeken a vidékeken lelni, így egyre több és több ember vonul ki bányászni. Ennek folyományaként sajnos a kalózok száma is megugrik. Ha biztosítod az ellátást Venture-okból, Mining Barge-okból, fegyverből, lőszerből és bányász lézerekből, a játékosok valószínű, hogy ezeket fogják megvenni, és nem fognak sok ugrás távolságra elmenni.



A forgó tőke



Soha ne fogyj ki a tőkéből, próbáld a vagyondod kb. 10%-át készpénzben tartani. Ennek az értelmét előbb-utóbb be fogod látni, ha 30%-al olcsóbban találsz út közben egy battleship-et, amelyet később profittal eladhattál, vagy beolvashattál volna, de készpénz hiányában nem tudtad megvenni...

Hogyan találd meg hogy, mivel érdemes kereskedni?



Azonos cég állomásai ugyanazon termékeket veszik, illetve adják el, bárhol is legyenek. A piacon könnyen megállapítható, hogy ki mit árul vagy vesz, és mennyiért teszi, de a legfontosabb, hogy mekkora mennyiségben. Az EVE-online oldalain találsz NPC ismertetőket is, ahol fel vannak sorolva az általuk forgalmazott cikkek.

Gyakori kérdés, hogy hogyan lehet eldönteni, hogy egy terméket NPC vagy játékos árul-e. Nos, az NPC-k mindig 365 napos ajánlatokat tesznek (amely legkésőbb minden nap újra indul), míg a játékosok ajánlatai legfeljebb 3 hónapig élnek. Ezen kívül az NPC-k esetében a mennyiség soha nem változik vételkor és eladáskor, azaz például, ha 1000 darabos vételi ajánlatot látsz, és ebből teljesítesz 500 darabot, ismét 1000 darabos vételi ajánlatot fogsz látni (az ár természetesen változhat).

Hogyan találj útvonalakat?



Vagyis találtál egy A állomást, amely nagy mennyiségben ad el valamit, és egy B állomást, amely ugyancsak nagy mennyiséget vásárol. Hogyan tovább? Próbálj olyat találni, amit a B állomás ad el és az A állomás vesz. Ha így nem oldható meg, iktass be egy harmadik állomást is, amely a B-től vesz és A-nak ad el. A lényeg, hogy ne repülj üresen, mert ezzel a profit felétől elesel. A Freighter osztályú hajóknak a warp-beli sebessége 0.7 AU/s, így egy rendszeren való átkelés így is sokáig tarthat, ezt is vedd figyelembe!

Hogyan találjuk meg a legnagyobb profitot?



Tehát megvan a listád a cégekről, és forgalmazott termékekről. Most nézz utána a termékek adatainak, állapítsd meg a térfogatukat! Így kiszámolhatod, mennyit tud belőlük elvinni egyszerre az industrial-od rakterében, Giant Secure Container-ekbe pakolva.

Figyelj arra, hogy nem minden árut lehet konténerekbe tenni, ilyenkor csak a hajód raktér kapacitásával számolj! Tedd a listád aljára minden olyan állomást, amely kevesebbet ad el vagy vesz meg, mint amennyit el tudsz vinni, kivéve, ha minimálisan, legfeljebb néhány százalékkal kevesebb.

Ha bedokkolsz egy állomásra, nézd meg, van-e olyan áru, amit átszállíthatsz másik állomásra, és a másik állomás vételi ajánlata legalább akkora, mint a raktered fele. Két egymás utáni eladás egy adott NPC vevőnek olyan mértékben lecsökkenti a vételi árat, hogy aznap már nem lesz érdemes nála eladni a terméket.

Ha átviszel egy adagot, eladod, és az ár drasztikusan csökken, az egyszerű balszerencse, valaki előtted már eladott valamennyit.

Ami rossz: ha kétszer eladsz akár csak egy-egy darabot, az ugyanúgy lerontja az árakat, mint ha teljesen kitöltöd a vételi ajánlatot. Ami jó: ily módon tönkre is teheted mások jövedelmező kereskedelmi útvonalait. Ez miért jó? Azért, mert pár nap múlva egészen biztosan megunja a jó árakra való várakozást, és ekkor átveheted a helyét...

Skill-ek



Ez a rész azoknak szól, akik olyat képesek mondani, mint például: "Miért lenne szükségem Procurement-re? Bármilyen tárgyat meg tudok venni a régióban, még ha 64 ugrásnyira is van..." Amit minden kereskedelemmel kapcsolatos Skill-ről tudni kell: minden kereskedelmi Skill minden market-en vehető vagy eladható árucikkre hatással van, beleértve az NPC trade good-okat (amelyeket ide-oda szállítgatsz az industrial-oddal), T1-es és T2-es cuccokat, BPO-kat, érceket, nyersanyagokat...

Minden Skill-nél tudnunk kell, hogy a távolságok mindig úgy értendők, hogy a távolság, illetve a régió határ távolsága közül a kisebb az érvényes.

Ha régióhatáron állunk is, nem "lóg át" az érvényességi terület szomszédos régiókba! A kliens az autópilóta beállítása alapján számolja a távolságot, azaz ha például a legbiztonságosabb útra van beállítva, akár 2 ugrás távolságban sem fogsz tudni venni/eladni!

Trade, Retail, Wholesale, Tycoon

Sorrendben: +4, +8, +16, +32 vételi vagy eladási ajánlatot tehetsz szintenként.

Marketing

Segítségével más állomásokon lévő tárgyait adhatjuk el. Például harmadik szinten 10 ugrás távolságon belül bármely állomáson lévő tárgyat eladhatjuk (ezt az Assets ablakban tehetjük meg). Nélküle csak a tartózkodási állomásunkon adhatjuk el tárgyait. Mivel a közvetlen eladásoknak nincs hatósugara, ugyanúgy láthatóak az egész régióban, mint ha az adott állomáson adnánk el őket. A Wallet ablak Orders fülén alul megtalálhatjuk a jelenlegi maximális távolságot, az Ask Range mellett.

Érdekes lehetőség, hogy olyan állomáson is tudsz így kereskedni, ahol nincs dokkolási jogod (0.0-ban gyakori eset). Ugorj be egy Covert Ops osztályú hajóba, és keress egy távoli régiót, és kezdhetsz is kereskedni. Igen, a megvett javakhoz nem fogsz tudni hozzáférni közvetlenül, de amit megveszel, azt el is adod, így ez nem is lényeges. A Skill egyik hátulütője, hogy távolról nem tudsz szétbontani stackelt árut, azaz nem tudod megcsinálni, hogy pl. 5 hajóból csak hármat adsz el! De itt van egy trükk: contractot kell csinálni az adott árura, (ha nem akarod eladni, eszement áron vagy saját Corpnak stb..) és ott már szét lehet split-elni az árut, utána becsukod a Contract ablakot, ráfrissítesz az assestre és máris szét van szedve a csomag. (A regionális Assets ablak csak 5 perc múlva frissül).

Távoli vételkor, amennyiben az állomáson van repackage-elt áru azonos típusból, a megvett árut automatikusan stack-eli a meglévővel.

Daytrading

A rendeléseink a leírás szerinti távolságból módosíthatóak lesznek (csak az ár). Nélküle csak a tartózkodási állomásunkon tudjuk ezt megtenni. Hasznos, ha fölénk ígérnek. Jelenlegi értékét megtalálod a Modification range mellett, az Orders ablakban.

Procurement

Távoli vételi ajánlatot tehetünk (NEM ugyanaz, mint a közvetlen vásárlás). Visibility nélkül az adott állomás az érvényesség sugara. Procurement nélkül csak a tartózkodási állomásunkon tehetünk vételi ajánlatot. A Wallet ablak Orders fülén alul megtalálhatjuk a jelenlegi maximális távolságot, a Bid Range mellett. Ha ténylegesen bedokkolunk egy állomásra hajónkkal, bármire tehetünk vételi ajánlatot, akkor is, ha a régióban sehol sem árusítják. Ellenben ha egy 10 állomás távolságra lévő állomáson szeretnénk ezt tenni, szükségünk lesz a Procurement-re 3. szinten és hogy az adott árut a célállomáson is árulják.

Ha távolra akarsz feltenni Buyordert, de ott nem árulják, akkor: megnyitod a market ablakot Search: beírod, hogy mit keresel, majd a legalul van egy gomb, hogy Place Buy Order Ott feljön az ablak majd a Location után látható állomás névre kell kattintani -> Select Station -> beírod, a rendszer nevét majd kiválasztod az állomást. Ha ott teszünk vételi ajánlatot, ahol vagyunk, bármire állíthatjuk az érvényességi sugarat az állomástól egészen a régióig. Ehhez semmilyen Skill-re sincs szükség. De amennyiben egy távoli állomáson szeretnénk ezt megtenni, ehhez a leggonoszabb kereskedelmi Skill-re lesz szükség...

Visibility

A távoli vételi ajánlatok sugarának maximumát befolyásolja (nélküleg feljebb a távoli állomás a sugár).

Legendák és tények:

- **Legenda:** Az eladási ajánlataidra van hatással.
- **Tény:** Nem. A távoli vételi ajánlataidra.
- **Legenda:** A láthatóságot befolyásolja.
- **Tény:** Nem. Bármely ajánlat, amelyet a piacon teszel, az egész régióban látható lesz. Olvastam olyat, hogy állítólag valaki kipróbálta és a tévhitet igazolta – én is kipróbáltam, és cáfolom...



Akkor mit tesz pontosan?

Emlékszel arra, amikor azon az állomáson teszel vételi ajánlatot, ahol be vagy dokkolva? Olyan sugárra állíthatod az érvényességet, amilyenre csak akarod. Távoli vételi ajánlat esetén, Visibility nélkül csakis az adott állomás, mint sugár lesz elérhető. Tanuld meg és máris növelheted a sugarat.

Az érvényes értéket a Remote bid range-nél találod meg az Orders ablakban. Nem összekeverendő a Bid range-dzel. A Bid range azt jelenti, milyen távolságban tudunk távoli vételi ajánlatot tenni (és a Procurement-tel növelheted). A Remote bid range pedig a távoli vételi ajánlat érvényességi sugarának maximuma (és a Visibility-vel növelheted).

A Visibility 5-nek mi az értelme?

Vedd számításba azt, hogy nem mindegy, melyik állomáson teszel fel ajánlatot, mivel a bróker díj függ a standing-jeidtől is. Így egy adott régióban mindig a legkedvezőbb helyen tudod őket feltenni, akár régió érvényességi körben.

A másik lényeges felhasználási módja, ha 0.0-ban olyan régióban kereskedsz, ahol nincs dokkolási jogod egyetlen állomáson sem. Tény, hogy az általad vásárolt holmikhoz lehet, hogy soha nem fogsz hozzájutni közvetlenül, de kereskedni attól még tudsz velük ^^

Accounting

Az eladási adót csökkenti. Minden alkalommal, ha eladsz valamit, az SCC a teljes ár 1,5%-ával csökkenti a kézhez kapott ISK-k mennyiségét. Az Accounting minden szintjéért cserébe 0.15%-kal csökkenthetjük ezt az adót. Azaz 1. szinten 1.35%, 2. szinten 1.2%, stb. Az aktuális értéket az Orders ablak alján, a transaction tax mellett láthatod.

Broker relations

Minden alkalommal, ha ajánlatot teszünk, legyen az eladási vagy vételi, 1%-ot fizetünk a brókerünknek. Ezt a Broker relations minden szintjéért 0.05%-al csökkenthetjük. A Broker fee (bróker díj) azonban különbözik az adótól:

- Minden alkalommal fizetsz a brókernek, ha ajánlatot teszel. Ha törlöd az ajánlatot, nem kapod vissza a bróker díjat, ellentétben az eladási adóval, amelyet csak akkor fizetsz, ha ténylegesen el is adsz valamit.
- Ha kereskedsz egy tárggyal, kétszer fizeted ki a díjat, amikor vételi ajánlatot teszel, és amikor eladást.
- Nem fizetsz bróker díjat, ha közvetlenül vásárolsz.

Konkrétan: $\text{BrokerFee \%} = (1.000 \% - 0.050 \% \times \text{BrokerRelationsSkillLevel}) / e^{(0.1000 \times \text{FactionStanding} + 0.04000 \times \text{CorporationStanding})}$

Első példa: egy állomáson veszel valamit 100 ISK-ért, majd azonnal eladási ajánlatot teszel 200 ISK-ért. Amikor vásárolsz, nem fizetsz bróker díjat. Amikor eladási ajánlatot teszel, fizeted a bróker díjat is (2 ISK-t, mínusz a Broker relations Skill bónusza). Amikor megveszik tőled, fizeted az eladási adót az SCC-nek (2 ISK-t, mínusz az Accounting Skill bónusza). Te 198 ISK-t kapsz, a tiszta nyereség tehát (Skill-ek nélkül) 96 ISK.

Második példa: vételi ajánlatot teszel 100 ISK-ért, majd eladást 200 ISK-ért. A vételi ajánlatkor fizeted a bróker díjat is (1 ISK-t Skill nélkül, azaz 101 ISK-val kell rendelkezünk). Amikor eladási ajánlatot teszünk, ismét fizetjük a bróker díjat (2 ISK-t Skill nélkül). Amikor megveszik, kifizeted az adót (2 ISK-t Skill nélkül). A tiszta nyereség így módon 95 ISK.

Fontos, hogy a bróker díj minimuma 100 ISK. Ez azt jelenti, ha valamire 1200 ISK értékben teszel ajánlatot, a bróker díj nem 12, hanem 100 ISK lesz. Az előző példa szerint a második esetben is 100 ISK-t fizetsz bróker díjként. A tanulság: nem érdemes 10 ezer ISK alatti értékű ajánlatot tenni.

Frissítés: A Skill 5. szintjén a bróker díjad 0.75% (de minimum 100 ISK!).

NPC állomásokon ez tovább csökkenthető a (Social Skillek nélkül számított) az állomás tulajdonos cég/faction iránti standing-eiddel. A pontos formula ez esetben nem közzismert, de *elvileg* egy 10.0-s cég standing 0.25%-kal, egy 10.0-s faction standing pedig 0.5%-kal csökkenti. Az abszolút minimum bróker díj: 0.1875%, tapasztalatok szerint.

Margin Trading



Gyakran mellőzött, de annál hasznosabb Skill. Ha vételi ajánlatot teszel, pénzt helyezel letétbe. De a Margin Trading segítségével az előre fizetendő összeget lecsökkentheted. Így módon a forgótőkéd jócskán megnő.

Példa: vételi ajánlatot teszek 100 ISK értékben. Nincs Margin Trading Skill-em, mennyit fizetek? Aki szerint 100 ISK-t, az menjen inkább bányászni... Aki 101 ISK-t mondott, az még maradhat (mennyi is a minimum bróker díj...?), aki pedig 100 ISK plusz bróker díjat mondott, nos, belőletek lesz a konkurenciám.

Amennyiben a Margin Trading-et megtanultad 1. szinten (ez 25% csökkentést jelent):

- Kifizeted a bróker díjat, a teljes 100 ISK után (mennyit is?)
- Kifizetsz előre 75 ISK-t letétben.
- Amikor ténylegesen megveszik tőled a tárgyat, kifizeted a maradék 25-öt.

Minden szint az előző értéket csökkenti 25%-kal tehát: Nincs Skill: 100%-ot fizetsz előre. 1. szint: 75%-ot. 2. szint: 56.25%-ot (nem pedig 50%-ot!), stb.

Tehát ha nincs a tárcádban a teljes összeg, de a margin trading-gel csökkentett összeg igen, tehetsz vételi ajánlatot. De ha teljesítik az ajánlatot, ki kell hogy tudd fizetni a maradékot. Ha nem tudod, az ajánlataidat megszüntetik, és elveszíted a bróker díjat.

Ezt a százalékot nem láthatod az Order ablakban, de azt igen, mennyid van letétben (Total in Escrow), illetve mennyit kell még fizetned az ajánlataid kielégítésekor (additional isk to cover).

Tipp: soha ne teljesítsd részlegesen egy NPC vételi ajánlatát! Példa: egy állomáson 100 ezer darab árucikket vásárolnak 20 ISK-ért, te megérkezel 20 ezer darabbal a rakteredben. Ne add el! Menj vissza, és hozd el a többit is, majd ha az összes megérkezett, akkor add csak el. Sokkal valószínűbb ugyanis, hogy az ár lefelé fog mozdulni, mint hogy fölfelé.

Tegyük fel, pontosan az ellenkezőjét teszed. 100 ezer darabot várnak, te eladsz 20 ezret. Ahelyett, hogy ugyanazon az áron egy 80 ezres ajánlatot látnál, ez új vételi ajánlatot fogsz látni, 100 ezer darabra és 15 ISK áron!

Contracting



A Contract egy lehetőség, hogy másokkal, különböző módokon cserélj dolgokat, pénzt, fegyvert, hajót, felszerelést, és mindent, amit pl. a „sima” buy, és sell orderekkel nem tudsz. Fontos, hogy Contractot csak az adott régióban tudsz elfogadni! Hasonlóan fontos tudni, hogy sérült dolgot nem rakhatsz fel contractra. Ha megnyitod a Contracts-ot és kiválasztod a „Create Contract”-ot, akkor az alábbi lehetőségek tárulnak elé:

Auction

Meghirdethetsz dolgokat aukción keresztül, lehetővé téve, hogy licitáljanak rá, és az aukció idejének lejártakor, a legmagasabb összeget licitáló megkapja a meghirdetett terméket.

Az alábbi lépéseket kell(ene) kövesd, ha így szeretnél eladni valamit:

- Nyisd meg a Contracts menüt, és válaszd a „Create Contract”-ot
- Jelöld ki hogy „Auction” és jelöld be, hogy Publikust, vagy személyre szólót akarsz.
- Jelöld ki a tárgyakat, amiket el akarsz adni.
- Add meg az alapárat, és ha akarod a villámárat is (Buyout, azaz azonnal elvihető ennyiért), és adj meg egy leírást az aukcióról (hogymit adsz el), és ne feledd meghatározni, hogy mennyi ideig legyen elérhető az aukció.
- Az utolsó lépésként, ellenőrizd le, hogy minden rendben van-e, azt, annak, és annyiért adod-e el, amit szándékodban állt.

Item Exchange

Lehetőség van fix áron eladni vagy vásárolni, ebben lesz segítségédre az „Item Exchange Contract”.

Eladás esetén:

- Jelöld ki hogy „Item Exchange” és jelöld be, hogy Publikust, vagy személyre szólót akarsz.
- Jelöld ki a tárgyakat, amiket el akarsz adni.
- Add meg az árat, és adj meg egy leírást az „hirdetésről”(hogymit adsz el), állítsd be az időt, ameddig az ajánlatod érvényes.
- Az utolsó lépésként, ellenőrizd le, hogy minden rendben van-e, azt, annak, és annyiért adod-e el, amit szándékodban állt.



Vásárlás esetén:

- Jelöld ki hogy „Item Exchange” és jelöld be, hogy Publikust, vagy személyre szólót akarsz.
- NE jelölj ki semmit, a saját dolgaidd közül.
- Add meg az árat, amennyit fizetnél, vagy az „Add Item” gombbal a tárgy első pár betűjének megadása után válaszd ki mi az, amit kapni szeretnél, és ne feledd megadni a darabszámot sem.
- Az utolsó lépésként, ellenőrizd le, hogy minden rendben van-e, azt, és annyiért akarod-e megvenni, mint amit szándékodban állt.

Barter esetén (Árucserre):

- Jelöld ki hogy „*Item Exchange*” és jelöld be, hogy Publikust, vagy személyre szólót akarsz.
- Jelöld ki a tárgyakat, amiket el akarsz adni.
- Add meg az árat, vagy az „Add Item” gombbal a tárgy első pár betűjének megadása után válaszd ki mi az, amit kapni szeretnél, és ne feledd megadni a darabszámot sem.
- Adj meg egy leírást az „hirdetésről” (hogy mit adsz el), állítsd be az időt, ameddig az ajánlatod érvényes.
- Az utolsó lépésként, ellenőrizd le, hogy minden rendben van-e, azt, annak, és annyiért adod-e el, amit szándékodban állt.

Courier

Lehetőséged van szállítási feladatokat is meghirdetni, ebben az esetben meghatározott tulajdonodat A-ból B-be küldetheted. A feladat teljesítése esetén az elvégző megkapja a felajánlott ISK-et, te pedig a hangáradban tudhatod az elszállított dolgokat. Fontos tudni, hogy aki ezt a feladatot elvállalja, simán lehet, hogy lelép a rábízott javakkal, ezért érdemes Colateral-t (letétet) is kérni, ami az esetleges lopás esetén fedezi a károdat.

Sajnos ezzel is vissza lehet élni, mivel 1 trit elszállításáért is kérhetsz milliókat, és amikor a delikvens elfogadta a küldetést, és befizette a biztosítékként szolgáló összeget, simán kaphat a nyakába egy suicide ganget vagy nem tud dokkolni 0.0-ban mert, nincs joga, esetleg kilövi egy gatecamp és így a letét megmarad, a trit meg annak a nyakán aki elvállalta. Javaslom, óvakodj az ilyen küldetésektől.

- Jelöld ki hogy „*Courier*” és jelöld be, hogy Publikust, vagy személyre szólót akarsz.
- Jelöld ki a dolgokat, amiket el akarsz szállíttatni. Tudd, hogy illegális dolgokat NEM tudsz így elküldeni. (pl. Slaves-t nem tudsz Amarrból, Jitába csempészni)
- Add meg a célpontot, és hogy mennyit ajánlasz a munka elvégzéséért, de ne feledd a letétet is meghatározni. Határozd meg, a munka elvégzésére rendelkezésre álló napok számát, és adj egy rövid leírást a munkáról.
- Az utolsó lépésként, ellenőrizd le, hogy minden rendben van-e, azt küldöd-e és annyiért, amit szándékodban állt.

Általános Ismeretek

Ha eldöntötted, hogy melyik szerződéstípust választod, és minden lépést megfelelően kitöltöttél, az ajánlatod bekerül a rendszerbe és mások számára is elérhetővé válik.

Természetesen neked is lehetőséged van, hogy ezeket a szerződéseket elfogadd, és így vásárolhatsz is. Az alábbi módon érdemes hozzákezdened:

- Válaszd ki a Régiót ahol keresel, és a szerződés típusát.



- Ha szeretnéd, megadhatod, hogy milyen árban, vagy, csak a pénztárcádnak megfelelő dolgokat mutasson. (Show Only Affordable)
- Klikkelj a „*Show More Options*” melletti nyílra, ha konkrét dolgot keresel
- Beállíthatsz szűrőt, hogy csak bizonyos személytől származó szerződéseket akarsz-e látni. Megadhatod, hogy a hirdetés címében keresel, de azt is, hogy pontosan mit.
- Add meg, hogy mit keresel, de az exact résznél, elég, ha az első pár betűjét adod meg, egy lista fog megjeleni, ahol pontosítani tudod a keresésed.
- Az utolsó lépésként, ellenőrizd le, hogy minden rendben van-e, azt keresed, amit szándékodban állt.

Skillek



A hagyományos kereskedelemre vonatkozó Skillek, nem hatásosak a contractok esetén, így csak az alábbi két Skill lehet a segítségére:

Contracting: szintenként 4-el növeli az általad létrehozható Contractok számát.

Corporation Contracting: Hasonlóan a Contractinghoz, de ebben az esetben a céged nevében hozhatóak létre a szerződések, Skill szintenként 10.

Social Engineering (Scam)



A Social Engineering az emberek természetes, bizalomra való hajlamának kihasználása.. Az EVE-ben minden megengedett, amit a szabályok nem tiltanak kifejezetten. Tehát, MINDIG nézd meg mit veszel, és ellenőrizd le, hogy:

- **Amit venni akarsz, nem-e adnod kell-e!**
- **Számold meg a 0-kat és a számjegyeket! (Komolyan!) A leggyakoribb eset, hogy „Buyorder”-nél „lemarad pár nulla”...**
- **Mindig figyelj oda, hogy a darabszám stimmeljen!**
- **Ellenőrizd, hogy a contracton „belül” is az szerepel-e, mint aminek felrakták! (pl. Sima raven Vs Navy Raven)**
- **Mindig ellenőrizd, hol van az áru, ne menj olyan helyre ahol már „csak rád várnak”!**
- **Vigyázz, hogy szállítás esetén, nehogy az 1 trit - 100m ISK átverés áldozata légy!**
- **Ha olyan dolgot szeretnél venni, ami a „szabadpiacon” is kapható, mindig ellenőrizd le az árát, ne hagyd magad átverni!**
- **0.0-ban mindig nézd meg, hogy az állomásra ahol meg szeretnéd venni a dolgot, van-e dokkolási jogod!**
- **Ne felejtjük el, használni a „Block” opciót, hiszen a legtöbb esetben az illető többi „hirdetése” is átverés**
- **Mostanában gyakori eset, hogy „Direct Tradet” kérnek, és közben módosítják az árat, ha lehet kerüld el és contractold fel neki!**



Valószínűleg sokaknak nem jelent újdonságot e következő scam (köszönet az infóért **Gregarius**-nak) amivel a nagyobb trade hub-okban szórakoznak mostanság.

Miről is lehet felismerni...

- 1) Localon spammelnek egy contract-ot vmi über semmire nem használható tárgyról, pl: tag vagy vmi értelmetlen T2 rig. (pl 4 db amarr slaver tag 60m darabja)
- 2) Ha megnézed a marketet, azt látod, hogy van rá buy order és még magasabb áron is mint a contract. (pl 5 db amarr slaver tag 100m darabja)
- 3) Azt hiszed feltaláltad a spanyol viaszt és meg tudod kaparintani a különbséget egyszeri nagyobb befektetést azonnal újra ISKre válthatod.
- 4) 240m ISKért megveszed contractról, majd azonnal teljesíted a buy ordert (és azt hiszed hogy) 400M-t kapsz, s békésen mosolyogsz majd a 160M hasznodon.
- 5) De sajnos nem így van. A buy order amire ráugrassz Margin Trade-el készített buy order és a potenciális vevőnek már rég nincs a számláján elegendő ISK, hogy ténylegesen kifizesse az ordert. Margin tradinggel lv15-el ugyanis csak az order 24%-át veszik le a számládról. Ha nincs zséje a margin tradernek akkor nem teljesül semmi.
- 6) Végeredmény: bebuktad a contract pénzt. a buy order hibaüzenettel eltűnik és ott ülsz vmi sült tök a ritka (eredeti ár töredékét érő) cuccal a hangárodiban.
- 7) CCP állásfoglalás szerint ez nem exploit, hanem sima scam.

Sajnos „népszerű” az a megoldás is, hogy felraknak egy buyordert valamire irgalmatlan magas áron, és mellette ott van a contract is, amin szintén magas áron (legalább is a valós árához képest) kínálják ezeket a dolgokat.

Szintén azt hiheted, hogy megnyerted a lottó főnyereményt, de sajnos tévedsz: mert amikor leveszed a contractról a cuccot, azonnal törlik a buyordert.

Szóval az EVE örök igazsága: „Ha túl szép, hogy igaz legyen => kiáltsd azt, hogy SCAM!”

CONTRACTS						
CREATE CONTRACT						
START PAGE MY CONTRACTS AVAILABLE CONTRACTS						
FILTERING OPTIONS						
VIEW	CONTRACT TYPE	ITEM CATEGORY	ITEM GROUP	SORT PAGE BY		
All Regions	ALL	ALL	ALL	Simple View		
ISSUED BY	MIN PRICE	MAX PRICE	DESCRIPTION	ITEM TYPE (EXACT)		
	0	0		:ense Extension (PLEX)		
CONTRACT	CONTRACT TYPE	FROM	TIME LEFT	PRICE / REWARD	LOCATION	
[Want To Trade]	Item Exchange	ReddLn	12 days 12 hours	0 ISK	Balle (35 jumps)	
[Want To Trade]	Item Exchange	TradeAmarr	12 days 7 hours	0 ISK	Jita (38 jumps)	
[Want To Buy]	Item Exchange	MasonRose	10 days	246.00 Thousand ISK	Jita (38 jumps)	
[Want To Buy]	Item Exchange	NancyRodney	10 days 1 hour	250.00 Thousand ISK	Irjunen (38 jumps)	
[Want To Buy]	Item Exchange	DemonHunter2	10 days 8 hours	270.00 Thousand ISK	Jita (38 jumps)	
[Want To Buy]	Item Exchange	DarkPoizen	13 days 12 hours	290.00 Thousand ISK	Jita (38 jumps)	
[Want To Buy]	Item Exchange	Thunderflash	10 days 20 hours	295.65 Thousand ISK	Jita (38 jumps)	
[Want To Buy]	Item Exchange	Captain Beazer	13 days 23 hours	296.00 Thousand ISK	Jita (38 jumps)	
[Want To Buy]	Item Exchange	Madaz monkey	12 days 18 hours	300.00 Thousand ISK	Jita (38 jumps)	
[Want To Buy]	Item Exchange	Vladimir Kazansky	10 days 18 hours	300.00 Thousand ISK	Jita (38 jumps)	
[Want To Buy]	Item Exchange	Distruber	13 days 20 hours	310.00 Thousand ISK	Jita (38 jumps)	
[Want To Buy]	Item Exchange	Fat Jaw	13 days	550.00 Thousand ISK	Amarr (43 jumps)	
30 Day Pilot's License Extension (PLEX)	Auction	moct	3 days	1.00 Million ISK	Assah (57 jumps)	
30 Day Pilot's License Extension (PLEX)	Auction	moct	3 days	1.00 Million ISK	Assah (57 jumps)	
[Want To Buy]	Item Exchange	mad dealer	12 days 7 hours	2.75 Million ISK	Jita (38 jumps)	

POSOLÁS

9. FEJEZET

A POSOKRÓL ÁLTALÁBAN

POS MODULOK

A REAKCIÓZÁS MŰVÉSZETE

REINFORCE TIMER

3500 UNIT STRONTIUM
1 DAY 12 HOURS 28 MINUTES

HOLDFÚRÁS

EVE

INDUSTRIAL
FEKETE KÖNYV

ISK 2.0

0 93624 80852 7

A POS

Ennek a fejezetnek nem a „teljes és mindenre kiterjedő” informálás a célja, csupán megadja azt, ami a kezdetekhez kell, és bevezet a POS-ok, a Moon Surveying (Holdak tartalmának felderítése), a Moon Harvesting (Holdfűrés) és a Reactions (Reakciók) világába.

A POS nem más, mint: Player Owned Starbase, magyarul, játékos által birtokolt űrállomás, de azt hiszem, maradhatunk a rövidítésnél: POS. Tulajdonképpen, minden az űrben, önállóan kihelyezett (Anchorolt- Anchoring lvl 1 kell hozzá) állomást, felszereléseivel együtt ide sorolhatunk, függetlenül attól, hogy csak egy sima Control Tower (Maga az állomás, irányító központja), vagy egy teljesen felszerelt, fűrés / gyártó / kutató / harci állomásról van szó.



Általános Tudnivalók



Fontos tudni, hogy csak saját céggel rendelkező játékosok/karakterek rendelkeznek a lehetőséggel, hogy ilyen „állomást” használjanak és ezért a lehetőségért, 0.5-os űrben vagy biztonságosabb területeken, az adott Factionnak megfelelő Starbase Charter is szükséges, mint üzemanyag. Ennek hiányában nem üzemel a „bázis”. Tulajdonképpen egy „működési engedélynek” is felfoghatjuk. Az egyetlen limit (a terület sec. státuszától függetlenül), hogy naponta az adott alliance maximum 5 POS-t rakhat le ugyanabban a rendszerben.

A POS anchorolásához megfelelő corp standing kell, ez minden DT-nél változik és a hét napnál régebbi tagok faction standingjének átlaga lesz. (Tehát a CORPODRAK kell megfelelő standinggel rendelkezni az npc felé, a tiéd hiába megfelelő, nem elég.)

FONTOS: POS-t nem lehet kihelyezni a holdra, ha ott már van egy TCU (Territorial Claim Unit) kirakva!

A kihelyezéshez szükséges standing mindig a sec. status x 10-nek megfelelő mértékű, tehát:

- 0.4-ben, 4.0 Corp Standing
- 0.5-ben, 5.0 Corp Standing
- 0.6-ban, 6.0 Corp Standing
- 0.7-ben, 7.0 Corp Standing

A Corp az adott npchez viszonyított standingje az idő múlásával, a tagok átlagstandingjére „áll be”. Nem azonnali ez a változás, minden nap DT-kor változik az alábbi formulát követve:

- Minden DT alkalmával számolódik ki.
- Minden 7 napnál idősebb corp tag standingje számít csak be a standing számolásba.
- $\text{Standing} = (\text{Standinget adó karakterek össz standingje}) / (\text{A standinget adó karakterek száma})$

Itt fontos megjegyezni, hogy amennyiben egy karakternek nincs standingje egy adott Faction felé vagy nincs legalább hét napja a cégben, úgy ő nem számít bele a standing képzésbe.

Egy példával nézve:

Karakter 1 Standing: +8,86 Caldari felé

Karakter 2 Standing: -0,5 Caldari felé

Karakter 3 Standing: 0,0 – Nincs standingje / neutral Caldari felé.

Ha mindegyik karakter 7 napnál hosszabb ideje van bent a cégben úgy a céges standing = $(8.86 + (-0.5)) / 2 = 4.18$

Ha a 2-es karakter még nincs 7 napja a cégben, akkor a céges standing: 8,86 lesz.

A Control Tower



Lássuk csak miből is áll egy POS. Először is szükség lesz egy Control Towerre, ez a lelke az egész állomásnak, ez határozza meg, hogy mennyi CPU és Powergrid kapacitása lesz, azaz mennyi és milyen felszerelést használhatsz majd. A kihelyezett modulok is csak akkor működnek, hogy ha a torony üzemel, (Online) és van benne üzemanyag is. Fontos tulajdonsága a POS-nak, hogy a pajzsa mögé csak a jelszót ismerő személy juthat be, és az illetéktelen személyek ellen elég hatékonyan tud az állomás „fellépni” (Megfelelő fegyverzet megléte esetén).

A tornyok fajtái



A faji hovatartozásuknak megfelelően megkülönböztetjük őket, mindegyik az adott fajra jellemző bónusszal rendelkezik és van „megfelelő”, kalózok által módosított verziója is, amik jellemzően fogyasztásban és HP-ban térnek el a birodalmi társaiktól (sokkal kedvezőbbek – Kevesebb fogyasztás, nagyobb HP).

Fontos megkülönböztető jegyük még, hogy „normál” (Csak Control Tower van a névben), Medium, vagy Small a méretük, ennek megfelelően lehet őket felszerelni is.

Jellegéből adódóan a „nagy” torony szerelhető fel a legjobban/ a legtöbb modullal, de „cserébe” ez is fogyasztja a legtöbbet. Míg a Small Tower fogyasztása kb. ¼-e, igazán felszerelni nem túl sok mindennel lehet, így tipikusan Empire területen használják kutatóállomásként, mivel a fegyverzet is erősen CPU és PG igényes.

Minden faj tornyainak megvannak a speciális, kalóz factionok által módosított változatai, ezek sokkal strapabíróbbak, és kevesebb üzemanyagot igényelnek a működésükhöz.

- **Minmatar** (Angel, Domination) Control Tower
- **Caldari** (Guristas, Dread Guristas) Control Tower
- **Amarr** (Blood, Sanhsa, Dark Blood, True Sansha) Control Tower
- **Gallente** (Serpentis, Shadow) Control Tower



Mire is jó egy ilyen torony? Elsősorban, amikor Online, akkor egy „áthatolhatatlan” pajzsot képez maga körül, ami alatt el lehet helyezni a modulokat és (a pajzs) kívülre a fegyverzetet. Ránézésre egy hatalmas „buboréknak tűnik” amikor üzemel. Erőssége függ a torony méretétől és fajtájától. A pajzs ereje „nagy” POS esetén elérheti az 50 millió HP-t is, amit lelőni még 100 BS-el is elég sokáig tart. (Itt jönnek a képbe a Dread-ek ☺) Ha a pajzs eléri a kritikus 25% kapacitást, akkor a POS átvált ún.: Reinforced Módba. Ekkor a torony becélózhatatlanná válik és sem lőni, sem „táv-javítani” nem lehet, így gyakorlatilag „sebezhetetlen” lesz. Ennek a feltétele, hogy legyen elég Strontium Clathrates az üzemanyagraktárban. Ezt a „vészüzemanyagot” a Reinforced Mód „kezdetekor” iszonyatos sebességgel kezdi el „égetni” az állomás, ilyenkor lekapcsol minden modul, amihez CPU kapacitás kell és a Reinforced mód alatt nem is lehet visszakapcsolni.



Azok a fegyverek, amik nem igényelnek CPU-t, aktívak maradnak, így nyújtva valamiféle védelmet, bár, ha a támadóflotta lelőtte a pajzsot 25%-ra, valószínű ilyen „fegyverprobléma” nem lesz, mivel azokat lövik le elsősre. ☺ Beállíthatod, hogy a fegyverzet milyen esetben aktiválódjon és „szórakoztassa” az odaérkezőket, ez lehet standing alapú beállítás (csak 0.0-ban vagy lowsec-ben „hatásos”), illetve, hogy WAR esetén nyisson tüzet. A jelszóval érkező, Friendly beállítással rendelkezők „szabadon” beléphetnek a védőpajzs „mögé”. Hasznos lehet az a tulajdonság, hogy a pajzsokon keresztül nem lehet „befogni”, sem kifelé, sem befelé. Kintről csak magát a tornyot lehet megcélózni. Nem árthat, ha tudod, hogy az álcázó berendezések sem működnek az erőtér alatt. És a Stronciumhoz is csak akkor tudsz hozzáférni, ha a pajzs 50% kapacitás felett van.

A Control Tower és a POS Modulok legyártása

Lehetőségünk van legyártani nem csak a tornyot, hanem az egyes modulokat is. Most már nem csak vásárolni lehet, köszönhetően a Tyrannis patchben bemutatkozott Bolygóművelésnek (Planetary Interaction).

STRUCTURES - CONTROL TOWER BLUEPRINTS: INFORMATION	
AMARR CONTROL TOWER BLUEPRINT	
ATTRIBUTES	BILL OF MATERIALS
MANUFACTURING	
Bill of Materials does not take into consideration the effi	
Skills [1]	⬆
✓ Industry Level V	i
Blueprint	
Materials [9]	⬆
Broadcast Node - [20]	i
Capital Construction Parts - [8]	i
Integrity Response Drones - [35]	i
Nano-Factory - [29]	i
Organic Mortar Applicators - [31]	i
Recursive Computing Module - [20]	i
Self-Harmonizing Power Core - [20]	i
Sterile Conduits - [31]	i
Wetware Mainframe - [13]	i

STRUCTURES - MOBILE LABORATORY BLUEPRINTS: INFORMATION	
ADVANCED MOBILE LABORATORY BLUEPRINT	
ATTRIBUTES	BILL OF MATERIALS
MANUFACTURING	
Bill of Materials does not take into consideration the effi	
Skills [1]	⬆
✓ Industry Level V	i
Blueprint	
Materials [9]	⬆
Broadcast Node - [9]	i
Capital Construction Parts - [3]	i
Integrity Response Drones - [6]	i
Nano-Factory - [12]	i
Organic Mortar Applicators - [12]	i
Recursive Computing Module - [9]	i
Self-Harmonizing Power Core - [9]	i
Sterile Conduits - [12]	i
Wetware Mainframe - [6]	i

A Torony „beüzemelése”



Először is, szükséged lesz egy szabad holdra, mert csak ilyen helyre lehet egy POS-t telepíteni. Miután kiválasztottad a „megfelelő” helyet, el kell vidd a tornyot (általában szállítóhajóval szokás a terjedelme, és a szükséges üzemanyag szükséglete miatt), és ott Jettisonolni kell a céged részére (Jettison – For Corp). Ezután a jobb gomb megnyomásával, az Anchor Structure lehetőséget kell választani.

A megjelenő nyilak segítségével a megfelelő helyre mozgatás után, a nyilakra jobb gombbal kattintva, az Anchor Here opció kiválasztásával már csak az Anchoring delayt kell megvárni, ami Large POS esetén 30 perc. Fontos tudni, hogy POS-ok esetén a mindig az adott GRID közepére kerül a torony, így jelentősége az nyilaknak „csak” a modulok esetén van. **Nagyon Fontos**, hogy highsecben csak akkor tudod anchorolni, ha a hajód rakterében ott van a szükséges Starbase Charter.

Miután a torony a helyére került, érdemes megadni egy jelszót, hogy ne tudjon mindenki bejutni a pajzsok mögé. Természetesen lehetőség van beállítani, hogy a Corp és Alliance tagok szabadon használhassák, így nekik nem kell jelszó a bejutáshoz.

A jobb gomb megnyomásával a tornyon elérhetővé válik (többek közt) a „Set Password”, itt, illetve a hajódon a „Enter POS Password” pontot kiválasztva tudod megadni a jelszót.

Amikor a POS már áll és a működéséhez szükséges üzemanyagot is elhelyezted az üzemanyag tárolóban (Fuel Bay), a jobb gomb megnyomása után, a „Put Online” kiválasztásával kezd el „bekapcsolni”, és várj türelemmel, ez 30 percig fog tartani.

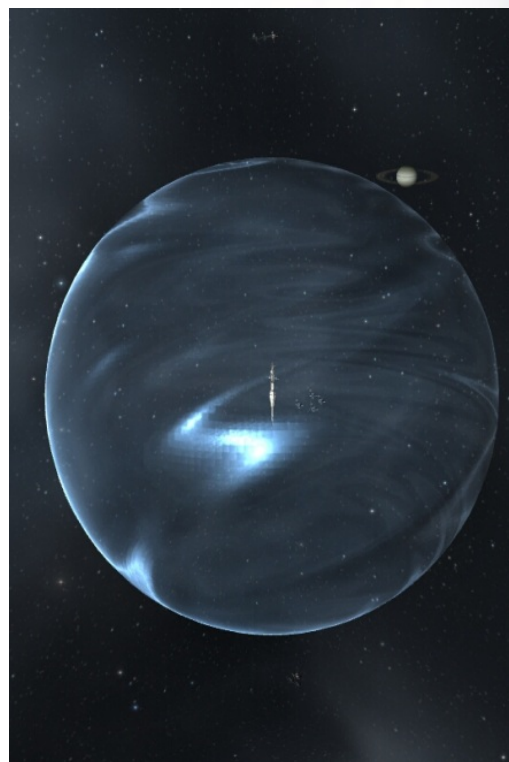
Az üzemanyag-szükséglet - Mindig van új a POS alatt



Minden „állomásnak” szüksége van üzemanyagra a működéséhez, ez tartja üzemben a pajzsokat, ez teszi lehetővé, hogy a kihelyezett modulok üzemeljenek.

A „mindenből egy kicsit” rendszert felváltotta (2012. Január 24.-én) az üzemanyagcellás megoldás. A lényege az, hogy állomáson vagy gyártóposon (Component Assembly Array, Ammunition Assembly Array) elkészítjük a szükséges üzemanyagcellát (Fuel Block) és ezt kell majd a POS-ba tölteni.

Minden faj rendelkezik egy saját üzemanyag „kockával”. Az átállással megszűnt az „on demand” szerű üzemanyagfogyasztás, azaz az „fittedlen” torony is annyit fog fogyasztani (a maximumot) mint egy 99%-ra felfített POS. Fontos tudni, hogy a Strontium Clathrates csak „Reinforced” módon fogy, mennyisége határozza meg, hogy mennyi ideig lesz képes „kitartani” a pajzs.





A cellák elkészítéséhez szükségünk lesz a BPO-ra (a Thukker Mix állomásokon kapható) és a hozzávaló „nyersanyagokra”. Ez utóbbiak fajtái megegyeznek az eddig használt POS üzemanyagokkal:

- 8x Coolant
- 4x Enriched Uranium
- 400x Fajnak megfelelő Isotope
- 4x Mechanical Parts
- 20x Oxygen
- 1x Robotics
- 150x Heavy Water
- 150x Liquid Ozone

A szükséges Isotope-ok:

- **Nitrogen Isotopes** (Caldari tornyok)
- **Helium Isotopes** (Amarr tornyok)
- **Oxygen Isotopes** (Gallente tornyok)
- **Hydrogen Isotopes** (Minmatar tornyok)

De ne feledjük el, a High-Sec posok továbbra is igénylik majd a Starbase Charter-t!

Minden egyes gyártás 40 db üzemanyagcellát hoz létre, ezt fogják a tornyok használni:



- **Large:** 40 / óra
- **Medium:** 20 / óra
- **Small:** 10 / óra

Természetesen a Faction tornyoknak továbbra is kedvezőbb lesz a fogyasztása:

- **Tier 1 tornyok:** -10% fogyasztás (Sansha, Blood, Guristas, Serpentis, Angel)
 - o Large: 36 / óra
 - o Medium: 18 / óra
 - o Small: 9 / óra
- **Tier 2 tornyok:** -20% fogyasztás (True Sansha, Dark Blood, Dread Guristas, Shadow, Domination)
 - o Large: 32 / óra
 - o Medium: 16 / óra
 - o Small: 8 / óra

A tornyok közti különbségek



A különböző factionok tornyai nem csak kinézetben és a faji izotóp fogyasztásban különböznek. Természetesen a rendelkezésre álló PG és CPU is jelentős eltérést mutat valamint a tornyok által adott bónusz is egyedi. Természetesen az adott bónuszok kizárólag a „toronyra rakott” batterykra / modulokra vonatkoznak (tehát az FF alatt álldogáló hajókra nem).



Faji Bónusz

50% Bónusz az Energy alapú Sentry-k optimáljára

25% Bónusz az Energy alapú Sentry-k Damage

50% Bónusz a Silo-k kapacitására



Faji Bónusz

25% Bónusz a Missile Battery-k ROF-jára

50% Bónusz a rakéták sebességére

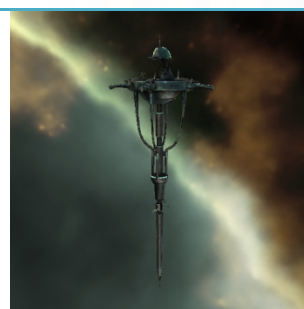
-75% Bónusz az ECM Jammer Battery célpont váltó sebességére



Faji Bónusz

25% Bónusz a Hybrid fegyverek sebzésére

100% Bónusz a Silo-k kapacitására

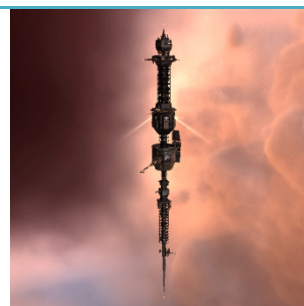


Faji Bónusz

50% Bónusz a Projectile-ok optimáljára

50% Bónusz a Projectile-ok Fall Off-jára

25% Bónusz a Projectile-ok ROF-jára



Posok üzemanyag-fogyasztása



	PG	CPU	Fuel Blocks	Starbase Charter	Strontium Clathrates
Amarr Small	1250000	1375	10	1	100
Blood Small	1250000	1375	9	1	100
Sansha Small	1250000	1375	9	1	100
Dark Blood Small	1250000	1375	8	1	100
True Sansha Small	1250000	1375	8	1	100
Amarr Medium	2500000	2750	20	1	200
Blood Medium	2500000	2750	18	1	200
Sansha Medium	2500000	2750	18	1	200
Dark Blood Medium	2500000	2750	16	1	200
True Sansha Medium	2500000	2750	16	1	200
Amarr Large	5000000	5500	40	1	400
Blood Large	5000000	5500	36	1	400
Sansha Large	5000000	5500	36	1	400
Dark Blood Large	5000000	5500	32	1	400
True Sansha Large	5000000	5500	32	1	400



	PG	CPU	Fuel Blocks	Starbase Charter	Strontium Clathrates
Caldari Small	687500	1875	10	1	100
Guristas Small	687500	1875	9	1	100
Dread Guristas Small	687500	1875	8	1	100
Caldari Medium	1375000	3750	20	1	200
Guristas Medium	1375000	3750	18	1	200
Dread Guristas Medium	1375000	3750	16	1	200
Caldari Large	2750000	7500	40	1	400
Guristas Large	2750000	7500	36	1	400
Dread Guristas Large	2750000	7500	32	1	400

Posok üzemanyag-fogyasztása



GALLENTE



	PG	CPU	Fuel Blocks	Starbase Charter	Strontium Clathrates
Gallente Small	937500	1688	10	1	100
Serpentis Small	937500	1688	9	1	100
Shadow Small	937500	1688	8	1	100
Gallente Medium	1875000	3375	20	1	200
Serpentis Medium	1875000	3375	18	1	200
Shadow Medium	1875000	3375	16	1	200
Gallente Large	3750000	6750	40	1	400
Serpentis Large	3750000	6750	36	1	400
Shadow Large	3750000	6750	32	1	400



MINMATAR



	PG	CPU	Fuel Blocks	Starbase Charter	Strontium Clathrates
Minmatar Small	1093750	1500	10	1	100
Angel Small	1093750	1500	9	1	100
Domination Small	1093750	1500	8	1	100
Minmatar Medium	2187500	3000	20	1	200
Angel Medium	2187500	3000	18	1	200
Domination Medium	2187500	3000	16	1	200
Minmatar Large	4375000	6000	40	1	400
Angel Large	4375000	6000	36	1	400
Domination Large	4375000	6000	32	1	400

A Torony feltöltése üzemanyaggal



Minden POS-nak két féle üzemanyag tárolója van: a hagyományos és a Strontium. A működéshez szükséges anyagok a „sima” Fuel Bay-be kell, hogy kerüljenek. A Strontiumot a hasonló nevű rakrész tárolja, ha „Reinforced”-be kerül a torony, innen használja fel. Enélkül ugyan be lehet kapcsolni a POS-t, csupán „haj baj van” lesz rá szükség. A legfontosabb, hogy az üzemanyagot valamilyen szállítójárművel elvigyük a POS-hoz, és megközelítsük a tornyot, majd a jobb gomb megnyomása után válasszuk ki az „Access Fuel Bay”-t. Majd a hajó rakteréből „simán húzzuk át” a megfelelő anyagokat. Lehetőség szerint, érdemes minden anyagból a szükséges mennyiséget a toronyban tárolni (belefér több mint 1 hónapra való), ez sok kellemetlen és felesleges fuvartól kímélhet meg bennünket. Ha esetleg kifogyna valami, a torony „Offline” módba kerül és lekapcsol, ilyenkor meglehetősen sérülékeny és természetesen a futó feladatok is (kutatás, gyártás) is leállnak.

Purpose	Name	Quantity (per cycle)	Quantity (present)	Time Left
Online	Caldari Fuel Block	16	12008	31d 6h
Online	Caldari State Starbase Charter	1	1797	74d 21h
Reinforced	Strontium Clathrates	200	6116	1d 6h

A POS Állapota

Oldalt a két képen látható:

- A POS mérete és fajtája
- Mennyi a POS aktuális fogyasztása
- Mennyi üzemanyag van a tárolókban és a jelenlegi fogyasztás mellett mennyi ideig tart
- Látható a Pajzs, az Armor és a Structura állapota
- A Pajzs rezisztjei
- A PG és CPU kihasználtsága

Name	State	Power	CPU
Adv1	Online	120000 MW	600 tf
Domination Stasis Webification Battery	Anchored	40000 MW	25 tf
Domination Stasis Webification Battery	Anchored	40000 MW	25 tf
Dread Guristas Ion Field Projection Battery	Anchored	20000 MW	50 tf
Dread Guristas Ion Field Projection Battery	Anchored	20000 MW	50 tf
Lab1	Online	100000 MW	500 tf
Lab2	Online	110000 MW	600 tf
Lab3	Online	100000 MW	500 tf
Shadow Warp Scrambling Battery	Anchored	25000 MW	25 tf
Shadow Warp Scrambling Battery	Anchored	25000 MW	25 tf

Az eléréséhez, nem kell mást tenni, hogy a tornyon jobb gombot nyomva, kiválasztjuk a „Manage” lehetőséget. A „Structures” fülön, elérhetőek a „POS-on” található modulok listája, állapotuk és fogyasztásuk. Innen elérhetőek közvetlen az:

- **„Anchor”**: Az ürbe kihelyezett modult „rögzíthetjük”, odahorgonyozhatjuk a megfelelő helyre, alapkövetelmény, hogy Online állapotba lehessen helyezni
- **„Unanchor”**: A kihelyezett OFFLINE modult tudjuk „felszedni”
- **„Put Online”**: „Távolról” a POS pajzsának védelme alatt tudjuk bekapcsolni a modulokat, nem hátrány a Fegyverek esetén, ha nem kell „kimennünk, háborús időkben” ☺
- **„Put Offline”**: Az adott modult lekapcsolhatjuk, így felszabadítva az értékes és néha szükséges erőforrásokat, nem elvetendő megoldás, ha nem akarunk folyamatosan „költetni” pl. a védelemre, a kutatásra stb...

A POS-ra helyezhető modulok



Minden, állomáson is elvégezhető (ipari) tevékenységhez van megfelelő POS modul. Általában gyorsabban el lehet végezni az adott munkát és vannak kifejezetten olyan feladatok/lehetőségek is, amit kizárólag a POS védőpajzsai alatt tudsz véghezvinni. Ilyenek pl.: a Szuper Capitalok építése, Reakciók és a Holdfúrás is.



Az alábbiakban felsorolva találhatók azok a modulok (a lista közel sem teljes, nem tartalmazza a modulok különböző nevesített változatait), amiket Anchorolva és üzembe helyezve (Put Online) használni tudunk, a megfelelő feltételek esetén. Ezek: Megfelelő rendszer a sec. status szempontjából (Lásd táblázat), szabad PG és CPU kapacitás a tornyon, működő torony. ☺ A legegyszerűbben úgy juthatsz hozzá, ha megveszed ezeket a modulokat a piacon, (Market vagy Contract) és ezután kiviszed a már felállított Control Towerhez és ott lehorgonyozod (Anchor) valamint be is kapcsolod (Online). Minden POS modul átnevezhető a jobb gomb – „Set Name” funkció segítségével.

Refining Array

Közismertebb néven Mobil Refinery, avagy „A finomító modul”. Lehetővé teszi, hogy a POS-on finomítsd le a kifúrt érceket, mintha csak állomáson lennél, határfoka jelentősen elmarad az állomási finomítókétól, kivéve a jeget, akkor a finomító személy Skilljei „számolódnak” maximális határfokkal. Nagyon fontos, hogy itt nem azonnali a művelet, 1 és 3 óra közt vesz igénybe egy finomítás, és egyszerre csak egyfajta ércet képes finomítani! Több fajtája van, ezek:

Modul Neve:	Kapacitása	Maximális Hatásfok:	Finomítás Ideje:	PG	CPU
Intensive Refining Array	200,000 m ³	75%	10,800 sec	750,000 mw	4,000 tf
Medium Intensive Refining Array	25,000 m ³	75%	5,400 sec	375,000 mw	2,000 tf
Refining Array	40,000 m ³	35%	3,600 sec	100,000 mw	700 tf



Corporate Hangar Array

Lehetővé teszi, hogy a cég rendelkezzen egy űrbéli raktárral, a CorpHQ-val megegyező elosztással és 1400000m³ kapacitással. Kevésnek tűnhet, de érceknek, ásványoknak, lootnak és moduloknak bőven elég.

Kapacitás	1 400 000 m ³
PG	100 000 MW
CPU	150 tf
Méret (Szállításkor)	4 000 m ³



Ship Maintenance Array

A „hajóparkoló”, ide lehet elhelyezni a hajód, vigyázz bedokkoláskor, automatikusan podba kerülsz! Félelemre nincs ok, a POS pajzsai megvédenek, ha vannak. A hajó moduljainak cseréjére is lehetőséget biztosít, ha 3000m-en belül tartózkodsz. Vagy a hajód rakterében kell lennie a moduloknak amiket/amikre cserélni szeretnél, vagy pedig közvetlen kiveheted (Leszereléskor hajód rakterébe kerül), ha rangéban vagy. Az áthúzásos módon teheted a helyére, vagy nyisd meg a fittelési ablakot, és használd, mint ha csak állomáson lennél.

Kapacitás	1 400 000 m ³
PG	100 000 MW
CPU	150 tf
Méret (Szállításkor)	8 000 m ³



Moon Harvesting Array

A Holdfúrás elengedhetetlen eszköze, alkalmas rá, hogy kitermelje a közeli holdból a nyersanyagokat, majd közvetlen a tárolós Silo-ba vagy Reakciózáshoz továbbítsa. Fontos tudni, hogy holdat fúrni csak 0.3 rendszerben vagy alatta lehet!

Kapacitás	-
PG	10 000 MW
CPU	500 tf
Méret (Szállításkor)	4 000 m ³



Silo

Ércraktár, alkalmas Raw Materials, Processed materials, Advanced Materials vagy Minerals tárolására, de egyszerre csak ez egyikére. Ezt megváltoztatni vagy teljesen kiüríteni, csak kikapcsolt (offline) állapotában lehet.

Kapacitás	20 000m ³
PG	50 000 MW
CPU	500 tf
Méret (Szállításkor)	4 000 m ³



Coupling Array

Tulajdonképpen felfogható egy átmeneti tárolónak is két modul közt. Ha pl., egy Holdfúró és a Siló közé beiktatva, a siló kikapcsolásakor (pl. mert kiürítet) megakadályozza, hogy elvesszen az éppen zajló folyamat végterméke. Nagyon hasznos lehet akkor is, ha a két modul eltérő sebességgel dolgozik, mint pl. 2 Harvester és egy Reactor, a fúrók 100 egységet termelnek óránként, de a reaktor csak 2 óránként tudja feldolgozni, ebben az esetben itt tárolódik átmenetileg az érc a következő (finomítási) folyamat kezdetéig.

Kapacitás	1 500m ³
PG	10 000 MW
CPU	155 tf
Méret (Szállításkor)	4 000 m ³



Electronic Warfare

Minden, ami az elektronikus hadviselésbe tartozik, Warp Scrambler, Warp Disruptor, Sensor Dampener, Stasis Webifier és ECM modulok, Energy Neutralizing Array. Automatikusan lépnek működésbe, függően a POS biztonsági beállításaitól. Lerakásukhoz legalább Anchoring lvl 3 kell.

Kapacitás	Modulfüggő
PG	Modulfüggő
CPU	Modulfüggő
Méret (Szállításkor)	4 000 m ³



Turret Battery & Missile battery

Különbség a „többnyire ártalmatlan”, és a „deathstar” típusú posok közt, hogy a közelbe merészkedő ellenséget képesek e elpusztítani, illetve, hogy milyen gyorsan teszik azt. A POS fegyvereinek méretei a Smalltól a Large-ig terjednek, és a hatékonyságára jellemző, hogy egy Matar POSon egy Large Projectile fegyver 85x-ös sebzés szorzóval ellő 400km-re! A Small POS turretek MEDIUM löszert, a Medium POS turretek LARGE-ot, és az Large POS tornyok XL löszert igényelnek. Ne felejtsük el a löszert betenni a fegyver rakterébe és ne maradjon el a betöltése sem, valamint gondoskodjunk az utánpótlásról is. Egy fegyverbe és rakterébe csak azonos löszerttípus kerülhet. A lézertornyok kristályai is SÉRÜLNEK, és így ezeknek is szüksége van/lesz cserére.

Kapacitás	Modulfüggő
PG	Modulfüggő
CPU	Modulfüggő
Méret (Szállításkor)	4 000 m ³



Assembly Arrays

A Ship Assembly Array, az űrhajók összeszerelését szolgálja, a különböző méretek a megfelelő kategóriába tartozó hajókhoz kellene, az Advanced pedig a T2 hajókhoz szükséges.

Léteznek még a különböző felszerelésekhez is Assembly Array-ek, mint pl., Ammunition, Component, Rapid Equipment és Subsystem Assembly Array, nevüknek megfelelően képesek az adott feladat ellátására.

Kapacitás	Modulfüggő
PG	Modulfüggő
CPU	Modulfüggő
Méret (Szállításkor)	Modulfüggő



Mobile Laboratories

A kutatások elengedhetetlen segédeszköze, több fajta létezik, ezek:

- Mobil Laboratory
- Advanced Mobil Laboratory
- Experimental Laboratory

A fejezet végi táblázatban szereplő „kutató slotokkal”, és kutatást gyorsító értékekkel rendelkeznek.

Kapacitás	Modulfüggő
PG	Modulfüggő
CPU	Modulfüggő
Méret (Szállításkor)	Modulfüggő



Reactors

Holdanyagok, drogok, Polymerek finomításához / előállításához szükségesek.

Kapacitás	Modulfüggő
PG	Modulfüggő
CPU	Modulfüggő
Méret (Szállításkor)	Modulfüggő









Shield Hardening Array




Hasonlóan a Shield hardener modulokhoz, a Shield Hardening Array is a pajzs ellenállóképességét hivatott növelni, a különböző sebзéstípusok ellen. Mind a 4 sebзéstípus ellen létezik egy ilyen modul. Az alábbi Táblázatban láthatóak egy teszt eredményei, kiemelve az optimálisnak tartott hardener számmal. Mivel minden faj 2 sebзés ellen kap „resistet”, behelyettesítve ezeket könnyen alkalmazhatjuk más faj posaira is. Csupán a PG és CPU követelményekre kell, hogy figyelj.




Egy Hardener Modulhoz		Large Minmatar Tower	
CPU	250	CPU	6,000
Power	150,000	Power	4,375,000
16 hardener esetén			
CPU			4,000
Power			2,400,000
13 hardener esetén (optimális)			
CPU			3,250
Power			1,950,000



Resist / Hardenerek száma	Cruise Missile Sebzése	Citadel Torpedo Sebzése
 EM		
50% Alap	256	9 819
62% (+1)	195	7 462
<u>71% (+2)</u>	<u>148</u>	<u>5 695</u>
78% (+3)	113	4 320
84% (+4)	82	3 142
88% (+5)	61	2 357
91% (+6)	46	1 767

Resist / Hardenerek száma	Cruise Missile Sebzése	Citadel Torpedo Sebzése
 Explosive		
0% Alap	512	19 638
25% (+1)	384	14 729
43% (+2)	292	11 194
57% (+3)	220	8 444
<u>68% (+4)</u>	<u>164</u>	<u>6 284</u>
76% (+5)	123	4 713
82% (+6)	92	3 535

Resist / Hardenerek száma	Cruise Missile Sebzése	Citadel Torpedo Sebzése
 Kinetic		
0% Alap	512	19 638
25% (+1)	384	14 729
43% (+2)	292	11 194
57% (+3)	220	8 444
<u>68% (+4)</u>	<u>164</u>	<u>6 284</u>
76% (+5)	123	4 713
82% (+6)	92	3 535

Resist / Hardenerek száma	Cruise Missile Sebzése	Citadel Torpedo Sebzése
 Thermal		
25% Alap	384	14 729
43% (+1)	292	11 194
57% (+2)	220	8 444
<u>68% (+3)</u>	<u>164</u>	<u>6 284</u>
76% (+4)	123	4 713
82% (+5)	92	3 535
86% (+6)	72	2 749

Skillek



Mint mindenhez, a posok kihelyezéséhez, és használatához szükség van

Skillekre, illetve rendelkezni kell a megfelelő joggal, ha a tornyot vagy a Refinery-t és a Ship Maintenance Array-t szeretnéd kezelni.

Anchoring: A modulok és a tornyok kihelyezéséhez lesz rá szükség, általában elég a lvl 1, de pl. a POS Warfare Modulokhoz (Jammerek) szükség van a lvl 3-ra. Illetve a Mobil Warp Distruptor-ok használatához is lvl 3 (Small), lvl 4 (Medium) és lvl 5 (Large) szükséges.



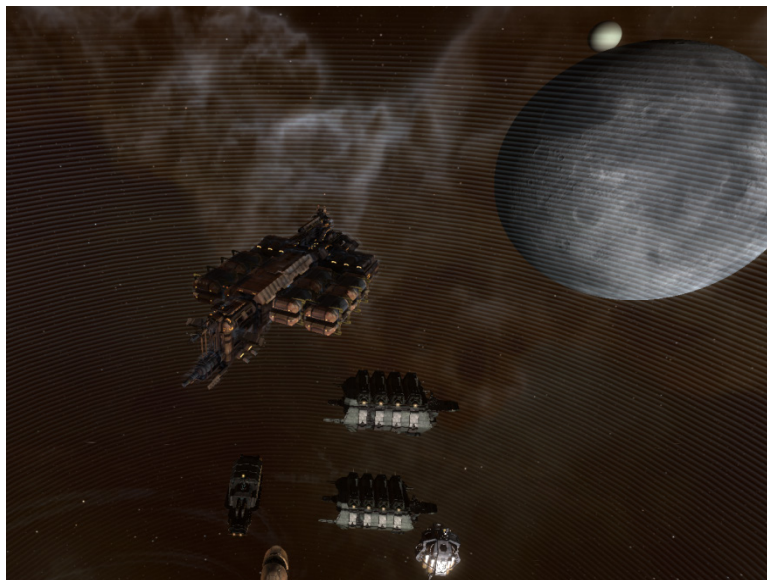
Starbase Defense Management: A fegyverek „célzott” (nem automata) használatához van szükség erre a Skillre, a „lövész” Skilljének szintje határozza meg az irányítható fegyverek számát (előfeltétel az Anchoring lvl 5).

Nem „közvetlen” feltétel, de erősen ajánlott egy nagyobb rakterű szállítóhajó használata. De kifejezetten előnyös lehet, akár egy Freighter is.

A tornyok mérete

- 2000m³ (Small)
- 4000m³ (Medium)
- 8000m³ (Large).

A legtöbb modul mérete is eléri a 4000 m³-t, valamint a feltöltéshez szükséges üzemanyag is több-tízezer m³. És akkor még nem esett szó a kifűrt és/vagy reakcióztatott anyagok szállításáról sem.



Modulok Tulajdonságai

Array Neve	Slotok száma						Megjegyzés	
	Man	Copy	Inv	ME	PE	RE	Használható:	Tulajdonságai:
Adv Small Ship	1	—	—	—	—	—	AF, Cov Ops, Interceptor, Interdictor, Stealth Bomber, Electronic Frig.	Alap idő szorzó: 0.75 Alap nyersanyag szorzó: 1.1
Adv Large Ship	1	—	—	—	—	—	Black Ops, Marauder, Jump Freighter	Alap idő szorzó: 0.75 Alap nyersanyag szorzó: 1.1
Adv Med Ship	1	—	—	—	—	—	Command ship, Exhumer, HAC, Logistics, Recon, Transport, HIC	Alap idő szorzó: 0.75 Alap nyersanyag szorzó: 1.1
Ammunition Assembly	5	—	—	—	—	—	Minden Lőszer (T1 & T2)	Alap idő szorzó: 0.75 Alap nyersanyag szorzó: 1.0
Component Assembly	10	—	—	—	—	—	Adv & Capital Construction Comp., Construction Comp., Station Comp., Tools	Alap idő szorzó: 0.75 Alap nyersanyag szorzó: 1.0
Drone Assembly	8	—	—	—	—	—	Minden Drón (EW is) (fighter = Small Ship Assembly Array)	Alap idő szorzó: 0.75 Alap nyersanyag szorzó: 1.0
Equipment	6	—	—	—	—	—	Felszerelések, Modulok, Implantok, Material, Rígek	Alap idő szorzó: 0.75 Alap nyersanyag szorzó: 1.0
Mobile Lab	0	1	5	3	3	—	1 copy slot (0.75 Időszorzó) 3 ME slot (0.75 Időszorzó) 3 PE slot (0.75 Időszorzó) 5 Invention slot (0.5 Időszorzó)	
Adv Mobile Lab	0	3	2	2	0	—	3 copy slot (0.65 Időszorzó) 2 ME slot (0.75 Időszorzó) 2 Invention slot (0.5 Időszorzó)	
Large Ship Assembly	3	—	—	—	—	—	Battleship, Freighter, Orca	Alap idő szorzó: 0.75 Alap nyersanyag szorzó: 1.0
Extra Large Ship Assembly	—	—	—	—	—	—	Battleship, Carrier, Dreadnought, Freighter, Orca	Alap idő szorzó: 0.75 Alap nyersanyag szorzó: 1.0
Medium Ship	5	—	—	—	—	—	BC, Cruiser, Industrial hajók, Mining Barge	Alap idő szorzó: 0.75 Alap nyersanyag szorzó: 1.0
Small Ship	10	—	—	—	—	—	Destroyer, Fighter Drone, Frigate, Shuttle	Alap idő szorzó: 0.75 Alap nyersanyag szorzó: 1.0
Capital Ship Assembly	—	—	—	—	—	—	Titan, Mothership	Alap idő szorzó: 1.0 Alap nyersanyag szorzó: 1.0
Rapid Equipment	5	—	—	—	—	—	Felszerelések, Modulok, Implantok, Material, Rígek	Alap idő szorzó: 0.65 Alap nyersanyag szorzó: 1.2
Subsystem Assembly Array	3	—	—	—	—	—	Tech III ship subsystem	Alap idő szorzó: 1.0 Alap nyersanyag szorzó: 1.0
Experimental Laboratory	—	—	—	—	—	3	Tech III Reverse Engineeringhez (RE)	

Az alábbi táblázatokban látható, hogy az adott modul anchorolható és üzembe helyezhető-e highsec rendszerben és mögötte a zárójelben, hogy milyen rendszer kell hozzá „legalább”.

Modul Neve	Anchor	Online	Megjegyzés
Advanced Large Ship Assembly Array	Igen	Igen	—
Advanced Medium Ship Assembly Array	Igen	Igen	—
Advanced Small Ship Assembly Array	Igen	Igen	—
Ammunition Assembly Array	Igen	Igen	—
Component Assembly Array	Igen	Igen	—
Drone Assembly Array	Igen	Igen	—
Equipment Assembly Array	Igen	Igen	—
Extra Large Ship Assembly Array	Nem (0.4)	Nem (0.4)	Nem tehető le Highsecben, mert alkalmas Dreadek, és Carrierok gyártására is.
Large Ship Assembly Array	Igen	Igen	—
Medium Ship Assembly Array	Igen	Igen	—
Small Ship Assembly Array	Igen	Igen	—
Rapid Equipment Assembly Array	Igen	Igen	—
Corporate Hangar Array	Igen	Igen	—
Energy Neutralizing Battery	Igen	Igen	—
Biochemical Reactor Array	Nem (0.3)	Nem (0.3)	—
Medium Biochemical Reactor Array	Nem (0.3)	Nem (0.3)	—
Medium Reactor Array	Nem (0.3)	Nem (0.3)	—
Complex Reactor Array	Nem (0.3)	Nem (0.3)	—
Reactor Array	Nem (0.3)	Nem (0.3)	—
Moon Harvesting Array I	Nem (0.3)	Nem (0.3)	—
Moon Harvesting Array II	Nem (0.2)	Nem (0.3)	Nincs a Játékban (még?)
Intensive Refining Array	Nem (0.3)	Nem (0.3)	—
Medium Intensive Refining Array	Nem (0.3)	Nem (0.3)	—
Refining Array	Nem (0.3)	Nem (0.3)	—
Capital Ship Maintenance Array	No (0.0)	No (0.0)	Sovereignty Index 1 alapkövetelmény Supercapital Construction Facilities Upgrade kell hozzá
Ship Maintenance Array	Igen	Igen	—
Capital Ship Assembly Array	Nem (0.0)	Nem (0.0)	Sovereignty Index 1 alapkövetelmény Supercapital Construction Facilities Upgrade kell hozzá
System Scanning Array	Nem (0.0)	Nem (0.0)	Nincs a játékban (már)
Jump Bridge	Nem (0.0)	Nem (0.0)	Sovereignty Index 3 alapkövetelmény Advanced Logistic Network Upgrade kell hozzá
Cynosural System Jammer	Nem (0.0)	Nem (0.0)	Sovereignty Index 3 alapkövetelmény Cynosural Supression Upgrade kell hozzá
Cynosural Generator Array	Nem (0.0)	Nem (0.0)	Sovereignty Index 2 alapkövetelmény Cynosural Navigation Upgrade kell hozzá
Experimental Laboratory	Igen	Igen	—
Subsystem Assembly Array	Igen	Igen	—
Polymer Reactor Array	Nem (0.3)	Nem (0.3)	—

Holdfeltárás



Mielőtt a holdak anyagát elkezdenéd begyűjteni, szükséged lesz, hogy felderítsd, mit is rejt magában a kiszemelt „áldozat”. Nagyon fontos, hogy tudd: csak és kizárólag 0.3 vagy alatta van értelme felderíteni, mivel afeletti sec. státuszú rendszerekben nem lehet

Leanchorolni a holdfúrót! (Moon Harvester)

Jó, ha tudod, ha ott egy felfegyverzett, működő POS van, ahova érkezel, NAGYON rövid lesz a felderítő hadművelet. ☺ De nézd a jó oldalát, legalább a POS tulaja kap egy killmailt, hogy ott jártál. ☺

A szükséges felszerelés

Mindenképpen egy olyan hajót válassz, ami elegendő raktérrel és CPU-val rendelkezik, hogy felrakhasd rá az Expanded Probe Launcher-t, és legyen elég helyed kiadós mennyiségű Moon probe-nak a rakteredben. Ideális választás lehetnek emiatt a szállítóhajók. Nem mellékes módon érdemes számolni azzal, hogy ha egy rendszerben 50 hold van, és mindet le akarod ellenőrizni, az mekkora rakteret jelent.

Általánosságban elmondható, hogy a fittelés ehhez hasonló szokott lenni:

- **High-slot:** Expanded Probe Launcher, Cloaking Device
- **Med Slot:** Afterburner vagy Microwarpdrive
- **Low Slot:** Inertia Stabilizer, Nanofiber Structure, hogy gyorsabban „beállhass a hold irányába”



A holdszondák



Hasonlóan működnek, mint a többi probe, kilövöd, vársz és megkapod az eredményt. 3 fajtájuk van, ezek scannelési időben, és szükséges Skillekben térnek el egymástól. Minél gyorsabb egy probe, annál több Skill kell hozzá, és persze annál drágább is.

SURVEY PROBE: INFORMATION	SURVEY PROBE: INFORMATION	SURVEY PROBE: INFORMATION
QUEST SURVEY PROBE I	DISCOVERY SURVEY PROBE I	GAZE SURVEY PROBE I
DESCRIPTION ATTRIBUTES PREREQUISITES	DESCRIPTION ATTRIBUTES PREREQUISITES	DESCRIPTION ATTRIBUTES PREREQUISITES
SKILLS	SKILLS	SKILLS
PRIMARY SKILL REQUIRED	PRIMARY SKILL REQUIRED	PRIMARY SKILL REQUIRED
✓ Astrometrics Level III	✓ Astrometrics Level III	✓ Astrometrics Level V
✓ Science Level III	✓ Science Level III	✓ Science Level III
SECONDARY SKILL REQUIRED	SECONDARY SKILL REQUIRED	SECONDARY SKILL REQUIRED
✓ Survey Level III	✓ Survey Level III	✓ Survey Level V
✓ Electronics Level I	✓ Electronics Level I	✓ Electronics Level I
MAX FLIGHT TIME 2400.00 s	MAX FLIGHT TIME 600.00 s	MAX FLIGHT TIME 300.00 s

- **Quest survey probe I:** 40 Perc a scan ideje, szükséges Skillek: Astrometrics III, Survey III
- **Discovery survey probe I:** 10 Perc a scan ideje, szükséges Skillek: Astrometrics III, Survey III
- **Gaze survey probe I:** 5 Perc a scan ideje, szükséges Skillek: Astrometrics V, Survey V

A feltárás menete



Két féle módon kezdhetsz hozzá, egyrészt podban az adott holdhoz ugorva leellenőrizheted, van-e ott valami.

Másrészt az adott rendszerben, safespoton hagyva a hajód, elugorhatsz a poshoz, „szétnézni”. Természetesen van egy „tudományos” módszer is. Odaugrasz az adott BOLYGÓHOZ, (szándékosan nem HOLD-at írtam), és csinálsz egy 360 fokos scant, ha látsz Control Towert, kezd el „Directional” scannel leellenőrizni a holdakat, mielőtt odaugrasz.

A lényeg: SOSE ugorj „vakon” egy holdra hajóban, mert „WTFPWNERED” lehet a vége, és lossmail.

Most, hogy tisztáztuk mit NE csinálj, következzen az, hogy mit kell(ene) csinálnod.

1. Warpolj a holdhoz (feltéve hogy üres), ha a hold nem látszana az overviewen, add hozzá, hogy könnyebb legyen „becélni”.
2. Alignolj a hold felé, és bizonyosodj meg róla, hogy 100% a közepe felé tartasz.
3. Lődd ki a probeot, ekkor a probe elhúz a hold irányába, és ha jól céloztál, akkor megkapod a scannelési idő lejártával a hűn áhított eredményeket. Ha „mellélőtél”, akkor egy „Probe communication failed” hibaüzenet fogad. Siker esetén aktívvá válik és „felvillan” a Moon Analysis, ott láthatod „mit találtál”.
4. **VIGYÁZZ! Ha elhagyod a rendszert, hajót váltasz vagy bedokkolsz, nem kapod meg az eredményeket!**

Ez az a rész, amikor igencsak hasznosnak fog mutatkozni a hajódon a felfittelt álcázó eszköz. Kivárni 40 percet 0.0-ban úgy, hogy nem mehetsz sehova, esetleg még enemy is jön localra, az álmoskönyv szerint igen rövid, és felejtethetetlen élménnyel ajándékozhat meg. Úgyhogy lehetőség szerint használd ki, hogy a rendszeren belül mozoghatsz, warpolhatsz is.



A Kapott Eredmények



Ha megvan a sikeres scannelés, és láthatók a felderített nyersanyagok az adott holdban, akkor ott rögtön az adott anyag mellett látható (Abundance), hogy ciklusonként mennyit nyerhetsz ki az adott holdon, ez 1-4 közt változhat.

Ha olyat találtál, amit szeretnél/tudsz fúrni, jól gondold és szervezd meg, ugyanis, az ellenséges terület közepén a POS fenntartása, megvédése és a nyersanyagok szállítása sok esetben megoldhatatlan feladat.

Nem mellékes, hogy megéri-e az adott anyagot fúrni, hiszen a POS üzemanyag ellátása nincs ingyen, még akkor sem, ha te fúrod bele a jeget, hiszen addig más „sokkal jövedelmezőbbet is” csinálhatnál, legyen az NCP vadászat, Agentezés, vagy „sima” fúrás.

A Holdfúrás



A hold-bányászat alapvetően hasonló a sima bányászathoz, csak itt POS-sal és egy kicsit nagyobb követ kell kitermelni, ami sosem fogy ki. A nyersanyagok, amiket így kap(hat)unk, lesznek az alapjai a T2 felszereléseknek, de előtte még, át kell őket alakítani, azaz Reakcióztatni.

Amire szükség lesz:

- Egy **bányászható hold** 0.3-as rendszerben vagy alatta
- Egy **felszerelt POS**, amin üzemel egy **Moon Harvesting Array** modul
- Egy **Silo**: tárolni az anyagokat
- És természetesen, egy **reaktor**, ha ezeket az anyagokat „fel is akarod dolgozni”



A Reakció Blueprintek



Ezek a BPO-k a különböző felszerelések, és hajók terveihez hasonlóan, ahhoz kellenek, hogy nyersanyagból, valami „összetettebbet” állítsanak elő. Fontos, hogy a Reactor Array modulba az anyagaidnak és szándékaidnak megfelelő terv kerüljön, mert ellenkező esetben nem fog működni, sem a reaktor, sem a folyamat.

A „reakciózásnak” több állomása van, a legegyszerűbben úgy értheted meg, hogy ha a kenyérgyártást vesszük alapul.

Raw Materials	Processed Materials	Advanced Materials
Nyersanyagok	Feldolgozott (alap)anyagok	Összetett anyagok
Búza	Liszt	Kenyér

Ahhoz, hogy egy anyagból „fejlettebb anyag” legyen, szükségünk van kiindulás anyagra, és a megfelelő Blueprintre. Ezeket reakcióztatva „léphetünk tovább”.

Ha úgy látjuk jónak, eladhatjuk holdakból származó nyersanyagot is, ha reakciózunk, az alapanyagok piacára is betörhetünk, illetve, aki „nagyban játszik”, megpróbálkozhat a fejlett anyagok és a t2 felszerelések / hajók piacán is.

Mint az eddigiekből kiderülhetett, két lépcsője létezik a reakcióknak, ezek az egyszerű (simple) és az összetett (complex) reakciók.

Az első lépésben: **Raw materials** -> **[Simple reaction blueprint]** -> **Processed Materials**, azaz búzából+szaktudás (BPO) = Liszt lesz.

A második lépcsőben: **Raw Processed Materials** -> **[Complex reaction blueprint]** -> **Advanced Materials**, a lisztből+szaktudás (BPO) lesz = Kenyér.

Ahhoz hogy használd ezeket a blueprinteket, csak annyi a dolgod, hogy beteszed a reaktorba a szükséges anyagokkal és elindítod a reakciót.

Konkrétabban:

- Jobb gomb a Reaktoron, majd ott válaszd ki az „Access Resources”-t
- „Húzd be” az anyagokat és a BPO-t
- Már csak a tornyon kell, hogy beállítsd a reakciók menetét, mielőtt bekapcsolod
- **Kapcsold be!**

A lényeg, hogy ne felejtssd el: a manage fülön, a production-nál, össze kell linkelni a silókat és reaktorokat, alapanyag siló jobb oldali kocka, reaktor megfelelő bal oldali kockába húzása, ha elszíneződik, akkor jó. A legvégén Apply és ez menti az útvonalat. Ha nem teszed, nem fog termelni!

A Fúrás Menete



A „nulladik” lépés legyen a megfelelő hold kiválasztása. A POS, a Moon Harvester és a Silo kihelyezése után, még be is kellene indítani, hogy működjön a rendszer. Minden feladat beállításához az alaphelyzet az, hogy a torony kivételével offline állapotban van. A beállításokat a tornyon keresztül lehet elvégezni. Ahogy korábban már esett róla szó, a holdak „kifogyhatatlan” forrásokkal rendelkeznek a nyersanyagok tekintetében. Fontos: Megváltoztatni a fúrt anyagot, a Silo fajtáját, vagy a „cél” ahova a nyersanyag kerül, kizárólag csak akkor lehet, ha az adott modul kikapcsolt állapotban van.

Az első lépés: A Harvester(ek) beállítása



Nyisd meg a „Control Tower's management” ablakot, válaszd ki a 'Production' fület. Majd a 'Change type' a Moon Harvesternél, és válaszd ki a hold által termelhető anyagok egyikét. Végül kattints az 'Apply'-ra.

A második lépés: A Silo kiválasztása



Hasonlóan a Harvesterek beállításához, itt is a 'change type'-t kell választanod. Itt is egy időben kizárólag egyfajta anyagot jelölhetsz meg a tárolásra.

A harmadik lépés: Az összekötés



Ezután már „csak” annyi a dolgod, hogy a Harvester Array kimenetét „ráhúzd” (az icont) a Silo bemenetére. Ne felejtss el Apply-t nyomni és Onlineolni a modulokat, előbb a Silot, és csak legvégül a harvestert.





A reakciózás „művészete”

Első fázis: A Nyersanyagok (Raw Materials)



















Az addig rendben van, hogy most már tudunk fűrni, de mit is? Két fajta nyersanyag létezik, ezek: gázok és fémek. A gázok a leggyakoribbak, de a fémek közt akad, aminek alig egy tucat lelőhelye van.

Gázok:

Atmospheric Gases	
Evaporite Deposits	
Hydrocarbons	
Silicates	

Fémek:

Cadmium		Platinum	
Caesium		Promethium	
Chromium		Scandium	
Cobalt		Technetium	
Dysprosium		Thulium	
Hafnium		Titanium	
Mercury		Tungsten	
Neodymium		Vanadium	



Minden Moon Harvesting Array 100 egységet tud egy ciklusban kifűrni, de csak kizárólag a beállított fajtát, hiába van az adott holdban 2 fajta nyersanyag is. Ahhoz, hogy mindkettőt kitermeld, két harvesterre lesz szükséged. Ha beállítottad és elindítottad, a folyamat magától fog zajlani, egészen addig, amíg le nem állítod vagy a Silo meg nem telik. Kivéve, persze ha közben kilövik a POS-t. ☺ Mivel, a Silo kiürítéséhez le kell kapcsolnod, fontos, és igen hasznos lehet egy Coupling Array „beiktatása” a láncba, mint egy „buffer”, átmeneti tároló. Beállítása nem igényel különösebb bonyolult műveleteket, egyszerűen „csak” add meg a Harvester kimenetét a Coupling array-nak és „vezesd tovább” a folyamatot a Siloba. Így elkerülheted a Silo ürítése miatti esetleges „kieséseket”. Most, hogy van némi nyersanyagunk, el is adhatjuk, vagy:

Második fázis: Az Alapanyagok (Processed Materials)



Ha úgy döntöttél, hogy a frissen megszerzett anyagaidd, értékesítés helyett, inkább feldolgozod, és úgy próbálsz meg értékesíteni, vagy felhasználni, szükséged lesz egy Reactor Array-ra és a reakciónak megfelelő BPO-ra.

Ugyanúgy, mint a modulok és a hajók esetében, itt is a szükséges nyersanyagokból, a terv segítségével, a reaktorban állítasz elő új anyagokat. De, itt nem a „hagyományos” Tritanium, Mexallon, Zydrine lesz a forrás, hanem a Titanium, Silicates stb.





















Fontos hogy, csak és kizárólag a reakció blueprintjén szereplő anyagokat tudod felhasználni. Csak a megfelelő anyagok megléte esetén működik a reakció!

























































A Reactor előkészítése a kihelyezést követően (Anchor) majdnem kész, amikor behelyezed, a Reaction Blueprint-et, a Reactor automatikusan felismeri, és jelzi, hogy egy vagy több anyag kell a beindításához. Normál esetben a reaktor a Silo tartalmát fogja alapul venni, amihez kötve van, és az ott található anyagokat ajánlja fel használatra. Lehetőség van a reaktort, közvetlen a Harvesterekről ellátni nyersanyaggal.

Ha beállítottuk a „forrást”, adjunk meg egy üres Silot a készterméknek is. Ha mindent pontosan beállítottunk, megindul a reakció. Ebben az esetben a silokból vagy a harvesterkből közvetlen a Reaktorba áramlik majd a nyersanyag, és a megfelelő blueprint használatával a „kimenő” siloba az elkészült alapanyagok kerülnek majd. Ha esetleg nem rendelkezel olyan anyaggal, ami kellene a reakcióhoz, megveheted, vagy egy másik általad működtetett POS-t felhasználva is hozzájuthatsz.

Amint az említett anyagok valamelyike (mindegyike ☺) ott pihen a Silóban, vagy a hangáraid valamelyikében, eldöntheted, hogyan tovább: Irány a piac vagy mehet az igazi mixelés ☺ és készülhetnek az összetett anyagok (Advanced Materials).

Az alapanyagok (Processed Materials), amiket a reaktorok „kiadnak” magukból a feladat végeztével, a következő, gázok és fémek keverékei lehetnek:

Reakció Neve	Szükséges Nyersanyagok				Elkészült Alapanyag
<div></div> <div>Caesarium Cadmide Reaction</div>	+	<div></div> <div>100 x Caesium</div>	+	<div></div> <div>100 x Cadmium</div>	<div></div> <div>200 x Caesarium Cadmide</div>
<div></div> <div>Carbon Polymers Reaction</div>	+	<div></div> <div>100 x Hydrocarbons</div>	+	<div></div> <div>100 x Silicates</div>	<div></div> <div>200 x Carbon Polymers</div>
<div></div> <div>Ceramic Powder Reaction</div>	+	<div></div> <div>100 x Evaporite Deposits</div>	+	<div></div> <div>100 x Silicates</div>	<div></div> <div>200 x Ceramic Powder</div>
<div></div> <div>Crystallite Alloy Reaction</div>	+	<div></div> <div>100 x Cadmium</div>	+	<div></div> <div>100 x Cobalt</div>	<div></div> <div>200 x Crystallite Alloy</div>
<div></div> <div>Dysporite Reaction</div>	+	<div></div> <div>100 x Dysprosium</div>	+	<div></div> <div>100 x Mercury</div>	<div></div> <div>200x Dysporite</div>

Reakció Neve	Szükséges Nyersanyagok				Elkészült Alapanyag
 Fernite Alloy Reaction	+	 100 x Scandium	+	 100 x Vanadium	 200 x Fernite Alloy
 Ferrofluid Reaction	+	 100 x Dysprosium	+	 100 x Hafnium	 200 x Ferrofluid
 Fluxed Condensates Reaction	+	 100 x Neodymium	+	 100 x Thulium	 200 x Fluxed Condensates
 Hexite Reaction	+	 100 x Chromium	+	 100 x Platinum	 200 x Hexite
 Hyperflurite Reaction	+	 100 x Promethium	+	 100 x Vanadium	 200 x Hyperflurite
 Neo Mercurite Reaction	+	 100 x Mercury	+	 100 x Neodymium	 200x Neo Mercurite
 Platinum Technite Reaction	+	 100 x Platinum	+	 100 x Technetium	 200 x Platinum Technite
 Prometium Reaction	+	 100 x Cadmium	+	 100 x Promethium	 200 x Prometium
 Rolled Tungsten Alloy Reaction	+	 100 x Platinum	+	 100 x Tungsten	 200 x Rolled Tungsten Alloy
 Silicon Diborite Reaction	+	 100 x Evaporite Deposits	+	 100 x Silicates	 200 x Silicon Diborite
 Solerium Reaction	+	 100 x Caesium	+	 100 x Chromium	 200 x Solerium
 Sulfuric Acid Reaction	+	 100 x Atmospheric Gas.	+	 100 x Evaporite Dep.	 200 x Sulfuric Acid
 Titanium Chromide Reaction	+	 100 x Chromium	+	 100 x Titanium	 200 x Titanium Chromide
 Vanadium Hafnite Reaction	+	 100 x Vanadium	+	 100 x Hafnium	 200 x Vanadium Hafnite

Harmadik fázis: Az Összetett Anyagok (Advanced Materials)






















































Hasonlóan az előzőekben megismertekhez, átalakíthatod a már meglevő anyagaidd, eggyel fejlettebbé, ezek lesznek a T2 gyártás alapanyagai. Minden összetett anyag kettő, vagy több alapanyagból áll össze (ugye, az alapanyagok is hasonlóan „készülnek”).

Itt is, mint már korábban említettem, a szükséges anyagokat, melyekkel nem rendelkezel, megveheted vagy kaphatod másoktól, és elhelyezve a Silóban, a megfelelő Complex Reaction Blueprint felhasználásával, elkezdheted átalakítani.

Ne feledd, ahhoz hogy a reaktor tartalmát lecserélhesd, ki kell ürítened és le kell kapcsolnod a Silót és a Reaktort is. Gyakorlatban teljesen megegyezik az alapanyagok elkészítésével az összetett anyagok reakciója is, csupán a felhasznált anyagok és blueprintek lesznek mások.

Itt is, mint korábban, csak a megfelelő anyagok „kotyvaszthatóak” össze, a hozzájuk tartozó BPO-val.

Reakció Neve	Szükséges Alapanyagok / Nyersanyagok				Elkészült Összetett Anyagok
 Crystalline Carbonide Reaction	+	 100 x Crystallite Alloy	+	 100 x Carbon Polymers	 10000 x Crystalline Carbonide
 Fermionic Condensates Reaction	+	 100 x Caesium Cadmide +  100 x Dysporite	+	 100 x Fluxed Condensates +  100 x Prometium	 200 x Fermionic Condensates
 Fernite Carbide Reaction	+	 100 x Fernite Alloy	+	 100 x Ceramic Powder	 10000 x Fernite Carbide
 Ferrogel Reaction	+	 100 x Hyperflurite +  100 x Hexite	+	 100 x Ferrofluid +  100 x Prometium	 400 x Ferrogel
 Fulleride Reaction	+	 100 x Carbon Polymers	+	 100 x Platinum Technite	 3000 x Fullerides
 Hypersynaptic Fibers Reaction	+	 100 x Solerium	+	 100 x Dysporite +  100 x Vanadium Hafnite	 750 x Hypersynaptic Fibers

Reakció Neve	Szükséges Alapanyagok / Nyersanyagok				Elkészült Összetett Anyagok	
<div> Nanotransistors Reaction</div>	+	<div> 100 x Sulfuric Acid</div>	+	<div><div> 100 x Platinum Technite</div><div>+</div><div> 100 x Neo Mercurite</div></div>	»»	<div> 1500 x Nanotransistors</div>
<div> Phenolic Composites Reaction</div>	+	<div> 100 x Silicon Diborite</div>	+	<div><div> 100 x Caesium Cadmide</div><div>+</div><div> 100 x Vanadium Hafnite</div></div>	»»	<div> 2200 x Phenolic Composites</div>
<div> Sylramic Fibers Reaction</div>	+	<div> 100 x Ceramic Powder</div>	+	<div> 100 x Hexite</div>	»»	<div> 6000 x Sylramic Fibers</div>
<div> Titanium Carbide Reaction</div>	+	<div> 100 x Titanium Chromide</div>	+	<div> 100 x Silicon Diborite</div>	»»	<div> 10000 x Titanium Carbide</div>
<div> Tungsten Carbide Reaction</div>	+	<div> 100 x Rolled Tungsten Alloy</div>	+	<div> 100 x Sulfuric Acid</div>	»»	<div> 10000 x Tungsten Carbide</div>

Alchemy – Elkészült a „Bölcsek Köve Light”



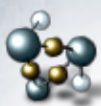
Mint azt bizonyára tudod, a HighEnd anyagok ára meglehetősen magas.

Ennek megfelelően, még birtokolni is egy olyan holdat, ami ezeket termeli, önmagában felér egy lottó főnyereménnyel. (A megvédésével járó „apró gondot”, pedig oldják meg azok, akiknek ilyenjük van. 😊)

De, hogy is működik? Létezik hat olyan reakció, ami „relatívén értéktelen” anyagból előállítja ezeket az értékesebb anyagokat. Természetesen, ennek ára van, nem túl hatékony a művelet (de még mindig jobb, mint a semmi).

Az átváltási arány 20:1-hez. Ez az eljárás is az egyszerű reakciók közé tartozik, így a reaktor „követelménye is ugyanaz”.





























































































Példaképpen a Ferrofluidot véve, jelenleg kell hozzá: 100 hafnium és 100 Dysprosium ahhoz, hogy elkészüljön 200 Ferrofluid. Az új reakcióval 100 hafnium és 100 Cadmium felhasználásával készül 1 finomítatlan Ferrofluid. Ebből finomítás után 10 Ferrofluid és 95 hafnium lesz. A finomítást bárhol elvégezheted, ahol lehet finomítani.

Természetesen ebben az esetben is a finomításra vonatkozó hatásfok és standing szabályok az érvényesek.

Tehát a végeredményt tekintve, a „végén”: 100 Cadmium és 5 hafnium felhasználásával készíthetünk 10 ferrofluidot. A reakciók hossza miatt, kb. 10-ed olyan gyors lesz, mint ha közvetlen készült volna. Jelenleg az Unrefined Fluxed Condensates és a Unrefined Hexite nem ad vissza anyagot, „csak” a 10 Fluxed Condensates-t illetve 20 Hexite-t.

Reakció Neve	Szükséges anyagok			Kapott anyag	Finomítás után kapott anyagok			
 Unrefined Dysporite Reaction	+	 100 x Cadmium	+	 100 x Mercury	»»»  1 x Unrefined Dysporite	↻  10 x Dysporite	+	 95 x Mercury
 Unrefined Ferrofluid Reaction	+	 100 x Cadmium	+	 100 x Hafnium	»»»  1 x Unrefined Ferrofluid	↻  10 x Ferrofluid	+	 95 x Hafnium
 Unrefined Fluxed Condensates Reaction	+	 100 x Platinum	+	 100 x Vanadium	»»»  1 x Unrefined Fluxed Condensates	↻  10 x Fluxed Condensates		—
 Unrefined Hyperflurite Reaction	+	 100 x Chromium	+	 100 x Vanadium	»»»  1 x Unrefined Hyperflurite	↻  10 x Hyperflurite	+	 95 x Vanadium
 Unrefined Neo Mercurite Reaction	+	 100 x Platinum	+	 100 x Mercury	»»»  1 x Unrefined Neo Mercurite	↻  10 x Neo Mercurite	+	 95 x Mercury
 Unrefined Prometium Reaction	+	 100 x Chromium	+	 100 x Cadmium	»»»  1 x Unrefined Prometium	↻  10 x Prometium	+	 95 x Cadmium

Az Inferno 1.2-vel még több alkímista reakció vált elérhetővé, ezek közös jellemzője, hogy 20 végterméket adnak (és a Hexite kivételével) visszakapjuk az egyik anyag 90%-át. Az alábbi táblázatban láthatjuk, melyek ezek:

Reakció Neve	Szükséges anyagok				Kapott anyag	Finomítás után kapott anyagok			
 Unrefined Vanadium Hafnide Reaction	+	 100 x Titanium	+	 100 x Vanadium	»»»  1 x Unrefined Vanadium Hafnide	↻  20 x Vanadium Hafnide	+	 90 x Vanadium	
 Unrefined Platinum Technite Reaction	+	 100 x Cobalt	+	 100 x Platinum	»»»  1 x Unrefined Platinum Technite	↻  20 x Platinum Technite	+	 90 x Platinum	
 Unrefined Sclerium Reaction	+	 100 x Scandium	+	 100 x Chromium	»»»  1 x Unrefined Sclerium	↻  20 x Sclerium	+	 90 x Chromium	
 Unrefined Caesium Cadmide Reaction	+	 100 x Scandium	+	 100 x Cadmium	»»»  1 x Unrefined Caesium Cadmide	↻  20 x Caesium Cadmide	+	 90 x Cadmium	
 Unrefined Hexite Reaction	+	 100 x Evaporite Deposits	+	 100 x Atmospheric Gases	»»»  1 x Unrefined Hexite	↻  20 x Hexite	-		
 Unrefined Rolled Tungsten Alloy Reaction	+	 100 x Atmospheric Gases	+	 100 x Tungsten	»»»  1 x Unrefined Rolled Tungsten Alloy	↻  20 x Rolled Tungsten Alloy	+	 90 x Tungsten	
 Unrefined Titanium Chromide Reaction	+	 100 x Evaporite Deposits	+	 100 x Titanium	»»»  1 x Unrefined Titanium Chromide	↻  20 x Titanium Chromide	+	 90 x Titanium	
 Unrefined Fernite Alloy Reaction	+	 100 x Hydrocarbons	+	 100 x Scandium	»»»  1 x Unrefined Fernite Alloy	↻  20 x Fernite Alloy	+	 90 x Scandium	
 Unrefined Crystallite Alloy Reaction	+	 100 x Silicates	+	 100 x Cobalt	»»»  1 x Unrefined Crystallite Alloy	↻  20 x Crystallite Alloy	+	 90 x Cobalt	

A csapatmunka



Ahogy korábban láthatóvá vált, eléggé idő, energia és pénzigényes vállalkozás egy ilyen üzlet. Ezért inkább cégek és baráti társaságok szoktak „teljes körű” és komplett gyártósorokat üzemeltetni. Nagyon fontos, hogy átlássuk: egy POS, még ha Large is, nem képes ellátni elég PG-vel és CPU-val megannyi fúró, reakció, silo modult, és akkor még a védelméről nem is beszéltünk.

Szintén nagyon fontos tényező az üzemanyag ellátás, ami Large POSok esetén nagyon megterhelő lehet akár kisebb cégeknek is, nemhogy egyetlen embernek. Kifejezetten nagy a különbség az egyes anyagok eladási ára közt, így javaslom, mielőtt belevágsz, készíts(etek) előzetes kalkulációt a felmerülő költségek és haszon tekintetében, hogy megérje csinálni, ne legyen deficites a vállalkozás.

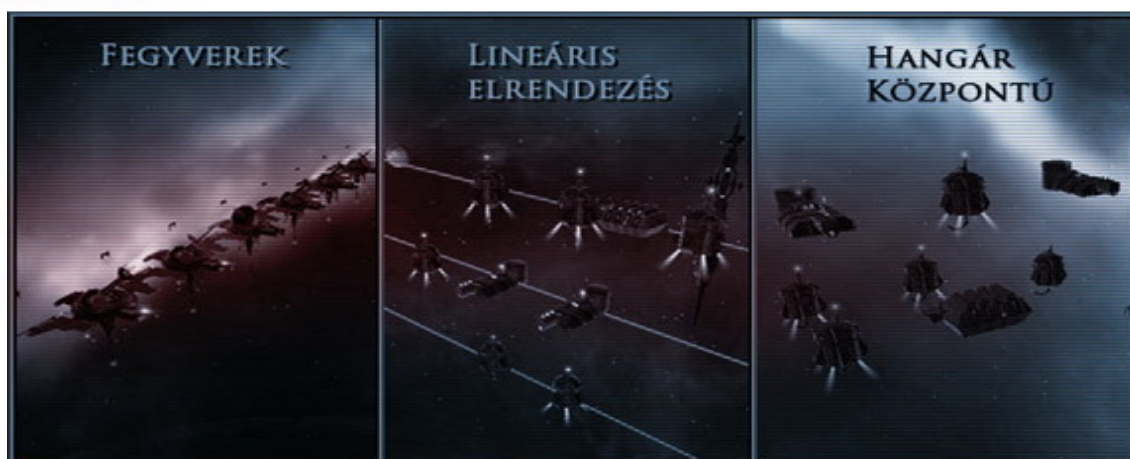
Tény, hogy ha saját holdakkal, saját BPOval, vagy BPC vel készíted el az adott T2 felszerelést, vagy hajót, ez hozza a legmagasabb hasznot, de ne feledd el az anyagi, és emberi vonzatait sem. Érdemes szövetkezni, akár „csak” cégek közti megállapodás szintjén, így ugyan megoszlik majd a haszon, de a befektetett munka és felszerelések költsége sem csak téged terhel majd.

Hasznos tanácsok Shoniontól



A felszerelésre csak annyiban térnék ki, hogy van két bevált elrendezési mód, amit tudok ajánlani. Igazából talán 2 szempont van:

- A torony mellett legyen közvetlen a hangár, hogy a fuelt egy mozdulattal be lehessen tenni akár egy shuttle-val is.
- A silók a hangár mellett legyenek pakolási távolságban.



Érdemes olyan rendszert kitalálni, hogy akár félálomban ránézve is tudjad, hogy melyik silóban mi lehet, és ne kelljen állandóan a POS production fülét nézegetni. Az is működik, de ha már lehet, legyen az elrendezésben is rendszer. Pl.: Felülről lefelé alapanyag, reaktor, kimeneti anyag. Ez a szimpla reaktornál holdércből készíti alapanyagot, komplexnél meg alapanyagból készíti összetettet. A láncban az oldalsó siló, az tulajdonképpen a Coupling array a képen. Onnan soha nem kell kivenni anyagot, és offline-ba tenni, csupán van, és része a reakciós láncnak.

WORMHOLE-OK

A SCANNELÉS TITKAI

A TALÁLHATÓ JELEK

EVE

INDUSTRIAL
FEKETE KÖNYV

ISK 2.0



0 93624 80852 7

Az Exploration



Az Eve-Online univerzuma tele van többé-kevésbé rejtett meglepetésekkel, erőforrásokkal, és ezek mind csak arra várnak, hogy valaki megtalálja őket. Elsősorban szerencsét, kitartást, és nem utolsósorban egy kis gyakorlatot igényel az ilyen helyek megtalálása és kiaknázása. Akár Highsec területeken is lehetőség van, hogy érdekes és relatíve értékes helye(ke)t találj, de az igazi szépségét a felfedezéseknek a 0.0 élet (de legalább Lowsec) adja, illetve az új Wormhole rendszer. Ne feledd, egy ilyen vállalkozás korántsem kockázatmentes, tekintettel a Concord hiányára, ha nem Highseceben vagy.



A Szükséges Felszerelés



Hajó: Szükséged lesz valamire, amiben nekiállsz és felfedez(het)ed a galaxis rejtett titkait. Érdemes Covops hajót használni a scannelésre a kapott bónusza miatt és a kiscannelt célpont bookmarkolása után átülni a specializált (harci) hajóba.

Core Probe Launcher – csak a felfedezésekhez használható probe-okat tudja kilőni, de cserében nagyon kedvező lett az erőforrás-igénye (szinte bármire fel lehet fittelni).






Neve	CPU	PG	RoF	Bónusz
Core Probe Launcher I	15 tf	1 MW	2s	-
Core Probe Launcher II	20 tf	1 MW	1,5s	+5 % Scan Strength
Sisters Core Probe Launcher	10 tf	1 MW	1,5s	+10 % Scan Strength

Expanded Probe launcher – a hajók, épületek, drónok stb. kiscanneléséhez is használható


















Neve	CPU	PG	RoF	Bónusz
Expanded Probe Launcher I	220 tf	1 MW	2s	-
Expanded Probe Launcher II	242 tf	1 MW	2s	+5 % Scan Strength
Sisters Expanded Probe Launcher	210 tf	1 MW	1,5s	+10 % Scan Strength

Probe-ok

	Név	Használható	Alap verzió ereje	Sisters verzió ereje
	Deep Space Scanner Probe	Expanded Probe Launcher-ből indítható, és gyakorlatilag bármit meg lehet vele találni, kivéve a 42-re a kérdést ☺	5	5
	Combat Scanner Probe	Expanded Probe Launcher kell hozzá, Játékosok hajóinak kiscannelésére szolgál	20	22
	Core Scanner Probe	A felfedezések „lőszere”, ezzel tudod az különböző exploration siteokat megtalálni	40	44

Skillek, Implantok, Rígek a Scanneléshez

Az alábbi táblázatban láthatóak a Skillek, implantok és az egyszem rígek, valamint a rövid leírásuk.

Típusa	Neve:	Hatása:	Előfeltétele:
 Skill	Astrometrics	Skill, a nagy hatósugarú scannerek használatához. Lehetővé teszi +1 probe használatát / szint, Első szintjén 4 Probeot használhatsz	Science lvl 3
 Skill	Astrometric Pinpointing	A Scannerek pontosabb használatát teszi lehetővé. 10%-kal csökkenti a találati pontatlanságot / szint	Astrometrics lvl 4 Science lvl 3
 Skill	Astrometric Acquisition	A nagy hatósugarú Scannerek használatának ismerete. 10%-kal csökkenti a scanneléshez szükséges időt	Astrometrics lvl 3 Science lvl 3
 Skill	Astrometric Ranging	A nagy hatósugarú Scannerek magasabb szintű használatát segíti. 10%-kal növeli a Probeok scannelési erejét	Science lvl 3
 Implant	Poteque 'Prospector' Astrometric Pinpointing AP-602	2%-kal növeli a scannelés pontosságát.	Slot: 6 Science lvl 3 Cybernetics lvl 1
 Implant	Poteque 'Prospector' Astrometric Pinpointing AP-606	6%-kal növeli a scannelés pontosságát.	Slot: 6 Science lvl 3 Cybernetics lvl 3
 Implant	Poteque 'Prospector' Astrometric Pinpointing AP-610	10%-kal növeli a scannelés pontosságát.	Slot: 6 Science lvl 3 Cybernetics lvl 5
 Implant	Poteque 'Prospector' Astrometric Acquisition AQ-702	2%-kal csökkenti a scanneléshez szükséges időt.	Slot: 7 Science lvl 3 Cybernetics lvl 1
 Implant	Poteque 'Prospector' Astrometric Acquisition AQ-706	6%-kal csökkenti a scanneléshez szükséges időt.	Slot: 7 Science lvl 3 Cybernetics lvl 3
 Implant	Poteque 'Prospector' Astrometric Acquisition AQ-710	10%-kal csökkenti a scanneléshez szükséges időt.	Slot: 7 Science lvl 3 Cybernetics lvl 4
 Implant	Poteque 'Prospector' Astrometric Ranging AR-802	2%-kal növeli a scan probeok erejét.	Slot: 8 Science lvl 3 Cybernetics lvl 1
 Implant	Poteque 'Prospector' Astrometric Ranging AR-806	6%-kal növeli a scan probeok erejét.	Slot: 8 Science lvl 3 Cybernetics lvl 3
 Implant	Poteque 'Prospector' Astrometric Ranging AR-810	10%-kal növeli a scan probeok erejét.	Slot: 8 Science lvl 3 Cybernetics lvl 5
 Rig	Gravity Capacitor Upgrade I	10%-kal növeli a scan probeok erejét.	Jury Rigging 1
 Rig	Gravity Capacitor Upgrade II	15%-kal növeli a scan probeok erejét.	Jury Rigging 4



Hajóosztály: **Frigate**
Hajó Neve: **Magnate**

Amarr Frigate Skill Bónusz (Skill szintenként):

Kapott Bónusz: 7,5%-kal növeli a probeok scannelési erejét
5% bónusz a Codebreaker, Analyzer és Salvager modulok ciklusidejére

Szükséges Skillek: **Amarr Frigate lvl 2**



Hajóosztály: **Covert Ops**
Hajó Neve: **Anathema**

Amarr Frigate Skill Bónusz (Skill szintenként):

5%-kal nagyobbat sebeznek a rakéták
5%-kal csökkenti a capacitor újratöltési idejét

Kapott Bónusz: **Covert Ops Skill Bónusz (Skill szintenként):**
-97,5%-100%-kal csökkenti az álcázók CPU szükségletét
10%-kal növeli a probeok scannelési erejét
10%-kal csökkenti a survey probeok repülési idejét

Szükséges Skillek **Amarr Frigate lvl 5, Covert Ops lvl 1**



CALDARI

Hajóosztály: **Frigate**
Hajó Neve: **Heron**

Caldari Frigate Skill Bónusz (Skill szintenként):

Kapott Bónusz: 7,5%-kal növeli a probeok scannelési erejét
5% bónusz a Codebreaker, Analyzer és Salvager modulok ciklusidejére

Szükséges Skillek: **Caldari Frigate lvl 2**



Hajóosztály: **Covert Ops**
Hajó Neve: **Buzzard**

Caldari Frigate Skill Bónusz (Skill szintenként):

5%-kal nagyobbat sebeznek a kineticit sebző rakéták
5%-kal gyorsabb tüzelési sebesség a rakétavetőkkel

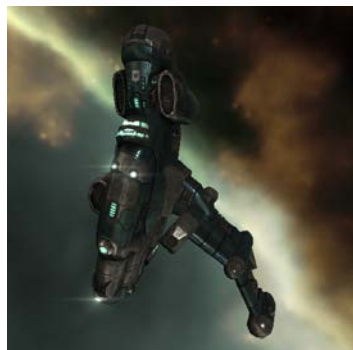
Kapott Bónusz: **Covert Ops Skill Bónusz (Skill szintenként):**
-97,5%-100%-kal csökkenti az álcázók CPU szükségletét
10%-kal növeli a probeok scannelési erejét
10%-kal csökkenti a survey probeok repülési idejét

Szükséges Skillek **Caldari Frigate lvl 5, Covert Ops lvl 1**





GALLENTE

Frigate
ImicusHajóosztály:
Hajó Neve:

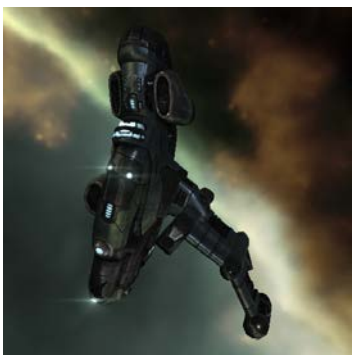
Gallente Frigate Skill Bónusz (Skill szintenként):

7,5%-kal növeli a probeok scannelési erejét
5% bónusz a Codebreaker, Analyzer és Salvager modulok ciklusidejére

Kapott Bónusz:

Gallente Frigate lvl 2

Szükséges Skillek:

Covert Ops
HeliosHajóosztály:
Hajó Neve:

Gallente Frigate Skill Bónusz (Skill szintenként):

+5% bónusz a Small Hybrid Turretek sebzésére
+10% bónusz a Scout Droneok Thermal sebzésére

Covert Ops Skill Bónusz (Skill szintenként):

-97,5%-100%-kal csökkenti az álcázók CPU szükségletét
10%-kal növeli a probeok scannelési erejét
10%-kal csökkenti a survey probeok repülési idejét

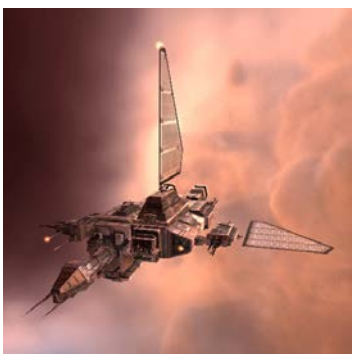
Kapott Bónusz:

Gallente Frigate lvl 5, Covert Ops lvl 1

Szükséges Skillek



MINMATAR

Frigate
ProbeHajóosztály:
Hajó Neve:

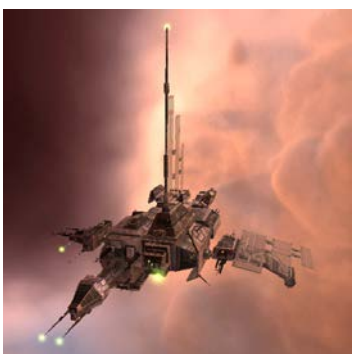
Minmatar Frigate Skill Bónusz (Skill szintenként):

7,5%-kal növeli a probeok scannelési erejét
5% bónusz a Codebreaker, Analyzer és Salvager modulok ciklusidejére

Kapott Bónusz:

Minmatar Frigate lvl 2

Szükséges Skillek:

Covert Ops
CheetahHajóosztály:
Hajó Neve:

Minmatar Frigate Skill Bónusz (Skill szintenként):

+5% bónusz a Small Projectile Turretek sebzésére
+10% bónusz a Small Projectile Turretek optimaljára

Covert Ops Skill Bónusz (Skill szintenként):

-97,5%-100%-kal csökkenti az álcázók CPU szükségletét
10%-kal növeli a probeok scannelési erejét
10%-kal csökkenti a survey probeok repülési idejét

Kapott Bónusz:

Minmatar Frigate lvl 5, Covert Ops lvl 1

Szükséges Skillek

A Scannelés Menete



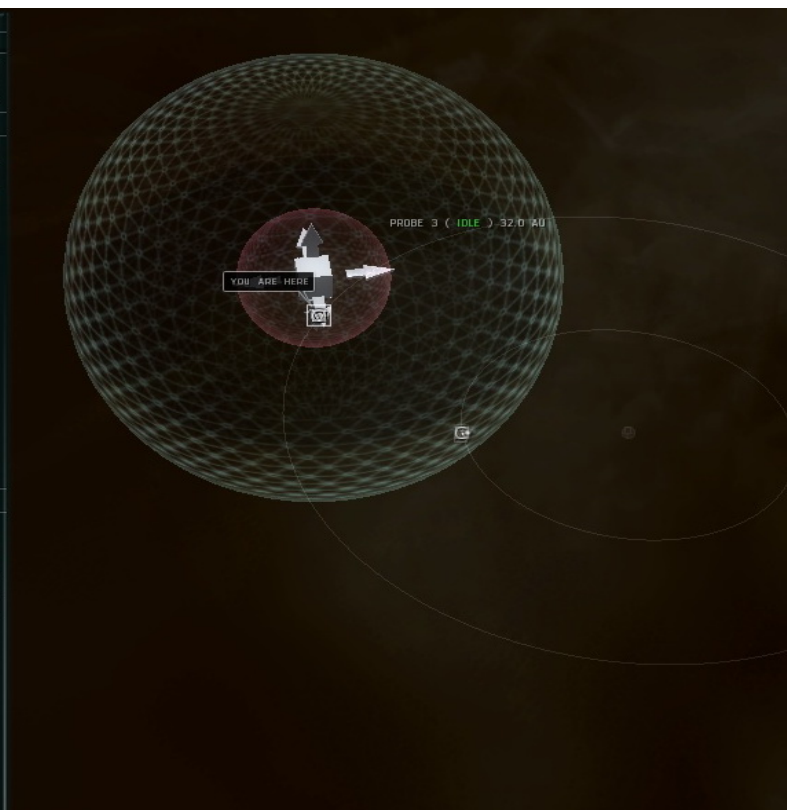
Miután sikeresen felszereltük a hajónkat a szükséges Probe Launcherrel és Probeokat is vételeztünk, vágjunk is bele.

Kidokkolás után nyissuk meg scanner ablakot, és lőjük ki egy probeot, állítsuk a maximum rangera és végezzünk el egy scannelést. Arra érdemes figyelni, hogy nem biztos, egy probe „lefedi” az egész rendszert, ezért érdemes több ponton is scannelést végezni, hogy lehetőleg minél nagyobb területet fedjünk le vele (vagy használjunk Deepspace probeot, ha van rá lehetőségünk). A ranget átállítani a Probeon a jobb gomb megnyomása után, a képen látható „almenüben” tudjuk.



Érdemes a Map-ot is bekapcsolni és átváltani Solarsystem nézetre, hiszen itt sok időt fogunk eltölteni.

Ha találtunk „valamit”, azt jelezni fogja a scanner ablaka, a „Scan results” alatt, a hozzátartozó jelerőséggel. A képen látható „kékesfehér” gömb a probe hatósugara, a nyilak a probe mozgathatóságához szükséges „eszközök”, a piros gömb pedig a talált jel forrásának körzetét mutatja.



További scanneléssel ezt a „piros” területet kell lefedni újabb probeokkal, lehetőség és tapasztalat szerint 4-5 probe elég szokott lenni, ha „piramis formában” (igazából „Csak tetraéder”) tesszük ki őket. Természetesen a 7 probe-os megoldás (1 középen, 1-1 jobbra-balra, fel-le és „előre-hátra” elcsúsztatva) a leghatékonyabb.

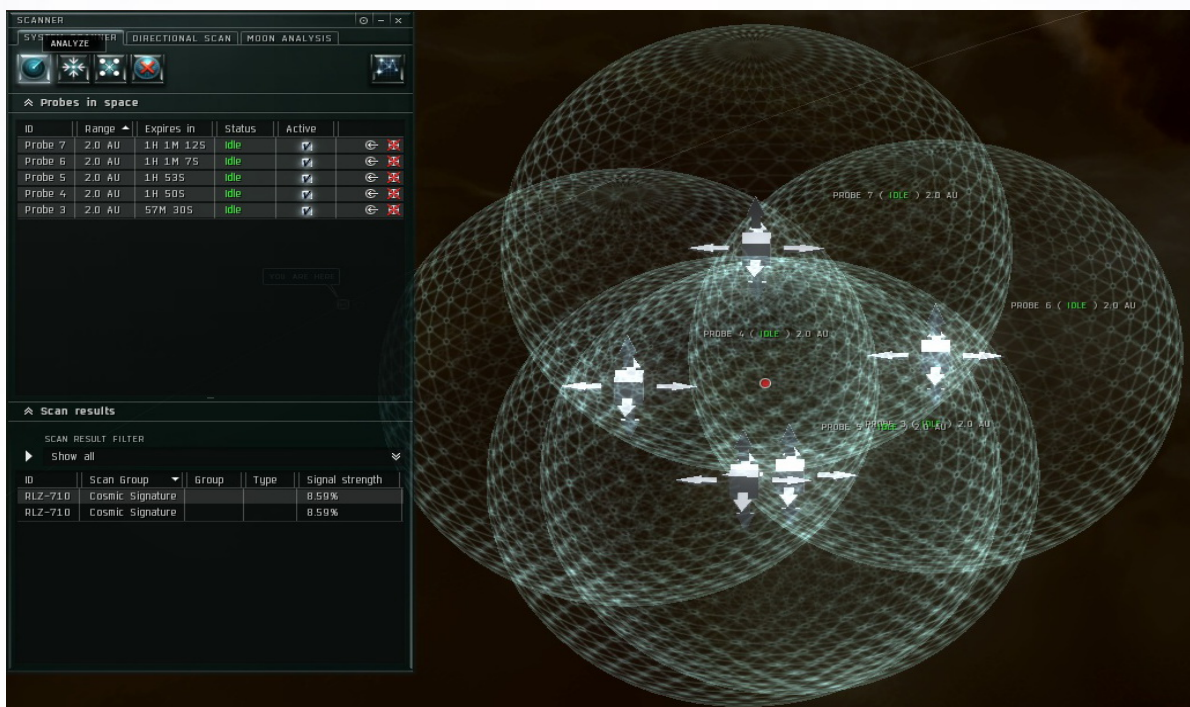
Fontos, hogy térben gondolkodjunk és a „piramis alapjait képező” 3 probeot elcsúsztassuk „függőlegesen” is egymás síkjától, pontosabb eredményhez juthatunk így. Ezen felül csökkentsünk 1 lépésnyit a Probeok hatósugarán, így növelve az erősségüket / pontosságukat.



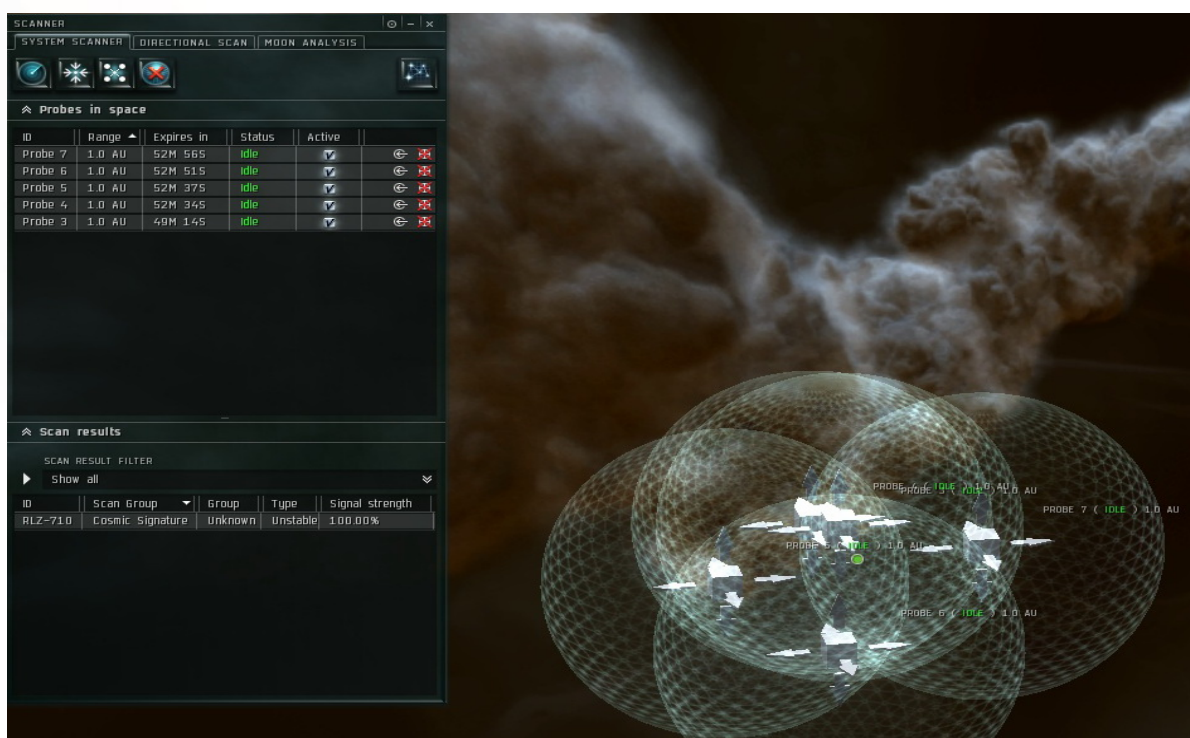
Az újabb sikeres Scannelést követően a látható egy piros kör, ami azt jelenti, hogy abban a két scanprobe által metszett űrben kell továbbkeresgelnünk.



Itt már látható, hogy van valami, ami nem az igazi, de legalább már „nem csak” 2 probeunk „látja” a keresett jelet. Tovább finomítva a ranget és a probeok elhelyezését, megkaphatjuk a pontosabb helyét a célnak.

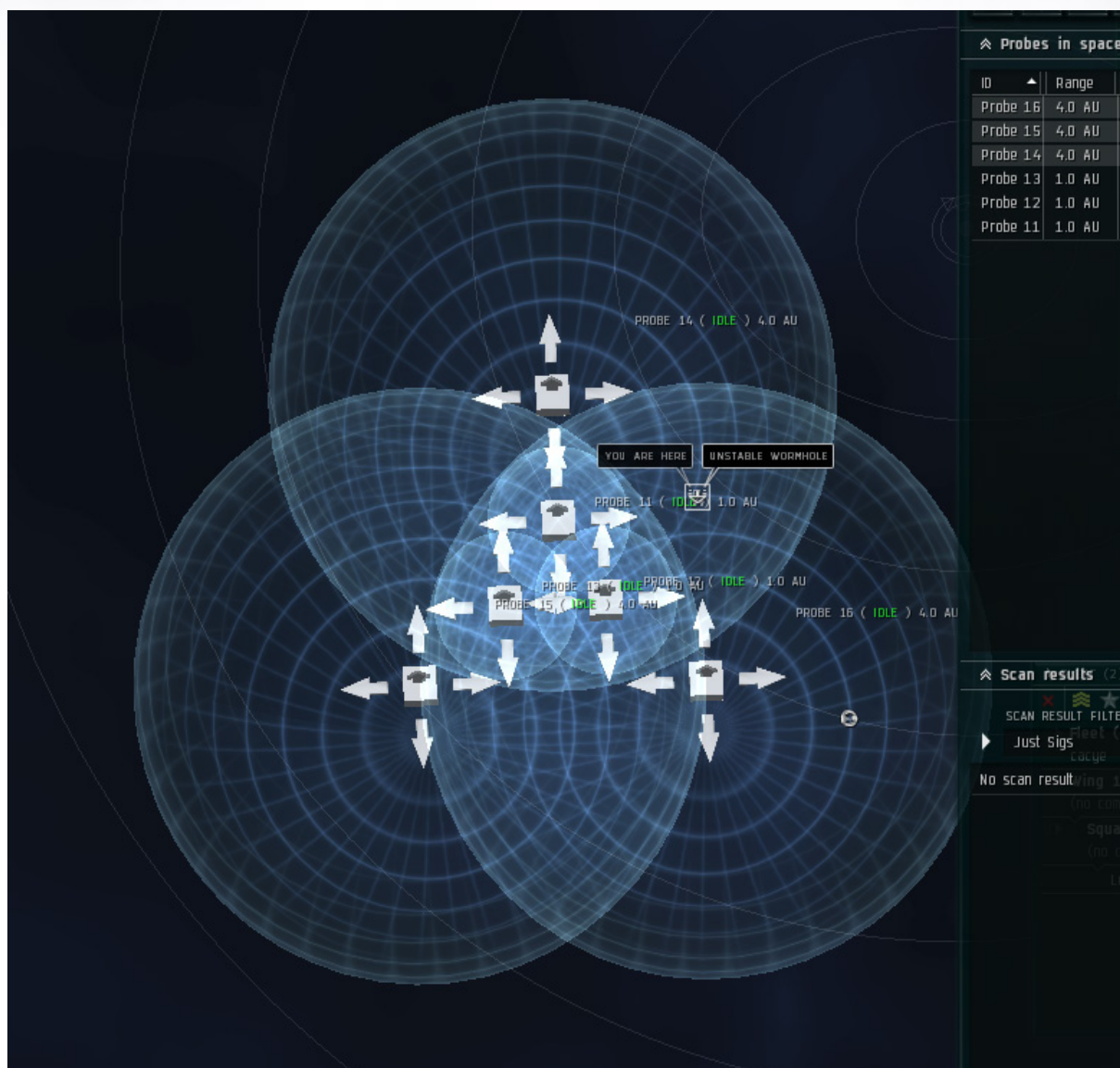


Ebben az esetben egy Wormhole az „áldozat”. A Kapott Zöld pöttyön, jobb gombot nyomva Bookmarkoljuk el. Ha harci hajóban vagyunk, már indulhatunk is, ha pedig Covops-ban tevékenykedtünk, mehetünk lecserélni a hajót valami „ütősebbre”.



FONTOS, ha megvan a Bookmark, HÍVJUK VISSZA A PROBEOKAT!

Abban az esetben, ha a jelerősség még mindig nem 100%, de már a legkisebb hatósugarú probeokkal dolgozunk, ajánlott az alábbi „felállás” használata, szinte mindig megoldja a problémát:



Három fajta jelöléssel találkozhatunk, ha pontot jelez a rendszer, ezek:

- **Piros:** Rossz jelerősség, további scannelés szükséges.
- **Sárga:** Közepes jelerősség, itt már megtudhatunk infókat arról, hogy mi is az, amit találni fogunk, de még mindig finomítanunk kell az eredményen.
- **Zöld:** Jó jelerősség, és ha 100%-os, már Bookmarkolhatjuk is, vagy akár közvetlen ráugorhatunk.

Hasznos lehet, hogy ha elhagyod a rendszert, disconnectelsz, esetleg dokkolsz, akkor, amíg a szondák élesek (nem járt még le a visszaszámlálás az aktivációs időből), a reconnect gombbal megpróbálhatod „újra felvenni a kapcsolatot” velük és siker esetén folytathatod a scannelést vagy visszahívhatod őket.

A „található” jelek fajtái



Fontos megjegyezni, hogy a rendszerek sec. státusza erősen kihat arra, hogy milyen nehézségű WH rendszert és mennyire jól jövedelmező egyéb jelet találhatunk. Természetesen a Highsec (1.0-0.5) rendszerek ebből a szempontból a leggyengébbek. Lowsecben (0.4-0.1) már valamivel használhatóbb jeleket találhatunk. De az igazi „kánaánt” a 0.0 területeken kiscannelhető jelek jelentik.

Jelenleg, hat típusa létezik a felfedezésre váró jelforrásoknak, ezek:

- **Unknown** – A legtöbb esetben szükség lesz harcra, de ebbe a kategóriába tartoznak a Wormholeok is!
- **Gravimetric** – Aszteroida mező
- **Ladar** – Gázköd
- **Magnetometric** – Archaeology Skillt igénylő / Salvageolható hely
- **Radar** - Hacking Skillt igényel
- **Wormhole** (Féreglyuk, Féregjárat)

SCANNER

SYSTEM SCANNER

DIRECTIONAL SCAN

MOON ANALYSIS

Probes in space

ID	Range	Expires in	Status	Active	
Probe 9	32.0 AU	1H 6M 45	Idle	<div></div>	<div></div>

Scan results

SCAN RESULT FILTER

Show all

ID	Scan Group	Group	Type	Signal strength	Distance
DMM-695	Cosmic Anomaly	Unknown	Perimeter Ambus	100.00%	0.68 AU
QZP-202	Cosmic Anomaly	Unknown	Perimeter Ambus	100.00%	0.845
RWL-915	Cosmic Anomaly	Unknown	Perimeter Ambus	100.00%	0.849
QMH-072	Cosmic Anomaly	Unknown	Perimeter Ambus	100.00%	1.722
RHE-089	Cosmic Anomaly	Unknown	Perimeter Ambus	100.00%	2.187
LEL-456	Cosmic Anomaly	Unknown	Perimeter Ambus	100.00%	2.365
VZX-700	Cosmic Anomaly	Unknown	Perimeter Ambus	100.00%	2.431
TDL-703	Cosmic Anomaly	Unknown	Perimeter Ambus	100.00%	2.567
AQP-890	Cosmic Anomaly	Unknown	Perimeter Ambus	100.00%	2.904
IRG-675	Cosmic Anomaly	Unknown	Perimeter Ambus	100.00%	3.1 AU
HAX-629	Cosmic Anomaly	Unknown	Perimeter Ambus	100.00%	3.291
EAV-686	Cosmic Anomaly	Unknown	Perimeter Ambus	100.00%	3.422
MXF-757	Cosmic Anomaly	Unknown	Perimeter Ambus	100.00%	4.373
RVM-948	Cosmic Anomaly	Unknown	Perimeter Ambus	100.00%	17.446
PXC-570	Cosmic Anomaly	Unknown	Perimeter Ambus	100.00%	17.786
QJG-968	Cosmic Anomaly	Unknown	Perimeter Camp	100.00%	2.198
ELD-251	Cosmic Anomaly	Unknown	Perimeter Camp	100.00%	3.88 AU
UZI-031	Cosmic Anomaly	Unknown	Perimeter Camp	100.00%	17.361
ABE-742	Cosmic Anomaly	Unknown	The Line	100.00%	2.581
CFV-463	Cosmic Signature			0.42%	15.036
YXU-094	Cosmic Signature			0.50%	2.976
HIP-481	Cosmic Signature			0.50%	0.665
GVT-567	Cosmic Signature			0.51%	2.638
BVA-830	Cosmic Signature			0.80%	6.765
EHK-498	Cosmic Signature			1.01%	0.424
DFW-735	Cosmic Signature			1.01%	4.384
DAN-784	Cosmic Signature			1.02%	0.533
HRF-438	Cosmic Signature			1.52%	21.315

Unknown

Típusa	Harci site
Szükséges	Egy jó adag harci Skill, főleg PVE, de ha 0.0 ban többen is ugyanazt találjátok meg...
Szükséges felszerelés(ek)	Egy olyan hajó, amivel az adott területre jellemző NPC-eket ki tudod iktatni, és nem nagy baj, ha össze tudod szedni, ami marad ☺
NPC Jelenlét	Igen, mindenütt ott vannak!
Mire számíthatsz	Lövedézésre, de arra biztosan
Egyéb Információ	1.0-0.5 a legtöbb esetben drónokat, fregattokat és cruisereket találhatsz, néha jöhet BS is, de az már erősen ritka eset.
	0.5-0.1 itt is jöhetnek a kisebb célpontok, de erősebbek, és többet érnek, mint a highseces társaik, illetve, nagyobb az esély BS-ekre.
	0.0 Bármilyen, ami belefér, a legtöbb esetben Cruisernél (jóval) erősebbre számíts, simán bele lehet szaladni egy 6-8 BS által uralt területbe, ami az álmoskönyv szerint károsan hat a kisebb hajók szerkezeti integritására.
	Néha van esély a történet folytatására is (escalating). Ez annyit tesz, hogy egy történetfolyamat kezdés el, aminek különböző állomásai vannak. Ezek egymás után aktiválódnak, ahogy haladsz a sztoriban. Figyeld oda, mert nem maradnak meg az örökkévalóságig, ezért érdemes lehetőség szerint „hamar” megkeresni, és kipucolni. Előfordulhat, hogy ha eleget vársz, ezek a helyek újratermelődnek (respawn) és így biztosítanak egy kis extra kalandot / bevételt.

Gravimetric

Típusa	Bányászható Érc
Skillek, amik kell(het)nek	Mining, és ami mögötte van
Szükséges felszerelés(ek)	Bármi, amivel bányászni lehet, előfordulhat, hogy Deepspace és Acc. Gate van a bejáratnál, ebben az esetben számíthatsz rá, hogy nem minden hajót enged át. És mint minden Deadspace, nem működnek az MWD-k.
NPC Jelenlét	Mindig jelen vannak, de vigyázz, előfordulhat, hogy az utolsó kiiktatásakor eltűnik a hely! Érdemes „farmolni” egyet.
Mire számíthatsz	Lesz egy saját, külön bejáratú bányád, persze, amíg el nem tűnik, vagy valaki más meg nem találja
Egyéb Információ	A legtöbb esetben Lowsec-es érc

Ladar

Típusa	Gázfelhő
Skillek, amik kell(het)nek	Gas Cloud Harvesting lvl 1 (Mining lvl 4)
Szükséges felszerelés(ek)	Gas Cloud Harvester I (Gas Cloud Harvesting lvl 1) vagy Gas Cloud Harvester II (Gas Cloud Harvesting lvl 5)
NPC Jelenlét	Előfordul, hogy nincs senki sem, de WH úrben lehetnek pl. őrtornyok „önmagukban”
Mire számíthatsz	Gázfelhőre, ☺ ez az alapanyaga a harci drogok gyártásának
Egyéb Információ	Vigyázz, a gázfelhő nagyot sebez(het), erősen ajánlott BC-nél nagyobb / erősebb hajó

Magnetometric

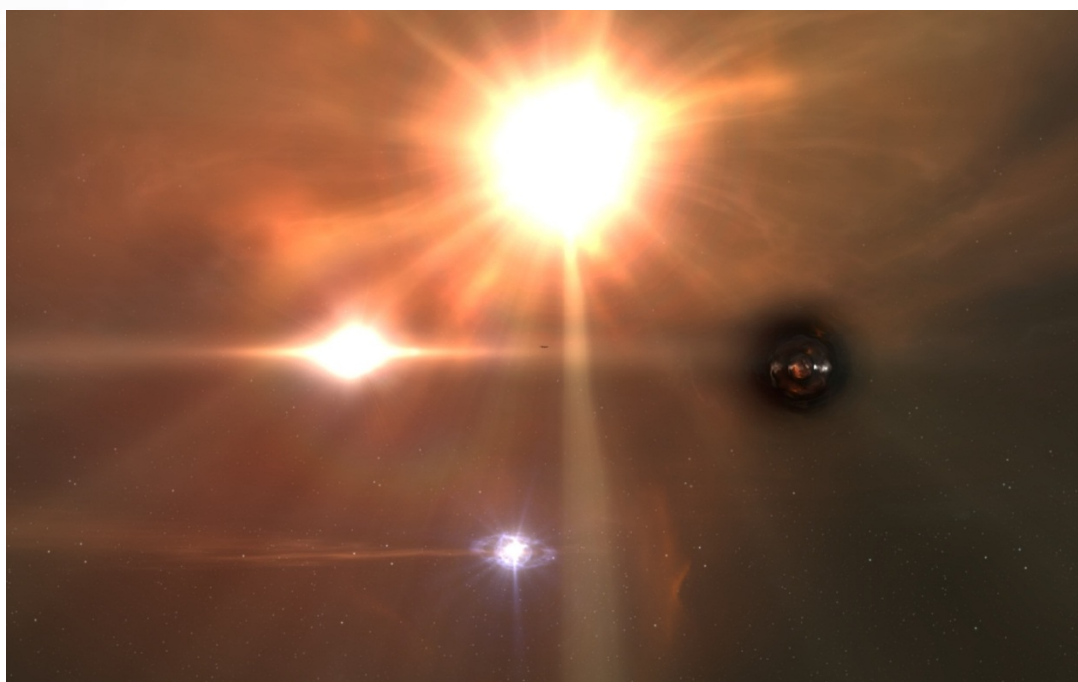
Típusa	Archaeology vagy Salvage
Skillek, amik kell(het)nek	<u>Archaeology</u> (Science lvl 3, Survey lvl 3 and Electronics lvl 1) <u>Salvaging</u> (Mechanic lvl 3, Survey lvl 3, Engineering lvl 1)
Szükséges felszerelés(ek)	Analyzer I (Archaeology lvl1) vagy Analyzer II (Archaeology lvl 5) Salvager I (Salvaging lvl 1) vagy Salvager II (Salvaging lvl 5)
NPC Jelenlét	A legtöbb esetben vannak, de pl. WH úrben előfordulhat, hogy „csak” tornyok lesznek
Mire számíthatsz	Ezek a helyeken lehet T2 BPC-ket, és rig alkatrészeket találni, de előfordulhatnak az Inventionhoz szükséges Skillkönyvek is
Egyéb Információ	Az úrben levegő törmeléket, roncsot, vagy konténert kell a megfelelő eszközzel leellenőrizned, hogy a tartalmához hozzájuss

Radar

Típusa	Hacking
Skillek, amik kell(het)nek	<u>Hacking</u> (Science lvl 3, Electronics Upgrades lvl 3, Electronics lvl 1, Engineering lvl 1)
Szükséges felszerelés(ek)	<u>Codebreaker I</u> (Hacking lvl 1) vagy <u>Codebreaker II</u> (Hacking lvl 5)
NPC Jelenlét	A legtöbb esetben, vannak, de pl. WH úrben előfordulhat, hogy „csak” tornyok lesznek
Mire számíthatsz	Hacking típusú helyeken, lehet „találni” datacoreokat decryptorokat, data interfaceket BPC-ket, és alapvetően az Inventionhoz szükséges anyagokat / felszereléseket
Egyéb Információ	Az úrben levegő törmelék, roncsot, vagy konténert kell a megfelelő eszközzel leellenőrizned, hogy a tartalmához hozzájuss

Wormhole

Típusa	Lyuk De Fekete :)
Skillek, amik kell(het)nek	Bátorság, vakmerőség, erős gyomor, szerencse, szervezethez
Szükséges felszerelés(ek)	Barátok, szervezett és jól felépített csapat
NPC Jelenlét	Vannak, de NAGYON ☺ Az egyik nehezebb helyen, az Officer Fittelt Paladin szőlóban nem volt nekik ellenfél
Mire számíthatsz	A WH úrben lehet az összes Tech III gyártáshoz, kutatáshoz szükséges anyagokat, BPC-ket „beszerezni” Vigyázz, könnyen egy erősen kalózparadicsom közepébe csöppenhetsz
Egyéb Információ	A következő fejezet erről fog szólni



A Wormholeok

A misztikus hidak az ismeretlenbe, véletlenszerűen jönnek létre és „életük végén” összeomlanak. Attól függően, hogy mit, mivel kötnek össze, különböztetjük meg őket, jelölésük:

K-System/K-Space: Az ismert univerzum, Empire, Lowsec, és 0.0 (K-Space: Known Space)

W-System/W-Space: Az űr ismeretlen része, a Wormhole rendszerek alkotják (W-Space: Wormhole Space)

K-W: K-space → W-space kapcsolat

W-W: W-space → W-space kapcsolat

W-K: W-space → K-space kapcsolat

K-K: K-space → K-space kapcsolat

WH: Wormhole



A WH-k működése



Fontos, hogy a kiscannelt WH addig nem jelenik meg sem az „induló” sem a „célrendszerben”, amíg nem „aktiválják”. A WH vagy más sig nem aktiváláskor / áthaladáskor jelenik meg, hanem akkor jön létre, amikor warpot kezdeményezel kiscannelt sig.-hez. Akkor is megjelenik, ha megszakítod a warpot, és onnantól kétirányú egészen a bezáródásáig.

Minden „átjárónak” van egy élettartama, mind időben, mind kapacitásban. Javaslom, hogy szokd meg: amint megtalálod a WH-t bookmarkold le (kint is és bent is), mert nagyon ciki bennragadni, ha nincs meg a „kijárat”.

Időben a pár órától, a pár napig tart az „életük”. Kapacitásban pedig az áthaladó hajó(k) tömegét kell érteni. Ez lehet pár cruisertől jópár Orca-ig bármi. Capital osztályú hajók NEM mehetnek át olyan WH-n ami olyan helyre vezet, ahova nem tudnának menni. Pl. Titán és Supercarrier sem mehet K-K átjárón highsecbe.

Minden WH rendszer rendelkezik legalább egy úgynevezett static wh-val ami mindig azonos típusú járatot generál. Ha bezáródik, rögtön létrejön egy azonos típusú wh, de amíg nem spawnolja valaki, addig a másik oldalon nem jelenik meg.

Ha „bennragadunk” W-spaceben és nincs nálunk felszerelés amivel WH-t tudnánk keresni, két dolgot tehetünk: Selfdestruoljuk a PODunkat, vagy megvárjuk, amíg valaki talál nekünk egy „kijáratot”. Nem tudsz onnan „ki-clonejumpolni”. Minden esetben lesz legalább egy WH a W-spaceben, ami akár „haza is vezethet” (1:7500 eséllyel ☺).

A W-space „Local” csatornája késleltetett módban van, tehát az ott levők nem látszanak, amíg nem beszélnek. Így sosem lehetsz benne biztos, hogy nem vagy egyedül. A WH rendszerek nem látszanak a csillagtérképen, ne is keressük őket.

Minden WH rendszer biztonsági szintje megegyezik a 0.0 rendszerekével, szóval NE várj Concord segítséget, ha megtámadnak. Valamint ne csodálkozz, ha lebubiznak.

Lehetséges POS-t állítani, de ne feledd, nem lesz könnyű az üzemanyag ellátása, lehet, hogy hetekig, hónapokig „nem találsz vissza”. WH űrben nincs jégbelt, szóval jól gondold meg, mielőtt ilyen terved megvalósítod.

„Mitől megyek gyorsabban?” - Mindig van új a nap alatt



Fontos tudni, hogy egyes WH rendszerekre erősen hat a Napjuk, ami jelentősen befolyásolhatja a hajód rendszereinek működését. A táblázatokban láthatóak az adott rendszer napjának nevei, és hogy az adott nehézségű rendszerben mire számíthatunk. A C1 a legkönnyebbtől (leggyengébb ellenfelek), C6-ig a legnehezebbekig (legkeményebb ellenfelek) terjed. A „nehézségnek” megfelelően nő a lehetséges „reward” is, azaz értékesebb dolgokat találhatunk.

Pulsar	C1	C2	C3	C4	C5	C6
Shield	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Armor Resist	-10%	-18%	-22%	-27%	-34%	-50%
Cap Recharge	-10%	-19%	-27%	-34%	-41%	-50%
Targeting Range	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Signature	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%

Black Hole	C1	C2	C3	C4	C5	C6
Missile Velocity	-10%	-19%	-27%	-34%	-41%	-50%
Ship Velocity	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Drone Control Range	-10%	-19%	-27%	-34%	-41%	-50%
Inertia	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Lock Range	-10%	-19%	-27%	-34%	-41%	-50%
Falloff	-10%	-19%	-27%	-34%	-41%	-50%

Cataclysmic Variable	C1	C2	C3	C4	C5	C6
Repair Amount	-10%	-19%	-27%	-34%	-41%	-50%
Shield Transfer Amount	-10%	-19%	-27%	-34%	-41%	-50%
Shield Repair	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Remote Repair	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Capacitor Capacity	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Capacitor Recharge	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%

Red Giant	C1	C2	C3	C4	C5	C6
Heat Damage	+10%	+18%	+22%	+27%	+34%	+50%
Overload Bónusz	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Smart Bomb Range	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Smart Bomb Damage	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%

Magnetar	C1	C2	C3	C4	C5	C6
ECM Hatásfok	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Target Painter Hatásfok	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Dampener Hatásfok	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
TD Hatásfok	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Damage	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
AOE Velocity	-10%	-19%	-27%	-34%	-41%	-50%
Drone Velocity	-10%	-19%	-27%	-34%	-41%	-50%
Targeting Range	-10%	-19%	-27%	-34%	-41%	-50%
Tracking Speed	-10%	-19%	-27%	-34%	-41%	-50%

Wolf Rayet	C1	C2	C3	C4	C5	C6
Armor Resist	+10%	+18%	+22%	+27%	+34%	+50%
Shield Resist	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Small Weapon Damage	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Signature Size	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%

A Wormhole Rendszerek Osztályozása



Az összes WH rendszernek megvan a maga „nehézségi szintje”, érdemes ezt felmérni mielőtt az ember nekiugrik felkészületlenül, hiszen egy 4-es rendszerben még egy milliárdos fitttel rendelkező BS-t is kikapnak pillanatok alatt a sleeperek.

	Class (Tier)1 – Perimeter Lehet: Camp, Ambush Point. HAC és BC használatával, akár egyedül is relatíve könnyen „kipucolható”		Class (Tier) 2 – Perimeter Lehet: Checkpoint, Hangar. HAC és BC használatával, nehézségek árán, de megoldható
	Class (Tier) 3 – Frontier Lehet: Outpost, Fortification A minimum javasolt megoldás: 2x HAC/BC és 1x Logistics, esetleg 2x jól tankoló BS		Class (Tier) 4 - Frontier, lehet Command, Barracks. 5-8 emberes gangek számára, erősen javasolt egy specializált support, esetleg egy ECM BS is
	Class (Tier) 5 – Core Lehet: Garrison, Stronghold. 15 ember, BS-ek, Remote repperek, ECM support		Class (Tier) 6 – Core Lehet: Bastion, Citadel. Erősen javasolt a 25 tagú hardcore társaság, a Remote Repper és ECM support is kötelező!

Az alábbiakban található jópár Wormhole azonosító. Az adatok nem a CCP adatbázisából származnak, pontosságukért felelősséget nem vállalok.

- 1-6 ig WH rendszerbe vezet,
- a 7 highsecbe,
- a 8 lowsecbe,
- a 9 0.0-ba

1	H121	H121	Q317	V301	Y790	Z647	Z971	
2	C125	D364	D382	G024	I182	N766	R943	
3	C247	L477	M267	N968	O477	O883	X702	
4	E175	M609	O128	T405	X877	Y683	Z457	
5	H296	H900	L614	M555	N062	N432	N770	V911
6	A982	B041	R474	S804	U319	U574	V753	W237
7	A641	B274	B449	B520	D792	D845	N110	S047
8	A239	C140	C391	J244	N290	N944	R051	U210
9	C248	E545	K329	K346	S199	V283	Z060	Z142

Az alábbi táblázatban az eddigi tapasztalatok alapján összefoglalót láthatunk a WH-k tulajdonságairól. A cél ez esetben a nehézséget jelöli:

- 1-6 ig WH rendszer az adott jelölés nehézségével (pl. 6 → Class6)
- L=Lowsec
- H=Highsec
- Z=Zerosec (0.0).

WH Neve	Cél	Egyszerre Átjutó Maximális Tömeg (Mkg)	A WH „élettartama” alatt áthaladhat (Gkg)	Élettartam (óra)	A WH élettartama alatt a „regeneráció” mértéke (Mkg/hour)	Elméleti Maximális Tömeg Átengedés, 1 órával az összeomlás előtt (Gkg)
A239	L	300	2.00	24		
A641	H	1000	2.00	16		
A982	6	300	3.00	24		
B041	6	300	5.00	48	500	23.5
B274	H	300	2.00	24		
B449	H	1000	2.00	16		
B520	H	300	5.00	24	500	11.5
C125	2	20	1.00	16		
C140	L	1350	3.00	24		
C247	3	200	2.00	16		
C248	Z	1800	5.00	24	500	11.5
C391	L	1800	5.00	24	500	11.5
D364	2	300	1.00	16		
D382	2	300	2.00	16		
D792	H	1000	3.00	24		
D845	H	300	5.00	24		
E175	4	300	2.00	16		
E545	Z	300	2.00	24		
G024	2	300	2.00	16		
H121	1	20	0.50	16		
H296	5	1350	3.00	24		
H900	5	300	3.00	24		
I182	2	300	2.00	16		
J244	L	20	1.00	24		
K329	Z	1800	5.00	24		
K346	Z	300	3.00	24		
L477	3	300	2.00	16		
L614	5	20	1.00	24		
M267	3	300	1.00	16		
M555	5	1000	3.00	24		
M609	4	20	1.00	16		
N062	5	300	3.00	24		

N110	H	20	1.00	24		
N290	L	1800	5.00	24		
N432	5	1350	3.00	24		
N766	2	300	2.00	16		
N770	5	300	3.00	24		
N944	L	1350	3.00	24		
N968	3	300	2.00	16		
O128	4	300	1.00	24	100	2.3
O477	3	300	2.00	16		
O883	3	20	1.00	16		
P060	1	20	0.50	16		
Q317	1	20	0.50	16		
R051	L	1000	3.00	16		
R474	6	300	3.00	24		
R943	2	300	0.75	16		
S047	H	300	3.00	24		
S199	Z	1350	3.00	24		
S804	6	20	1.00	24		
T405	4	300	2.00	16		
U210	L	300	3.00	24		
U319	6	1800	50.00	48	500	23.5
U574	6	300	3.00	24		
V283	Z	1000	3.00	24		
V301	1	20	0.50	16		
V753	6	1350	3.00	24		
V911	5	1350	3.00	24		
W237	6	1350	3.00	24		
X702	3	300	1.00	24		
X877	4	300	2.00	16		
Y683	4	300	2.00	16		
Y790	1	20	0.50	16		
Z060	Z	20	1.00	24		
Z142	Z	1350	3.00	24		
Z457	4	300	2.00	16		
Z647	1	20	0.50	16		
Z971	1	20	0.10	16		

A Wormholeok „tulajdonságai”



Amikor sikeresen kiscanneltünk egy Wormhole-t és már látjuk is, két fontos információt tudhatunk meg, ezek:

Mennyi idei lesz még aktív, és hogy „használta-e már valaki”.

A „WH-k kora”



WH-infójában megjelenő szöveg:	Fennmaradt idő:
"This wormhole has not yet begun its natural cycle of decay and should last at least another day."	Legalább még 24 óráig aktív
"This wormhole is beginning to decay, and probably won't last another day."	Kevesebb, mint 24 óráig aktív
"This wormhole is reaching the end of its natural lifetime."	Valószínűleg már csak 4 óránál kevesebb ideig aktív
"This wormhole is on the verge of dissipating into the ether."	Bizonytalan ideig marad, nem ismert a pontos idő



A „WH-k teherbírása”



WH-infójában megjelenő szöveg:	Kapacitása:
"This wormhole has not yet had its stability significantly disrupted by ships passing through it."	Több mint a fele kapacitása megvan
"This wormhole has had its stability reduced by ships passing through it, but not to a critical degree yet."	Kevesebb, mint a fele kapacitása megvan, de még több mint 10 %
"This wormhole has had its stability critically disrupted by the mass of numerous ships passing through and is on the verge of collapse."	Kevesebb mint 10%-a a kapacitásának van még „hátra”

Élet az űr végtelen csöndjében- Gyakorlati tanácsok Ahar Sirayin-tól



Ha arra adod a fejed, hogy beköltözöl, soha ne azt nézd, hogy a rendszer ahol majd laksz, hány site-al rendelkezik, mert az hamar kimerül! Inkább keress olyan rendszert, ami számodra megfelelő static-al rendelkezik (olyan állandó WH, ami mindig jelen van, ha beomlik, új lesz helyette, amit újra ki kell scannelni), ahol farmolhatsz, vagy vadászhatsz! Következzen hát, pár tanács, amiket ha akarod megfogadhatsz, ha akarod figyelmen kívül hagyhatsz. De ne feledd, ezeket a tanácsokat a WH élet inspirálta.



Az első és legfontosabb: Ismerd meg a rendszered! Tudd, hogy milyen messze van a legkülsőbb bolygó, mi van a rendszer közepén, honnan mi látható directional scanner-en!
A Directional Scannert mindig használd, hiszen ez lesz a „szemed” odabent!

Ha már ott laksz, használd ki a lehetőségeket maximálisan! Cseréld le a customs office-okat sajátra és üzemeltesd a leghasznosabb bolygókat! Hasznos lehet pl. a POS fuel gyártása, vagy bármi más, amit el lehet adni. Ne feledd, hogy nem highsec, vagyis bőven van mit kitermelni! De, ne csak azt a customs office-t cseréld, amit használasz, hanem az összeset! Ellenfeleid ugyanis egyből tudni fogják, hogy hol okozhatnak károkat, ha csak azt cseréled, amit használasz!



Mindig mindent igyekezz kiscannelni! Beleértve a rendszeredből nyíló nullsecet is, hiszen hasznos lehet egy kis mellékes jövedelem/faction loot, ha találsz egy csendes nullsec rendszert valami jó plexel. Vagy egy potya kerbír kill.



Ha magasabb osztályú rendszerben laksz, ne várj arra, hogy közvetlenül nyílik majd wh highsecbe, mert erre nagyon kicsi lesz az esély! Inkább ellenőrizd le, hogy a staticból hova nyílnak kapuk és azokból hova nyílnak és így tovább, azaz: térképezd fel a lehetőségeid! Igyekezz feljegyezni az információkat a szomszédos rendszerekről, lakókról, hiszen összefuthatsz még velük és akkor nem árt tudni, hogy hányan vannak és mifélek! Ha véletlenül kellemetlen szomszédokkal hoz össze a sors, ne ijedj meg! Ha nem kempelik, akkor zárd be a kaput. Ezt könnyen meg lehet tenni pár BS-el és egy capitallal. Számold az ugrásonkénti tömegváltást! Ha kempelik, válts karaktert, vagy csak figyeld őket! Ha mégis megtámadnak, lehet harcolni és lehet üzletelni is többnyire. Számolj és válaszd a kisebbik rosszat!



Ha a szomszédok átjönnek és megcsinálják a te site-jaidat (kiscannelhető jelek), akkor pár dolgot tehetsz: cloak-kal végignézed, stealthbomber-rel dobsz rájuk egy-két bombát (a sleeperk nehezítik ezt, de meg lehet csinálni :D) Vagy hívhatod a barátokat és megküzdötök (e-honour vagy fun okokból), bezárjátok a kapujukat, ha nem figyelnek, vicces dolog még, ha megfelelő warp-in segítségével (pár száz km-rel odébbra) bementek egy capitallal. (ettől rögtön megjelenik nekik 6 sleeper BS a kellemetlen fajtából, illetve még 8 ha már van bent egy capital, ami kis szerencsével néhány hajójuk elvesztésével jár)



A Zephyr nem dísznek van. Remekül használható site-ok ellenőrzésére, pl. mielőtt a bányászhajóval egy kis arkonorért mennél. Valamint 10m^3 cargoval rendelkezik amivel sleeper loot-ot remekül össze lehet szedni akkor is, ha még van sleeper a site-on.

Hasznos, ha a csapatod aktív tagjai tudnak majdnem mindenféle hajót vezetni, mert sokszor találhatsz elhagyott post, vagy hajót és akkor hazavinni őket jobb, mint kilőni.

Ha sikerül jó járatot találni és kivisztek valamit, ne üresen jöjjön vissza a hajó! Mindig lehet valamiből még több odabent. Üzemanyag, új hajó, új modul, rigek. Ha komolyan gondolod, akkor ne spórolj! Legyen bent többféle hajód, mindegyikből több is, minden modulból sok, rigekből és néhány bpo/bpc is hasznos.

Mindenkinek legyen pvp hajója! Mindegy, hogy valaki sohasem pvp-zik, ha úgy alakul, akkor minden hajó számít. Egy közepesen fittelt BC is több mint a semmi, vagy egy plusz cloaky szem.



Corpbbookmark. Az ég áldja ccp-t ezért! Ha szkennelsz, oszd meg az eredményt, hogy pár percen belül csatlakozhasson a csapatod bármihez!

Ha már előtted szkennelték a rendszert korábban, akkor is szkennelj mielőtt bármihez fogsz! Soha nem tudhatod, hogy mikor jelenik meg a rendszerben egy újabb wh valahonnan az ismeretlenből.



Mindig legyen a wh-ban valaki, aki tud bejáratot szkennelni! Ez lehet akár egy alt, akivel csak akkor lépsz be, ha véletlenül mindenkit kipoddoltak. Valamint legyen bent egyvalaki, aki rendelkezik megfelelő jogosultságokkal a POS folyamatos utántöltéséhez!



Ha éppen afk vagy, jobban jársz, ha nem csak lebegsz a pos alatt, hanem inkább safespoton vagy cloakolva. Így ha valaki körbenéz, nem tudja, hogy ott vagy és nem tudja azt sem, hogy milyen hajót vezetsz.

Mindig legyen több safespotod is, egy a külső bolygónál és néhány a rendszerben szétszórva.

Ha éppen radar vagy magneto site-ot csinálsz és beüt egy emergency szerver-restart, akkor jó eséllyel mire visszaáll, a site despawnol. Ez az így járás tipikus esete, de ha szerencséd van egy petion-nel visszakaphatod.



Ha a static staticjában vagy azon is túl keresgélsz, ne felejtse el, hogy mögötted bármikor bezárhatják a lakók bármelyik kapudat!

Ellenőrizd néha a visszautat, vagy használj scout-ot!



Végül de nem utolsó sorban talán a legfontosabb tanácsom: Ha nem próbáltad még, akkor mindenképpen próbáld ki! Vár a végtelen úr! ☺

HÁSZNOS TANÁCSOK

AZ ALAPOK

A SOVEREIGNITY

SUPERCAPITALOK

OUTPOSTOK

EVE

INDUSTRIAL
FEKETE KÖNYV

ISK 2.0

0 93624 80852 7

Az élet 0.0-ban



Mivel „életed során” nem biztos, hogy csak és kizárólag Highsec területeken fogsz tevékenykedni, engedd meg, hogy tolmácsoljam, néhány általam is nagyra tartott „PVP-öreg” hasznos tanácsait, akik a HUN Corp, a JMU és a PPP tagjai. Ne feledd, ahhoz hogy védekezni tudj, meg kell, hogy ismerd az ellenséget és az ő taktikáját. Ne feledd attól, hogy téged lőnek ki, attól még az is PVP, igaz: passzív. ☺

Ragna Rock tanácsai



0.0 a hely, ahol élünk



"Amikor először 0.0-ba tettem a lábam megdöbbenett az ÜRESSÉGE. Valahogy még hidegebbnek, ridegebbnek tűnt az űr hogy nincs még a localon sem senki 10, 20, 30 rendszeren át ...Nincs itt SENKI."

Ma fordítva van. Jump-clone-ba ugorva amint kidokkolok az állomásról vagy kapura ugrok és meglátok egy neutralt azonnal szétáramlik bennem az adrenalin és végigfutok, a túléléshez szükséges teendőkön egy pillanat alatt majd megnyugszom és megszokom újra a nyüzsgést, ami ELBORZASZT. Sok ismeretlen játékos, akikkel semmilyen kapcsolatom nincs, nekem senkik. Nem barátok, nem ellenségek, nem jelentenek a számomra semmit. 0.0-ban mindenki VALAKI számomra."

Random PVP-szösszenetek azoknak, akik kezdők 0.0-ban

- Bubiból nem lehet kiwarpolni, de mwd-zni lehet benne (akármilyen logikátlan is) hiába kapod a 'warp drive active' üzenetet, még lescramblezhetnek. Ilyenkor az üzenet eltűnik, warp leáll!
- Ha egy hajó tud cloack-ot használni, nem biztos, hogy covops - és a covops is elkapható
- A cloak kikapcsol, ha valamilyen objektum 2000m-nél közelebb kerül a cloakolt hajóhoz - kivételek vannak, nem mindig cloakol ki, amikor 2000-nél közelebb kerülsz valamihez, de újra és újra ellenőriz és lehet, hogy harmadikra kicloakol szóval ...

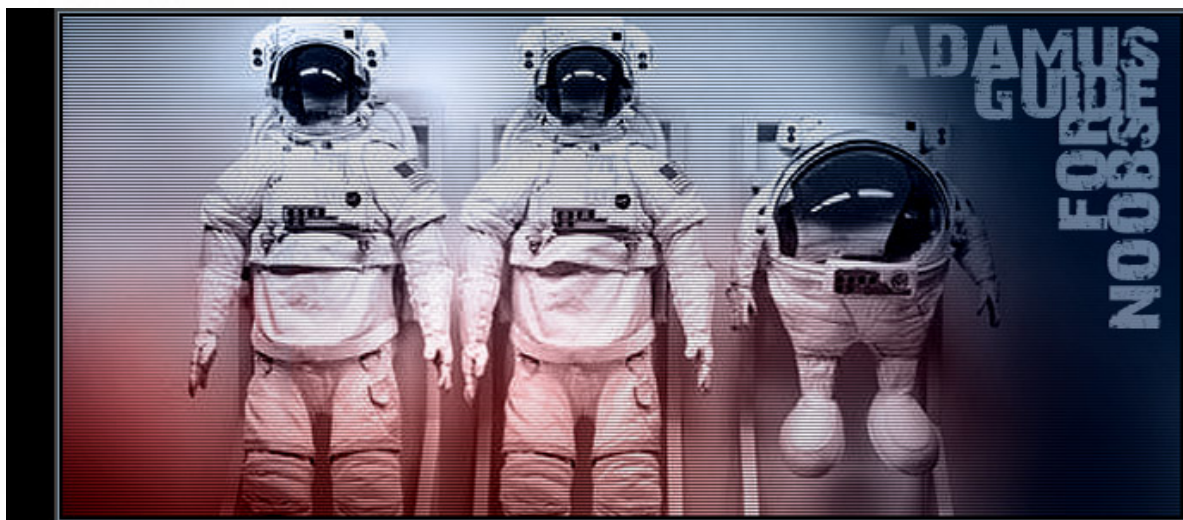
- Ha le vagy jammelve, a drónjaid akkor is ráállhatnak az ellenfélre - ha az KEZDI az agressziót (reload weapon utáni tüzelés is annak számít!!!)
- Ha aggresszálsz 1 percig nem tudsz kapun ugrani vagy állomásra dockolni
- Kapukempnél előbb indítsd a hajód az éppen kapucloackból előbújt ellenfél felé (MWD!) - hogy kiszedd cloackból ha bekapcsolja - és csak utána targeteld OVERVIEW-n, majd kapcsolhatod is a fegyvereket/webet/scramblert
- Miután kilőttél valakit ellenőrizd, hogy nem maradt-e bekapcsolva valamelyik fegyvered és csak utána indulj a wreck felé különben kilövöd
- Menekülés közben gyors hajóval, ha kapura MWD-zel használj autopilot-ot mert lepattansz róla és nem tudsz átugrani.
- Ha valaki lockol az nem agresszió (Emlékezz a CONCORD-ra!). Kezdőket megetetnek ezzel kapunál, ülsz kapun, odajön, rádlockol, visszalockolsz, elkezded lőni. Átugrik, te meg nem tudsz utánamenni, mert az agresszió miatt a kapu nem enged át
- A bubi ellen nem segít a WCS, mivel kb. 60-as az erőssége!
- A bubi magához ránt, ha az érkezési vektorodon van és az érkezési pontod 100km-en belül van a közepéhez képest!
- Ellenséges területen (gyakorlatilag az egész 0.0) scout nélkül csak saját felelősségre utazgass. Egy jó kapukemp MINDENKIT elkap
- Ha bubiban találsz magad, amikor beugrasz egy rendszerbe, várd meg a "kapucloak" elmúlását és megpróbálhatsz visszaapproach-olni a kapura és elugrani. Azért kell megvárni, mert fél perc a cloak ideje (a "Session change" 20 sec-re rövidült)
- Ha valaki megpróbál visszaapproach-olni kapu- vagy állomástávra (igen, range) azt "kibumpolhatják" a kapu vagy állomás felől nagy sebességgel érkező hajóval
- Nem mindig választhatod meg hogy PVP-zel vagy sem, ezt mindannyian tudjuk. Ha nem készülsz fel, nagyságrendekkel csökkentet az esélyeidet a túlélésre.
- Vegyetek részt opokon, akkor is, ha nem történik semmi. Szokni kell a csapatban való mozgást, szokni kell az FC-ket
- Ha kilőnek nem baj, csak a hajó legyen biztosítva
- Implantokat ne veszíts, ha lehet! Ne légy smucig a tanulási idővel hogy azért nem mégy opra mert akkor át kell ugrani az implant nélküli klónba!
- Mindig hallgass az FC-re! A parancsot nem érteni kell, hanem végrehajtani!. Lehet, hogy hülyeséget mond, de az az ő hibája. Ha nem teljesítet a parancsot, az a tiéd.
- OP közben CSAK fontos információkat közölj! Nem kell "aházni", "értelmezni" fölöslegesen. Ha kiadtak egy parancsot alap, hogy úgy veszik érted és végrehajtod.



Ha ellenség van localon, akkor lehetőleg ne menj ki az állomásról, ha nem vagy biztos magadban és a hajódban, de ha mégis ki akarsz/kell menni, fontold meg az alábbi tanácsokat:

- Ne mozogj intel és esetleges társak (akik a bajban a segítségedre siethetnek) nélkül
- Ne beltezz csak ha tudod, hogy ki tudod tankolni a támadókat, amíg a segítség megérkezik
- Van, akire számíthatsz? Ne akkor kezd el keresni a segítséget, amikor már rajtad a scrambler
- Ha nincs hova ugranod veszély esetén (station/POS) lehet nálad egy cloak. Rossz fiú jön, elugrás safe-re és cloak
- Complexezhetsz vagy hasonló kiszkennelhető helyen lehetsz, ha kiugrópont felé tartasz folyamatosan, figyeled a scannert és ha probe-ot látsz rajta, tudod, hogy keresnek... jump és/vagy cloak

Adamus Tork Tanácsai:



Közlekedés 0.0-ban



Ha csak egyetlen diktort látsz a kapun átugrás után ami veszélyes rád, de nem érne utól, viszont nincs bubi, mégse nyomj reflexből warpot!

Kivárós bubival várhatnak (kivárós bubi = csak a kicloak pillanatában dobják). A bubi leállítja a warpodat és a hajód egy helyben fog állni, ergo akármilyen gyors hajóban vagy elkaphatnak, jön a rövid pont és meghaltál.

Ha ellenséget látsz a rendszerben a local csatornán, akkor nézd meg a kiugró kaput is a Directional Scanner segítségével mielőtt rá ugranál. Ha nincs scan távolságon belül, akkor kerülj safre:

- Safenek tekinthető minden olyan hely a rendszerben ahol nem várható ellenség arra az időre amíg nem mész másikra, pl hold (Control Tower legyen bepipálva overview settingsben, és ne ugorj olyanra holdra amin CT-t látsz scanneren), bolygó, de a legjobb a random belt 100km.
- Ha a kiugró kapu mellett nincs celestial object (bolygó, hold, belt, stb.) amire tudnál warpolni és nincs még "watch spot"-od, akkor a rendszer egy távolibb pontjáról a warp gomb és a Stop gomb (Ctrl+Space) játékkal addig lehet meríteni a capod, hogy megszakadjon a warp, de már scanneren legyen a kiugró. Ez az ugynevezett slide. Arra figyelj, hogy nehogyan véletlen mégis elugorj teli cappal, ezért érdemes másfelé haladni cap merítés közben, mint amerre ugranál.

- A scanner szögének szűkítésével és a filterek kikapcsolásával meg lehet állapítani, hogy a dictor dobott-e bubit a kiugrón (=amin el kívánod hagyni a rendszert) kapun.

Abban az esetben, ha kemp-be ugrasz a következőket teheted:

- **Ha sokan vannak:** Nem cloakolsz ki, nem mozdítod meg a hajódat, hanem cloakban maradsz!!! Nyomsz egy jobb klikket a beugró kapun és rányomsz az "Add First Waypoint" menüpontra. Ezek után vársz a *Session Change* lejártáig (ennek beállítása ESC menü, General Settings, bal felső rész - bepipáld a session timer részt, és így mindig látni fogod meddig tart a session time (dokkolás, kapun és cynon átugrás után). A képernyő bal felső részén a solarsystem neve felett pörögni fog egy óra). A session time 20 mp, de még azelőtt hogy lejárna pár másodperccel előtte rá kell nyomnod az autopilot iconra és vadul rátenyerelni az MWD-re. Így 100%, hogy nem pattansz le a kapuról ugrásnál, még akkor sem, ha lagod van, mert az autopilot visz majd át.
- **Ha nincs olyan hajó ami utol érne** és/vagy lefogna mielőtt kiérnél a hatótávolságából (web 40km, scrambler max 20km), akkor nézz ki egy olyan Objektumot (bolygót, beltet, holdat) ami fele a legkisebb fordulással el tudsz indulni (cloakba nézd meg, hogy merre áll be a hajód orra és mi van vele szembe), majd OVERLOAD és FUTTÁÁÁÁ
- **Ha cloakerben vagy** nézz ki egy objektumot és duplaklikk+cloak+mwd (ha úgy érzed, hogy lagzol, akkor előbb mwdzni érdemes, de amíg nem cloakol be a hajód, addig bekapcsol az mwd is - csak néhány mp időd van -> gyors reflexek kellenek!)

Fitt, Kill, Sensor Booster

- A hajókra nem azért kell mwd-t fittelni, hogy 25%-al kevesebb legyen a capod, hanem azért, hogy a bubiból ki tudj menni 4x-5x gyorsabban.
- A csapattársad nem azért lövi le az ellenséget, hogy övé legyen a killmail, hanem, hogy az ellenség meghaljon.
- Mi nem a killboardon összegyűjtött e-peen pontokra gyúrunk, hanem skalpokat (hullákat) gyűjtünk.
- Sensor Booster nem azért kell, hogy tiéd legyen a killmail, hanem azért hogy ne szökjön el az ellenség.
- Tackler nélkül mindegy hányezres a sensorod erőssége, ami el tud ugrani, az el fog ugrani.

Egyéb tanácsok



Kis hajóknál nagyon fontos, hogy sose álljanak egy helyben. Hiába van messze tőled valami és hiába vagy kisebb, mint a közepes vagy nagy ágyúk célkeresztje, ha egy helyben állsz elég pontosan eltalálnak, és csak a biztos halál vár rád.

Olyan hajóval, ami nem tud cloakolni nincs értelme afk-ra menni az ür közepén, mert megkeresnek (kiscannelnek) és kilőnek. Ha loggolni kell, érdemes két safe közt warpolva kilépni, mert bár már nem olyan gyors a scan probózás, mint régen, ha mégis meg lenne a safed nekik, nem érkezel meg oda, ha warp közben loggolsz. De aggro timer még van:

Az utolsó időponttól számítva, hogy te belelőttél valakibe vagy meglőtték téged 15 percig nem tűnik el a hajód! Ez az aggro timer a Retribution óta a képernyő bal felső sarkában látható.

Állomás előtt nézelődni két ok miatt nem éri meg:

- Felkelted az ellenség figyelmét, hogy ki akarsz dokkolni.
- Lehetőséget nyújtasz az ellenségnek, hogy lelőjenek -> sose feledd, lehet akármilyen jó reflexed, a játéknak vannak hibái. Bármikor kaphatsz fekete képernyőt.

Aki afk-ra megy, hosszabb időre annak a többiek érdekében le kellene loggolnia, mert minél kevesebben vagyunk, annál kevésbé izgulnak ránk, annál könnyebb kijutni az aktív játékosoknak.

Hajót forgatni az állomáson tényleg unalmas, de nem azért csináljuk, amit csinálunk, hogy az ellenség jól szórakozzon.

Hogy ne szopassuk magunkat közben, mindenkinek érdemes ilyenkor egy mellék elfoglaltságot találnia, pl.: másik karakterrel játszani, fitteket összerakni, sörözni, dumálni többiekkel, családdal foglalkozni.

Jó érzés smackelni és beleröhögni az ellenség képébe, hogy mekkora arcuk van, de nem szabad, mert könnyen "visszanyal a fagyit" és akkor csak égünk. Mindenki tartsa magában a mondandóját vagy mondja el ventin (igen ezt én mondom, aki hátrakötött kezekkel is smackelne az orrával).

Flotta-módi



Taktikai hátránnyal indul az a gang, ahol minden másról szó van csak a parancsokról és az intelről nincs. Az MMO istenének áldozott internet úrhajóink csak bitek, értékük csak eszmei:

- Értékük az ellenségeinknek okozható károkból mérhető, nem pedig árukban, nevükben, fittjükben.
- Részben mindenki felelős azért, hogy ez az érték magas legyen, ezért fontos, hogy mindenki kövesse a parancsokat, a lehető legkevesebbet hibázzon és ne hátráltassa csapattársait.

A főleges beszélgetés/beszéd hátráltatja az FC-t a parancsok kiadásában, hátráltatja a felderítőt a közeledő ellenségek jelentésében és az összes flotta tagot, hogy mindezeket hallhassa.

- **FLOTTÁBAN CSAK AZ FC ÉS AZ ÁLTALA MEGNEVEZETT EMBEREK/FELDERÍTŐK BESZÉLNEK!**
- Ha ötleted, problémád van ami nem érinti a flotta 99%-át, azt érdemes megtartani olyan időre amikor nyugodt a helyzet vagy megtárgyalni alliance/corp csatin ingame.
- Ha nem veszel részt a hadműveletben, akkor ne kezdj el mással társalogni teljesen másról.

A helyzetjelentés mindig fontosabb a csit-csetnél:

- Amikor csak a gang egy részét ugratjuk át a kapun egy hajó után, az FC számára fontos információ, hogy az elkezdett-e valakit löni, vagy láthatólag semmi esélye nincs vissza érni a kapura. Ezeket az információkat kérdés nélkül határozottan mondogatni kell amíg az FC nem nyugtázza.

A kinevezett felderítőknak mindig elsőbbségük van felszólalni, ha kell, akkor akár az FC szavába vágva (ha épp nem parancsosztás megy). Egy felderítő sose halogassa a fontos információk továbbadását, fogalmazzon röviden, tömören és mondja el a pontosan és gyorsan, hogy mit lát (egy idő után fél szavakból is megértjük egymást).

Scannelés és Elfogás, Annak aki most tanul scannelni

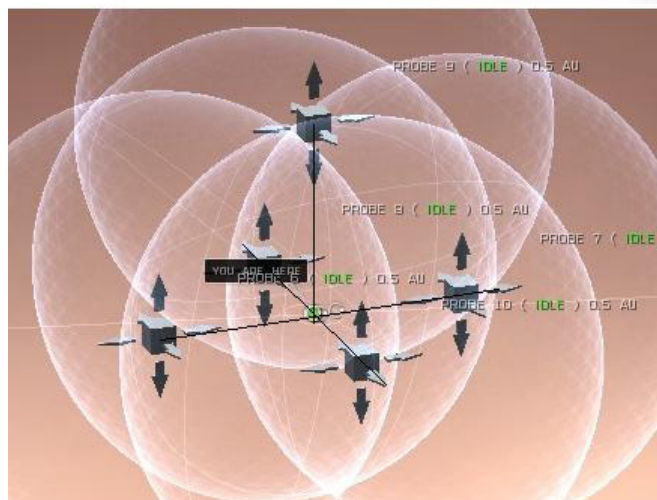


Scan Prope-ok kidobása 2s-ként lehetséges, érdemes kivágni 5-6db-ot egyből egy offgrid/safe spoton ahol a célpont nem veszi észre. Javasolnám, hogy akkor is legyenek kint a Probe-ok amikor nincs még célpont.

Probeok kidobása közben MWD. Amikor az utolsó is kint van, egyből cloak és warp akár vissza watch spotra, hogy lásd az Overview-et amíg system map módban vagy.

Warp közben Probe setting (cloakra figyelni és mehet az F10)

- klikk egy probe és Ctrl+A (mindet kijelöl)
- jobb klikk egy Probe-on és Set range - 0.5au
- Probe-ok széthúzása gyorsba = fentről nézve 4 darab észak-dél-kelet-nyugat és a maradék (1 vagy 2) pedig fel van le a közepén álló probe határáig: az általuk lefedett rész lesz a scan terület.



Ha nem húzod szét a Probe-okat, akkor hibás eredményeket kapsz!

Scan gomb, hogy a probe-ok a helyükre kerüljenek (+ le tud venni a friendlyket, ha vannak)

- Amikor esik ki warpból a célpont nyomod a scant.
- 3-4s míg a probe-ok magukhoz térnek plusz 5s scan.
- Ha nem túl kicsi hajó és/vagy jók a skilljeid és/vagy covopsban vagy, akkor megkapod a watch és/vagy sniper spotját.
- Ezt a csapat probe-ot később a Shift gomb nyomva tartásával tudod egyszerre mozgatni.

Megvan a spot, de "Kialájnol"



Amikor célpontunk egy pont fele (safespot, állomás, stb) halad, és decloak esetén várható, hogy azonnal kiwarpol, akkor nem szabad lebuktatni magunk! Ilyenkor a helyes eljárás a következő:

1. haladási iránya elé kerülsz egy recon-al (cruiser méret fontos)
2. elindulsz vele szembe
3. 3km-től folyamatosan nyomod az mwd gombot (nekem F8-on van)
4. 2km-n magától decloakol a hajód
5. decloak után mwd bekapcsol, megpróbál felgyorsulni a hajód az utolsó 1,5km-n - nem fog neki annyira sikerülni, de beleütközik a célpontba, azaz "*megbumpolod*"
6. az ütközéstől a célpont hajója elveszti a haladási irányát és az ellenirányú mozgástól nem tud kiugrani azonnal

Ez, arra elég, hogy leteljen 5s sensor recalibration delay és mehet rá a pont.

Mermalior tanácsai:



Ne félj 0.0-től!



A legfontosabb tanács, hogy ne félj lejönni 0.0-ba! Sok olyan embert és corpot ismerek, akik nem mertek lejönni nullsecbe. Hosszú hónapokig vagy akár évekig vártak, mert úgy érezték, hogy nincsenek felkészülve, nem elég skillesek vagy tapasztaltak. Ez egy butaság! Egy minimálisan skillezett, és viszonylag tapasztalatlan játékos jó csapatban nagyon hamar kitanulhat mindent, és egy egészen új, teljesen más játékot kap a kezébe.

Az EVE esszenciája 0.0, itt kapod meg azt a játékelményt, ami miatt érdemes ezt a játékot játszani!!!

0.0 sokak számára halálra van misztifikálva. Vannak, azt hiszik, hogy itt állandó rettegésben kell élniük, miközben sokszor 1000x biztonságosabb, mint akár a lowsec vagy high sec.

Rengetegen azért unnak bele a játékba, mert már a könyökükön jön ki az agent, és semmi újat nem tud nyújtani a játék, mégsem mertek elindulni. Egy-két balul elsült lowsec vagy 0.0-ás emlék miatt fenntagadnak highsecben, és tovább unatkoznak.

Ezért tiszta szívből csak tanácsolni tudom, hogy ne tántorítsanak el senkit a falkatörvények és a nomád körülmények, CSAK ITT ÉLSZ IGAZÁN, ez az igazi próbatétel.

Az Út 0.0-ba



Kétféle út létezik 0.0-ba:

A könnyebb: csatlakozol egy 0.0-ás alliancehez, és azon a területen élsz, amit ők birtokolnak, ahol ők élnek. Használsz a standingjüket, követed a szabályaikat, a politikájuk részese leszel és harcolsz a háborúikban, vagy fizetsz nekik egy helyért és a standingért (általában ezt hívják petnek).

A nehezebb: egyszerűen csak lemész 0.0-ba. Kiválasztasz egy (eldugott vagy NPC) rendszert és ott élsz. Valószínűleg sok hajót el fogsz bukni, és sokan csesztetni fognak. Ezért majd menekülni fogsz aki elől el kell menekülni, leszámolsz azzal akivel le tudsz számolni, összefogsz / lepaktálsz azokkal, akik hajlandóak veled közösködni. Sok társaság és corp ezt az utat próbálja járni. Ám a "szabadság" lényegesen nehezebb út.

Egy valami biztos: játéktechnikailag senki sem birtokolhat kizárólagosan semmilyen területet 0.0-ban, maximum eredményesen vagy kevésbé eredményesen távoltarthat másokat egy területtől. Az egész kb. olyan, mint a vadnyugat. Akinek a kezében nagyobb / több puska van, általában az a nyerő...

0.0, avagy a vadvidék szabályai



A 0.0-ás életet a standingek irányítják nem a security status. Az overview settingsben állítsd be, hogy alul legyen a sorban minden ehhez kapcsolódó jelzés (bad standing, criminal, sec below 0, bounty) és felül a standing, nehogy barátra lőjj, csak mert "rémisztő" sárga vagy vörös!

0.0-ban a market általában nagyon gyér. Ez ne gátoljon meg abban, hogy ha valami kellene, ott is nézd meg hogy kapható-e és ne másoktól, vagy a logisztikai runtól várd a csodát. Azonban nem árt pár dolgot az eszedbe vésni:

- Nem tudsz mindenhol dokkolni. Ha NPC régióban vagy, akkor dokkolhatsz az NPC stationön, de lehet, hogy kijönni nem tudsz ha kempelik. Ezért vagy vigyél szemet, vagy legyen kidokk spotod. Short range dokkal rendelkező stationre csak baráti lokálnál dokkolj. Ha kemp van, akkor várj a session timera előtt visszadokkolsz, vagy az instaspotra warpolsz.
- Sajnos a kék (baráti) outpostokra sem mindig lesz dokkolási engedélyed, az pedig felettébb valószínű, hogy az ellenséges állomásokra nem engednek be (illetve ahová beengednek, lehet, hogy nem kevés pénzt kell majd fizetned). Ezért mindig ellenőrizd, hogy kinek a kezén van a station, és hogy milyen a környék - mielőtt elindulnál vásárolni!



Az egyik legfontosabb dolgod, ha 0.0-ba mész, hogy csinálj mindenhol bookmarkot (spotokat)! Ahol élsz, vagy ahová sokat jársz, ott mindig legyen stationról "kidokk spot" ami vektorban van, hogy azonnal warpolhass kidokkolást követően. Stationre és kapukra legyen pár AU-s scanspot (vagy watchspot) és griden belüli direkt "látó" spotod. Azonban ügyelj arra, hogy ne maradj ott sokáig, mert egy ügyes covops vagy recon pilóta hamar rádállhat, és nem véd meg az a pár száz km, amire a kaputól vagy stationtól vagy.



0.0-ban az életed nagyban függ a navigation skillektől. Mindet nyomd ki 5-esre, illetve ha valami nagyon húzós, akkor legalább 4-esre. A ceptor kitanulása szinte esszenciális, de ugyanez vonatkozik a covopsra is. Egy ceptorral elég nagy biztonságban tudsz közlekedni, hasznos tackler szerepet tudsz betölteni egy flottában, lehetsz értékes scout, és könnyen, komolyabb rizikó nélkül kitanulhatod a pvp-t. Egy ilyen hajót kitanulni nem túl hosszú idő, és nagyon könnyen hasznossá teheted magad benne. A saját corpomban én alapkövetelménynek szabtam a ceptor kitanulását és használatát, enélkül fel sem veszünk embereket.

Amit még ajánlatos kitanulni:

- Egy rettelő BS kitanulása (hogyan tudj pénzt termelni)
- Valamilyen hauler kitanulása (szállításra, rat loot, és hauler spawn lootjának behordására)
- A későbbiekben sniper BC vagy HAC, illetve T2-es large fegyverek kitanulása a sniper BS-hez

Hír, szerzés!



Az intel csatorna és használata nem opcionális, hanem kötelező. Majdnem minden felesleges és elkerülhető loss azért van, mert sokan nem használják. Az Intel csatornán TILOS chatelgetni, és csak ellenséges mozgást szabad jelenteni. Mindig pontos és lényeges dolgokat kell rajta közölni: solar systemet, hostile nevet, hajótípust, és pontos helyet a rendszeren belül. Mivel az intel gyakorlatilag a 0.0-ás terület szeme, ezért köteles vagy minden ellenséget jelenteni rajta!



Ha nagy értéket szállítasz lassú hajóban, freightert, BS-t viszel valahová, mindig kérj meg valakit, hogy nézze lőtted az utat. Ez baráti területen is arany szabály!

Ha közlekedsz (és ismeretlen területen jársz), akkor fokozottan figyelj a lowsec, illetve higsec - 0.0 bejárókra. Ezeket rendszeresen kempelik. Figyelj a fő útvonalakra, és ne restelj map-et, vagy dotlant használni. Ezeken látni fogod a hajólossok és podkillek számát, a mészárszék helyeket, ahol "felblobolódtak" gondosan kerüld el! A WH-k megjelenése óta a "fejek" és a szükséges utánpótlás szállítására egy kényelmes alternatív lehetőség, ha wormhole-on keresztül közlekedsz. Minden nap érdemes feltérképezni a környező rendszerek féregjáratait és berakni a közösbe a bookmarkokat.

Sovereignty, Avagy enyém, tiéd, kié?!

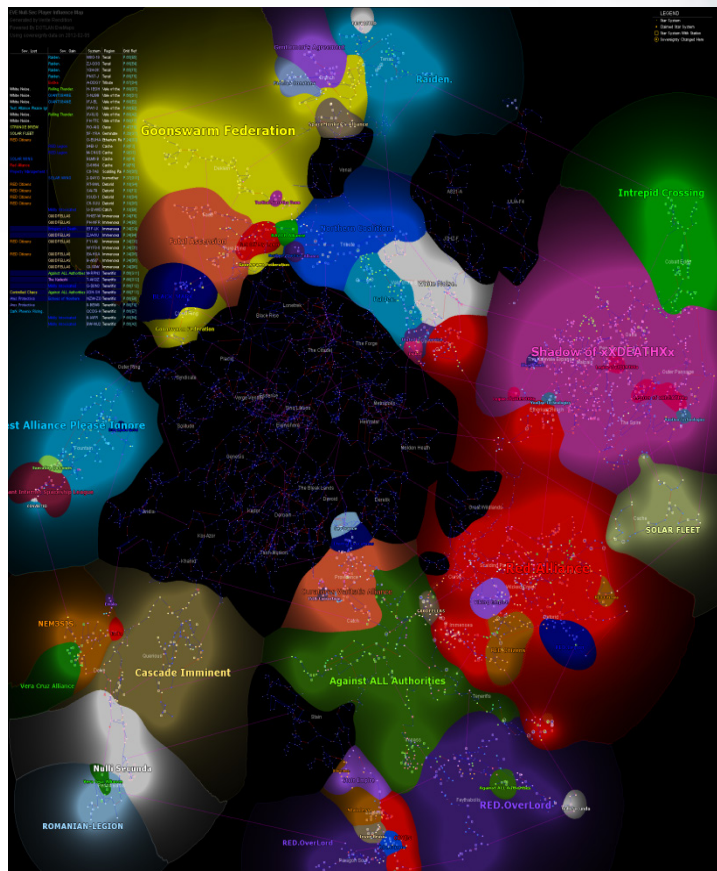


Egy terület birtoklását, csak egy szövetség mondhatja magáénak, természetesen ez a tulajdonjog

kiterjed a területen található outpost-ok védelmére is. Vagyis, amíg a terület tulajdonosa rendelkezi a területbirtoklási joggal, az állomást nem lehet támadni/elfoglalni.

Természetesen, aki uralja a terepet, lehetősége van kihelyezni Infrastructure Hubokat, ezzel is javítva az adott terület tulajdonságait, vagy, hogy teljesen új lehetőségeket is biztosítson az azt birtokló szövetség számára.

Területet kizárólag 0.0-ban lehet szerezni és csak akkor, ha ez nem ütközik NPC érdekeltségekkel vagy más szövetség éppen nem megpróbálja meghódítani azt.



A Sovereignty Működési elve



A területszerzés folyamata nagyon egyszerű elveken alapul: Ahhoz, hogy sovereignty-t szerezzünk az adott rendszerben, birtokolnunk/irányítanunk kell egy Territorial Claim Unit-ot.

A Sovereignty megszerzése (a TCU)



Ahhoz, hogy egy szövetség magáénak tudhassa az adott rendszert, szüksége van arra, hogy Anchoroljon egy Territorial Claim Unit-ot. Amikor ez az eszköz Online állapotba kerül, akkor a Sovereignty-t megkapja a kirakást végző cég szövetsége.

Hasznos tudnivalók TCU-val kapcsolatban:

- Az anchorolás folyamata 5 percet vesz igénybe. Az Online állapot eléréséhez további 8 órára lesz szükség.



- Bárkinek (természetesen csak az adott cégen/allyn belül) aki rendelkezik a Config Starbase Equipment joggal, lehetősége van anchorolni/onlineolni (természetesen csakis a saját szövetsége számára).
- A TCU bárhova elhelyezhető az adott rendszerben, kivéve a POS tornyok 50km-es körzetét. Fontos tudni, hogy a rendszerbe automatikusan kikerül egy beacon így bárki azonnal oda tud ugrani a TCU-hoz. De csak akkor válik láthatóvá, ha már Anchorolt/Onlineolt.
 - o **POS-t nem lehet kihelyezni egy olyan holdra, ahol már egy TCU is ki van rakva!**
- A TCU támadható/sérülékeny: ha anchoring, anchored vagy onlining állapotban van, illetve sérthetetlen, ha:
 - o Kevesebb Sovereignty Blockade Unit lett kihelyezve és beüzemelve, mint a rendszerben található kapuk számának 51%-a.
 - o A területet jelenleg uraló szövetségnek van Outpostja/Birtokolt Elfoglalható állomása vagy egy Online státuszú Infrastructure Hubja a rendszerben.
- A TCU Anchorolható, ha a rendszer státusza contested, de nem Onlineolható ha több Sovereignty Blockade Unit van beüzemelve, mint a kapuk számának 51%-a.
- Ha az a cég aki kirakta a TCU-t kilép a szövetségből, akkor a TCU lekapcsol és offline lesz.
- A fenntartási költség számlája azonnal megjelenik (az onlineolás közben) a kirakó cég számára. Ha nem kerül kiegyenlítésre, akkor a TCU az onlineolás végén azonnal lekapcsol. Természetesen ez azt is jelenti, hogy a Sovereignty nem lesz claimelve. Lehetőség van újra-onlineolni a TCU-t és kifizetni a számlát, de ez újabb onlineolási folyamatot jelent, ami pedig ismételten 8 órát vesz igénybe.
- A Station Manager és a Config Starbase Equipment jog is szükséges ahhoz, hogy valaki offlineolhassa és/vagy unanchorolja a TCU-t.
- Az TCU-t kirakó cég CEO-ja és direktorai átadhatják a TCU(-k) tulajdonjogát más cégnek az alliance-n belül. Ezt a TCU-n jobb egérgombbal kattintva és a megfelelő opciót kiválasztva tudják megtenni. Minden a transzfer előtt keletkezett számlát ki kell egyenlíteni, mielőtt az átadás végbemehetne. Természetesen, ha van jelen iHUB, annak a tulajdonjoga is átkerül az új területbirtokoshoz.



A Sovereignty Elvétele/Elvesztése (az SBU)



Ahhoz, hogy megszerezzük a területbirtoklási jogot, több Sovereignty Blockade Unit-ot (SBU) kell kihelyeznünk és onlineolnunk, mint a kapuk számának 51%-a az adott rendszerben. Persze, ez nem jeletni azt, hogy megnyomtuk az I-WIN gombot, „csak” lehetőségünk lesz támadni az állomásokat/iHUB-ot.

Az alábbi táblázatban látható, hogy legalább mennyi SBU-ra lesz szükség:

Kapuk Száma	Szükséges SBU mennyiség
1 Kapus rendszer	$(1 * 0,5 + 1)$ lefelé kerekítve = 1 SBU
2 Kapus rendszer	$(2 * 0,5 + 1)$ lefelé kerekítve = 2 SBU
3 Kapus rendszer	$(3 * 0,5 + 1)$ lefelé kerekítve = 2 SBU
4 Kapus rendszer	$(4 * 0,5 + 1)$ lefelé kerekítve = 3 SBU
5 Kapus rendszer	$(5 * 0,5 + 1)$ lefelé kerekítve = 3 SBU
6 Kapus rendszer	$(6 * 0,5 + 1)$ lefelé kerekítve = 4 SBU



Abban az esetben, ha kevesebb SBU lesz aktív, mint a szükséges mennyiség (pl.: mert lelövik az egyiket/az összeset), akkor megszakad a folyamat.

Shonion szavaival élve:

„Aki nem hülye, az rak az összes kapura, mert, ha csak egyet kell lelőnie az enemynek azt le is fogja. Egy hat kapus rendszerben, ahol négy a minimum (de ki lehet tenni akár hatot is), érdemes minden kapura tenni, mert úgy könnyebb megvédeni/elfoglalni a rendszert.”

Amikor a megfelelő mennyiségű SBU online lesz, minden a rendszerben található állomás/iHUB támadhatóvá válik. Ha a területet eredetileg birtokló szövetség elveszti az uralmat az állomás(ok) és az iHUB felett (valamint a megfelelő mennyiségű SBU is aktív), a TCU is támadhatóvá válik.

Amikor a TCU megszűnik létezni, a területbirtoklási jog átkerül Semleges státuszba. Aki a leghamarabb sikeresen beüzemel egy új TCU-t, megkapja a Sovereignty-t.



Fontos: A Sovereignty változások valós időben zajlanak, és csakis a semleges státusz közbeiktatásával lehet megvalósítani.

Tehát: Először is az alliance-en belül alaphól az executor corpnál van a sov, aki át tudja adni az allin belül más corpnak (ehhez az ihubnál jobb click és ott átadja a sovot az új sovholder corp ceojának, directorjának).

Ha ez megtörtént, akkor a sovholder corp kilép, és jelentkezik abba a szövetségbe, akinek oda akarják adni a sovot. Mikor belépett, akkor az alli automatikusan megkapja a sovot, amit aztán átad az executor corpnak, majd kilép az alliból.

Hasznos/Fontos Tudnivalók az SBU-val kapcsolatban

- Az Anchoring minden esetben öt percet vesz igénybe, az onlineolási procedúra pedig három óra.
- **Bárki**, aki rendelkezik a Config Starbase Equipment joggal ki tudja tenni/onlineolni tudja a saját szövetsége számára.
- **Az SBU tulajdonjoga azé lesz, aki onlineolta, tehát egy másik ally/corp embere is meg tudja tenni, beleértve az ellenséget is! ☺**
- Az SBU mindenki számára láthatóvá válik az overviewen, feltéve hogy ez be van állítva ☺
- Minden esetben a kaputól 30-150 km-re kell kihelyezni.
- Nem számít, hogy ki helyezte ki az SBU-t, az adott szövetség a saját területét is megtudja vele támadni. Tulajdonképpen védeni fogja, hiszen az ellenségnek előbb el kell lőnie ezeket a már kirakott SBU-kat és csak utána tud sajátot kirakni (lásd: ex-Goon™).
- SBU-k minden esetben támadhatóak, kivéve ha:
 - Minden struktúra a rendszerben, ami támadhatóvá válna az SBU-nak köszönhetően, már reinforced módban van.
 - Minden SBU egyszerre megy reinforcedbe az előbb már említett struktúrákkal.
 - Ahogy valami támadhatóvá válik, az SBU is elveszti a sérthetetlenségét.
- Amikor az online SBU-k száma kevesebb lesz, mint a rendszerben található kapuk számának 51%-a, a rendszer megvédettnek tekinthető. A különböző, eddig támadható elemek ismét sérthetetlen státuszt kapnak (Állomások/Infrastructure Hub/TCU).

A Sovereignty Előnyei



Nem csak dicsekedni jó, ha miénk a területbirtoklási jog, hanem az alábbi előnyöket is élvezhetjük amennyiben a mi szövetségünk neve szerepel a Sovereignty jelölés mellett:

- Speciális védelmet biztosít a rendszernek. Enélkül a védelem nélkül az állomások bármikor támadhatóak lennének még akkor is, ha a rendszerben egyetlen SBU sincs kirakva/online állapotban. A sov. hiányában, a Kettős Reinforcement védelme sem működik az állomásoknak.
- Lehetősége van a tulajdonosnak iHUB-ot kitenni a rendszerben. Ennek előnye, hogy (megfelelő kiépítettség/fejlettség esetén) speciális POS-modulok használatára nyílik mód (mint pl.: Capital Ship Construction Array és a Jump Bridge).
- 25%-kal kevesebb üzemanyag szükséges a POS-ok ellátásához minden corpnak, aki a területet birtokló szövetséghez tartozik.
- A világtérképen megjelenik az adott szövetség neve a hozzátartozó területtel. Ez nem azonnali, akár egy óra is eltelhet a terület megszerzése és a térképen való megjelenés között.

A Fenntartási költségek



Az adott területet birtokló szövetségnek minden esetben fenntartási díjat kell fizetnie, hogy megtarthassa a jogait az adott rendszer felett. Ennek a ciklusideje 14 nap és előre fizetendő. Ha a számla nincs kiegyenlítve, akkor a Sovereignty elveszik és a TCU offline lesz.

Erősen javasolt, hogy az a cég, aki a szövetség számláit fizeti, beállítsa automatikusra a számla kiegyenlítését és mindig rendelkezzen elegendő készpénzzel az adott számlán, amiről az összegnek le kell(ene) vonódnia (Lásd: ex-GOON™).

Az első számla már akkor létrejön, amikor a TCU online állapotba kerül. Ha nincs kifizetve a TCU azonnal lekapcsolódik!

A rendszer fenntartásáért fizetendő összeg nagyban függ az ott kiépített infrastruktúrától is. A Military és az Industrial fejlesztések nem jelentenek plusz kiadást. Az alábbi táblázatban látható, hogy mennyi az annyi:

Fejlesztés/Építmény	ISK költség naponta	ISK költség kéthetente	ISK költség 30 naponta
Territorial Control Unit	6,000,000 ISK	84,000,000 ISK	180,000,000 ISK
Supercapital Construction Facilities	1,000,000 ISK	14,000,000 ISK	30,000,000 ISK
Cynosural Navigation	2,000,000 ISK	28,000,000 ISK	60,000,000 ISK
Advanced Logistics Network	10,000,000 ISK	140,000,000 ISK	300,000,000 ISK
Cynosural Suppression	20,000,000 ISK	280,000,000 ISK	600,000,000 ISK

Tények a fenntartási költségekkel kapcsolatban:

- A számlafizető cég mindenképpen megkapja a fenntartási költségekről a számlát, függetlenül attól, hogy aktív-e a HUB. Lényegében a telepített upgrade-ek után kell fizetni, az nem számít, hogy üzemelnek-e.
- Az upgrade beüzemelésének pillanatában levonódik a ciklusból hátralevő idővel arányosan a fenntartási költség az üzemeltető cég master division-jából.
- Ha a szövetség elveszti a sovereignty-t (ki nem fizetett számla, vagy egyéb okok miatt), az adott upgrade-hoz kapcsolódó minden POS-modul azonnal offline lesz.



Az Infrastructure HUB-ok



A területet birtokló szövetségnek lehetősége van az adott rendszert fejleszteni, az úgynevezett: Infrastructure Hub (IH vagy iHUB) segítségével.

Minden, a rendszerre hatással bíró fejlesztést itt lehet élesíteni, amennyiben a megfelelő követelmények teljesülnek.

Az Infrastructure Hubok működése (iHUB)

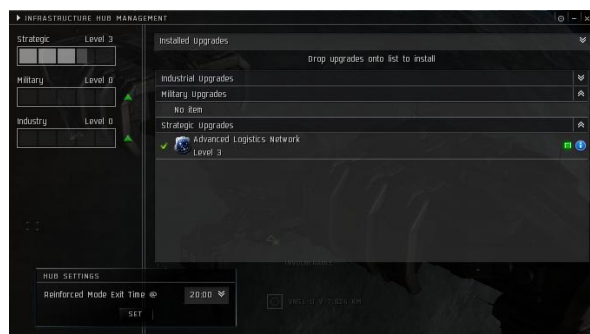


Az Infrastructure Hub-ot a támadónak meg kell semmisítenie, ha el akarja foglalni a rendszert, hiszen ennek megléte védelmet biztosít a TCU számára. Csakúgy, mint az (elfoglalható) állomások, bizonyos védelmet élveznek ezek a modulok is.

- Az Infrastructure Hubok nem sebezhetőek, amíg nincs a rendszerben legalább a kapuk számának 51%-ánál több SBU kirakva és onlineolva.
- Az iHUB-ok ugyanolyan kettős reinforcement-tel rendelkeznek, mint az állomások. Az időzítőket a CEO és a Directorok állíthatják be, annál a cégnél, aki kihelyezte a modult. A kiválasztott időhöz természetesen hozzáadódik a 24 ± 2 óra.
 - o **Például:** A kiválasztott idő 18:00, a hubot pedig 11:00-kor rakják reinforcedbe, akkor: 11-től 18-ig 7 óra + 24 ± 2 = 29-33 óra. Tehát a reinforcedbe tételtől számított 29-33 óra múlva ér véget a védelem.
- A kettős Reinforcement védelem a következőképpen működik:
 - o Ha az iHUB pajzsa eléri a 25%-ot, akkor belép ez első Reinforcement módba. Ez idő alatt sem sebezni, sem táv-javítani nem lehet. A védelem végére 0% pajzzsal fog rendelkezni.
 - o Amikor a páncél 50%-ra csökken, életbe lép a második védelmi mechanizmus, ennek a lejártakor 25% lesz az armor mennyisége.
 - o Természetesen, lehetőség van táv-javítani az állomást (ha éppen nincs reinforced módban) és ha eléri a megfelelő mennyiségű pajzsot/páncélt, ismét képes lesz a reinforced módot aktiválni.
- Ha az iHUB struktúrája 0%-ra esik, az állomás megsemmisül, beleértve minden élesített fejlesztést!

Hasznos/Fontos tudnivalók az Infrastructure Hubokról:

- iHUB-ot kirakni és beüzemelni kizárólag az a cég tud, akinek van már kint egy online állapotú TCU-ja, tehát mindenféleképpen szükséges az aktív Sov. Maga az anchorolás egy órát vesz igénybe, csakúgy, mint az onlineolás. Minden rendszerben kizárólag egy ilyen modul lehet anchorolva és onlineolva.



- A Config Starbase Equipment jog szükséges, hogy anchorolni/onlineolni lehessen az iHUB-ot. Lepakcsoláshoz és/vagy az unanchoroláshoz pedig szükséges a Config Starbase Equipment és a Station Manager jogkör is.
- Kizárólag csak olyan bolygóhoz lehet kihelyezni, ahol nincs outpost vagy elfoglalható állomás.
- Az Infrastructure Hub-oknak kettős Reinforcement mód biztosít védelmet, csakúgy, mint az állomásoknak.
- iHUB-ot ki lehet tenni olyan rendszerbe is, ahol semmilyen más állomás nincs kint.
- Ha/amikor az iHUB fel lesz szedve, minden élesített fejlesztés visszaállíthatatlanul elveszik.
- Ha a területjog birtokosa elveszti a sovot de az iHUB még fenn van, azonnal offline módba megy és nem is lehet online állapotba tenni, amíg nem lesz újra megszerezve a sov.
- Azok a POS modulok, amikhez szükséges az iHUB (vagy valamely fejlesztésének) megléte, lekapcsolnak, ha az iHUB megsemmisül.
- Az iHUB-ot csak becélolni lehet amíg sérthetetlen, sebezni nem lehetséges de javítani lehet ebben az állapotában.
- Az iHUB csak egy freighterbe fér be, de a freighter nem túl életképes egyedül. Jól gondoljuk meg, hogy mikor és hova pakoljuk ki!

Az iHUB fejlesztések és jelentésük



A Development Indices mérőszáma a rendszerben történt aktivitásoknak. Öt szintje van, ezek elérésével lehetséges jobb/magasabb szintű fejlesztéseket élesíteni.

A három Development Index:

Strategic Index



Az a mérőszám mutatja meg, hogy az adott rendszer mennyi ideje van az aktuális tulajdonos fennhatósága alatt. Az elérhető szintek és a követelményeik:

Sovereignty Index	Az eléréséhez Szükséges
Level 1	Sovereignty megtartva legalább 7 napig.
Level 2	Sovereignty megtartva legalább 21 napig.
Level 3	Sovereignty megtartva legalább 35 napig.
Level 4	Sovereignty megtartva legalább 65 napig.
Level 5	Sovereignty megtartva legalább 100 napig.

Military Index



A rendszerben található NPC-k kilövésével növelhető mérőszám.

Industrial Index



A kitermelt ércek mennyiségével arányosan növekszik. Köszönhetően a **Bloodtear Industry Index Report**-nak, sok mindenre fényderült:

Az index értéke óránként kb 1%-kal csökken, ami napi szinten a kb. 25%-ot jelent. Az alábbi táblázatban látható, hogy hány m^3 érc kifűrásával érhető el az adott szintje az indexnek, illetve hogy ennek a megtartásához mennyi érc kitermelésére van szükség. Látható az is, hogy ez egy jólképzett Hulk pilóta számára hány óra munkát jelentene. Az index növekedésének mértéke kizárólag a kifűrt m^3 -tól függ, nem számít az érc értéke.



Index Level	Az eléréséhez szükséges m^3	Szintentartáshoz szükséges m^3 /nap	Munkaóra
1	1,500,000	750,000	4,5
2	3,000,000	1,500,000	9,1
3	6,000,000	3,000,000	18,2
4	12,000,000	6,000,000	36,4
5	24,000,000	12,000,000	72,8

A magasabb szintek feltételeinek teljesítésével, minden esetben egy nagyobb és értékesebb lelőhely válik elérhetővé (a napi DT során spawnolnak); ezek komulatív módon összeadódnak, tehát a magasabb szintek elérésével nem kell lemondanunk az alacsonyabb szinteken már elért beltekről. Nincs is más teendőnk, mint kiscannelni és lefűrni. ☺

Index Level	Elérhető legnagyobb (hidden)belt
1	Small
2	Moderate
3	Large
4	Extra Large
5	Giant



Small Asteroid Cluster

A Carebear Heaven kapuja, itt található meg a játék eddig ismert leghatalmasabb kitermelhető „minibolygója”. 4m m³ érc rejtőzik benne, ez kb 250,000 egységnyi finomításra váró anyagot jelent.

Érc Neve	Kifúrható mennyiség	Asteroidák száma
Arkonor	20,000	4
Bistot	20,000	4
Crokite	25,000	2
Dark Ochre	70,000	2
Gneiss	35,000	1
Hedbergite	86,000	5
Hemorphite	83,000	8
Jaspet	120,000	5
Kernite	254,000	6
Mercosit	0	0
Omber	300,000	5
Plagioclase	208,000	4
Pyroxeres	210,000	4
Scordite	0	0
Spodumain	280,000	2
Veldspar	406,000	5

Moderate Asteroid Cluster

A következő lépcsőfok a meggazdagodás felé, itt már a valamivel értékesebb érc is nagyobb mennyiségben vannak jelen.

Érc Neve	Kifúrható mennyiség	Asteroidák száma
Arkonor	30,000	2
Bistot	35,000	4
Crokite	20,000	2
Dark Ochre	40,000	4
Gneiss	45,000	4
Hedbergite	100,000	4
Hemorphite	100,000	4
Jaspet	120,000	4
Kernite	400,000	11
Mercosit	10,000	1
Omber	400,000	11
Plagioclase	840,000	11
Pyroxeres	965,000	11
Scordite	940,000	13
Spodumain	40,000	4
Veldspar	1,260,000	13

Large Asteroid Cluster

Sokak szerint a legideálisabb és relative könnyen elérhetősége miatt legjobb hidden belt ez, hiszen az itt megtalálható ércek ISK/óra mutatója az egyik legjobb az összes közül.

Érc Neve	Kifúrható mennyiség	Aszteroidák száma
Arkonor	35,000	1
Bistot	50,000	1
Crokite	40,000	1
Dark Ochre	50,000	1
Gneiss	60,000	1
Hedbergite	80,000	1
Hemorphite	80,000	1
Jaspet	120,000	1
Kernite	400,000	4
Mercosit	10,000	1
Omber	400,000	3
Plagioclase	0	0
Pyroxeres	0	0
Scordite	300,000	2
Spodumain	50,000	1
Veldspar	0	0

Extra Large Asteroid Cluster

Az Extra Large ez esetben is találó elnevezés, habár hasonló az elrendezése mint a közepes (Moderate) clusternek, annál jóval hosszabb, mintegy 100km. Sajnos sok kavics kisebb, ezért gyakrabban kell majd célpontot váltanod.

Érc Neve	Kifúrható mennyiség	Aszteroidák száma
Arkonor	40,000	4
Bistot	60,000	5
Crokite	60,000	5
Dark Ochre	60,000	5
Gneiss	80,000	6
Hedbergite	200,000	7
Hemorphite	300,000	10
Jaspet	420,000	11
Kernite	500,000	12
Mercosit	15,000	1
Omber	400,000	12
Plagioclase	560,000	12
Pyroxeres	765,000	10
Scordite	660,000	8
Spodumain	200,000	8
Veldspar	930,500	11

Giant Asteroid Cluster

Egyszerűen HATALMAS! Ez két dolgot jelent számodra: jópár órát eltölthetsz egyhelyben anélkül hogy mozognod kellene a beltben, ráadásul (mivel a hatósugaradba kerülő kavicsok mérete is kifejezetten nagy) célpontot sem sűrűn kell majd váltanod.

Érc Neve	Kifúrható mennyiség	Aszteroidák száma
Arkonor	50,000	1
Bistot	80,000	1
Crokite	80,000	1
Dark Ochre	100,000	1
Gneiss	100,000	1
Hedbergite	200,000	2
Hemorphite	300,000	3
Jaspet	500,000	4
Kernite	600,000	4
Mercoxite	15,000	1
Omber	500,000	3
Plagioclase	0	0
Pyroxeres	480,000	6
Scordite	0	0
Spodumain	200,000	1
Veldspar	0	0

A Military Index és az Industrial Index folyamatosan csökkenő értékű, ahhoz hogy szinten lehessen tartani/fejleszteni lehessen, szükséges a folyamatos „utánpótlás” (NPC lövés, aszteroida gyilkolászás). A Strategic Index nem csökken az idő elteltével, éppen ellenkezőleg, pont az a lényege, hogy minél tovább ugyanaz a tulajdonosa legyen az adott rendszernek.

Fontos információk a Development Indices-szel kapcsolatban:

- A Military és az Industrial indexek közvetlen összeköttetésben csak magával a rendszerrel állnak, függetlenül annak tulajdonosától. Tehát: át lehet adni a sovot anélkül, hogy ezek az értékek lenullázódnának.
- A jelenlegi értékek leellenőrzésére szolgál az Infrastructure Hub Management Interface, vagy a Sovereignty dashboard a képernyő bal felső sarkában.
- Az index-érték nem növekszik, ha nincs online Infrastructure Hub a rendszerben

Az iHUB Fejlesztései



Az Infrastructure HUB fejlesztéseit meg lehet vásárolni közvetlen a marketen. Feltenni az iHUB-ra (a megfelelő feltételek teljesülése esetén) megfelelő jogosultságokkal rendelkező pilóta tudja „drag and drop” módszerrel (a hajó rakteréből az iHUB upgrade listájára kell helyezni).

Hasznos tudnivalók az Infrastructure Upgrade-kről:

- Csak a Station Manager joggal rendelkező pilóta tudja feltenni.
- Csak akkor lehetséges az installálása, ha a szükséges Development Index level-t elérte a rendszer.
- A Military és Industrial fejlesztéseknek öt szintje létezik, minden magasabb szint igényli az alacsonyabb szintek meglétét (pl. lvl 5 felrakásához meg kell lennie a lvl 4-nek, ahhoz pedig a lvl 3 kell stb.)
- A Military és az Industrial fejlesztések hatása a következő DT után lép érvénybe, a Strategic fejlesztés hatása azonnali.
- A Strategic upgrade-k növelik a rendszer fenntartási költségeit.

A Strategic Upgrade-k

A Strategic Upgrade-k teszik lehetővé bizonyos stratégiaiilag fontos és/vagy elengedhetetlen modulok elhelyezését a posokon. Minden egyes szintje lehetővé teszi egy-egy ilyen modul használatát.

Supercapital Construction Facilities

Ahogy a neve is mutatja, ez fejlesztés lehetővé teszi az anchorolását/onlineolását a Capital Ship Assembly Array és a Capital Ship Maintenance Array-oknak (a rendszerben található posokon). Az iHUB-nak legalább Strategic Index Level 1-gyel kell rendelkeznie ehhez a fejlesztéshez.

Cynosural Navigation

Ez a fejlesztés teszi lehetővé a Cynosural Generator Array használatát. Az iHUB-nak legalább Strategic Index Level 2-vel kell rendelkeznie ehhez a fejlesztéshez.

Advanced Logistics Network

A neve is sugallja: ha megszereztük nincs semmi akadálya, hogy a rendszerben található posunkon beüzemeljünk egy Jump Bridge-et. Az iHUB-nak legalább Strategic Index Level 3-mal kell rendelkeznie ehhez a fejlesztéshez.

Cynosural Suppression

A szükséges fejlesztés, hogy üzembe helyezhessünk egy Cynosural System Jammert az egyik (az összes ☺) POSunkon a rendszerben. Az iHUB-nak legalább Strategic Index Level 3-mal kell rendelkeznie ehhez a fejlesztéshez.

Military Upgrades



A Military Upgrade-k lehetővé teszik, hogy az adott rendszerben megnöveljük a wormhole-ok és/vagy a harci exploration siteok előfordulásának esélyét. Minden szintje emeli az adott fejlesztés hatásfokát.

Pirate Detection Array



Ennek a fejlesztésnek a segítségével, szintenként 4 Cosmic Anomáliát garantál a rendszerben, amit ha végig visznek valakik, a helyére új kerül. Az így elérhető maximális mennyiség a Pirate Detection Array 5-tel: 20 anomaly lehet.

Entrapment Array



Ez a fejlesztés megnöveli a DED Complex megjelenésének az esélyét. Minden szintje minőségi javulást hoz (a magasabb szintű fejlesztés, „jobb” DED complexet eredményez(het)). Nem garantált eredménye van „csak” az esélyét növeli meg, hogy egy vagy több ilyen complex jelenjen meg. ☺

Quantum Flux Generator



A „kukaclyuk-esély generátor” ☺ Emeli az esélyét a WH-k megjelenésének, minél magasabb szintű a fejlesztés, annál valószínűbb egy WH megjelenése. Ne feledjük: a WH-n keresztül visszafelé is lehet közlekedni, így akár felettébb kellemetlen helyzetbe is hozhatjuk magunkat.

Industrial Upgrades



Az Industrial Upgrade-k megemelik a hidden asteroid belt-ek és a mini-profession site-ok (Hacking, Archaeology, Salvage) mennyiségét a rendszerben. Minden fejlesztés 5 szinttel rendelkezik és minden szintje emeli a hatékonyságot.

Ore Prospecting Array



Ez a fejlesztés biztosítja, hogy minden egyes szintjével egy hidden belt (bányászható aszteroidákkal tömött, kiscannelhető hely) lesz az adott rendszerben. Ezeknek a helyeknek a lebányászásakor mindig új fog megjelenni. Fontos tudni, hogy ha nincs lefúrva, nem fog „hízni” DT alkalmával az itt található mennyiség. A maximum Ore Prospecting Array 5 élesítésével így folyamatosan 5 ilyen siteunk lehet.

Survey Network



A Hacking, Archaeology, Salvaging site „generátor”. Minél magasabb a szintje, annál jobb/hasznosabb dolgokat ad(hat)nak ezek a helyek.

A Sovereignty Információs ablak



Mindenki számára elérhető az adott rendszerre vonatkozó Sovereignty Dashboard. Ez nem más, mint az adott rendszerre vonatkozó információkat tartalmazó adatlap. Itt láthatóak a „tulajdonosi viszonyok” és az adott rendszerre vonatkozó egyéb információk is. A képernyő bal felső sarkában található Sovereignty feliratra kattintva tudjuk elérni. Megnyitva láthatjuk az adott rendszer index-értékeit és a felső fülek segítségével szétnézhetünk a környéken is (Constellation, Region, World). Lehetőségünk van nyomon követni a tulajdonosi változásokat is, hogy ki vesztett/nyert területbirtoklási jogot (Change fül).

Current location:	
► 4 G - E 5 A	
Nearest	> 4G-E5A V - Moon 21
Sovereignty	> Dominion Test Alliance (Contested)
Constellation	> T7B-VB
Region	> UUA-F4
Security Level	> 0.0

A Sovoló modulok gyártása



Köszönhetően a Tyrannis Patchnek, most már lehetőség van legyártani ezeket a modulokat, nem szükséges empire területéről sima freighterrel sok esetben igen veszélyes körülmények között szállítgatni. Szerencsére állomáson is gyártható dolgokról lévén szó, könnyen megoldható a logisztikája.

Az alábbi modulokat tudjuk legyártani:

- **Territorial Claim Unit (TCU)**
- **Sovereignty Blockade Unit (SBU)**
- **Infrastructure Hub (iHUB)**

Az Outpostok



Mindig is arról álmodtál, hogy saját állomásod legyen? Most itt az alkalom! Csupán annyit kell tenned, hogy felhívod a 06-90-ISK-OUTPOST telefonszámot és... ☺

Nos, azért ennyire nem egyszerű, hiszen az outpost nem más, mint egy játékos(ok) által épített állomás, ezért jópár alapvetően önmagában is „meredek” feltételnek kell megfelelni.

Minden outpostnak vannak alapszolgáltatásai (Market, Science & Industry, Repair Shop, Medical, Fitting, Bounty Office és Insurance), valamint az adott fajra jellemző specialitása is.

Az alábbiakban olvasható pár hasznos infó az outpostokkal kapcsolatban:



- Outpost csak és kizárólag a rendszerben található bolygók valamelyikének beugrópontjára építhető, de rendszerenként csak egy!
- Csak egy szövetség számára építhető, tehát egy önálló cég vagy „magánszemély” nem tudja saját maga számára létrehozni.
- Az outpost, ha már megépült, nem elpusztítható, elfoglalni természetesen ettől még el lehet.
- Az outpost magja (ismertebb ingame nevén: egg) a legsérülékenyebb, főleg a kihelyezés és feltöltés közben, hiszen ekkor támadható és akár meg is lehet semmisíteni (igaz, 100 millió hp-j van). ☺
- Az outpostoknak nincs saját fegyverzete, mint az NPC állomásoknak.
- Nincs szüksége üzemanyagra a működéshez, a megépítése után önellátó.
- Mindenképpen szükséges, hogy az adott területet birtokoljuk, azaz a miénk legyen a Sovereignty.
- Freighterekre lesz szükség a megépítéséhez és a védelmüket biztosító flotta jelenléte sem elhanyagolható.
- Outpost Construction Level 1 kell ahhoz, hogy az outpost magját megépítsük (Állomáson megépíthető).
- Anchoring level 5 szükséges, hogy az űrben a helyére kerülhessen.
- NAGYON sok ISK-ra lesz szükség (nem a könyv ☺) kb.: 25-30 milliárdra.
- Minden fejlesztési szint kisebb-nagyobb vagyonba kerül.
- Nem garantált a tulajdonjog, ha elveszted a sovot bukhatod az outpostot is, igaz kell hozzá legalább egy piros flotta is

Az outpost Építése



Ahhoz, hogy hozzákezdjünk, mindenképpen szükséges, hogy meglegyenek az alábbi skilllek:

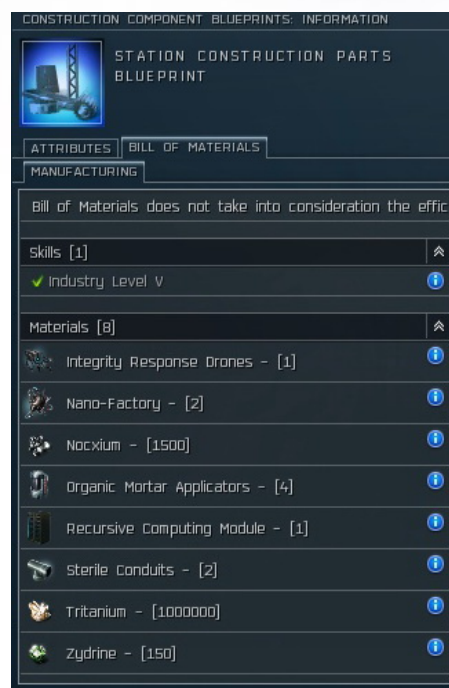
- Mechanic V
- Industry V
- Anchoring V
 - o Outpost Construction I
- Outpost Construction I – V a megfelelő szintű Upgradekhez

ACCEPT QUOTE?					
NAME	REQUIRED	MISSING	DMG/JOB	WASTE	
Raw Material					
✓ Station Construction Parts	11	0	100%	9.0%	
✓ Station Hangar Array	11	0	100%	9.0%	
✓ Station Storage Bay	11	0	100%	9.0%	
✓ Station Laboratory	44	0	100%	9.0%	
✓ Station Factory	176	0	100%	9.0%	
✓ Station Repair Facility	11	0	100%	9.0%	
✓ Station Docking Bay	11	0	100%	9.0%	
✓ Station Medical Center	11	0	100%	9.0%	
✓ Station Office Center	44	0	100%	9.0%	
✓ Station Mission Network	11	0	100%	9.0%	
Production Start Time	Now		Material multiplier (assembly line 6 item)		1.0
Production Time	5 days 22 Hours 13 Minutes 20 Seconds		Material multiplier (skill based)		1.0
			Time multiplier (assembly line 6 item)		1.0
			Time multiplier (skill based)		0.4
Total cost	48,734.92 ISK				
Install cost	1,007.75 ISK				
Usage cost	47,727.17 ISK				
ACCEPT QUOTE					
CLOSE					

Outpost Construction Platform blueprint szükséges, hogy legyárthassuk magát a „magot” amiből majd elkészül az outpost. Ha BPO-ból dolgozunk, megvehetjük 1.8 milliárd ISK-ért NPCk-tól vagy ennél jóval olcsóbban más játékosoktól a BPC-t.

A mag összeállításához szükséges alkatrészeket nem csak vásárolni tudjuk, van lehetőség a legyártásukra is. Például a **Minmatar Service Outpost Platform**, illetve a „Station Construction Parts” anyagszükséglete a következő:

Alkatrész neve	Szükséges mennyiség (perfect)
Station Construction Parts	11
Station Hangar Array	11
Station Storage Bay	11
Station Factory	22
Station Repair Facility	11
Station Reprocessing Plant	110
Station Docking Bay	11
Station Medical Center	11
Station Office Center	88
Station Mission Network	11



Ha elkészült az Outpost Construction Platform az állomáson, ahol legyártottuk, szükségünk lesz egy freighterre, hogy kiszállíthassuk a rendeltetési helyére. Erősen javasolt még a kiszállítás előtt összegyűjteni a felépítéséhez szükséges anyagokat is, hiszen a méretéből adódóan (750k m³) nem fogjuk tudni könnyen beszedni, csak egy jól skillezett freighter pilótával.

Az outpost kihelyezése



Ahhoz, hogy a legyártott elemből egy kész állomást hozzunk létre, több dologra is szükség lesz. Nagyon fontos, hogy elvigyük a kiszemelt bolygóhoz és meggyőződjünk róla, hogy:

- Nincs a rendszerben másik, akár épp kirakás alatt álló outpost.
- Mi rendelkezünk a sovval.
- Megfelelő jogunk van a kihelyezéshez (Equipment Config).
- Rendelkezünk az összes olyan anyaggal, ami majd az összeállításhoz kell.
- Képesek legyünk megvédeni a modult az „építés” ideje alatt.
- Van elég és szabad freighter kapacitás a modul kiszállításához/szükséges anyagokkal való feltöltéséhez (csak az anyagokhoz 4-5 teli, lvl 5 skilles freighter kell!)
- Biztosan oda akarjuk-e tenni ahova szánjuk, mivel kirakás után eléggé sérülékeny!





Ha a fentieket teljesítettük és minden rendben van, a célpontonál nyomjuk meg az egér jobb gombját

a rakterünkben lapuló állomás-magon (angolosan: egg) és válasszuk ki a „Launch for Corp” lehetőséget.

Az itt látható figyelmeztetés fogad majd minket, hiszen nem lebecsülendő a 22+ milliárd ISK értékkel való játszadozás veszélye.



Ha kitettük a modult és minden rendben van (sov. stb...) Anchorolhatjuk az állomás-magot, ez 60 percet vesz igénybe. Ha ez elkészült, lehetőségünk van (muszáj) feltölteni az építéshez szükséges anyagokkal. Ahhoz, hogy megtudjuk, mi kell hozzá, válasszuk a jó öreg „Show Info”-t és ott a „Material Requirements” fület.

Megjegyzem, ha még csak most kezdünk el érdeklődni a felépítéshez szükséges anyagokról, nagyon elszúrtuk a dolgot.



Fontos tudni, hogy ezek az anyagok beszerezhetőek a marketról és nagy részüket nem lehet gyártani sem. Van olyan is, ami egyes birodalmak területén illegálisnak számít, figyeljünk erre oda, ne érhesen minket meglepetés!

Ha feltöltöttük a szükséges anyagokkal (az „Access Resources” lehetőséget választva nyílik meg a raktér) az állomás-magot válasszuk a jobb-gomb menüből a „Build” lehetőséget.

Az outpostunk a következő DT alkalmával nyeri el a végleges formáját, addigra készül el.



Az előbbieken tárgyalt **Minmatar Service Outpost Platform-hoz** szükséges nyersanyagok a következők:

Nyersanyag Neve	Szükséges Mennyiség
Tritanium	387,522,911
Pyerite	32,293,575
Mexallon	6,055,045
Isogen	1,211,009
Nocxium	252,293
Zydrine	54,062
Megacyte	11,826
Carbon	5,587
Construction Blocks	155,649
Coolant	12,489
Electronic Parts	19,871

Nyersanyag Neve	Szükséges Mennyiség
Hydrogen Batteries	23,574
Mechanical Parts	16,876
Miniature Electronics	7,465
Oxygen	25,468
Robotics	12,499
Silicate Glass	8,846
Silicon	5,489
Super Conductors	897
Synthetic Oil	17,874
Enriched Uranium	3,511
Plutonium	1,844



NAGYON FONTOS!: Hasonlóan a Secure Cargok-hoz itt is megadhatunk jelszót a „raktér” védelmében, de csakúgy, mint a szállítórekeszek esetében **KIZÁRÓLAG AZ ÁLLOMÁSON DOKKOLVA!** Nincs lehetőség jelszó megadására, ha a rakterünkben van! Ha elmulasztjuk, már csak a kihelyezést követően adhatunk meg jelszót.



Az építési folyamat akár 24 órát is igénybe vehet, mivel mindenképpen a következő DT után lesz kész az Outpostunk. Amint elkészül, az overviewen mint egy hagyományos állomás jelenik meg, mindenki számára láthatóan. Felépíteni egy Outpostot nem könnyű feladat, de ha egyszer elkészül, nem lehet megsemmisíteni (természetesen elfoglalható, szóval annyira azért ne örüljünk ☺).

Az építés lépései röviden:

1. Szerezzük meg ez erőforrásokat (NAGYON SOK ISK)
2. Szerezzünk Sovereignty-t
3. Vásároljunk Outpost Platform BPO-t vagy BPC-t
4. Építsük meg az Outpost Platform-ot (szükséges skill: Outpost Construction L1)
5. Vigyük el a rendeltetési helyére és kidobás után (Launch for Corp) Anchorojuk le. (Szükséges skill: Outpost construction L1 és Anchoring L5 az anchorolsához).
6. Töltsük meg a szükséges nyersanyagokkal az állomás-magot. (Szerencsére használhatunk erre a célra freightereket is.)
7. Ha minden a helyén van, kezdjük el megépíteni Outpostot
8. Várjuk meg a következő DT-t, ekkor az Outpostunk elkészül

Az Outpostok Típusai, avagy: „Mondd! Te kit választanál?”



Ahogy erről már korábban is szó esett, minden faj outpostjának megvan a maga specialitása, az alábbi táblázatban láthatjuk, hogy az elérhető upgradekkel és fejlesztésekkel mely lehetőségek állnak rendelkezésünkre:

Outpost Típusa	Amarr Factory Outpost	Caldari Research Outpost	Gallente Administrative Outpost	Minmatar Service Outpost
				
Alap Szolgáltatások				
Medical	✓	✓	✓	✓
Repairshop	✓	✓	✓	✓
Fitting	✓	✓	✓	✓
Market	✓	✓	✓	✓
Bounty Office	✓	✓	✓	✓
Insurance	✓	✓	✓	✓
Booster Gyártó slot	10 slot	5 slot	10 slot	✗
Ship/Module Gyártó slot	20 slot (-30% gyártási idő)	2 slot	4 slot	2 slot
Laboratory – ME Slot	1 slot	10 slot (-30% research idő)	2 slot	✗
Laboratory – PE Slot	1 slot	10 slot (-30% research idő)	2 slot	✗
Laboratory – Copy Slot	1 slot	10 slot (-30% research idő)	1 slot	✗
Laboratory – Invention Slot	✗	10 slot	1 slot	✗
Office slot	4 Slot	8 Slot	24 Slot	6 Slot
Refinery – Alap hatékonysága	✗	✗	✗	35%
Kilőhető Szolgáltatások				
Cloning (54m HP)	✓	✓	✓	✓
Factory (40m HP)	✓	✓	✓	✓
Fitting (81m HP)	✓	✓	✓	✓
Laboratory (40m HP)	✓	✓	✓	✗
Repair (13m HP)	✓	✓	✓	✓
Reprocessing (13m HP)	✗	✗	✗	✓

Az Outpost szolgáltatásainak kiiktatása



A fenti táblázatban felsorolt, az outpost által biztosított szolgáltatások akár egyenként is megtámadhatóak. Nem szükséges az Outpost elfoglalása vagy a sov. megszerzése. Maga az adott szolgáltatás „becélozható objektumként” jelenik meg az űrben/overview-n.

Ahogy az adott szolgáltatást struktúrába lövik, az lekapcsol és nem lehet használni. Csak akkor kapcsol vissza, ha visszajavítják remote struktúra/páncél/pajzs javítókkal legalább 50% pajzsig (azaz 100% hull, 100% armor, 50% shield). A Különböző szolgáltatásoknak eltérő mennyiségű HP-ja van, de ennek elvesztése is „csak” üzemképtelenséget jelent, nem semmisül meg maga a szolgáltatás..

Az outpost upgradek



Ahhoz, hogy fejleszthessük az outpostot, két lépésben kell gondolkodnunk:

Első lépésként szükséges egy „Upgrade platform” anchorolása és megépítése. Második lépésként pedig magát a fejlesztést kell elkészítenünk / beüzemelnünk. Ezeknek a lépéseknek az élesítése a mindennapi DT alkalmával történik, így minden egyes fejlesztés legalább két napot vesz igénybe.

Mind a két fejlesztéshez szükséges komponensek az elkészítése megegyezik magának az outpostnak a felépítésével: szükség van az alap „mag”-ra amibe be kell helyezni a szükséges nyersanyagokat, majd a következő DT alkalmával kerül online állapotba. Három fejlesztési szint létezik, ezekhez pedig megfelelő mennyiségű fejlesztési slot tartozik. Ez a három fejlesztési szint a következő:

Foundation Upgrade Platform: Szükséges hozzá a Sovereignty level 2, lehetővé teszi egy *Basic Outpost Upgrade (Tier 1)* használatát.

Pedestal Upgrade Platform: Szükséges hozzá a Sovereignty level 3, valamint, hogy már meg legyen építve a Foundation Upgrade Platform. Lehetővé teszi: egy *Intermediate Outpost Upgrade (Tier 1)* és egy újabb *Basic Outpost Upgrade (Tier 1)* használatát.

Monument Upgrade Platform: Szükséges hozzá a Sovereignty level 4, valamint, hogy már meg legyen építve a Pedestal Upgrade platform. Lehetővé teszi: egy *Advanced Outpost Upgrade (Tier 3)*, egy újabb *Intermediate Outpost Upgrade (Tier 2)*, és egy harmadik *Basic Outpost Upgrade (Tier 1)* használatát.

A már meglevő fejlesztési szintek összeadódnak, így az összes upgrade szint megléte esetén, összesen hat fejlesztésünk lehet.

Upgrade Neve	Szükséges Sovereignty	Outpost Construction Skill Level	Slotok száma		
			Tier 1	Tier 2	Tier 3
Foundation Upgrade Platform	2	1	1	—	—
Pedestal Upgrade Platform	3	3	2	1	—
Monument Upgrade Platform	4	5	3	2	1

Az Upgrade Platformokat és a fejlesztéseket hasonlóan kell elkészíteni, mint magát az outpostot:

- Vásároljunk egy Upgrade Platformot / fejlesztést.
- Vigyük ki az outposthoz és rakjuk ki.
- Figyeljünk az Upgrade méreteire, hiszen $500,000 \text{ m}^3$ / $750,000 \text{ m}^3$ és csak freighterrel tudjuk a helyére juttatni!
- Anchoroljuk és linkeljük az outposthoz
- Töltsük fel a szükséges nyersanyagokkal
- Építsük meg az upgradet / Fejlesztést
- A következő DT alkalmával elkészül.

Az alábbi módon tudunk egy teljesen kifejlesztett Outpostot elkészíteni:

- | | |
|---|---|
| 1. Szerezzünk Sovereignty level 1-et | 14. Építsünk egy Intermediate Outpost Upgrade-t |
| 2. Építsük meg az outpostot | 15. Várjunk a következő DT-ig |
| 3. Várjunk a következő DT-ig | 16. Szerezzünk Sovereignty level 4-et |
| 4. Szerezzünk Sovereignty level 2-t | 17. Építsük meg a Monument Upgrade Platform-ot |
| 5. Építsük meg a Foundation Upgrade Platform-ot | 18. Várjunk a következő DT-ig |
| 6. Várjunk a következő DT-ig | 19. Építsünk egy Basic Outpost Upgrade-t |
| 7. Építsünk egy Basic Outpost Upgrade-t | 20. Várjunk a következő DT-ig |
| 8. Várjunk a következő DT-ig | 21. Építsünk egy Intermediate Outpost Upgrade-t |
| 9. Szerezzünk Sovereignty level 3-at | 22. Várjunk a következő DT-ig |
| 10. Építsük meg a Pedestal Upgrade Platform-ot | 23. Építsünk egy Advanced Outpost Upgrade-t |
| 11. Várjunk a következő DT-ig | 24. Várjunk a következő DT-ig |
| 12. Építsünk egy Basic Outpost Upgrade-t | |
| 13. Várjunk a következő DT-ig | |

Lehetőségünk van előbb a három upgrade megépítésére (Foundation, Pedestal és Monument) és csak azután felrakosgatni a fejlesztéseket. Azt azonban ne feledjük, hogy az anchorolás és az „építés” ideje alatt ezek a dolgok sérülékenyek, lőhetőek!

Fontos megjegyezni, hogy az upgradek által biztosított szolgáltatások értékei NEM adódnak össze, tehát az alacsonyabb Tier értékéhez nem adódik hozzá a magasabb. Mindig a legmagasabb érték fog érvényesülni! Pl.: Amarr Office esetén hiába adjuk össze mind a három Tier értékét (15), csak 7 office slotunk lesz!

Ugyanígy érvényes, pl.: a finomítást adó Minmatar Outpost upgradjeire is, nem lesz 50%-nál magasabb a legjobb esetben sem a finomítás hatásfoka.



Az outpost fejlesztések



Minden faj outpostja rendelkezik öt különböző fejlesztési ággal. Nem minden faj számára érhető el az összes fejlesztés. A lehetőségek limitáltak, de mégis nagy mozgásteret biztosítanak, hiszen a maximumra fejlesztett outpost hat ilyen fejlesztésnek adhat otthont (lásd feljebb).

Mivel, ezeknek a szolgáltatásoknak a szintjei egymásra épülnek, szükség van a Tier 3 fejlesztéshez a Tier 2 és a Tier 1-re is. Ez azt jelenti, hogy egy Advanced Platform Upgrade kapásból három slotot is igényel.

Ez előbbiekből könnyen kikövetkeztethető, hogy az elérhető variációk a következők:

- 1x Tier 1 + 1x Tier 2 (+ a hozzá tartozó Tier 1) + 1x Tier 3 (+ a hozzá tartozó Tier 1 és 2)
- 2x Tier 1 + 2x Tier 2 (+ a hozzá tartozó 2x Tier 1)
- 4x Tier 1 + 1x Tier 2 (+ a hozzá tartozó Tier 1)
- 5x Tier 1 (de ekkor még mindig nyitva áll a lehetőség egy Tier 2-es fejlesztés számára)

Az előbbieken felsoroltak csak egy olyan outpostnál érvényesek, ami rendelkezik mindhárom Outpost Upgrade Platformmal. Természetesen ennél kevesebb fejlesztést is felszerelhetünk (ha az esetlegesen szükséges fejlesztések rendelkezésre állnak).

A fejlesztések árai a következők:

- Tier 1: 1 Milliárd ISK.
- Tier 2: 4 Milliárd ISK.
- Tier 3: 16 Milliárd ISK.

Az elérhető fejlesztések listáját megtalálod az outpost „Improvements” fül alatt. Az itt megtalálható fejlesztési fán látható, hogy mely szolgáltatások érhetőek el számodra és ezeknek mi a hatása.

Ez a lista akkor is leellenőrizhető, ha még nincsenek megépítve a szükséges upgrade platformok. Igaz ez esetben hiába is próbálkozunk az adott fejlesztés beüzemelésével, nem fog sikerülni.





Tier 1 Tier 2 Tier 3 Tier 1 Tier 2 Tier 3 Tier 1 Tier 2 Tier 3 Tier 1 Tier 2 Tier 3

Factory Upgrade Platform

További Factory slotok száma	+5	+7	+9	+3	+5	+7	—	—	—	—	—	—
Tech 1 Hajó Gyártási idő bónusz	40%	50%	60%	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Tech 2 komponens Gyártási idő bónusz	—	—	—	20%	40%	60%	—	—	—	—	—	—
Capital Construction Component Gyártási idő bónusz	—	—	—	—	—	—	20%	40%	60%	—	—	—
Modul Gyártási idő bónusz	—	—	—	—	—	—	—	—	—	20%	40%	60%

Laboratory Upgrade Platform

További ME slotok	+2	+3	+4	+5	+5	+9	+2	+3	+4	+2	+3	+4
További PE slotok	+2	+3	+4	+5	+5	+9	+2	+3	+4	+2	+3	+4
További Copy slotok	+2	+3	+4	+5	+5	+9	+2	+3	+4	+2	+3	+4
ME research idő bónusz	—	—	—	—	40%	50%	—	—	—	20%	40%	60%
PE research idő bónusz	20%	40%	60%	—	40%	50%	—	—	—	—	—	—
Copy idő bónusz	—	—	—	—	40%	50%	20%	40%	60%	—	—	—

Office Upgrade Platform

További office slotok	+3	+5	+7	+3	+5	+7	+5	+7	+9	+3	+5	+7
-----------------------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Plant Upgrade Platform

További factory slot	+3	+5	+7	—	—	—	+3	+5	+7	+3	+5	+7
Tech 2 hajó Gyártási idő bónusz	40%	50%	60%	—	—	—	—	—	—	—	—	—

Refinery Upgrade Platform

Finomító Hatásfoka	10%	20%	30%	10%	20%	30%	10%	20%	30%	40%	45%	50%
--------------------	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Research Facility Upgrade Platform

További Invention slotok	—	—	—	+5	+7	+9	—	—	—	—	—	—
Invention idő bónusz	—	—	—	20%	40%	60%	—	—	—	—	—	—

Station Management, avagy „Rend a lelke mindennek”



Az Outpostok vitathatatlan előnye, hogy a birtokosa szabhatja meg a házirendet. Korlátozhatja a szolgáltatások elérését, de még ahhoz is joga van, hogy megszabja: ki dokkolhat be. A „*Station Management*” gombra kattintva (a jobb alsó sarokban jelenik meg), ha: CEO, director vagy, esetleg rendelkezel a „*Station Manager*” jogkörrel, és a céged birtokolja az állomást.

Station Details



Ez alatt a fül alatt találhatóak meg az állomás alapvető dolgait meghatározó beállítások:

- **Name:** Azt hiszem, nem kell túl sok fantázia kitalálni mit is jelenthet. Természetesen itt adhatjuk meg, hogy mi legyen az a név, ami majd látszani fog az Outposton, illetve a térképen.
- **Description:** Ez a szöveg fog megjelenni, ha valaki „Show Info”-t kér az Outpostról
- **Docking cost per volume:** Megadhatunk dokkolási adót is, ami a hajó méreteinek megfelelően alakul: ISK/m³ formában.
- **Office Rental Cost:** Az outposton található Office-ok havi bérleti díja.
- **Reprocessing Stations Take:** Ha rendelkezünk fimonítóval az Outposton, itt megadhatjuk, hogy minden elvégzett művelet után, mennyi nyersanyag (%-ban) fog a hangárunkban landolni.
- **Reprocessing Output:** Az előbbieken meghatározott adónak itt adhatjuk meg, hogy melyik hangárunkban landoljon. Kizárólag az Outpostot birtokló cég hangárait lehet megadni!
- **Reinforced Mode Exit Time:** A Reinforcement idő végét adhatjuk itt meg.
- **Transfer Ownership:** Ennek a használatával tudjuk átadni az Outpost jogait másik cégnek a szövetségben belül.

Service Access Control



Lehetőségünk van meghatározni az alábbi öt beállítással (minden egyes szolgáltatásra külön-külön beállítható), hogy kik használhatják az outpost nyújtotta előnyöket. Az itt található lehetőségek nevei félreértésre adhatnak okot, valójában ezek a beállítások standing-re vonatkoznak, nem pedig security statusra.

- **Min Standing:** A minimum standing, ami ahhoz szükséges, hogy használni lehessen az adott szolgáltatást.
- **Min Character Security:** Legalább ekkora standinggel kell, hogy rendelkezzen a karakter az outpostot birtokló cég szemszögéből.
- **Max Character Security:** Maximum ekkora standinggel rendelkezhet a karakter az outpostot birtokló cég szemszögéből.

- **Min Corporation Security:** Legalább ekkora standinggel kell, hogy rendelkezzen a karakter cége az outpostot birtokló cég szemszögéből
- **Max Corporation Security:** Maximum ekkora standinggel rendelkezhet a karakter cége az outpostot birtokló cég szemszögéből Cost Modifiers

Ennél a fülnél lehetőségünk van arra, hogy standing alapján megszabjuk a különböző szolgáltatásokat - mint például a finomítás és a dokkolás - sújtó adó mértékét.

A legtöbb esetben arra használatos, hogy bizonyos „a tulajdonoshoz közeli” cégek tagjai kedvezményt kapjanak, ne kelljen annyit fizetniük.

Természetesen nem csak cégek, hanem bizonyos személyek is részesülhetnek ebben a kegyben.

Ne feledjük, hogy az itt megadott érték egy kalkulált százalékos érték. Tehát: ha az alapadó 25%, akkor az 1.8%-os kedvezmény egy 10-es standiggal rendelkező cég vagy személy számára 4,5% lesz.



Clone Contracts



Ez alatt a fül alatt találhatjuk meg az összes, az állomáson hagyományos (tehát nem Jump Clone) klónnal rendelkezők listáját. Lehetőségünk van megvonni ezt a jogot személyre szabottan, vagy a cégekre vonatkozóan is. Alapvető és természetes eljárás, ha az Outpost elfoglalásakor minden, nem baráti klónt „kisöpörnek”. A klón ilyenkor nem veszik el, csupán új helyre kerül, mégpedig az adott karakter vérvonalának megfelelő hisec iskola-rendszerbe. Azt azonban ne feledjük, hogy a Jump Clone-okat így NEM tudjuk eltávolítani!



Offices



Ez a fül szolgál az állomáson található Officeok kiadhatóságának és kiadottságának szabályozására/ellenőrzésére. Látható, hogy az adott slotot kivették-e, ki vette ki, mikor jár le a bérleti szerződés és mennyi a bérleti díj. Minden slotnak van egy kiegészítő beállítási lehetősége: „Publically Available” néven. Ezzel a lehetőséggel tudunk tartalékolni bizonyos mennyiségű Office-helyet. Ha már ki van adva az adott hely és megszüntetjük az elérhetőségét, akkor a bérleti periódus végén az adott cég elveszti a bérleti jogot.

Az Outpostok és az elfoglalható állomások megszerzése



Minden (elfoglalható) állomásnak van egy speciális védelme, ha a területet birtokló szövetség rendelkezik Sovereignty-vel az adott rendszerben. Ebben az esetben ezek az állomások nem támadhatóak, illetve meg lehet őket támadni, csak sebezni nem. ☺ Ezt a védetséget a sov. megtörésével lehet megszüntetni (közkedvelt módszer az SBU-k használata). De volt már arra is példa, hogy a méhkirálynő elvitte nyaralni a mézet, és... ☺



Mivel nagyon fontos egységről van szó és a megszerzésük jelentős taktikai és anyagi előnyt jelent, az állomások kaptak egy „második esélyt” is: ez a Kettős Reinforcement.

Ez a védelem csak akkor él, ha a tulajdonos rendelkezik a területbirtoklási joggal (Sovereignty). Ha a sovot elvesztjük, akkor az állomások támadhatóak lesznek az SBU-k kihelyezése nélkül is.

Az Outpostok/Elfoglalható Állomások Kettős Reinforcement-je az alábbi módon működik:

- Amikor az Outpost/Elfoglalható Állomás pajzsa 25%-ra esik, Reinforcement módba lép. Ekkor sérthetetlen lesz és nem lehet „táv gyógyítani” sem (Remote módon tölteni). A Reinf. végére a pajzs 0%-ra csökken és kilép ebből a módból.
- Amikor az Outpost/Elfoglalható Állomás páncélja 50%-ra csökken, szintén Reinforcement módba lép, ami az armor 25%-ra csökkenéséig tart.
- Amikor az Outpost/Elfoglalható Állomás struktúrája eléri a 0%-ot a tulajdonjog átkerül az utolsó sebzést bevívó játékos cégéhez/szövetségéhez.

STATION MANAGEMENT

 C1XD-X II - FREE GATES AMARR
FACTORY OUTPOST

COST MODIFIERS | CLONE CONTRACTS | OFFICES | IMPROVEMENTS

STATION DETAILS | SERVICE ACCESS CONTROL

STATION DETAILS

NAME: Laci Maci Kuckója

DESCRIPTION:

SECURITY: 500

DOCKING COST PER VOLUME: 0.0

OFFICE RENTAL COST: 0

REINFORCED MODE EXIT TIME: 12:00

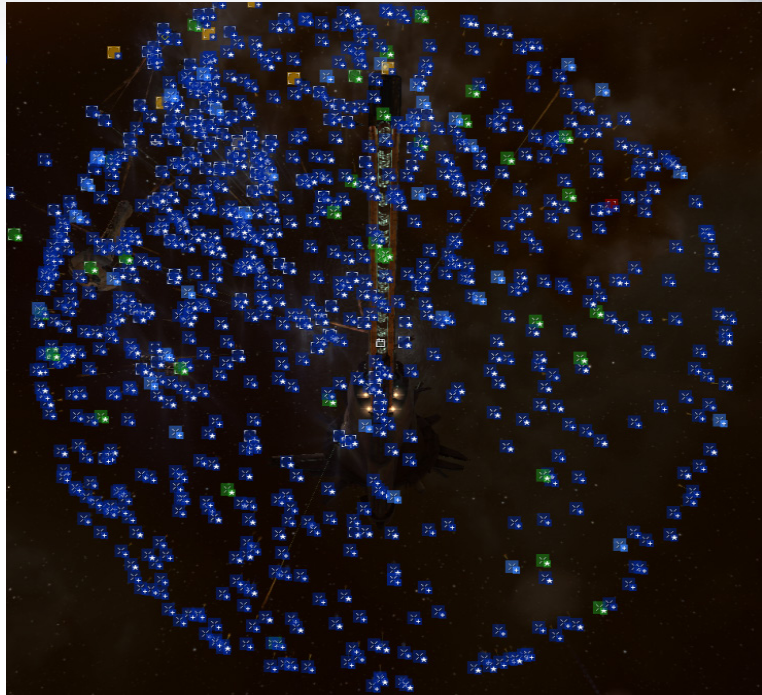
MAX SHIP VOLUME DOCKABLE: 50,000,000 m3

TRANSFER OWNERSHIP

OK CANCEL

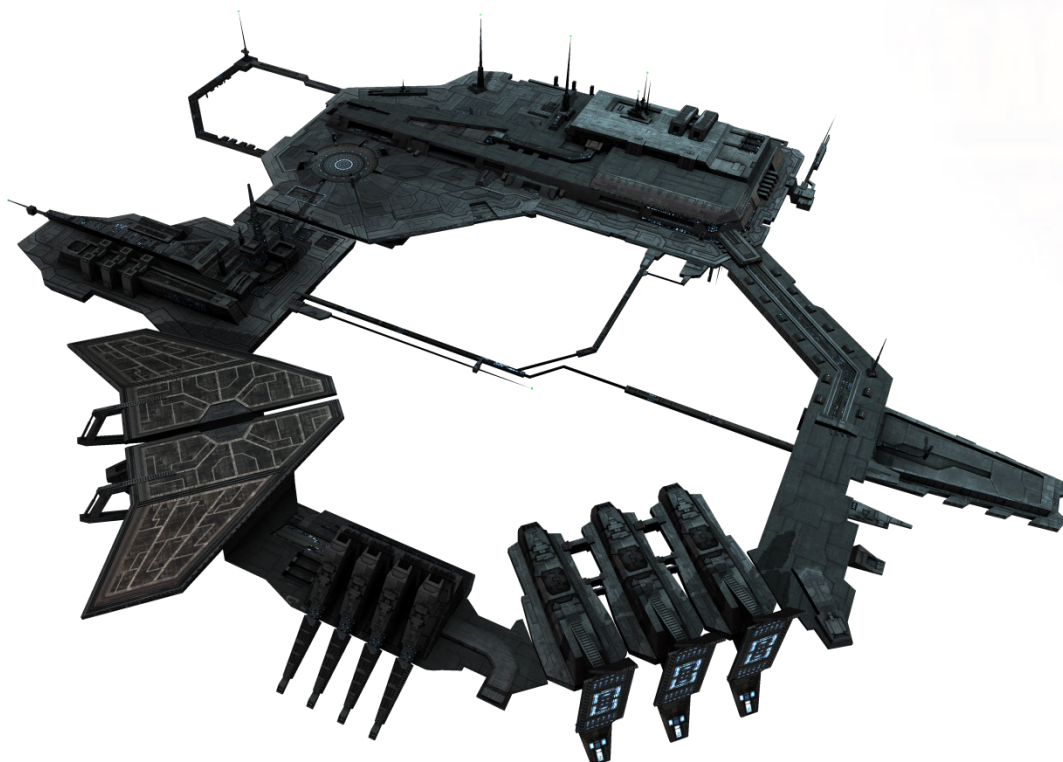
A Station Manager joggal rendelkező játékos be tudja állítani a „pontos” idejét a reinforced idő végének. Ez az állapot: **a beállított idő+48 óra±2 óráig tart, ezen időszak alatt az állomás/outpost sérthetetlen.**

- **Például**, ha a kiválasztott idő 18:00 Eve Time és a Reinf. 19:00 kor kezdődik, akkor az alap érték 23 óra. Ehhez jön hozzá a 48 óra és módosul ± 2 órával az eredmény. **Tehát: $23+48\pm 2 = 69-73$ óra eltelte után lesz az állomás/outpost ismét támadható.**
- Ha nincs megadva az exit time, akkor az alapértelmezésben 12:00 (dél).
- Az állomás elfoglalása után pár perccel a struktúra és a páncél teljesen feltöltődik.



Ha az állomás sérthetetlen, célba lehet venni, de az ellene irányuló sebzés 0 lesz, bármivel is akarjuk sebezni. Ebben az állapotban működnek a távjavító eszközök az állomáson (pajzs, páncél, struktúra is!). Ez az állapot csak addig áll fenn, amíg:

- Az állomás tulajdonosa a területet is birtokolja (Sovereignty)
- A rendszer nincsen SBU-ostrom alatt, azaz kevesebb SBU van onlineolva mint a rendszerben található kapuk számának 51%-a.



Szuper? Capitálok!



Az Eve online legnagyobb hajóosztálya, „csupán” két tagja van: a Supercarrierek és a Titánok. Ezen gépmonstrumoknak nem csak a megépítése (ISK tízmilliárdokban mérhető) okozhat gondot. Alapvető probléma, hogy nincs hova rakni őket ☺, mivel állomásra nem tudnak dokkolni, egy nem megfelelően védett POS alatt pedig (ahogy az ellenség észreveszi) szétszedik. Szóval, ha egyszer beleültél, nehéz kiszállni belőle. Nem beszélve arról, hogy az utaztatásához és megvédéséhez is jelentős support ajánlott. Nem lebecsülendő az előny, amit egy ilyen hatalmas jószág birtoklása (megfelelő pilóta esetén) jelenthet.



SuperCarrier (Mothership)



A Supercarrierek a második legnagyobb hajók (és a harmadik legnagyobb építhető dolgok) az Eve univerzumában.

Gyakorlatilag nem más, mint egy gigantikus méretű, Fighter (Bomber) drónok szállítására és használatára is képes űrjármű. Sok mindenben hasonlít a normál Carrierekre, azzal a különbséggel, hogy sokkal nagyobb és drágább megépíteni. ☺ Természetesen nem csak ennyi a jelentése annak a bizonyos super szócskának, az alábbi fő különbségeket kell megemlítenünk:



- Nagyobb hangárral és drón bay-el rendelkezik
- Nem lehet állomáson megépíteni és dokkolni sem tud
- Immunis az EW (majdnem) minden formájára (ECM, „hagyományos” Warp Disruptor, Stasis Webifier, stb.)
- Kizárólag Interdictor Bubble, Mobile Warp Disruptor és a Focused Warp Disruption generator (Heavy Interdictor) képes „maradásra bírni”.
- Hat High-slotja van az öt (Carrier) helyett ☺
- 99%-kal kevesebb CPU kell a Warfare Link modulok használatához és minden carrier skill szinttel +1 modult tud használni.
- Fittelhető rá Projected Electronic Counter Measures (Remote ECM Burst)
- Az alap mennyiségen felül további három Fightert vagy Fighter Bombert irányíthat Carrier skill szintenként
- +200% bónusz a Fighterek és/vagy a Fighter Bomberek hatósugarára

Minden fajnak megvan a maga supercarriere, a felsoroltakon kívül, rendelkeznek egy csakis az adott fajra jellemző specialitással, ez teszi az adott hajót egy bizonyos feladatra a legalkalmasabbá.

Mihez kezdjek veled?!



Alapvetően (és most nem a szállítgatós dolgokra gondolok, arra ott vannak a carrierek) support célokra lettek kitalálva ezek a hajók, nem véletlen az EW immunitás és a megnövelt Capital osztályú távjavítók bónusza.

Hasznos lehet egy postrom esetén, ha (feltéve hogy nem bumpolják el ☺, de veszélyes lehet az új Titán Doomsday is) ki-be császkál a POS FF-je alól, hogy segítséget nyújtson a védekező flotta vagy maga a POS számára.



Természetesen a korábban már említett „pókháló-tank” taktika is nagyon hasznos módja lehet a vég elkerülésének, hiszen egymást folyamatosan javítani tudják (és nem kevés az a mennyiség, amit másodpercenként vissza tudnak tölteni). Minden ellen van megoldás, ne feledjük: egy SC sem halhatatlan, szinte bármit ki lehet löni. ☺

A Fighter Bomberek



Az új fegyvernem alapvetően nem más, mint a sima Fighterek HP-val dúsított változata, brutális sebzéssel felvértezve. Van viszont egy hatalmas hátrányuk: kizárólag a Supercarrier pilótája irányíthatja őket!

Bár assist-olni lehet velük, de nincs lehetőség a klasszikus fighter-delegációra. Halálosságukat a megnövelt HP és a compact citadel torpedók jelentik (igen, ezeknek a nagytesói vannak a Caldari Dreadeken). Mint mindennek, ennek is súlyos ára van: hosszú skillek vezetnek a használatukhoz (Fighters lvl 5) és akkor még nem esett szó a szükséges felszerelésről: egy Supercarrierről sem. De hát valamit, valamiért. ☺



Aeon:

- +5% bónusz a páncél rezisztjére / carrier skill szint. Ez a bónusz lehetővé teszi a hajó számára, hogy kiemelkedően erős armor tankkal rendelkezzen.
- +50% bónusz a Capital Energy és az Armor transfer modulok hatósugarára carrier skill szintenként

Wyvern:

- +5% bónusz a pajzs rezisztjére / carrier skill szint. Ez a bónusz lehetővé teszi a hajó számára, hogy kiemelkedően erős shield tankkal rendelkezzen.
- +50% bónusz a Capital Energy és a Shield transfer modulok hatósugarára carrier skill szintenként

Nyx:

- +5% bónusz a kiengedett Fighterek és/vagy Fighter Bomberek sebészére / carrier skill szint. Ez a bónusz, jelentős tűzerő többletet jelenthet a többi SC-vel szemben.
- +50% bónusz a Capital Shield és az Armor transfer modulok hatósugarára carrier skill szintenként

Hel:

- +7,5% bónusz a Shield és az Armor távjavítók hatékonyságához / carrier skill szint. Ennek a bónusznak köszönhetően lesz igazán hasznos support hajó a Hel, hiszen jammelni nem lehet, és ha pl. négy ilyen egymást elkezdi távtölteni....
- +50% bónusz a Capital Shield és az Armor transfer modulok hatósugarára carrier skill szintenként

Titánok Harca



„Nevük Amarr nyelven csak annyit jelent: Imud Hubrau, vagy "A Menny Vadállata". A gallente világban

Soltueur-nek, hatásosabb nevükön csak "Napgyilkos"-nak nevezik őket. Általános néven ezeket a behemótokat Titánoknak hívják, a legnagyobb űrhajóknak, amiket valaha építettek. A hajótest megépítése rengeteg anyagba, emberi munkába, és időbe kerül, csakúgy, mint megszerezni azt a szükséges technológiai tudást, ami egy ilyen Titán osztályú hajó megépítéséhez szükséges. Ezt mind pedig csak a nagy birodalmak és szövetségek képesek felvállalni, és ennyit kockáztatni.

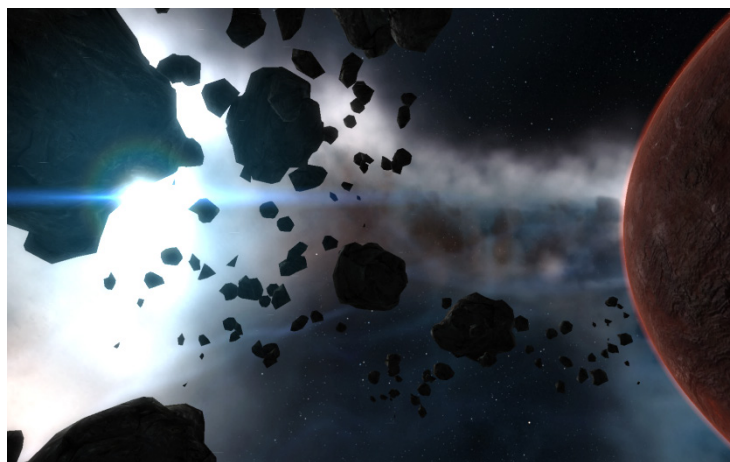


Az értékük leírhatatlan. Azoknak, akik rendelkeznek ilyen hajóval, mobil műveleti bázisként, pusztító fegyverként, vagy parancsnoki hajóként ugyanolyan jól szolgálhat. A Titánok az egyszerű jelenlétükkel megfordítják egy csata, de egy háború kimenetelét is. Eltekintve a gigantikus méretű és számú fegyverzetétől, valamint a több méter vastag páncélrétegtől, a hajótestük akkora nagy, hogy képesek teljes flottákat szállítani csillagrendszeren át.

Egy feljegyzett eset történt a kis mezőgazdasági bolygó, Goral történelmében, amikor is egy Gallente Titán röppályára állt a bolygó körül, és ezzel hirtelen váltást okozott az árapály rendszerben. Ennek következtében kukoricaföldeket és farmokat árasztott el a víz.

Az élelmiszergyártás visszaesése miatt a teljes, Goraltól függő űrrendszer élelmiszer-ellátásáról kereskedőknek kellett gondoskodniuk, különben kénytelenek lettek volna szembenézni az éhhalállal. Azóta a Titánok navigációs rendszerét úgy programozták, hogy a hajó semmiképp se kerülhessen túl közel a bolygókhoz.

Egy Titán megépítésének lehetősége az elmúlt években nem csak a leggazdagabb birodalmak kiváltsága lett. A felfedezések korának elérékezésével új, ásványokban gazdag területek kerültek a birodalmak kezei közé. Az Amarr Corporation a flotta legújabb tagjának elkészítése végett elsődleges forrásként egy friss, buja növényzetű, trópusi holdat talált a szükséges anyagok kitermelésére. Az évtizedekig tartó, agresszív külfejtési



bányászat miatt a hold felszíne teljesen szétrepedt. Több tíz ezer Minmatar rabszolgaélet árán, a Titán elkészült. Elhagyta a letarolt, elpusztított, szerkezetileg teljesen ingatag poklot.”

A titánok szerepe

Alapvetően, több fontos feladata / célja lehet egy ilyen hatalmas gépezetnek:

- **Logisztikai szempontból:**
 - **Jump Portal Generator:** Képesé teszi őket arra, hogy meghajlítsák a teret, azaz a világegyetem bármelyik (hatósugáron belüli) pontjára küldjenek egész flottákat, mozgás nélkül.
 - **Fleet Hangar:** Lehetővé teszi, hogy a hajó egyfajta mobilraktárként üzemeljen.
 - **Clone Vat Bay:** Nagyon hasznos lehetőség, hogy „bárhol” tudunk akár jumpclone-t is használni, ha ez a modul felfittelésre és beüzemelésre került.
- **Hadászati szempontból:**
 - **Doomsday Device:** „Ez meg mi a ménkű?” Nos, hát ez PONTOSAN az! Hatalmas, szinte bármit elsőprő superfegyver. Gyakorlatilag bármi, aminek nincs legalább 2 millió HP-ja (skillekkel feljebbtornázható a sebzés ☺) azonnal megsemmisül, ha egy ilyen halálsugár eltalálja. Hátránya, hogy csak Capital osztályú hajók ellen lehet használni.
 - **Nyers tűzerő:** Nem szabad elfeledkezni arról, hogy a fajspecifikus Titan skill szintje jelentősen növeli az adott hajóra fittelt nehézfegyverzet sebzését. Sajnálatos módon, maximum 3 célt tudunk befogni, jól válasszuk meg hát ezeket.
 - **Fleet bónusz:** Teljesen egyedi alapbónuszokat képesek ezek a gigászi monstrumok biztosítani a puszta jelenlétükkel (najó, természetesen kell fleet és fleet boosterség is ☺). És ehhez még hozzájön az is, hogy képesek megannyi gang modult egyszerre használni...
- **PR szempontból:**
 - Jelzi, hogy az adott szövetség képes megépíteni/megvásárolni és hasznosítani. Kiválló „E-Peen Lengetés”.

A titánok fajtái



Minden fajnak megvan a maga titánja, még a joveoknak is, habár őket ritkán látni. ☺

Minden ilyen monstrum teljesen egyedi karakterisztikával bír, egyedi bónuszokat képes biztosítani a flotta számára. Egy valamiben megegyeznek: nagyon hasznosak logisztikai és harcászati téren is. Az alábbi kapott bónuszok megegyeznek mind a négy faj esetében:

- Immunis az EW (majdnem) minden formájára (ECM, „hagyományos” Warp Disruptor, Stasis Webifier, stb.)
- Kizárólag Interdictor Bubble, Mobile Warp Disruptor és a Focused Warp Disruption generator (Heavy Interdictor) képes „maradásra bírni”.
- 99%-kal kevesebb CPU kell a Warfare Link modulok használatához és minden Titan skill szinttel +1 modult tud használni.
- Képes a Jump Portal Generator használatára
- Képes (a Rorqualhoz hasonlóan) a Clone Vat Bay modul fittelésére és használatára

Avatar:

- +100% bónusz a Capital Energy Turret sebzésére Amarr Titan skill szintenként
- +7,5% bónusz a flotta tagjainak a capacitor visszatöltési sebességére Amarr Titan skill szintenként
- Használni tudja a Judgement Super Weapon-t (Doomsday Device)

Leviathan

- +125% bónusz a Citadel Missile kinetic sebzésére Caldari Titan skill szintenként
- +7,5% bónusz a flotta tagjainak a maximum pajzs mennyiségére Caldari Titan skill szintenként
- Használni tudja az Oblivion Super Weapon-t (Doomsday Device)

Erebus



- +100% bónusz a Capital Hybrid Turret sebzésére Gallente Titan skill szintenkén
- +7,5% bónusz a flotta tagjainak a maximum páncél mennyiségére Gallente Titan skill szintenként
- Használni tudja az Aurora Ominae Super Weapon-t (Doomsday Device)

Ragnarok



- +125% bónusz a Capital Projectile Turret sebzésére Minmatar Titan skill szintenkén
- -7.5% bónusz a flotta tagjainak Signature Radius-ára Minmatar Titan skill szintenkén
- Használni tudja a Gjallarhorn Super Weapon-t (Doomsday Device)



EON
OFFICIAL EVE-ONLINE MAGAZINE



INCLUDES: ISK VOL.1,
EVE STRATEGIC MAPS
LOW-SEC REGIONS &
FREE NEW EDEN POSTER



HASZNOS TANÁCSOK

12. FEJEZET

WARDEC

EVE SPECIFIKUS RÖVIDÍTÉSEK

EVE MATEK

HASZNOS LINKEK

PIRATE ÉS FACTION IMPLANTOK

EVE

INDUSTRIAL
FEKETE KÖNYV

ISK 2.0



0 93624 80852 7

Háborúzz, ne szeretkezz! Avagy: Mit csináljak ha bewaroltak?!



"Gonosz Nagy Cég has declared war on Szegény Kicsi Noobok. Within 24 hours fighting can legally occur between those involved. "

Ettől az üzenettől rettegnek sokan akik Highsec területeken élnek békés(?) bányász, agentező, kereskedő, stb... életüket. Pedig igazán büszkének kell lenni, hiszen felkeltettük valaki(k) figyelmét, nem vagyunk többé az a „tucat cég”. Nem akarnak ők rosszat, csak téged és a céged minden tagját Noobshipben látni. ☺

A fenti idézet a CONCORD-tól azt jelenti, hogy a hadüzenet életbelépését követően (ami általában 24 óra a hadüzenettől számítva) a két cég tagjai, bárhol az univerzumban „büntetlenül” lőhetnek egymást és a másik által birtokolt POS-okat stb... Senki sincs biztonságban, bárkire lőhetnek függetlenül attól, hogy hol van: 1.0-ban, 0.5-ben, Hulkban bányászik vagy shuttléban utazik.



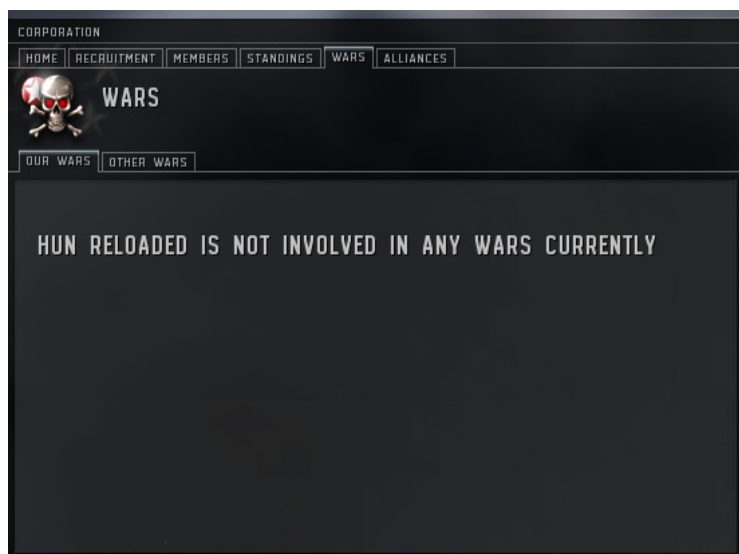
Oly sok, főleg lelkes kezdőkből álló cég hullott már szét ennek a „fantasztikus lehetőségnek” köszönhetően. A háborút meglátva, hajóba ugorva, egy csomó csatát elvesztve felhagytak az addigi életükkel. Sokak szemében az egész háborúsdí gonosz és elítélendő dolog, de sajnós(?) a játék része, nincs mit tenni, túl kell élni. Ha azt tervezted, hogy egész hétvégén kerbírkedsz, de bewaroltak, nincs más tenni, mint megfogni a két legnagyobb fegyvert, ami a kezéd ügyébe kerül: az információt és a haderőt (ez utóbbi lehet a saját cég, barátok, szomszédok, zsoldosok).

A szükséges információk



Mindig ellenőrizd le, hogy kivel állsz hadban, erre a kérdésre a Corp ikonon oldalt kattintva, és a „Wars” fület választva kaphatsz választ. Ha éppen nincs aktív háború, akkor az itt látható kép fogad, ha pedig bewaroltak, egyrészt levelet kapsz a CONCORD-tól, másrészt pedig itt is láthatóvá válik az éppen aktuális nézeteltérés.

Mielőtt bármi mást csinálnál (és ebben benne van a pododba történő csinálás is ☺), próbáld meg a diplomatákkal vagy a cégvezetőtökkel felvenni a kapcsolatot az agresszor cég CEO-jával. Próbáljátok megtudakolni, (nem leereszkedő, és nem is anyázó stílusban), hogy miért is támadtak meg? Jó eséllyel nem lesz válasz, vagy eléggé lekezelő / kiábrándító, de legalább megpróbáltátok rendezni a dolgot békésen.



Fontos kérdés: hol tevékenykedik az agresszor cég?



Locator agentek, a céginfó és a Google segítségével érdemes leellenőrizni, hogy:

- Hány fős a cég?
- Hol van a fő tevékenységi területe?
- Mióta létezik a cég?
- Mennyire „öreges” a tagok? (Eve életkor)
- A karakternevek alapján kiguglizni, hogy találtak-e killboardokon információt a:
 - o A cég tagjai által repült hajókról
 - o A tagok hatékonyságáról, harci tudásáról
 - o Várható fittelési taktikájukról



A legkellemetlenebb az, ha az adott cég azon a területen tevékenykedik ahol te/ti is laktok éppen, hiszen akkor ők vagy ott laknak, vagy oda járnak „szórakozni”. Mindkét esetben elkerülhetetlen, hogy eldöntsétek:

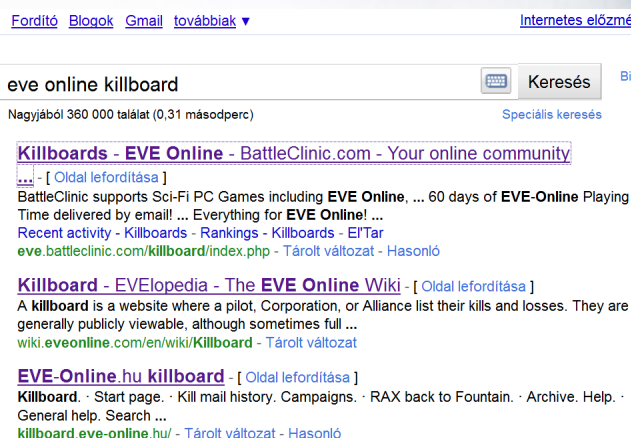
- Harcoltok az agresszorok ellen
- Elhagyjátok a területet és reménykedtek, hogy nem mennek utánatok
- Megpróbáltok velük megegyezni

A legegyszerűbb megoldás talán a megegyezés lehet, de ne feledjük, hogy ha túl gyengének tartanak, nem akarnak majd megegyezni és/vagy nagyon sokba fog kerülni...

A terület elhagyása is lehet opció, de ne feledjük el, hogy nem annyira könnyű olyan helyet találni, ami minden szempontból megfelel az igényeinknek.

Ha pedig harcoltok az agresszorok ellen, az első lépés a (google után ☺) az legyen, hogy lehetőség szerint cilloakos hajóban, vagy egy könnyen pótolható eszközzel megkeresitek az ellenfél tevékenykedési területét és megfigyelitek, hogy mikor/miben és, hogy mit csinálnak (agentezés, fűrés stb...) Ezek az információk kelleni fognak, akár egyedül akár társasággal együtt száltok szembe velük.

A legbiztosabb, hogy a hadüzenet megérkezésekor, lehetőleg azonnal mindeki szerezzon be: 1-2 harci fittel szerelt hajót.



Mind három esetben fontos lesz tudni, hogy:

Milyen régi cégről van szó?

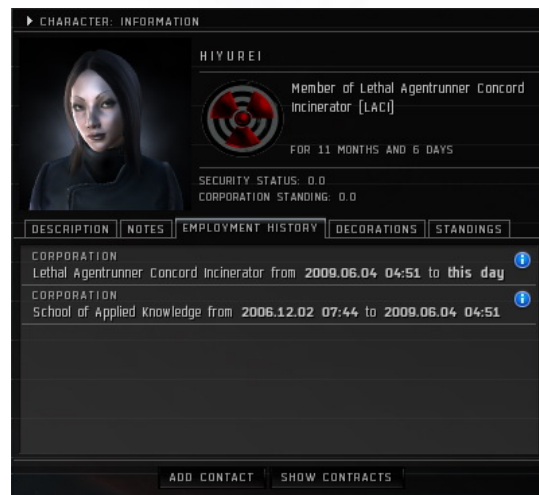


Hasznos információ, hogy mikori a cég? Ha eléggé fiatal a cég, lehet, hogy szerencséd van (feltéve, hogy nem „öregek” alapítottak egy újat). A céginformációknál pedig, azt is láthatod, hogy hány fős a cég, hiszen nem mindegy, hogy pár nagyszájú kalóz fog zargatni, vagy te játszod a főszerepet az utolsó csillagharcos nagy csatalajelenetében, amikor párszáz ellenség várja hogy széttéphessen. ☺ Le merem fogadni, hogy nálad nem lesz halálvirág. ☺

Milyen öreg a CEO és a többi tag?



Jó esélyed van, hogy ha elég fiatal karakterekről van szó (3 hónapos kor) nem túl sok T2 fegyverrel szerelt T2-T3 hajóba fogsz botlani. Ha pedig azt látod, hogy évek óta tolják, akkor elkezdhetsz aggódni, hogy akár még kellemetlen is lehet a dolog. Ahhoz, hogy megtudd milyen idős az adott karakter, SOHASEM a jelenlegi cégénél eltöltött időt nézd, hanem az első cégébe lépés dátumát! Ezt az Employment History fül alatt tudod megtenni.



Mint ahogy a mellékelt képen látható, ha az első információt vesszük alapul, akkor ez a karakter „csak” 3,5 éves. De a valóság az, hogy hat éves is elmúlt ☺.

Az adott cég része-e egy szövetségnek?



Ha a fenti kérdésre igen a válasz, az nagyon rossz hír... Ez jelentheti azt, hogy a támadó cégnek megvan a megfelelő anyagi és tudásbeli háttére ahhoz, komoly problémákat okozzon nektek. Nagyon nem mellékes, hogy egy kezdőkből álló kis cégecske támad meg, vagy egy régi PVP-elit rókákból álló csapat akinek nem csak a felszerelése, hanem a tudása is megvan ahhoz, hogy visszapodoljon titeket a kőkorba.

Ha kell, van-e aki segít nektek?



Bizonyos esetekben szükség lehet külső cégek/emberek segítségére is ahhoz, hogy sikerrel bírájátok rá az agresszorokat arra, hogy odébbáljanak:

- Ha van olyan ismerős, aki a cégével tud segíteni, üzenjen ő is hadat az agresszoroknak, és tegye egyértelművé, hogy mire számíthatnak, ha titeket nem hagynak békén.
- Ha megoldható keressetek zsoldosokat, akik majd elvégzik a piszkos munkát.
- Ha lehet és szükséges lépjen be pár pvp-ben is tehetséges karakter a cégbe és ők rendezzék le a dolgot
- Keressetek a környéken olyan céget, akiket szintén betámadott az agresszor, hiddjétek el, örömmel fognak segíteni! ☺

De nekem van egy posom is, mit tegyek?!



Gyakori eset, hogy a POSotokat látva bepróbálkoznak bizonyos cégek, akár a pos helyéért, akár csak a rajta található dolgok reményében. Nagyon megszívlelendők az alábbi tanácsok:

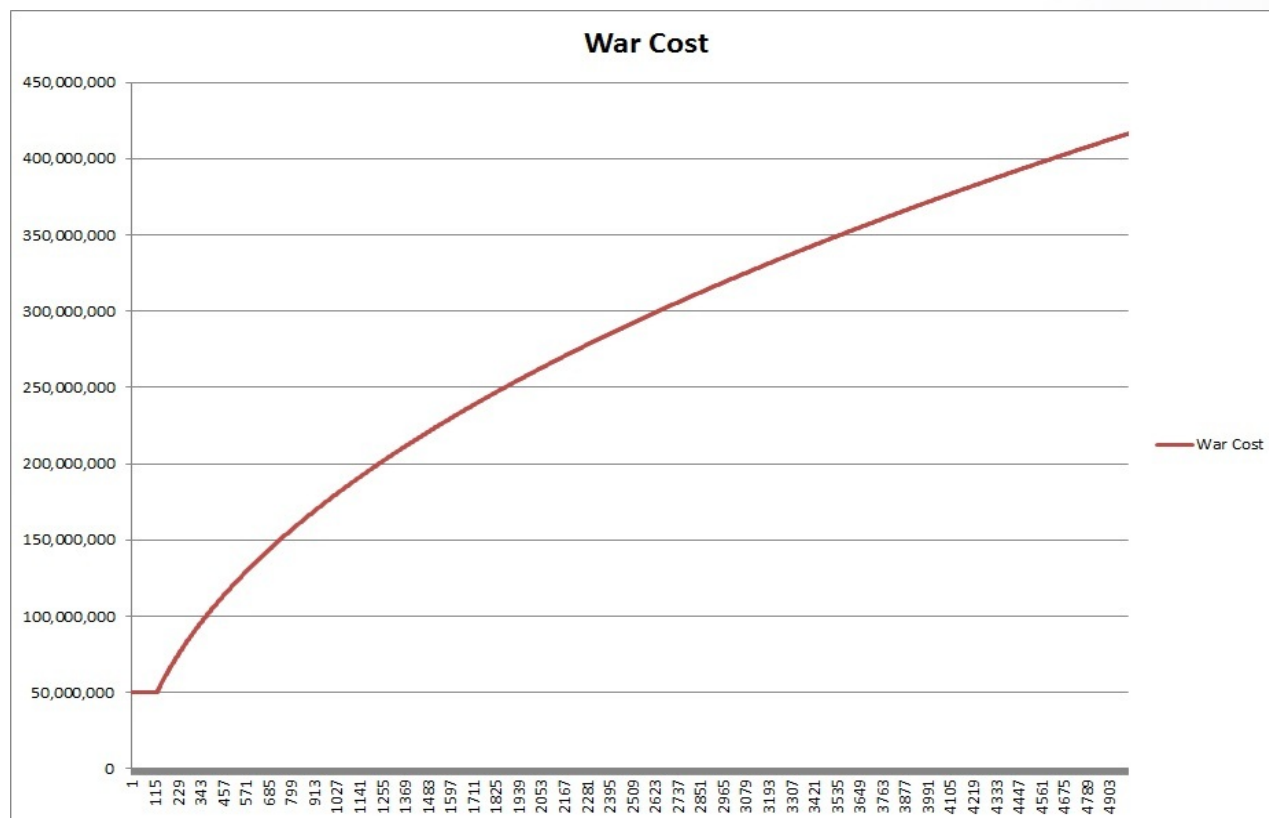
- MINDIG legyen feltöltve Strontiummal a torony, még akkor is ha nincs aktív war!
- Legyen készenlétben elég jammer, hardener és/vagy fegyverzet, amit szükség esetén ki tudtok rakni a toronyra. Nem számít, hogy kutató POS-e.

Amint látható, két lehetőség is van arra, hogy az adott postól elvegyük a próbálkozók kedvét. Ne feledjük, ha kiraktuk a (harci) modulokat, de nincsenek onlineolva, nem fogyasztanak semmit, sem üzemanyagot sem kapacitást! Inkább legyen feleslegesen kint a megfelelő számú fegyverzet és ne kelljen használni, mint hogy kellemetlen meglepetés érjen bennünket. Ha kint vannak a szükséges dolgok, nincs más feladatunk, mint lekapcsolni a nem szükséges kutató stb. modulokat és bekapcsolni a harci fittet.

Mennyi az annyi?



Ahhoz, hogy valaki hadat üzenhessen, szüksége lesz legalább 50m ISK-re (ez az alap ár). A célpont cég/alliance létszámától függően változik egy aktív üzenet ára, az alábbi formula szerint: $(\log 2.05831 N)^2 * 300000 * N^{0.27}$. Az **N = a bewarolt cég/ally létszáma**. Hogy elkerülhető legyen a „csinálók egy tucat inaktív trialost” effektus, a létszámba nem számítanak bele a trial accountok. A háború ára az alábbiak szerint alakul: Kb 100 millió lesz 374 tagnál, 1000-nél 177m, 3000-nél: 320m, 5000-nél, pedig eléri a 416 milliót. Minden egyes új WAR indítása megtöbszörözi annak alap költségét is. Így a 2. war alapköltsége 100m, a 3. 150m stb... A maximum költség waronként 500m ISK.



Hasznos Linkek



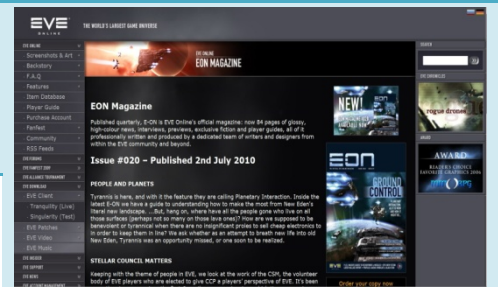
Itt láthatsz jópár hasznos linket, ami jelentősen megkönnyíti az Eve-ben való boldogulást. Sok, szinte nélkülözhetetlen információt is tartalmaz.

E-ON Magazine

Negyedévente megjelenő, az EVE Online hivatalos magazinja. 84 oldalas terjedelemben, színesben hozza el neked a legújabb gíreket, interjúkat novellákat és a játékosok által írottakat. A cikkek készítői legfőképpen az EVE-s játékosokból kerülnek ki, így is biztosítva a naprakészséget és hozzáértést.

<http://eonmagazine.net/>

És az EON Store: <http://www.eonmagazine.co.uk/>



EVE Strategic Maps

64 régió, 5000+ rendszer, 10 információs réteg, 1 térkép mindd felett!

Az Eve Strategic Maps tartalmazza minden régió részletes térképét, kifejezetten hasznos lehet bármely tevékenységhez, legyen az PvP, PvE, posolás, bányászat, kereskedelem vagy agentezés. "Ne indulj el nélküle!"

<http://www.eve-maps.com/>



Dotlan Evemaps

Könnyen átlátható, friss információkat tartalmazó és elengedhetetlen információforrás. Naprakész információkat találsz benne, legyen szó 0.0 astuális nagy csatáiról vagy a wormhole-okról.

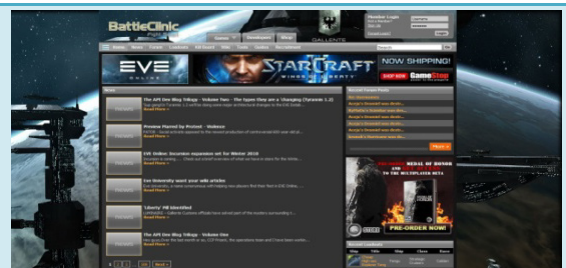
<http://evemaps.dotlan.net/>



Battleclinic – EVE Online

Az egyik legjobb Eve-hez kapcsolódó oldal, hasznos utilok, killboard, GTC vásárlási lehetőség, fórum. Ne hagyd ki!

<http://eve.battleclinic.com/>



JMU Homepage

A könyv elkészítését nagyban segítő játékosok cégének honlapja. Rengeteg hasznos infóval, tanáccsal.

<http://jmu.hu/>



EVE-Online.hu

A legnagyobb magyar közösségi Eve Online oldal. Ha nem innen jöttél, mars ide, azonnal!

<http://www.eve-online.hu/>



2D EVE Maps By Ombey

Egy kifejezetten hasznos térkép, ami tartalmazza a rendszereket és sok hasznos információt, mint pl.: abszolút security státusz, beltek száma stb....

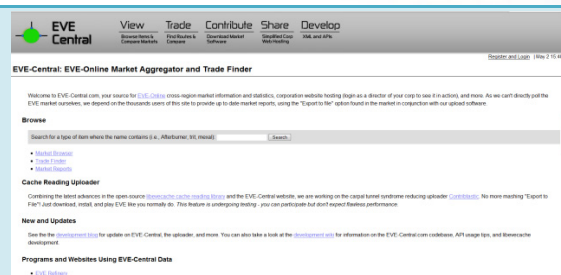
<http://www.ombeve.co.uk/>



Eve-Central

Az Eve-Central a legjobb eddig készült ár-termék ellenőrző oldal, amit ismerek.Érdemes fenntartásokkal kezelni, mindig vedd figyelembe a mások által kínált árat, és hogy mikor volt frissítve az adott helyen.

<http://eve-central.com/>



Refining Yield calculator

Hogy a táblázat nélkül meg tudd nézni, mennyit is ér a tudományod a finomítás terén ☺

<http://eve.podzzone.net/refining.php>

Refining yield calculator

Refinery base yield

Refining

Refinery efficiency

Ore processing

[Load defaults](#)

Credits go to [Tinoqa Enterprises Services](#)

EVEmon

A leghasznosabb karakterfigyelő, Skill-terv készítő program. Fontos lehet tudni mihez mi kell, és mikorra készülsz el vele.

<http://evemon.battleclinic.com/>

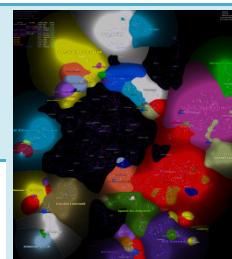


EVE Political Map

Egy, többé-kevésbé pontos politikai térkép, hogy tudd, ahova még, ki fog kilőni



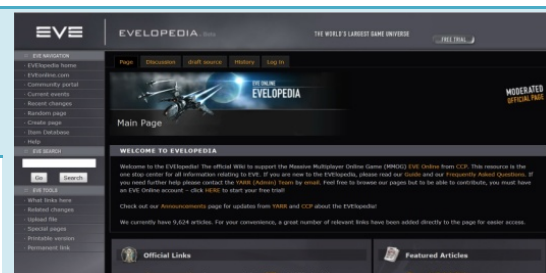
<http://go-dl1.eve-files.com/media/corp/Verite/influence.png>



EVElopedia

A CCP által futtatott honlap, nagyon sok hasznos infóval.

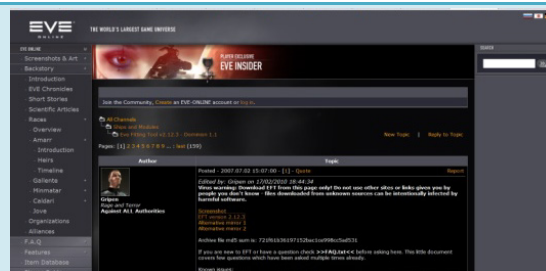
http://wiki.eveonline.com/en/wiki/Main_Page



EVE Fitting Tool

Az általam ismert legjobb hajó fitt készítő - tesztelő program, nagyon részletes, kiváló segédeszköz.

<https://forums.eveonline.com/default.aspx?g=posts&m=226033#post226033>



EVE-Agents.com

Ha agentet keresel (R&D, Mission Running), itt megtalálod.

<http://www.eve-agents.com/>



EVE-HQ

Egy nagyon jól összerakott, szinte mindent átfogó segédletgyűjtemény.

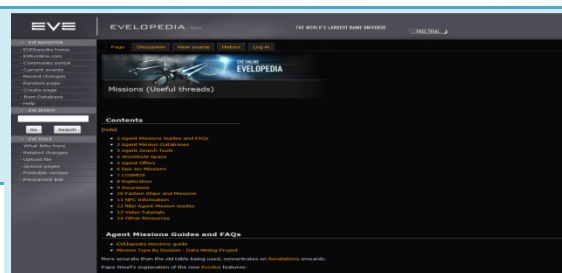
<http://eveit.net/>



EVEonline.com Useful links for agent mission running

Hasznos linkgyűjtemény, főleg agentrunnereknek. De van itt egy elég jó Cosmos leírás is.

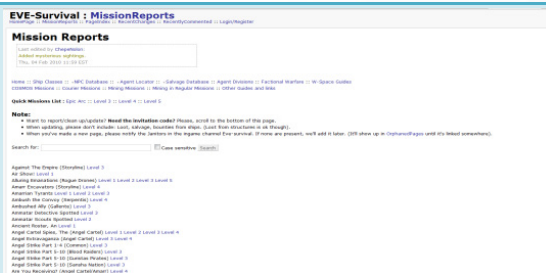
http://wiki.eveonline.com/en/wiki/Missions_%28Useful_threads%29



EVE-Survival.Org

Agentrunner-paradicsom a küldetések részletes leírásaival. „Kötelező”. Ingame is működik! Az Epic Arc küldetések leírásait is tartalmazza.

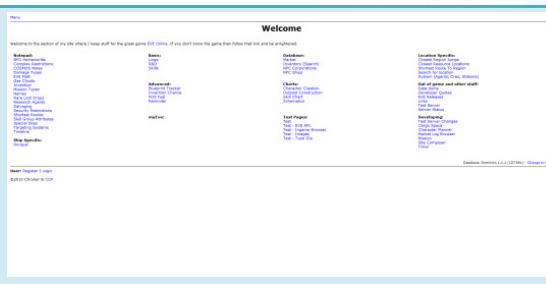
<http://eve-survival.org/wikka.php?wakka=MissionReports>



Chruker's Eve-Online

Nagyon jó, IGB-ben is működő oldal, milliónyi infóval, többek között invention success kalkulátorral, plusz az itemek nem publikus attribjaival, mint pl. Control Towerok HP-ja.

http://games.chruker.dk/eve_online/



DaOpa's Eve-Online

Szuperjó oldal, kifejezetten hasznos információkkal: LP Store-ok kínálata, WH adatbázis, WH rendszerek listája stb...

<http://www.ellatha.com/eve/>



Könyvajánló: P.L. Ladislaus „Ámokfutás Új Édenben”



Az „Ámokfutás Új Édenben” című, két kötetes könyv két különálló, ám egymásból kiinduló történettel rendelkezik. Egy amatőr író keze munkája, aki ezzel a két ingyenesen olvasható, Eve Online világában játszódó online könyvvel mára az egyetlen magyar nyelvű és nagy számban látogatott EVE-es könyvvé nőtte ki magát. Az író kezdetben csak egy rövid történetnek szánta, ám az ötletek sorra jöttek, ezzel egyenes arányban pedig a látogatók száma és a tömérdék dicséret is felé. A történet új szárnyakat kapott, majd gyors befejezése után néhány hónappal elindult a második kötete is, mely nemsokára szintén véget ér és teljes egészében olvasható. Röviden a két könyv történetéről, bár hely hiányában ez még csak ízelítőnek sem elég, hiszen a történet jóval bonyolultabb, fordulatossabb és izgalmasabb, semmint hogy fél oldalba belesűrítsünk valamit:

📖 **Első könyv: Az Antiainen Incidens.** Egy Hurricane fedélzetén a Minmatar Trondam Rei kapitány, a harci Implantokkal teletűzdelt Minmatar tűzér lány Mei Gron, és a jószívű, ám néha véreskezű Gallente navigátor, Volre Den hajmeresztő akcióba kezd: a Concord fogságából egy megbízásra két civilt szabadítanak ki. A nem túl jól sikerült akció után kiderül a két civilről, hogy ők nemrégiben kémek voltak és a fejükben lévő, titkos Gurista állomás koordinátáit le kell szállítaniuk a Caldari Flottának az Antiainen rendszerbe. Trondam tudja, hogy az utazás nem lesz egyszerű, hiszen valami oknál fogva a civilekre, ezáltal rájuk is azok kezdenek el vadászni, akikhez épp tartanak. A dolog furcsaságát nem értik. Később kiderül a két civilről a valódi titok és ekkor Trondam már kénytelen bevonni minden ismerősét ebbe az akcióba, így kis csapata már bővült létszámmal folytatja útját az Antiainen rendszer felé, ám üldözésükbe bekapcsolódik a Concord, fejdámszok, az Angel Kartell is, hiszen a két civilben az első hazugsággal szemben jóval nagyobb és veszélyesebb titok rejtezik, mint valaha sejtették. A történet végigvezet minket a Hurricane, majd később a többi hajó legénységének kalandjain, ahol a harcok egyre durvulnak, a helyzet egyre komolyabb, véresebb és a végcélnál pedig maguk sem tudják, mi várja őket...

📖 **Második könyv: a Concord Ellenés Szövetség.** Mi lenne, ha létezne egy szervezet, ami elég erős, jól felszerelt, gyors, kiválóan stratégiázik és ez hivatalosan bejelenti, hogy elkezd aprítani a Concordot? Kezdetben hiteltelenül kezelik az ügyet, de mikor megindul az első támadás, rájönnek, hogy ez korántsem vics. A szervezet tényleg kivonul a hadszíntérre és valóban odacsap az űrendőrségnek, méghozzá akkorát, hogy az ebből következő dolgok – csempészáruk szabad áramlása, High Sec rendszerekben megszorodott rablások és a kereskedelem teljes hazavágása – egyre rosszabbodnak. Ám valójában mire megy ki a játék? Miért teszi a szervezet ezt? Hogyan tudják legyőzni a Concord flottákat? És egyáltalán, miért támadják meg a több évtizedes béke szimbólumát? És a Concord hirtelenjében miért találja meg eddigi legnagyobb ellenfelét, aki képes kisöpörni őket teljes rendszerekből is? Ebben az egyre nagyobb futótűzben senki számára nem marad biztos hely. Néhány visszatérő szereplő feladata megint csak fontossá válik ebben a nagyszabású hadjáratsorozatban, bár most nem biztos, hogy egy oldalon fognak küzdeni...

Mindkét könyvet űrben, állomáson, bolygón, hajókban lezajló fordulatok események, izgalom, harcok, menekülések, üldözések, erotika itatja át és nem maradnak el a horrorisztikus és vicces elemek sem; a kocsmai bunyótól a rettegésen át a viccelődésig még drámai elemekkel is találkozhatunk. A szerző könyveit és a további folytatásokat is az alábbi címen találjátok meg:

<http://lesliepknox.blogspot.co.uk/>

EVE specifikus rövidítések



Az „Encyclopedia Galactica Wiki” alapján:

Rövidítés	Eredeti Kifejezés	Jelentése:
'phoon	Typhoon	Minmatar BS
AB	AfterBurner	Utánégető, a hajó sebességét növeli meg
AF	Assault Frigate	A Frigate-ok „második generációja”, régen használhatóbb volt.
AFK	Away From Keyboard	Elmentem a géptől, avagy: A F*** Kivan - Elegem van, és most nem vagyok a gépnél, mert: WC-re, cigizni, enni, aludni, sétálni, vásárolni stb.. mentem... ☺
AFAIK	As Far I Know	Ahogy én tudom / a legjobb tudomásom szerint
AP	Autopilot	Segítségével emberi beavatkozás nélkül utazhatunk. De fontos tudni, hogy nem használ semmilyen modult, nem dokkol be és mindig 15km-re ugrik a kaputól, 0.0-ban és LOWsecben „tilos” használni!
Apoc	Apocalypse	Amarr BS
Ark	Arkonor	Értékes érc, kizárólag 0.0-ban lelhető fel. (Ne keverjük össze az ARK-kal, ami egy Amarr Jump Freighter)
BB	Blackbird vagy Bye-Bye	Caldari Cruiser, illetve elköszönés ☺
BCS	Ballistic Controll System	Sebzésnövelő modul, ami a rakétákra (torpedó is) hat.
BD	Blue Death	Kékhalál, lefagyott a Windows
BSD	Blue Screen of Death	
Bist	Bistot	Értékes érc
BM	Bookmark	Egy (megjegyzett) pont az űrben, amire később vissza tudunk ugrani
BP	Blueprint	Általános kifejezés a gyártáshoz szükséges „tervrajzokra”
BPC	Blueprint Copy	Tervrajz Másolat, ebből gyárthatunk dolgokat, a kapacitása határáig
BPO	Blueprint Original	Eredeti Tervrajz, másolható (lásd BPC) és korlátlan számban gyárthatunk belőle
BS	Battleship	Csatahajó, az egyik legnagyobb hajóosztály Empire területeken

BRB	Be Right Back	Rögtön jövök, de általában: „egyszer majd...” ☺
BYOB	Bring Your Own Blueprint	Hozz saját BP-t, ásvány van hozzá
BYOM	Bring Your Own Minerals	Hozd az ásványokat, Blueprintünk van hozzá
Bubi	Bubble	Az adott helyen „Mobile Warp Distructor” van, vagy Dictor akadályozza a szabad mozgást ☹
Kerber Kerbír	Carebear	A legtöbb esetben olyan játékost jelent, aki nem igazán szereti/műveli a PVP-t. De ejlenhet PVP-őrültet is aki éppen a beltben NPC-zik ☺
CAP	Capacitor Capital	A hajó energiája vagy Minden olyan hajó és felszerelés, ami nagyobb egy BS-nél
CCP	Crowd Control Productions	Az Eve Online-et készítő cég
CCD Con	CONCORD	Az Eve rendőrsége, kizárólag High Secben „járőrözik”
Conquerable Station	Conquerable Station	Elfoglalható állomás.
Corp	Corporation	„A” Cég ☺
Cosmos	Cosmos	Küldetéssorozatok összefoglaló helye, minden fajnak van egy ilyen területe
CSM	Council for Stellar Management	Playerek alkotta tanács, a CCP felé közvetíti a játékosok kéréseit, kérdéseit, segíti a DEV-ek munkáját.
CTD	Crash To Desktop	A játék „kidobott” a (Windows) asztalra
Cyno	Cyno	Speciális „ugrópont”, jel amire az ugró hajtóművel rendelkező hajók ugorhatnak.
Dev	Developer	A játék egyik fejlesztője, általában nem találkozni velük
DD DDD	Doomsday Doomsday Device	A titánok fő fegyvere, pillanatok alatt „múltidővé” tesz szinte bármilyen hajót.
Dom Domi	Dominix	Gallente BS

Dictor	Interdictor	A destroyerek „új generációja”, tud bubit dobni!
DPS	Damage Per Second	Az Okozott sebzés másodpercenként
DT	DownTime	A szerver leállását jelzi, lehet napi karbantartás, vagy adatbázis frissítés, de jelenthet Patch-et, frissítést is. (új dolgok stb..)
ECCM	Electronic Counter Counter Measures	A Zavarás hatásának esélyeit (Jamming) csökkentő modul
ECM	Electronic Counter Measures	Zavarás, általában a célzási képességeket blokkolja
Eff	Efficiency	Valaminek a hatékonysága
Emp	Empire	Valamely nagy Birodalomhoz tartozó terület, általában a Highsec területekre értik, illetve a négy (öt) nagy birodalom státusza
EW	Electronic Warfare	Minden, ami az Elektronikus hadviselés-hez kapcsolódik
Faction	Faction	Egy nagyobb cégcsoport elnevezése, pl. Blood Raiders, Sisters Of Eve, stb...
FB	Fighter Bomber	A Fighterek „következő generációja”, főleg nagy hajók elleni támadáshoz használható eszköz, „üt, mint az ipari áram”.
FF	ForceField	A POS-ok pajzsát szokás így nevezni.
Fit	Fitt	A hajóra feltett modulok összessége.
Fitting Fittelés	Fitting	A hajó felszerelésének folyamata (modulokkal).
Freighter	Freighter	(A leg)Nagy(obb) kapacitású szállítóhajó
Frig	Frigatte	Kisméretű hajó, olcsó, gyors, könnyen elpukkan ☺
Gang	Gang	Közös flottába szerveződött játékosok összessége.
Gank	Gank	Amikor az előbbiek ellenségek voltak és megszívtad ☺ Tulajdonképpen, egyenlőtlen küzdelem, ahol lehetsz rosz oldalon is.

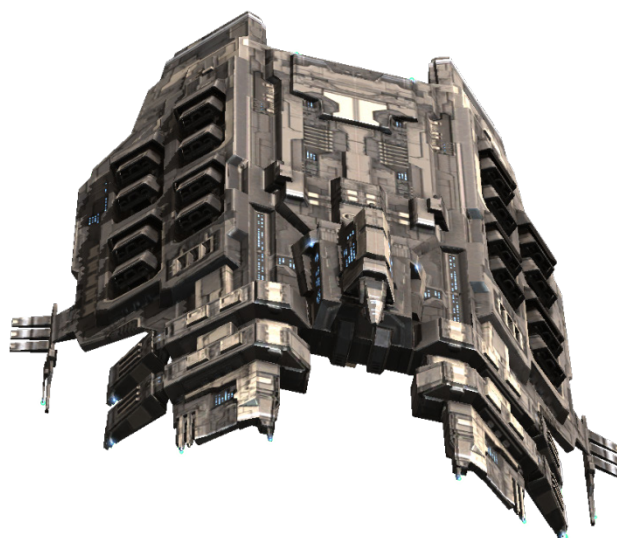
Glasscannon	Üvegágyú	Divatos kifejezés a Tier 3 BC-kre, mivel nagyot ütnek (ágyú) de cserében eléggé sérülékenyek / törékenyek (üveg)
GM	Game Master	A játékot felügyelő, a játékosokat segítő személy, általában láthatatlan
Grid	Grid	Az űr egy „területe” amin belül egymással közvetlen kapcsolatba lehet lépni (pl. látni egymást)
Hac	Heavy Assault Cruiser	A Cruiserek T2-es változata, nagyon erős/gyors kellemes tűzerővel / tankkal.
Hed	Hedbergite	Közepesen értékes érc
HeavyDictor	Heavy Interdictor	A HAC és az Interdictor „kombinációja”, halálos csapdát jelenthet bárki számára.
Hem Hemo	Hemorhite	Közepesen értékes érc
HG	High Grade	A +3 tulajdonság módosítóval rendelkező „kalóz” implantok „előtagja”
HS	Heat Sink, lásd még High Sec	Sebzésnövelő modul, ami a lézer fegyverekre hat.
High Sec	High Security Space	Minden olyan terület, aminek a biztonsági szintje 0.5-1.0 Minden esetben, valamely nagy birodalom irányítása alatt áll, itt jelen van a Concord is, ami megvéd(het)
HotDrop	Hotdrop	Amikor „Cyno” segítségével egy csomó hajó érkezik, nagyon nem mindegy kivel vagy ☺
IC	In Character vagy I See	A játékos szerepjátszik vagy Interstellar Correspondent, de jelentheti azt, hogy: (I See), azaz: Értem
IGB	InGame Browser	A kliens beépített böngészője
iHUB HUB	Infrastructure Hub	Az adott rendszer „tulajdonságainak” feljesztéséhez szükséges eszköz. (Csak „tulajdonban” levő rendszer és csak 0.0)
Indy	Industrial Ship	Olcsó szállítóhajó, „többnyire ártalmatlan” ☺
Inty	Interceptor	Elfogóvadász, többnyire: elfog. ☺
Ingame	Ingame	Minden, ami a kliensen belül vagy a játék világában játszódik, történik.

Insta	Instant Bookmark	Olyan bookmark, amivel azonnal át lehet ugrani egy kapun, illetve dokkolni egy állomásra (Revelations patch óta a kapukhoz és állomásokhoz lehet 0-ra ugrani és a régi insták a kapuk és állomások 25 km-es körzetében törlődtek)
ISK	Interstellar Credits Ipari Segédlet (nemcsak) Kezdőknek	Az Eve-ben használatos pénz, illetve egy nagyon hasznos könyv (nemcsak) kezdőknek ☺
Jam	Jam	Amikor a hajó szenzorait megzavarják, és pl.: nem tudsz targetelni, akkor le vagy jammelve.
JetCan	Jettisoned Can	A hajód rakteréből kidobott „láda”, lehet bele pakolni is, mások is belenyúlhatnak, de figyelj mert egy idő után megsemmisül.
Jumpdrive	Jumpdrive	Bizonyos hajók speciális hajtóműve, lehetővé teszi hogy távoli, baráti cyno-ra ugorhasson, akár több/sok naprendszeri távolságból.
KB.	KillBoard	A kilőtt és elvesztett hajók statisztikájának helye.
Kern	Kernite	Mérsékelt Értékes érc
Lag	Lag	Az a kellemetlen helyzet, amikor nem azonnal történik meg az aminek meg kellene. A legtöbb esetben az internet/szerver „jóvóltából” késik az adat.
LG	Low Grade	A +2 tulajdonság módosítóval rendelkező „kalóz” implantok „előtagja”
LS LowSec	Low Security Space	Minden olyan rendszer, aminek a biztonsági szintje (sec status) 0.5-nél kevesebb és valamelyik Emprie-hez tartozik
M1, M2	Miner1, Miner2	Általában a Bányáslézerek jelölése
ME	Mineral Efficiency	A Blueprint hatékonyságának egyik mérőszáma, minél magasabb annál kevesebb nyersanyagra van szükség, de bizonyos határ felett nem csökken a mennyiség (ezt az állapotot hívjuk Perfect ME-nek)
Mega	Megathron Megacyte	Gallente BS vagy Értékes érc
Mex	Mexallon	Átlagos ásvány, relatíve olcsó
Mommie Mammie Mami SuperCarrier	Mothership (SuperCarrier)	Nagykapacitású, jelenleg legfőkébb Fighter (Fighter Bomber) drónok szállítására és vezérlésére alkalmas hajó.
MWD	Micro Warp Drive	A hajó sebességét jelentősen megnövelő modul, hátránya hogy csökkenti a hajó CAP-ját
Nerf	Nerf	Amikor valami nem úgy működik mint a CCP szeretné és lebutítják (a legtöbb esetben ennek viszont a játékosok nem örülnek).

Noobship	Noobship	Minden fajnak van egy „alaphajója”, ha elbukod, újat kapsz, ingyen. Ha pod-dal dokkolsz olyan állomásra, ahol nincsen hajód, akkor is jár egy.
Nocx	Nocxium	Átlagos ásvány, relatíve olcsó
Nox		
NPC	Non-Player Character	Nem játékos karakter
OD	Overdrive Injector	A hajó sebességét növelő Passzív modul
ODI		
OMG	Oh My God	UramIsten / Úrlsten
OMW	On My Way	Úton vagyok. / Megyek oda
OOO	Out Of Character	A játékos nem a szerepe szerint játszik, inkább a saját véleménye, mintsem a karakteré
OUT		
Outpost	Outpost	Játékosok által épített állomás, fontos tulajdonsága, hogy elfoglalható!
P&P	People & Places	A Neocom egyik része, itt lehet személyeket, és helyeket (vissza)keresni
PDU	Power Diagnostic System	A hajó Energia-tulajdonságait növelő passzív modul
PDS		
Pipe	Pipe	Olyan rendszerek láncolata, amin keresztül A-ból B-be lehet eljutni, és nincs közben „alternatív” útvonal.
Plag	Plagioclase	Átlagos érc, relatíve olcsó
Plex	Complex	Olyan hely, ahol NPC-k a „sorsukra” várnak, van fix, és kiscannelhető is.
PoS	Pod On Sight Player Owned Structure	Lódd ki a podját is (Nagyon ritkán használják), ellenben a POS ami egy játékos(ok) által birtokolt/irányított „állomás”
POS		
Pod	Pod, Podding	A hajó mentőkapszulája, instant elwarpol, de nem fittelhető, és sérülékeny, ha kilövik (podolás), „elvesztet a fejed”.
Podolás		
Point	Point	A Warp Scramble erőssége, illetve hogy a célponton ilyen modult aktiváltak.
Pont		
Probe	Probe	Scanneléshez szükséges szonda, hajókat is meg lehet vele találni. (Feltéve, hogy a keresett „személy” nincs cloakban.)
Prod	Production	Termelés
Pri	Primary	Elsődleges célpont
PE	Production Efficiency	A Blueprint hatékonyságának egyik mérőszáma, a gyártás időtartamát csökkenti, hasonlóan működik, mint az ME

PG	Power Grid	A hajó (vagy POS) fittelhetőségének egyik mérőszáma (lehet nevezni kapacitásnak is)
Pye	Pyerite	Átlagos ásvány, relatíve olcsó
Pyro	Pyroxeres	Átlagos érc, relatíve olcsó
PVE	Player Versus Environment	A játékos a „környezet” ellen harcol/küzd, játszik általában az NPC-k elleni játékot nevezik így
PVP	Player Versus Player	A játékosok egymás ellen harcolnak
Rat	Rat	Nem játékos karakter, kalóz a beltekben
Rax	Thorax	Népszerű Gallente Cruiser, a HUN-ok Ősi fegyvere ☺
RCU	Reactor Control Unit	A Hajó PG-jét növelő modul
RE	Refining Efficiency	A finomítás hatékonysága
Ref Eff	Refining	Finomítás
Ref	Refining	Finomítás
RoF	Rate of Fire	Tüzelési sebesség (két lövés közt eltelt idő)
SBU	Sovereignty Blockade Units	Az adott rendszer „tulajdonjogának” megszerzéséhez szükséges eszköz.
Scord	Scordite	Átlagos érc, relatíve olcsó
Scorp	Scorpion	Caldari BS, de szokták „primary”-nak is hívni ☺
Scram	Scrambler	A befogott hajó elwarpolását akadályozza meg.
Sisi	Singularity	Az Eve, játékosok számára is elérhető teszt szervere
Slot	Slot	Hajón: felszerelések fitteléséhez szükséges hely Állomáson/POS-on: Hely, ahol gyártani / kutatni / stb. lehet.
SOON™	Hamarosan™	Egy hibajavítás, patch várható elkészülésének ideje, jelentése „majd egyszer talán”
SOV	Sovereignty	Területbirtoklási jog. Az adott rendszer(ek) birtoklását jelzi.
SPR	Shield Power Relay	A hajó pajzsaira ható passzív modul
SPM	Spin Per Minute	A hajópörgetés mérőszáma, az állomáson jelenik meg a hajó alatt ha pörgetni kezded ☺
Stab	Stabilizer	A legtöbb esetben a Warp Core Stabilizert (WCS) hívjuk így, ami a Warp (Distrupctor) Scrambler hatása ellen nyújt védelmet, amelyiknek magasabb a pont értéke, az érvényesül.

SC	SuperCarrier	Nagykapacitású, jelenleg legfőkébb Fighter Bomber drónok szállítására és vezérlésére alkalmas hajó.
SuperCarrier		(Régi Nevén: Mothership)
Tackler	Tackler	Az a személy, akinek az elsődleges (többnyire egyetlen) feladata a célhajó hajtóművének kiiktatása a megfelelő EW modulokkal.
Tank	Tank	A hajó „védekezőképessége”, fleetben a legjobban védelemre fittelt hajó.
T1	Tech Level 1	Első generációs fegyver, hajó, lőszer, létezik nevesített változata is
T2	Tech Level 2	Második generációs fegyver, hajó, lőszer, stb.
T3	Tech Level 3	Harmadik generációs hajótest/hajómodul
TCU	Territorial Claim Unit	Az adott rendszer „tulajdonjogának” megszerzéséhez szükséges eszköz.
Tier 1, 2, 3	Tier 1,2,3	Az adott hajó vagy felszerelés osztályon belüli besorolása, magasabb érték nagyobb tudást is szokott jelenteni.
TQ	Tranquility Server	Az EVE fő szervere
T-rax	Thorax	Népszerű Gallente Cruiser, a HUN-ok Ősi fegyvere ☺
Trit	Tritanium	A legelterjedtebb ásvány, relatíve olcsó
Veld	Veldspar	A legelterjedtebb érc, relatíve olcsó
WCS	Warpcore Stabilizer	A Scramble / Warp disruptor elleni védelmet adó modul. A magasabb pontértékű érvényesül.
WDA	Warp Drive Active	Ugrom (warpolok), Warpban vagyok
WH	Wormhole	Féregjárat (Kukaclyuk ☺) lásd: felfedezések
Zyd	Zydrine	Értékes ásvány



Eve Matek Összefoglaló ☺

Agent Effective Quality

$\text{Agent_Effective_Quality} = \text{Agent_Quality} + (5 * \text{Negotiation_Skill_Level}) + \text{Round_Down}(\text{Effective_Standing})$

Effective_Standing: A legmagasabb effective standing, lehet personal, corp. vagy faction standing.

Round_Down: Lefelé kerekítve.

Effective Attribute

$\text{Effective_Attribute} = \text{Base_Attribute} + \text{Implant}$

Base_Attribute: A tulajdonság alapértéke, ez lett megadva karaktergeneráláskor, vagy a Neural Remap folyamán.

Effective Refining Yield (Tényleges Finomítási Hozam)

$\text{Effective_Refining_Yield} = \text{Min}(\text{Station_Equipment_Yield} + (0.375 * (1 + (\text{Refining_Skill_Level} * 0.02))) * (1 + (\text{Refining_Efficiency_Skill_Level} * 0.04))) * (1 + (\text{Ore_Specific_Processing_Skill_Level} * 0.05))), 1.00)$

Station_Equipment_Yield: Az állomás alap %

Ore_Specific_Processing_Skill_Level: A szükséges/használt érc (Scrapmetal a felszerelések stb.

Effective Standing

$\text{Effective_Standing} = \text{Your_Standing} + ((10 - \text{Your_Standing}) * (0.04 * (\text{Connections_Skill_Level} | \text{Diplomacy_Skill_Level})))$

Your_Standing: A karakter standingje.

Connections_Skill_Level: Akkor számít, ha a Your_Standing nagyobb, mint: 0.0

Diplomacy_Skill_Level: Akkor számít, ha a Your_Standing kisebb, mint: 0.0

Blueprint Material Requirement (A szükséges nyersanyag mennyisége)

$\text{Required_Amount} = \text{Round}(\text{Base_Amount} * ((1 + (\text{Default_Blueprint_Waste_Factor} / (1 + \text{Blueprint_Material_Level}))) + (0.25 - (0.05 * \text{Production_Efficiency_Skill_Level}))), 0)$

Required_Amount: A szükséges mennyiség.

Round: Kerekítve.

Base_Amount: Alapmennyiség.

Default_Blueprint_Waste_Factor: Az alap veszteség mértéke.

Invention Chance (Az Invent sikerének esélye)

$$\text{Invention_Chance} = \text{Base_Chance} * (1 + (0.01 * \text{Encryption_Skill_Level})) * (1 + ((\text{Datacore_1_Skill_Level} + \text{Datacore_2_Skill_Level}) * (0.1 / (5 - \text{Meta_Level})))) * \text{Decryptor_Modifier}$$

Meta_Level: Az esetleg „hozzáadott” tárgy „szintje”. Figyelem! Ha 0, értelmetlen felhasználni, és így kidobott pénz!

Decryptor_Modifier: A felhasznált (ugye használtál?!) Decryptor módosítója

Reverse Engineering Chance (Az Rev. Eng. sikerének esélye)

$$\text{Reverse_Chance} = \text{Base_Chance} * (1 + (0.01 * \text{Reverse_Engineering_Skill_Level})) * (1 + (0.1 * (\text{Datacore_1_Skill_Level} + \text{Datacore_2_Skill_Level})))$$

Research Points Per Day (A naponta kapható RP mennyisége)

$$\text{Research_Points_Per_Day} = ((1 + (\text{Agent_Effective_Quality} / 100)) * ((\text{Your_Skill} + \text{Agent_Skill}) ^ 2))$$

Your_Skill: A „kutatási projecthez” szükséges skilled szintje.

Agent_Skill: Az agent, a „kutatási projecthez” szükséges skill szintje.

Skillpoints: Level & Rank (Az adott skillszinthez szükséges SP mennyisége.)

$$\text{Skillpoints_At_Level} = 250 * \text{Skill_Rank} * (32^{((\text{Skill_Level} - 1) / 2)})$$

Skillpoints_At_Level: Az adott skillszinthez szükséges SP mennyisége.

Megjegyzés: Kerekítések miatt, ± 1 SP eltérések lehetnek.

Skillpoints Per Minute (SP / Perc)

$$\text{Points_per_minute} = \text{Effective_primary_attribute} + (\text{Effective_secondary_attribute} / 2)$$

Station take when refining/reprocessing (A finomítási adó)

$$\text{Station_Take} = \text{Max}((5 - (0.75 * \text{Your_Standing})), 0)$$

A 0 veszteség eléréséhez szükséges standing: $5 / 0.75 = 6.67$

Megjegyzés: Minden esetben az adott CÉG felé érvényes standing a mérvadó! (Nem számít a faction standing!)

A „Pirate” és „Faction” implantszettek működése:



Léteznek speciális ún. „Pirate” (kalóz) és „Faction” (birodalmi) implant szettek is, ezek kettős hatással bírnak: egyrészt +2 (lowgrade), vagy +3-at (highgrade) adnak a tulajdonságokra. Másrészt, hasznos „mellékhatásként” különböző bónuszokat is biztosítanak pl.: armorra, a hajó sebességére stb.

Fontos tudni, hogy csak a Snake, Slave, Crystal, Halo, Talisman, Grail, Jackal, Spur és Talon szetteknek van +3-as (High Grade) verziójuk.

Az öt implant egymás másodlagos hatását is erősíti, és a hatodik (Omega implant - Slot 6) megléte esetén ez az erősítés hatványozottan jelentkezik.

Az összes implant megléte esetén, a "set Bónusz" ad egy szorzót, ami: $\text{multi} = 1.15 \times 1.15 \times 1.15 \times 1.15 \times 1.15 \times 1.5 = 3.01703578125$ (Az utolsó 1.5 szorzó az Omega implant hatása).

A Crystal és a Slave szettek:

Implant (utó) Neve	Bónusza %-ban	Bónusz „értéke”	Bónusz „szorzója”
Alpha	1% x multi	+3.01703578125%	1.0301703578125x
Beta	2% x multi	+6.03407156250%	1.0603407156250x
Delta	3% x multi	+9.05110734375%	1.0905110734375x
Gamma	4% x multi	+12.06814312500%	1.1206814312500x
Epsilon	5% x multi	+15.08517890625%	1.0301703578125x

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

A Talisman set

(mivel „csökkentő szettről” van szó, így „fordítottan értelmezendő a hatása”):

Implant (utó) Neve	Bónusza %-ban	Bónusz „értéke”	Bónusz „szorzója”
Alpha	1% x multi	-3.01703578125%	0.9698296421875x
Beta	2% x multi	-6.03407156250%	0.9396592843750x
Delta	3% x multi	-9.05110734375%	0.9094889265625x
Gamma	4% x multi	-12.06814312500%	0.8793185687500x
Epsilon	5% x multi	-15.08517890625%	0.8491482109375x

Összesen = Alpha x Beta x Gamma x Delta x Epsilon = 0.6188x = -38.12%

A Halo set

(itt is „csökkentő szetről” van szó, így most is „fordítottan értelmezendő a hatása”):

Implant (utó) Neve	Bónusza %-ban	Bónusz „értéke”	Bónusz „szorzója”
Alpha	1.00% x multi	-3.01703578125%	0.9698296421875x
Beta	1.25% x multi	-3.77129472656%	0.9622870527344x
Delta	1.50% x multi	-4.52555367188%	0.9547444632813x
Gamma	1.75% x multi	-5.27981261719%	0.9472018738281x
Epsilon	2.00% x multi	-6.03407156250%	0.9396592843750x

Összesen = Alpha x Beta x Gamma x Delta x Epsilon = 0.7930x = -20.7%

A „Low-Grade” Szettek Bónuszai:

ImplantSzett (utó)Neve	Bónusza %-ban
Snake	+ 16.02 % sebesség bónusz
Slave	+ 33.83 % armor HP bónusz
Crystal	+ 33.83 % shield boost bónusz
Talisman	- 26.94 % Energy emission systems duration bónusz
Halo	- 14.30 % signature radius bónusz
Nomad	- 26.94 % agility bónusz
Centurion	+ 33.83 % ewar optimal range bónusz
Edge	- 26.94 % -kal csökkenti a boosterek mellékhatásait
Harvest	+ 33.83 % Mining Laser range bónusz
Virtue	+ 33.83 % a probe scan strength-re

A „Low Grade, Faction” Szettek Bónuszai:

ImplantSzett (utó)Neve	Bónusza %-ban
Grail	+ 33.83 % Radar Sensor Strength Bónusz
Jackal	+ 33.83 % Ladar Sensor Strength Bónusz
Spur	+ 33.83 % Magnetometric Sensor Strength Bónusz
Talon	+ 33.83 % Gravimetric Sensor Strength Bónusz

A „High-Grade” Szettek Bónuszai:

ImplantSzett (utó)Neve	Bónusza %-ban
Snake	+ 24.73 % sebesség bónusz
Slave	+ 53.63 % armor HP bónusz
Crystal	+ 53.63 % shield boost bónusz
Talisman	- 38.12 % Energy Emission Systems ciklusidő bónusz
Halo	- 20.70 % signature radius bónusz

A „High Grade, Faction” Szettek Bónuszai:

ImplantSzett (utó)Neve	Bónusza %-ban
Grail	+ 53.63 % Radar Sensor Strength Bónusz
Jackal	+ 53.63 % Ladar Sensor Strength Bónusz
Spur	+ 53.63 % Magnetometric Sensor Strength Bónusz
Talon	+ 53.63 % Gravimetric Sensor Strength Bónusz



Mit tegyünk, ha feltörték az accountunkat?



A cikk apropója az, hogy egyre gyakrabban előforduló sajnálatos esemény, hogy egyre több játékos accountját törlik fel. Ennek oka lehet gyenge jelszó, feltört/vírusos gép, megszerzett e-mail postaláda jelszó, egyéb.

Ilyen esetekben általában először eladnak mindent amit csak érnek a karaktertől, ha tudnak a cégtől is(!), majd utána még a karaktert is eladják a karakter bazárban. Az elkövető általában arra törekszik, hogy minél gyorsabban jelentős ISK-hoz jusson, amit aztán eladva pénzé tesz. A károk általában jelentősek, és szinte sosem 100%-osan helyreállíthatóak. Több módja is lehet annak, hogy hozzájuthatnak a belépési adataidhoz, a leggyakoribbak:

- Te magad adod meg a „barátaidnak”. Mindenekelőtt: nem véletlen tiltott az „Account Sharing”. Azért sem biztonságos, mert nem biztos hogy az él vele vissza akinek elmondod az adataidat (de sajnos volt már rá példa hogy egy „barát” kipucolta a „kölcson accountot”), de gondoldj bele +1 olyan számítógép amit ha feltörnek ugrik a karaktered és a „vagyonod”.
- Egy olyan fórumot amit ugyanazzal a felhasználónév/jelszó párosítással használsz mint az EVE-et, hackerek áldozatává válik.
- Egy illegális ISK kereskedő visszaél(het) az adataiddal, hogy azt hogyan teheti meg? Először is biztos, hogy meglesz neki az email címed és tudja hogy EVE-ezel, innentől már csak egy „kapsz 5 napot ajándékba, lejárt az accountod, vigyázz és pontosítsd az adataidat” típusú levél elküldése az ami felrakhatja az „i”-re a pontot a hacking szóban.
- Ezzel kapcsolatban: MINDIG ellenőrizd le, hogy kitől jött a levél, és hogy a benne található link oda mutat-e amit magáról állít (tényleg a CCP küldte-e, kizárt, hogy a CCP nem a saját oldalán akarna beléptetni...).
- „Standing növelő szolgáltatás használata”, ha idegeneknek megadod az acc/pass-od, ne csodálkozz ha esetleg visszaélnék vele...
- Feltelepítesz egy EVE vonatkozású hack/script/bot programot (ami egyébként is szigorúan tilos!) ezek a legtöbb esetben nem csak azt csinálják (vagy egyáltalán nem jók arra) amit hirdetnek magukról, egyenes következménye lehet hogy: maga a program fogja felcontractolni a cuccaidat amíg azt hiszed hogy „dolgozik”.

Mivel lehet csökkenteni a lehetséges károkat?

- Corpus szinten a share-ek 3-4 felé osztásával a BPO-kat folyamatosan lock-olva tartva, azokat nem lehet elvinni csak szavazás után.
- Mindenki csak annyi jogosultsággal rendelkezzen a cégben, ami feltétlenül szükséges.
- A jelszavak rendszeres váltása, és kellőképpen bonyolult 10-nél több karakterből álló kis NAGY betűből, számból és valamilyen "'+=% karakterrel megspékelt jelszó alkalmazása. Lehetőség szerint kerüljük a „szótári szavakat” (NAGYON sokat számít!) és éljünk a lehetőséggel, amit az édes anyanyelvünk ékezetes karakterkészlete nyújt ☺ (Árvíztűrő tükörfúrógép).

- Tudom, hogy nagyon sokan kényelmesek és ugyanazt a jelszót használják több mailboxhoz, fórumhoz, játékhoz. Igyekeztek ezt kerülni, hiszen elég ha az egyikhez hozzáférnek, máris mindenetek odalehet.

Mit tegyek, ha már megtörtént a baj?

- Azonnal STUCK petíció írása és a karakter bannolását kell kérni a kivizsgálás idejére. Általában jelszót váltanak a karakteren, így amúgy sem férnél hozzá.
- Inkább írd le mindent (amit csak tudsz az esettel kapcsolatban), mert a napi egy válasz eléggé meglassítja a kérdés-feleleteket. Inkább olyat is, ami lehet hogy lényegtelen.
- Lehetőség szerint azonnal szólj a corptársaidnak és a CEO-dnak hogy figyeljenek oda, vegyék el a karaktered jogait! A CCP-nek sok idejébe kerülhet bannolni az accountot és más userek gondjaival is kell foglalkoznia, ne várj csodát.
- Jelszavak módosítása, lehetőleg nem ugyanarról a gépről, mint amit eddig is használtál.
- Szükség esetén a gép újrategyűjtése. (ha egyszer valaki bejutott a gépbe, akkor a víruskereséssel van úgy, hogy sokkal több időt töltesz el, mint egy újrahúzással).
- Tartsd meg azt az ősi mail címet, amivel a legelején regisztráltad az accountot, mert csak az erről író személyt fogadják el kétely nélkül mint tulajdonost.
- Ha új accot csináltasz és csak úgy beírsz egy dátumot születési évnek (ahogy én is csináltam kit érdekel alapon) akkor azt jegyezd meg.
- Ha új bankkártyád van, nem árt felírni a régi kártya utolsó 6 számát (nálam a régi lejárt, ment a megsemmisítésbe, fogalmam sem volt a számok végéről) A ccp le tudja kérni a bankszámlaszámot, de az megint idő, ha ezt tudod: nagy előny.

Röviden ennyi, ami az acc visszaszerzéséhez szükséges

Egy pár hasznos CCP-s tanács:

- Ne fogadj el még az ingame browserben sem ismeretlen helyre mutató és/vagy ismeretlen személytől linke(ke)t.
- Ne tölts le botokat, macrókat és más (egyébként is) illegális „segédprogramokat”.
- Ne használj ismeretlen helyről leszedett evemon-t és / vagy eft-t.
- Az egyik legjobb védekezés a keyloggerek ellen: a kódokat írd bele egy fileba (aminek szándékosan más nevet és/vagy hibás kiterjesztést adsz, mint a „hagyományos” jelszó.txt vagy password.doc stb...) és copy-paste-tel illeszd be az adatokat, ne kézzel gépeld be.
- Mindig legyen egy naprakész adatbázissal rendelkező anti-vírus program a gépeden telepítve.
- Lehetőség szerint használj biztonságot növelő kiegészítőket a browseredben (illetve biztonságos böngészőt)
- SOHA ne add meg másnak az accountod nevét, jelszavát, de még azt se áruld el, hogy milyen email címmel regisztráltad

Készítők



Szerkesztés, cikkírás,
tördelés, szervezés,
információgyereblyezés.

Kedvenc Hajó:

Rorqual

Kedvenc Elfoglaltság:

Carebearing

Eve-s "születés"nap:

2004.12.03.

Mottó: "Drones are like
Childrens, small,
annoying, destructive
and never listens to you"



**Designer, tanácsadó,
cikkíró, honlapkészítő.**

Kedvenc Hajó:

Nyx

Kedvenc Elfoglaltság:

PVP

Eve-s "születés"nap:

2006.12.19.

Mottó:

Mermalior: How many
Serpentis could be
refined from 1 Snake Ice?

5n4keys: About 20-30
for a batch



Adományok

Habár a guide teljesen ingyenes, nem
sértődünk meg ha támogatni szeretnél.

Adhatsz ISK-et, PLEX-et, Mother vagy
Beership-et, bármely meta 14 vagy jobb tárgyat is ☺ (ingame Laci-nak
küldd). Pénzbeli adományokat a **honlapunkon** keresztül tudsz eljuttatni
nekünk (ez úton is nagyon szépen köszönjük).

Donate now with..

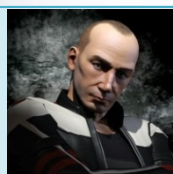
PayPal™

Közreműködők

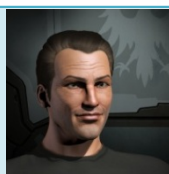
	Halada	Az eredeti „bányászsegédlet” alkotója amiből az egész könyv elindult.
	Kyle Broflovski	A kereskedelemről szóló rész és az Agentezés fejezet alapjai.
	Jita Bloodtear	Cikkíró (Bloodtear's Indusly Index)
	Lewyrus	Tartalmi, nyelvi és helyesírás-ellenőrzés, hasznos tanácsok.
	Aikhiko Somotho	Cikkíró (GUI, tanácsok kezdőknek) (http://enerla.net/).
	WereBarbie	Fordító, korrektor (angol verzió)
	CaptPerseus	Fordító, korrektor (angol verzió)
	CsaBx	Nagy Bloodscalpos arca volt, mielőtt megfertőzött az Eve-vel. ☺
	ValenHUN	Ő volt az egyik, aki a kezdő löketet adta és elindított a „lejtőn”. Miatta kezdtem el EVE-ezni ☺
	Letum Omnis	Akivel együtt nevettünk Oveur hajóján ;-)
	Davik Rendar	EVE ship Charts : http://www.eveonline.com/ingameboard.asp?a=topic&threadID=1360331
	Tasman Devil	Cikkíró: Certificates
	Zapatero	EON Magazin Főszerkesztő, képek készítője
	Ahar Sirayin	Cikkíró, A WH élet hasznos tanácsai
	Nethyrrean	Cikkíró, tábló-készítő ;)
	Kaori Ohtori	Korrektor, lektor

Köszönetnyilvánítás, fordítók és szponzorok

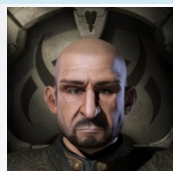
Az angol és a magyar verzió szponzorai



X'ret
(2x-es Platina fokozatú szponzor!)



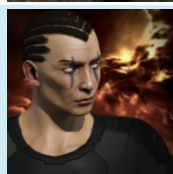
Patikus
(www.eve-online.hu)



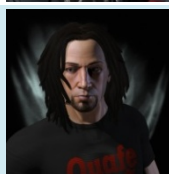
GreKom



Lost Hamster
(2x-es Platina fokozatú szponzor!)



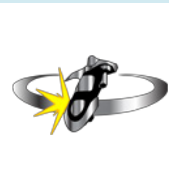
Lewyrus



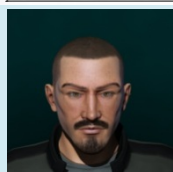
DeviantANT



Free Gates Corporation



HUN Reloaded Alliance
(Platina fokozatú szponzor!)



Tornavil DelAsco

A fordító csapat (Angolra)

WereBarbie

CaptPerseus

Aikhiko Somotho

Synriel

Lost Hamster

Lewyrus

Miyu Gear

Kristol Arman

DeviantAnt

1337z0r H4xx0r

Alias Hentrah

Grim Murden

P.L. Ladislaus – Leslie P. Knox

Tasman Devil

Szeretnék köszönetet mondani mindenkinek, aki bármi módon hozzájárult az íromány elkészüléséhez:

- Feleségemnek és fiaimnak ☺
- X'Ret, Lost Hamster, Mermalior, Feda'k Sa'ri, Exymiriem, Apply, CaptPerseus, WereBarbie, Lewyrus, Nethyrrean, Tasman Devil, HUN Corp, Megadodo Publications, JMU, FGC, TASE, PXIL, HUN Reloaded
- Minden ötletért, javaslatért és tanácsért (eve.hu fórum): Nekerjelnezes, Ragna Rock, YChin Mei, Ergil, Lost Hamster, Lazarus Bregg, és mindenkinek a www.eve-online.com fórumon

Fly Safe!



COPYRIGHT NOTICE

EVE Online, the EVE logo, EVE and all associated logos and designs are the intellectual property of CCP hf. All artwork, screenshots, characters, vehicles, storylines, world facts or other recognizable features of the intellectual property relating to these trademarks are likewise the intellectual property of CCP hf. EVE Online and the EVE logo are the registered trademarks of CCP hf. All rights are reserved worldwide. All other trademarks are the property of their respective owners. EVE Online and all associated logos and designs for promotional and information purposes in this document but does not endorse, and is not in any way affiliated with, Eve-Online.com. CCP is in no way responsible for the content on or functioning of this document, nor can it be liable for any damage arising from the use of this „book”.



Szerkesztette: Laci és Mermalior

ISK

VOL. 1

INDUSTRIAL

FEKETE KÖNYV

Sosem gondoltam volna, hogy a kezdeti táblázatokból, egy ekkora és ennyi mindenre kiterjedő könyv készül. Szeretnék köszönetet mondani mindenkinek, aki bármit is hozzá tett, akár javaslat, akár cikk(ek) szintjén. Ez a könyv nem az EVE kiadója által készített útmutató, csupán az évek tapasztalata összegyűjtve. Emiatt sok helyen csak a saját és más cikkírók véleményét tükrözi.

A siker titka: a csapatmunka. Függetlenül attól, hogy egyedül vagy corpban „dolgozol”, szükséged lesz társakra, barátokra.

Remélem sok hasznos információt kaptál és hasznosítani is tudod majd. Ne hagyd, hogy beskatulyázzanak, magad alakítsd ki a saját játéktílusod. Nagyon fontos, hogy tudj és akard másokkal együttjátszani, hiszen ez egy MMO, nem pedig egy „szóló” játék. Függetlenül attól, hogy Hulkod lesz vagy Rorquallal tömörítgetsz, esetleg az agenteknek dolgozgatsz, az a fontos hogy jól érezd magad! Ezt nem pótolhatja egyetlen Skill vagy ingame dolog sem.

Nem számít miben vagy, nem számít, hogyan csinálod és még a karaktered tudása sem jelent semmit, ha közben nem élvezed, amit csinálsz. Lesz, hogy meg kell tenned azt is, amihez nincs kedved. Hidd el: hosszútávon könnyen magadra maradhatsz, ha nem vagy csapatjátékos.

Fontos, hogy ne legyen „csőlátásod”, az EVE nem csak a bányászatról, az agentezésről vagy a gyártásról szól, igen ez a motorja, ez élteti a gazdaságot, de mégis tanulhatsz PVP Skilleket is, vagy mehetsz és felfedezhetsz. A legszebb dolog a változatosság, ne fásulj bele abba, amit csinálsz.

Ne hagyd, hogy olyan vén róka legyél, mint egyesek, akik csak a saját kis pocsolyájukban élnek és nem ismernek a saját játéktílusukon kívül semmi mást. Nem is az a baj, ha nem ismeresz más játéktípust, hanem az: ha nem is akarsz mást megismerni.

Ne félj a 0.0-tól! Sok esetben biztonságosabb, mint a High-sec rendszerek, feltéve, hogy betartod a vadvidék törvényeit és nem egyedül vágsz neki. Arról nem is beszélve, hogy akár bányászat, akár beltezés, vagy fúrás szintjén is sokkal jövedelmezőbb. Nincs ahhoz fogható, amit akkor érzel amint életed első PVP tapasztalatát begyűjtöd. Javaslom, hogy ismerd meg ezt is, mivel 0.0-ban meglehetősen sűrűn szükséged lesz rá.

Az Eve világában, a legértékesebb dolog a tapasztalat, ez nem jön magától, ezt nem lehet megvenni, nincs lehetőség elolvasni, megnézni, egyszerűen végig kell csinálni.

El fogsz veszteni dolgokat, sokat, nagyon sokat, de csak rajtad múlik, hogy élvezed-e majd és egy pár fregatt, esetleg cruiser bánja a dolgot, vagy pvp-tapasztalat híján egy többmilliárdos hajód.

Remélem át tudtam adni valamit abból, amit én kaptam azoktól, akik engem „okítottak”.

Kívánok mindenkinek „hosszú és eredményes Eve-leetet”. Fly Safe o7