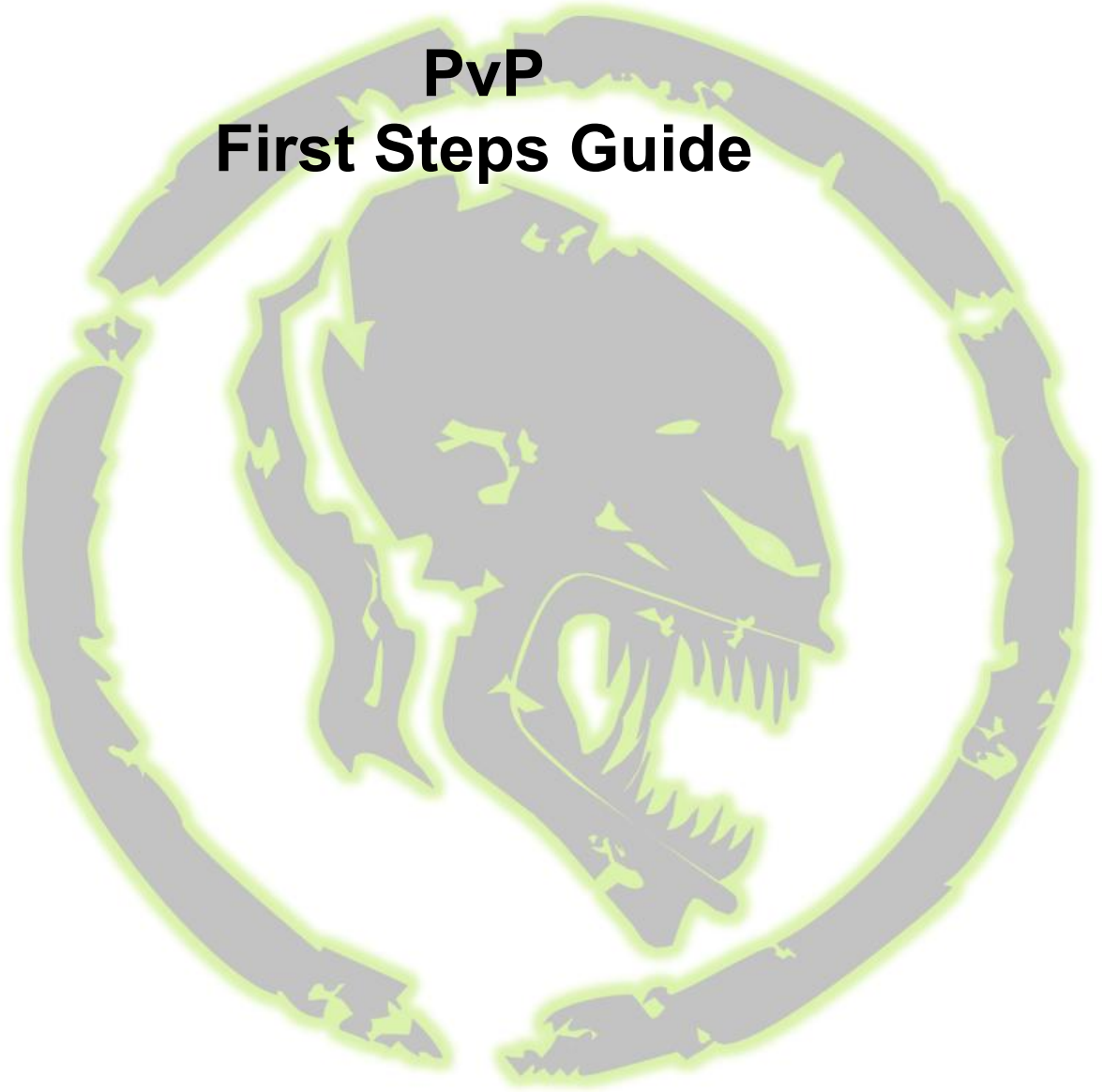


DRÜCKWELLE

PvP First Steps Guide



Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	3
2. Die Problemstellung.....	3
3. Ein PvP orientierter Skillplan.....	3
3.1. Grundlagen	3
3.2. Missiles oder Gunnery	4
3.3. Die Assault Fregatte	4
3.4. Der Interceptor	5
3.5. Die Electronic Attack Fregatte	5
3.6. Der Interdictor	5
3.7. Der Heavy Assault Cruiser	6
3.8. Das Recon	7
3.9. Das Command Ship.....	7
4. Lower Advanced Basics in PvP	7
4.1. Richtscanner	7
4.2. Jumptimer	9
5. Anhang 1 – How to Richtscan.....	10
5.1. Wo findet man den Richtscanner?	10
5.2. Wie funktioniert?	10
5.3. Der genaue Scan	10
5.4. Vorgehensweise PvP:.....	10
5.5. Overview Settings zum Scannen.....	11
5.6. Wie stelle ich die Übersichtseinstellungen um?	11
5.7. Welche Objekte soll ich jetzt einblenden?.....	11
5.8. Wie erstelle ich nun eine Übersichtstabelle?.....	12
5.9. Wie wende ich diese Reiter/Tabellen an?	12
5.10. Was gibt es zu beachten beim Scannen mit diesen spezifischen Einstellungen?.....	12

Autor: Bokudan

Co-Autoren: Swiss TEX, Nihilanth, Irraw

Version 1.0

© 2008 DRUCKWELLE

1. Einleitung



"Wer kämpft kann verlieren. Wer nicht kämpft, hat schon verloren."

Bertold Brecht, dt. Dramatiker und Theatertheoretiker

Dieser Guide soll PvP (Player versus Player) Spielern beim Einstieg helfen und eine effektive und kurze Lernzeit aufzeigen. Nach diesem Guide kann man in relativ kurzer Zeit mit grosser Effektivität an PvP teilnehmen und viel Spass haben.

2. Die Problemstellung



"Zuerst ignorieren sie Dich, dann lachen sie über Dich, dann bekämpfen sie Dich und dann gewinnst Du."

Mahatma Ghandi

Wenn man in EVE ISK (Ingame Währung) verdienen will, kommt man eigentlich nicht darum herum, möglichst schnell ein Battleship fliegen zu können um 4er Missionen zu fliegen. Oder in den Asteroidenbelts NPCs zu jagen (ratten). Die meisten tun sich dann später schwer, wieder in kleine Schiffe zu sitzen, was grundlegend falsch ist.

Ich werde hier in diesem Guide vor allem auf smallscale PvP eingehen, da hier der Einzelne und dessen Entscheidungen das Ergebnis eines Kampfes viel stärker beeinflusst, als es bei grossen Flotten der Fall ist. Unter smallscale PvP verstehe ich Kämpfe, bei denen man sich jedem einzelnen Gegner bewusst ist.

3. Ein PvP orientierter Skillplan



"Mut ist, wenn man Todesangst hat, aber sich trotzdem in den Sattel schwingt".

John Wayne

Sobald man sich soweit ausgerüstet hat, um an ISK zu kommen, sollte man wieder von vorne beginnen und T2 Fregatten erlernen. Im Anschluss dann T2 Cruiser, da hier die benötigten Skills einem extrem weiter bringen, auch wenn man dann in einer grossen Schüssel sitzt.

Jedoch ist dies nicht der einzige Grund. Auch das PvP Handwerk erlernen ist einfach um einiges billiger in einem Interceptor, als in einem teuer ausgestatteten Battlecruiser.

3.1. Grundlagen

Wir gehen jetzt einmal davon aus, dass die Learningskills, die Shield- oder Armorskills, sowie die Energy/Electronic Skills ausgebaut sind. Das heisst, die normalen Learnings sind auf 5, die Advanced Learnings auf 4 (ausser Charisma). Mit anderen Worten, man ist fähig ein T2 Tank inkl. Booster, Repper, Hardener, Plates und Extender - für Shieldtanks, sowie auch DCUII (Damage Controle Unit T2, was für Shield- und Armortanker wichtig ist) zu fitten. Mit Energieskills mein ich Engineering 5, Energy Management 4, Energy Grid Upgrade 4 und mit Electroskills mein ich Electronics 5.

Zuletzt sollte man noch Weapons Upgrades auf 5 und Advanced Weapons Upgrade mindestens auf 3 bringen. Dies ist wichtig, da T2 Module viel CPU und Grid brauchen.

3.2. Missiles oder Gunnery

Nun kann es losgehen! Als erstes bringt man den Fregatten Skill auf Level 5.

Solltest Du ein Caldari sein und Dein Geld mit einer Raven verdienen, dann sind deine Gunneryskills womöglich sehr dürftig ausgefallen. Dies ist aber kein Problem, so lange du nicht plötzlich einen Sniper (z.B. mit einer Rokh) spielen möchtest. Diese Skills kannst du auch später noch lernen. Solltest Du dann aber später vorhaben die Gunneryskills noch zu lernen, so bist du auf short- wie auch longrange mit allen Möglichkeiten ausgestattet.



Weiter sei gesagt: Inklusive Command Ship, Recon, Interceptor und Interdictor, Assault Fregatte und Heavy Assault Cruiser wirst Du bei Caldari gut bedient. Entgegen der weitverbreiteten Meinung, dass Missiles schlecht sind im PvP (weil sie nicht sofort einschlagen) kann man auch mit Missiles einen sinnvollen Beitrag in Flotten leisten.

Als Interceptor Pilot wirst Du mit der Crow sogar den Ceptor mit dem meisten Damage fliegen. In kleinen Gruppen sind Missile Piloten sehr gut zu gebrauchen - und wie man auch am offiziellen 5. EVE Turnier gesehen hat F.o.F Missiles haben durchaus ihren nutzen.

Eines gilt es noch zu unterstreichen: Missiles haben zwei massive Vorteile. Erstens brauchen sie keine Energie zum feuern und sie treffen bis zu ihrer maximalen Distanz immer mit dem gleichen Schaden. Also mach dir keinen Kopf falls Du Dich für Caldari entschieden hast.

3.3. Die Assault Fregatte



Wir haben nun Fregatte auf Level 5, nun lernen wir Assault Fregatte.

Dazu brauchen wir Spaceship Command 3, Engineering 5 (haben wir schon) und Mechanic 5 (haben wir vielleicht noch nicht, also lernen - gibt uns mehr Struktur).

Nachdem wir Assault Fregatte auf 4 gebracht haben, sind wir schon ein ganz brauchbarer Tackler und Podkiller.

Jetzt schaust Du zu, dass Du die Waffen für Deine Assault Fregatte auf T2 bringst und zwar die Shortrange (kurze Distanz) wie auch die Longrange Variante. Dies gilt für Turrets, wobei beim Caldari die Missiles Vorrang (Standart T2 Launcher) haben.

Zu Beginn sollte man darauf verzichten Gunnery und Missiles zu skillen, da man um effektiv Turrets zu nutzen den gesamtem Gunneryskillbaum lernen muss.

3.4. Der Interceptor

Nun sind wir T2 small Turret oder Launcher ready und widmen uns dem Interceptor.

Dazu lernen wir Navigation 4, Afterburner 4, High Speed Maneuvering 3, Spaceship Command 4, Evasive Maneuvering 5, Hull Upgrades 2 (sollte man ja bereits haben, sogar auf 4 um die Damage Control T2 fitten zu können).

Jetzt kann man Interceptors auf 4 lernen. Um die Fähigkeiten hier noch zu perfektionieren empfiehlt sich im Weiteren: Acceleration Control mindestens auf 4 zu lernen, Propulsion Jamming mindestens auf 2 (für T2 Scrambler) oder gleich auf 4 (für T2 Webber).

Wir können jetzt einen Interceptor mit T2 MWD, T2 Waffen und T2 Nanos wie auch Overdrive verwenden. Mit anderen Worten, wir sind fähig den besten und schnellsten Tackler zu fliegen den es gibt! Des Weiteren ist das eines der besten Schiffe um PvP auf eine günstige, wie auch für die Flotte nützliche Art, zu lernen.

3.5. Die Electronic Attack Fregatte

Mit der Expansion (Add-on) Trinity wurde eine neue Fregattenklasse ins Spiel gebracht: Die E-War-Frigs.

Diese kleinen, günstigen und in der Flotte mächtigen Supportschiffe sind momentan noch völlig unterbewertet.

Als Voraussetzung brauchen wir Electronic Upgrades V.

Als neuer Pilot, ohne grosse Electronic War Skills, würde ich empfehlen das Schiff nur zu lernen falls man Minmatar oder Gallente fliegt. Die Kitsune von Caldari ist zwar der Hammer, aber um anständig Jammen zu können braucht es einiges an Skills. Bei Amarr ist es so, dass small Nos oder Neutralizer nur andre Fregatten nerven was unter dem Strich ziemlich egal ist. Als Caldari oder Amarr seid ihr im Interceptor einiges besser aufgehoben.



Als Minmatar jedoch habt ihr mit der Hyena eine Hardcore Fregatte, die jeden Vagabound- oder Interceptorpiloten zum Schwitzen bringt. PvP ist heutzutage extrem vom Speed geprägt. Alles was die magische 10km Webber-Range „preiswert“ überwinden kann verbreitet massiv Angst und Schrecken und das noch verstärkt mit der Scanresolution einer Fregatte (hohe Aufschaltgeschwindigkeit). Weiter fliegt die Hyena über 3000m/s und eignet sich zum Speedtanken wie die Ceptoren auch.

3.6. Der Interdictor

Der nächste Schritt wäre der Interdictor. Dieser ist jedoch optional, da er eine spezielle Sparte ausfüllt. Den Dictor zu lernen macht Sinn, wenn man Spass hat an den T2 Fregatten und nicht unbedingt der Super Damage-Dealer sein muss. Oder ein begrenztes Budget und Spass am Speed der Ceptoren gefunden hat. Da der Skillplan des Dictors auch dem Ceptor einwenig zugute kommt, ist der Schritt nicht weit.



Die Voraussetzung um Interdictor zu lernen ist nur den Interceptor auf 4 zu bringen und Destroyer auf 5 zu lernen (btw Destroyer sind eine sehr günstige Variante in den Krieg zu ziehen wenn man mal blank ist und es ist nicht ganz so "peinlich" wie mit einer T1 Fregatte anzutanken). Jedoch muss man auch den Interdiction Sphere Launcher fitten können (liebevoll auch Bubblewerfer genannt).

Wir brauchen dazu folgende Skills: Propulsion Jamming 5 (dies ist auch sehr nett für den Ceptor, da wir nun weniger Capacitor brauchen während wir den Warpscrambler laufen lassen, das heisst wir können länger mit MWD und Scrambler das Ziel umkreisen), Science 5, Graviton Physics 1 (nur auf 1 lernen) und noch Destroyer 5 (wie bereits erwähnt, auch die T1 Variante ist nicht zu verachten).

Nun können wir den Interdictor fliegen ihn T2 ausstatten und sehr viel Spass haben. Ein Tipp: Keep it cheap! Wenn man das Ding nicht gleich Faction fittet ist der Interdictor nicht ganz so schnell wie der Interceptor, aber relativ günstig.

Noch ein paar zusätzliche Worte zum Interdictor. Ich finde es ein Hammer Schiff, seit Trinity gilt zwar das werfen einer Bubble als Aggression, dafür kommt man aber auch auf die Killmails wenn der Gegner in der Bubble war. Fliegen lässt sich das Schiff eigentlich auch recht angenehm und es gibt meist viel zu wenige Dictoren. Man ist daher meistens gerne gesehen.

3.7. Der Heavy Assault Cruiser

Bis hier hin haben wir nun einen veritablen Tank, ein gutes Grid (Powergrid) und CPU und auch unsere Navigationsskills sind nicht von Pappe. Des Weiteren wissen wir, wie PvP funktioniert, was wie schnell zerstört wird, was gefährlich ist, was wir brauchen um irgendetwas killen zu können und haben schon einige Interceptoren und AFs im Weltraum zurück gelassen.

Da wir jetzt diese Erfahrungen haben, können wir auch ein grösseres Schiff in die Schlacht führen, ohne es dem Feind gleich vor die Füsse zu werfen.

Nun geht es weiter mit dem HAC (Heavy Assault Cruiser). Diese Schiffe sind eigentlich Damage-Dealer, die Vagabound einmal ausgenommen. Falls man Minmatar fliegt, ist es dank ausgiebigem Interceptor-Training nun auch ein Leichtes in die Vagabound zu sitzen und nicht wie all diese "Flavour of the month Deppen" 10 Kilometer vom Gate abzuprallen wenn ihr durch ein Gatecamp rauschen wollt und keine Ahnung habt wie man mit 5k/s ein Gate anfliegt und auch durchspringen kann (eine Erklärung dazu folgt später).

Um einen HAC passabel fliegen und nutzen zu können brauchen wir folgende Skills: Spaceship Command 5, Cruiser 5 und Heavy Assault Ship 4.

Alle anderen Skills die man für einen HAC lernen müsste hat man gemäss diesem Leitfaden bereits gelernt. Nun gilt es, die Medium Waffen eurer Rasse auf T2 zu bringen.



Falls man Gallente fliegt, ist spätestens jetzt der Zeitpunkt gekommen wo man T2 Heavy Dronen skillen muss.

Ein Wort zu den Dronen. Wenn man die T2 Heavy Dronen noch nicht hat, braucht man sie spätestens jetzt. Ausser man will auf die Ishtar verzichten, denn dann reichen auch T2 Medium Dronen. T2 Medium Dronen sollten auch die Minmatar Piloten lernen. Wenn man Caldari oder Amarr fliegt, kann man das noch getrost weglassen.

Falls jemand die Amarr Khanid Schiffe fliegen will, so lernt er auch T2 Medium Dronen. Zu T2 Medium Dronen gehört auch Drone Interfacing 4 und Combat Drone Operation 4 – mit den beiden Skills kann man den Dmg der Dronen verdoppeln!

3.8. Das Recon

Weiter geht's mit dem Recon. Persönlich wäre es meine Empfehlung zuerst den HAC und dann das Recon zu lernen, ausser man hat ausgezeichnete Jammer Skills. Das Recon sollte man aber auf jeden Fall mitnehmen, da man danach auch Covert Ops fliegen kann. Recons können getarnt fliegen und haben rassenspezifische Spezialitäten die sich sehen lassen. Alle Recons sind hervorragende Teamplayer und Supporter oder wie im Minmatar Fall, ausgezeichnete Solo PvP Schiffe.



3.9. Das Command Ship

Nach dem Recon weiss man wohl schon sehr genau, was man will. Liegen einem die Medium Schiffe sehr gut, dann kann man noch das Command Ship lernen. Anschliessend bleiben noch einige Skills für das Perfektionieren der Battleships oder der Weg zum Capital Ship (Carrier, Dreadnought).

Wer allerdings bereits so weit ist, braucht wohl keinen Guide wie diesen mehr.

4. Lower Advanced Basics in PvP



"Der Beweis von Heldentum liegt nicht im Gewinnen einer Schlacht, sondern im Ertragen einer Niederlage."

David Lloyd George, Earl of Dwyfor, engl. Staatsmann

In diesem letzten Abschnitt geht es nicht um die Basics im Spiel, sondern um ein paar Kniffe die einem das PvP-Leben erleichtern. Es wird auf ein paar spielmechanische Dinge hingewiesen. Wissen, welches jeder Pilot verinnerlicht haben sollte.

4.1. Richtscanner

Mal grundsätzlich sollte der Richtscanner im PvP auf eurem Bildschirm einen festen Platz haben. Das Ding ist euer Radar. Man stelle sich einmal vor, Commander Adama würde den Battlestar Galactica nur auf Sicht fliegen! Die Reichweite eures Scanners ist 14,3 AU sprich 2'147'483'647km – Daumenregel 1AU = 150'000'000 KM.

Der Richtscanner hat eine Gradanzeige die auf 360 steht. Das ist als Kreis zu verstehen. Will man also nur wissen was vor einem ist, stellt man ihn auf 180 oder 90. Der Richtscanner scannt immer dahin wo man hinschaut nicht wo die Spitze des Schiffes hinzeigt!

Auch zu empfehlen, ist F11 zu drücken für die kleine Interfacekarte. Auf dieser wird die momentane Blickrichtung angezeigt. Will man also wissen ob sich ein Schiff, das man auf einem 360er Scan auf dem Scanner hat in einem bestimmten Belt ist, Kamera auf Belt ausrichten, Grad auf 90 oder 60 einstellen und schauen ob das Schiff immer noch auf dem Scanner ist.

Ist man am reisen und kommt in ein System, wo das Gate welches man passieren will nun weiter weg ist als 14.3 AU kann man wie folgt vorgehen:
Glücklicherweise sind Gates „meistens“ (leider nicht immer) neben einem Planeten aufgestellt. So warpt man statt des Gates, den Planet an. Dort angekommen befindet man sich nun in Scannerrange (natürlich auch bereits im Warp dahin). Nun kann man einen DirectionalScan in Richtung des Gates machen und sieht ob da Schiffe mit einem Dictor oder einer Bubble sind.



Wer also mit dem Richtscanner umgehen kann, lebt eindeutig länger und ist als Scout bei Roamings sehr gefragt.

4.2. Jumptimer

Annahme: Man springt durch ein Gate und landet in einem feindlichen Gatecamp. Sitz man nicht in einem langsamen Schiff, so ist man längst nicht tot!

Hat man einen MWD gefittet und an dem Camp stehen keine 3 Hyenas/Rapiers/Huginns so kommt man zu 99% lebend davon.

Zwei grundlegende Dinge die man in diesem Falle nie tun darf:

- Versuchen aus der Bubble wegzufiegen (ausser man hat einen Interceptor)
- Nicht überhastet reagieren. Mindestens 20 Sekunden gecloaked warten.

Ein konkretes Beispiel. Ich sitze in einer Cerberus und springe nach EC-P von Torrinos aus. Nachdem das Grid geladen hat, sehe dass ich in einer Large Bubble stehe und 2 Vagas, 2 Zealots und 3 Crows, sowie eine Huginn am Gate stehen. Schritt 1: Ich probiere nicht wegzufiegen, denn die Crows sind viel schneller. Schritt 2: Ich warte und mache 20 Sekunden lang gar nichts. Schritt 3: Nach 20 Sekunden klicke ich auf den Pfeil um das Gate anzufiegen. Schritt 4: Kaum hab ich das getan, klicke ich auf den MWD und stelle alles an was ich an tanking habe (Hardener, Booster, Repper oder was auch immer. Schritt 5: Ich hämmere wie ein Berserker auf den Jumpbutton.

Ich werde zu 99.999 % wieder durchs Gate kommen. Wenn die Feinde auf mich geschossen haben, können sie dank Aggression Timer nicht folgen. Springt einer der Schiffe mit und besteht die Gefahr, dass er mich festhalten oder bubblen kann, mache ich das gleiche Spiel auf der anderen Seite wieder. Irgendwann komme ich weg oder habe die Gegner so separiert, dass ich auch kämpfen kann und wenigstens einen mit in den Tod reisse.

Wieso 20 Sekunden warten kann man sich fragen. Es gibt einen Jumptimer, der verhindert, dass man gleich wieder ein Gate benutzen kann. Springe ich also in ein Camp mit meiner Vagabond, decloake sofort und brette mit laufendem MWD aufs Gate zurück, kann ich das Gate nicht aktivieren. Mein Schiff prallt vom Gate ab und aufgrund meiner hohen Geschwindigkeit pralle ich bis ausserhalb der Jumpreichweite ab. Ein zweites Mal werden die mich nicht anfliegen lassen...



5. Anhang 1 – How to Richtscan

5.1. Wo findet man den Richtscanner?

- Icon links neben dem Capacitor Icon, Drittes von oben (Button heißt: Scanner)
- Zweiten Reiter anwählen "Directional Scan" - Richtscan, alles andere ist für den Piloten ohne Belang

5.2. Wie funktioniert?

Maximale Reichweite im Feld "Range" eintragen.

Scanner "Angle" / "Winkel" auf 360 Grad einstellen

→ Voilà man sieht nun alle Schiffe die sich 14,5 AU um einen im All befinden

Anzeige zeigt ALLES an, auch Verbündete, ignoriert wenn man den Haken bei "Use Overview Settings" / "Übersichtseinstellungen öffnen", das was man bei Filter -> Typen den Haken weg hat.

5.3. Der genaue Scan

Die Kamera bestimmt in welche Richtung gescannt wird (Fadenkreuz ist leider mit Trinity weggefallen)

Ganz nah ans Schiff zoomen

Als Winkel im Scanner 30 Grad einstellen.

Mit der Kamera über einen im Maximum 14,5 AU entfernten Planeten fahren und scan drücken. → Alle Schiffe auf dem Scanner sind in Richtung zu diesem Planeten (Könnten auch auf einen Savespot zwischen euch und dem Planeten sein)

5.4. Vorgehensweise PvP:

(Es sind 1-2 Feinde im Local)

Man kommt ins System, macht einen 360 Grad Scan

Option 1: Nichts auf dem Scanner → (Systemkarte mit F11 öffnen, die unterste)

Systemkarte: Roter Kreis ist man selbst, Wenn man Winkel im Richtscanner verändert, verändert sich auch der grüne Kegel im Overview.

WICHTIG: Wenn der Scanwinkel kleiner wird, wird die Form des Scans zum Zylinder, d.h. es ist nicht möglich nur über F11 zu scannen,

da man vielleicht die Kamera nach oben oder unten richten muss.

Weiter im Text, man sieht den groben Aufbau des Systems, anhand des Abstands der Stargates kann man ungefähr dessen Größe abschätzen.

Man sieht welche Objekte wie z.B. Planeten oder Asteroid Belts nah beieinander liegen wenn man über die weißen Punkte fährt.

Option 2: Man hat was auf dem Scanner (z.B. Raven)

- Man verfeinert den Scan indem man den Winkel runterstellt.
- Vorstellen wie einen Kuchen: Erst in 4 Große 90 Grad Sektoren.
- Dann in dem Sektor in dem sich das Schiff befindet mit 30 Grad alle Objekte anschauen bis man ein Ergebnis hat.
- Hat man ein Ergebnis: Haken bei "Übersichtseinstellungen öffnen" entfernen und nochmals scannen, wenn POS Module auf dem Scan auftauchen steht das Opfer zu 60% an einer POS. Wenn allerdings Asteroid Belts in der Richtung sind, diese anwarpen bzw. dem FC mitteilen wo der Gegner ein könnte, evtl. zu dem Planeten fliegen und dort erneut scannen.

5.5. Overview Settings zum Scannen

Seit dem letzten Patch gibt es sogenannte "Overview Tabs" (zu Deutsch: Übersichtstabellen). Diese ersetzen das mühsame umstellen der Übersichtseinstellungen via den kleinen Button. In Kombination mit dem Haken "Übersichtseinstellungen verwenden" beim Richtungsscanner können diese beim Ausschauen von feindlichen Schiffen recht hilfreich sein.

5.6. Wie stelle ich die Übersichtseinstellungen um?

Rechtsklick auf das Dreieck/Pfeil neben "Übersicht"
Übersichtseinstellungen auswählen

Im neuen Fenster könnt ihr unter "Filter" die verschiedenen Objekte auswählen, die in der Übersicht (und somit auch auf dem Scanner) angezeigt werden sollen.

Im Reiter "Zustände" könnt ihr festlegen, ob in der Übersicht (Achtung, das geht nur in der Übersicht und nicht im Scanner!) Freunde angezeigt werden sollen oder nicht.

5.7. Welche Objekte soll ich jetzt einblenden?

Grundsätzlich bleibt das jedem selber überlassen, folgende Dinge lassen sich empfehlen:

- Sämtliche Schiffe
- Stargates
- Stations
- Planets
- Asteroid Belts (optional, je nach Vorlieben)
- Monde (optional, je nach Vorlieben)
- Control Towers + Warpscrambling Batterys (empfohlen, aus Sicherheitsgründen)

Das sind die wichtigsten. Probiert es einfach etwas aus, da jeder ein bisschen anders vorgeht beim Scannen im 0.0. Ich persönlich habe die Asteroid Belts eingeschaltet, da ich sofort sehe, wenn jemand nicht aufm Scanner ist, kann er nur in Belts am hunten sein, die mehr als 14 AU entfernt sind. (das sind manchmal nur 1-2 Belts!) -> direkt hinwarpen!

Nachdem ihr jetzt Alles andere ausgeblendet habt, und nur noch diese Auswahl eingeblendet ist, geht ihr oben beim Dreieck auf "Diese Einstellungen Speichern unter..." (oder so Ähnlich) und speichert diese unter dem Namen "Scanner". Ist dies getan, kann man die Übersichtseinstellungen schliessen.

5.8. Wie erstelle ich nun eine Übersichtstabelle?

Zu diesem Zweck öffnet man die Übersichtseinstellungen erneut unter dem Dreieck neben "Übersicht". Diesmal gehen wir in den Reiter "Tabellen" oder "Tabs". Hier findet ihr ein paar Felder (3 Spalten).

1. Spalte "Name" -> hier könnt ihr eure Übersichtstabellen benennen z.B. "Scanning" / "PvP" / "Reisen" etc.

2. Spalte "Overview Settings" -> Hier wählt ihr das gewünschte Setting aus, das in Eurer Overview angezeigt werden soll, in unserem Fall "Scanner".

3. Spalte "Brackets" bzw. "Kasten?" -> Hier kann man auswählen, was im Weltall angezeigt werden soll. Vorsicht: wählt man nochmals die gleichen Übersichtseinstellungen, kann man auch keine freundlichen Schiffe mehr im Weltraum sehen! Wenn man freundliche Schiffe ausgeblendet hat! Wir wählen hier "Show all Brackets" oder lassen die Auswahl leer. Das heisst, im All sehen wir noch alles!

Ist alles eingestellt, Annehmen klicken und die Übersichtseinstellungen wieder schliessen. Jetzt sollte man in der Übersicht rechts einen neuen "Reiter" haben Namens "Scanning" bzw. je nach Name den man gegeben hat.

5.9. Wie wende ich diese Reiter/Tabellen an?

Einfacher könnte es nicht sein! -> Anklicken und schon habt ihr die gespeicherten Settings in der Overview.

5.10. Was gibt es zu beachten beim Scannen mit diesen spezifischen Einstellungen? Das Scannen funktioniert grundsätzlich genau gleich. Man kann jedoch viel schneller "Opfer" ausfindig machen.

Ein weiterer positiver Effekt ist, dass wenn man z.B. eine Raven aufm Scanner hat, und gleich drüber/drunter einen Controлтower, dann steht die Raven zu 99.9% innerhalb des Forcefields und der entsprechende Mond sollte nicht angewarped werden. Sonst seid ihr nämlich Kanonenfutter.

Einige Leute haben einen weiteren Vorteil an diesen Tabs. Bei mir ist das auch so. Angenommen ich sortiere nach Distanz und habe eine Raven auf dem Scanner. Erscheint die teilweise zwischen den Belts. z.B. Belt1 3 Au, Raven -, Belt 2 6 Au ..etc. Dann weiss ich, dass sie irgendwo bei Belt 1 oder Belt 2 steht und warpe mal frech dort hin. Geht leider nicht immer. (kA woran das liegt!)

Alles Weitere kann man im Trockentraining in LXWN selber spezialisieren. Sucht einfach mal unsere Ratter in den Systemen. Wenn ihr sie innerhalb von 30 Sekunden ausfindig machen könnt, seid ihr gut.

