Bloodtear Industry Index Report (Tyrannis)

Seit der Dominion Erweiterung existiert eine neue Spielmechanik, die die Entwicklung eines Systems erlaubt. Der Systemindex gründet auf dessen Benutzung. Es soll kurz erwähnt werden, dass die Steigerung des Military Index recht einfach und schnell zu bewerkstelligen ist. Der Industrial Index hingegen scheint fast gar nicht zu steigen, selbst wenn du mit vielen Schürfern daran arbeitest.

Die Bloodtear Industrieflotte hat in den letzten Monaten eigenhändig über vier Systeme auf Level 5 hochgezogen.Dabei wurden die Systeme über einige Wochen beobachtet um Informationen für diesen Bericht zu sammeln. Wir haben die Veröffentlichung bis nach den Tyrannis Patch verzögert, um Änderungen dieser Erweiterung mit in den Bericht einfliessen lassen zu können. Tyrannis steigerte den Schürfertrag von Rorquals geboosteten Flotten um 8,5%, ausserdem wurden einige Refining Tabellen verändert. All dies wird hier mit berücksichtigt.

Die Steigerung des Industry Levels ist verdammt schwierig, und es existieren kaum niedergeschriebene Informationen zu den Details dieses Systems. Dieser Bericht versucht, alle Fragen rund um den Industrial Index in Bezug auf die Dominion und Tyrannis Erweiterungen.

Datensammlung

Wir beobachteten den IHUB Index alle 15 Minuten über den Zeitraum der Systementwicklung. Wir konnten ein abgelegenes System absichern und innerhalb von 24 Stunden von Level 1 auf Level 5 hochsteigern, ohne dass Fremde im System waren. Das ermöglicht sehr genaue Zahlen. Die Asteroidengürtel wurden mit einer Rorqual gescannt – mit dessen Scanner kann man einen gesamten Gürtel in einem einzigen Durchgang genau erfassen. Die Zusammensetzung der versteckten Gürtel (hidden belts) wurde unmittelbar noch der Downtime erfasst, sobald sie erschienen. Dieser Vorgang wurde recht oft über etliche Wochen hinweg wiederholt. Dabei konnte man feststellen, dass die versteckten Gürtel abhängig von ihrer Grösse nahezu identisch waren.

Das System

Der Industrial Index sinkt pro Stunde ungefähr um 1%, pro Tag sind es etwa 25%. Gesteigert wird der Index durch die Volumenmenge an geschürften Materialien. Die folgende Tabelle zeigt auf, wie viel m³ geschürft werden muss, um jeweils einen Level zu halten.

Index Level	m³ zu erschürfen um zu erreichen	m³ zu erschürfen um zu halten	Mannstunden pro Tag um zu halten
1	1 500 000	750 000	4.55
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

Es sollte erwähnt werden, dass man mit Icemining nur etwa die Hälfte an Volumen erhält. Es ist also ratsam, Erze zu schürfen, wenn man den Level steigern möchte.

Die Gürtel erscheinen theoretisch alle 3 Tage. (Darüber wird diskutiert – viele Leute glauben an einen 4-Tages-Timer, oder an einen Timer der zufällig zwischen 3 und 5 Tagen schwankt. Unsere Informationen darüber sind unterschiedlich, dieser Bericht geht aber von 3 Tagen aus). Wenn du unter den Level fällst, der eine bestimmte Grösse an Asteroidengürteln unterstützt, dann bleibt der Belt noch stehen bis der 3-Tages-Timer abgelaufen ist; er wird dann nicht wieder erscheinen solange der Level nicht wieder erreicht ist. Wird ein versteckter Gürtel völlig leer geschürft, dann erscheint ein neuer 5 Minuten nachdem der letzte den (alten) Gürtel verlassen hat. Die Asteroidengürtel müssen mit Probes erscannt werden, wobei es umso schwerer wird einen Belt zu erscannen, je grösser er ist. Dementsprechend sind die kleinen Gürtel sehr einfach zu finden. Mit jedem Level-Upgrade erhältst du alles der vorhergehenden Level plus das des gegenwärtigen.

Level	Grösse des Hidden Belt
1	small
2	moderate
3	large
4	extra large
5	giant

Einkommen mit perfekten Mining Skills

Die nächste Tabelle zeigt Schürferträge mit perfekten Skills, perfekten Rorqual Boosts und Tech2-Ausrüstung ohne Drohnen. Skiffs werden nur eingesetzt für Mercoxit, Mackinaws nur für Eis und Hulks nur für Erze. Die Durchlaufzeit für Strips ist seit dem Tyrannis Patch mit einer Rorqual um 8.5% kürzer, weil die Rorqual nun die Boost-Effizienz des Mining Zyklus verdoppelt – was natürlich das Erreichen eines hohen Industrial Levels etwas einfach macht. Diese Zahlen sind Grundlage für alle Berechnung im weiteren Verlauf des Berichts, wenn bspw. benötigte Mannstunden oder Miningerlöse aufgezeigt werden.

	Ertrag / Durchlauf	Durchlauf	Ertrag / Stunde	Volumen / Stunde
Skiff	82	199.25	2475.5	99.018
Mackinaw	4	183.23	78.59	78.590
Hulk	5459 m³	119.25	164.800 m³	164.800

Und hier die entsprechenden Erlöse für jedes Erz ausgehend vom perfekten Ertrag

Erz	ISK /Stunde
Arkonor	61.182.258
Bistot	47.917.634
Crokite	36.227.258
Mercoxit	30.134.016
Gneiss	19.596.239
Dark Ochre	19.292.428
Spodumain	17.393.404
Scordite	15.449.794
Plagioclase	14.631.242
Kernite	13.905.731
Veldspar	13.609.610
Hedbergite	13.389.607
Pyroxeres	11.854.366
Hemorphite	11.435.033
Jaspet	9.804.862
Omber	9.245.769

Preise vom 29. Mai 2010

Nun sehen wir uns an, was die einzelnen versteckten Asteroidengürtel beinhalten, und mit welcher Strategie man sie am besten bearbeitet.

Small Asteroid Cluster

Der Small Asteroid Cluster ist der erste Fuss in der Türe zur Welt der industriellen Entwicklung des Systems. Bis zu diesem Zeitpunkt bleibt dir nichts anderes übrig, als kleine Asteroiden zu schürfen, die sich immer nach wenigen Durchläufen ins Nichts auflösen und deswegen viel Verdruss bereiten, den Profit schmälern und den Hulk-Piloten zu ständigen Ortswechseln im Belt zwingt.

Im Small Asteroid Cluster findet man den grössten Einzel-Asteroiden im gesamten Spiel: den Spod! Der Spod ist ein Brocken von 4.000.000 m³, mit 250.000 Einheiten Spodumain. Man benötigt über 24 Mannstunden, um diesen Kerl weg zu schürfen. Aber schon allein das reicht um ein frisches Level 1-System auf Level 2 zu bringen. Der Rest des gesamten Asteroidengürtels gruppiert sich um diesen Spod herum.

Dieser kleine Gürtel ist so weit auseinander gestaffelt, dass man sich 3 bis 4 Mal bewegen muss, wenn man ihn komplett leer räumen will. Zusammen ergibt dieser Belt um die 962 Mio ISK mit 7.66 Mio m³, man braucht dafür 47 Mannstunden. Wenn du diesen kleinen Gürtel komplett wegmachst, dann bist du schon halb durch Level 2 durch.

Das durchschnittliche Einkommen in diesem Gürtel liegt für den perfekten Miner bei 20.5 Mio ISK pro Stunde. Wenn man nur die Kirschen herauspickt (ABCM – Arkonor, Bistot, Crokite und Mercoxit), dann hat dieser Belt ein Gewinnpotential von etwas 300 Mio ISK, bei 6.3 Mannstunden und einem Stundenerlös von 47.5 Mio ISK

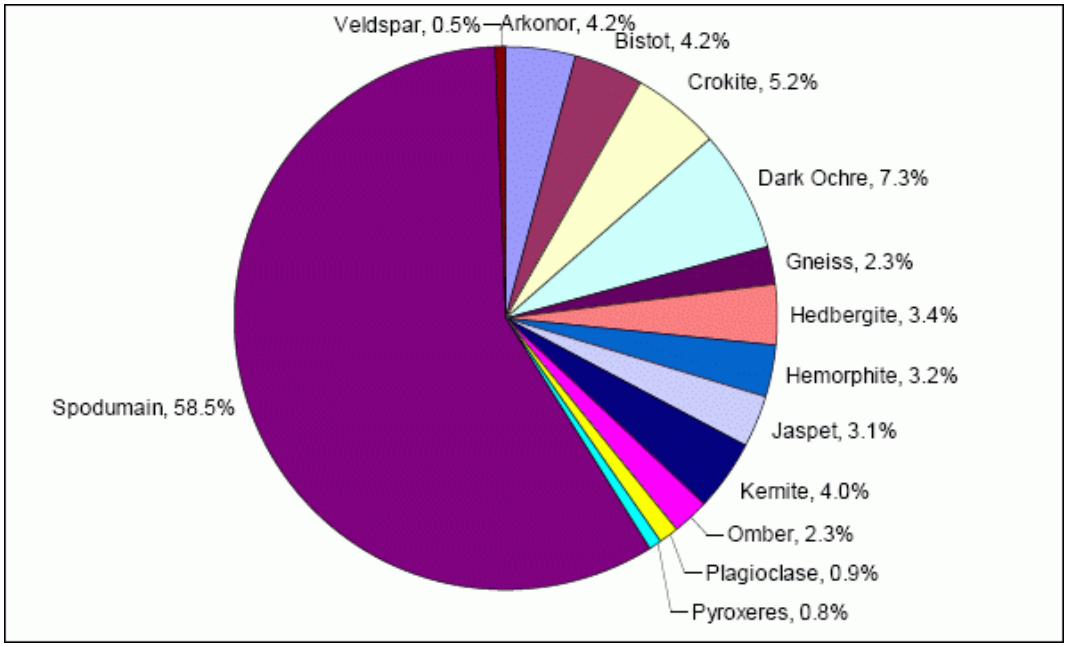
Abb. 1: Der Spod! Er ist so gross dass er die Sonne verdecken könnte

Liste der Asteroiden im Small Asteroid Cluster

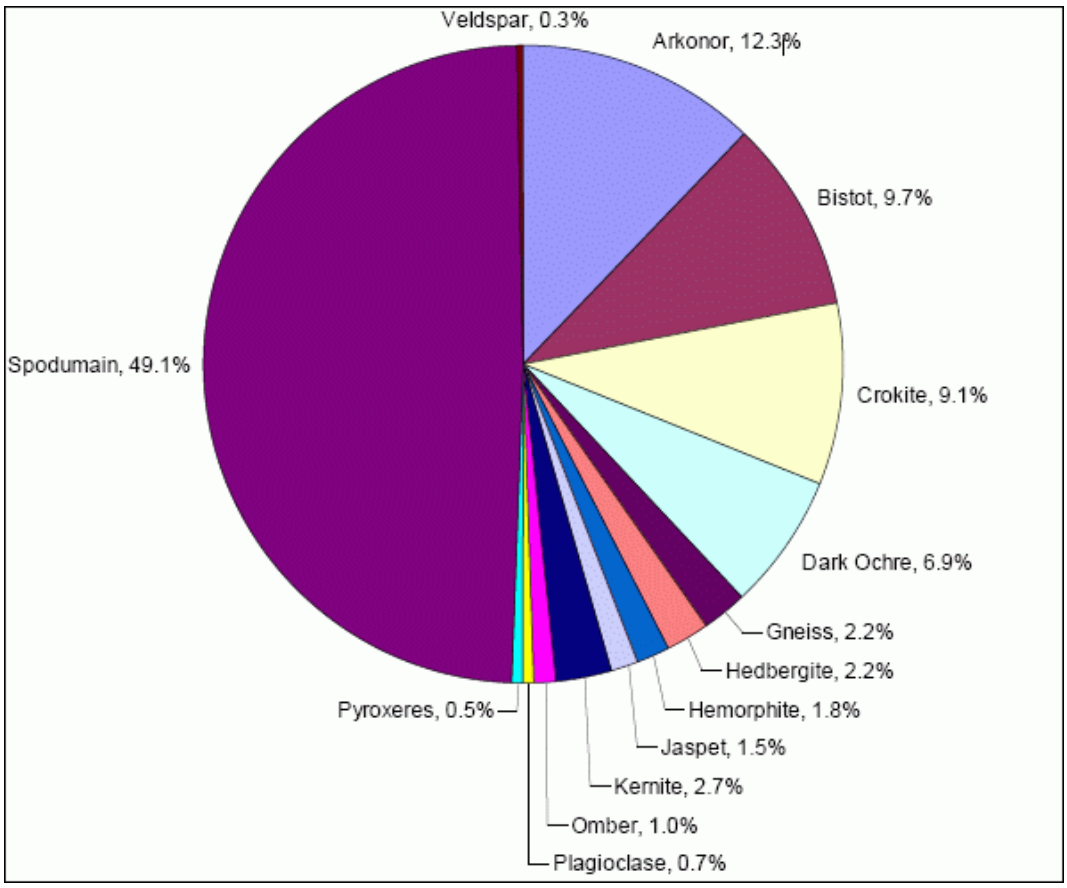
Erz	Menge in Einheiten	Anzahl Asteroiden
Arkonor	20 000	4
Bistot	20 000	4
Crokite	25 000	2
Dark Ochre	70 000	2
Gneiss	35 000	1
Hedbergite	86 000	5
Hemorphite	83 000	8
Jaspet	120 000	5
Kernite	254 000	6
Mercoxit	0	0
Omber	300 000	5
Plagioclase	208 000	4
Pyroxeres	210 000	4
Scordite	0	0
Spodumain	280 000	2
Veldspar	406 000	5

Abb 2: Stelle sicher, dass deine Mining Flotte ausreichend gesichert ist. Hulks mögen zwar gut gegen Rats bestehen, aber Spieler scannen dich in weniger als einer Minute aus, wenn grosse Hauler dabeistehen (Orca, Rorqual), sogar in einigen Sekunden

Zusammensetzung nach Volumen in einem Small Asteroid Cluster



Zusammensetzung nach Wert in einem Small Asteroid Cluster



Moderate Asteroid Cluster

Der moderate Gürtel ist ziemlich auseinander gestreut und hat auch eine grosse Bandbreite an Erzen. Wenn du ein Tech-2 Schürfer bist (und das solltest du sein), dann wirst du recht oft die Kristalle wechseln müssen, und du wirst auch recht oft deine Hulk bewegen müssen (mehr als 6 Mal). Der Belt ist um die 150 Kilometer lang. Dieser moderate Gürtel ist es nicht wert, komplett leer geschürft zu werden, es sollten nur die Kirschen herausgepickt werden. ABC repräsentieren etwa 25% an Volumen, etwa 50% am Gesamtwert. Und dies ist der erste Asteroidengürtel, in dem auch Mercoxit vorkommt. Mercoxit ist SEHR ineffizient abbzubauen, wenn du nicht in einer gut ausgeskillten Skiff mit Kristallen sitzt (das ist mein Ernst!).

Der Belt ist 801 Mio ISK wert, und damit ist er WENIGER wert als der kleine Belt. Das Volumen beträgt 5,35 Mio m³, man benötigt dafür nur 34 Mannstunden um ihn komplett weg zu schürfen. Jedoch weil man aufgrund dem Zwan sich ständig bewegen zu müssen und imme rwieder die Kristalle und Asteroiden wechseln zu müssen, nur wenig effizient arbeiten kann, gleicht sich der Profit an den kleinen Gürtel an. Konzentriert man sich jedoch nur auf ABCM, dann ist er 484,5 Mio ISK wer, bei 12,3 Mannstunden und einem Stundenverdienst von 39,4 Mio ISK

Abb.3:ein Arkonor Asteroid wird abgebaut.

Liste der Asteroiden im Moderate Asteroid Cluster

Erz	Menge in Einheiten	Anzahl Asteroiden
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
Mercoxit	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

Abb. 4: Eine Übersicht des Moderaten Gürtel. Gekennzeichnet ist ein Kreis mit einem Radius von 26,4 km, von dem aus Asteroiden in Reichweite liegen. Innerhalb dieses 53 km durchmessenden Kreises kann man den Grossteil des Gürtels erreichen.

Zusammensetzung nach Volumen in einem Moderate Asteroid Cluster

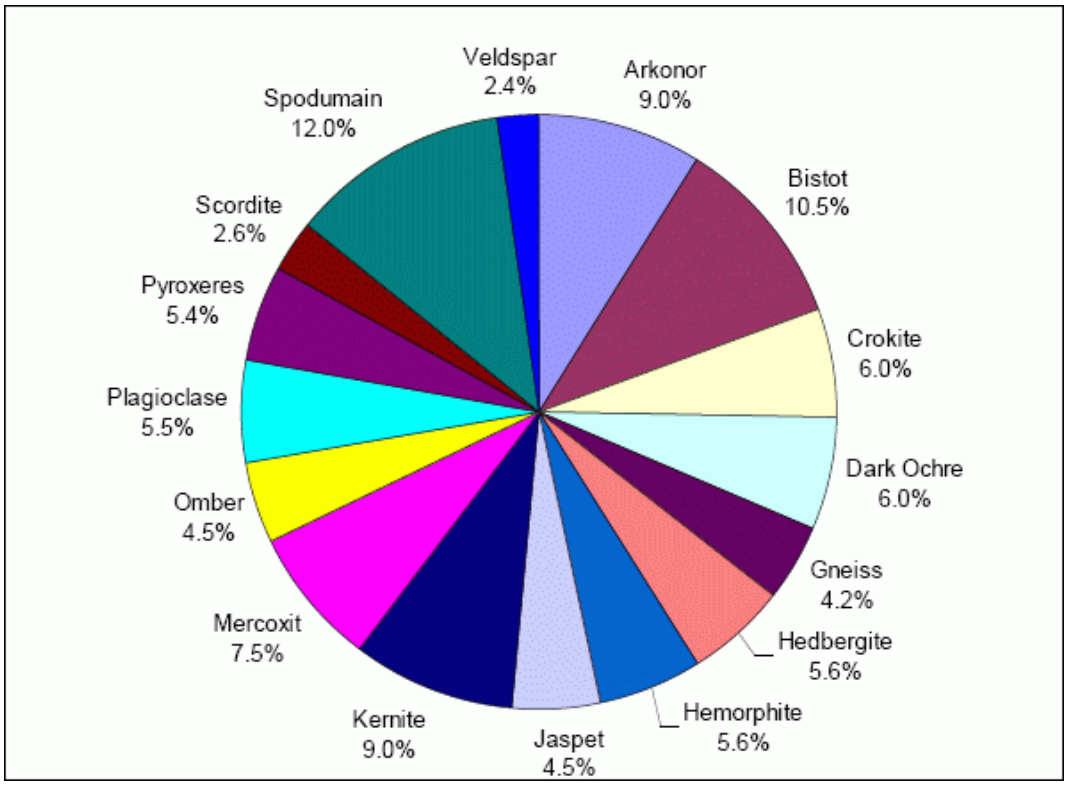


Abb. 5: Der moderate Belt hat eine recht grosse Bandbreite an verschiedenen Erzen – nicht zu Freude eines Schürfers

Zusammensetzung nach Wert in einem Moderate Asteroid Cluster

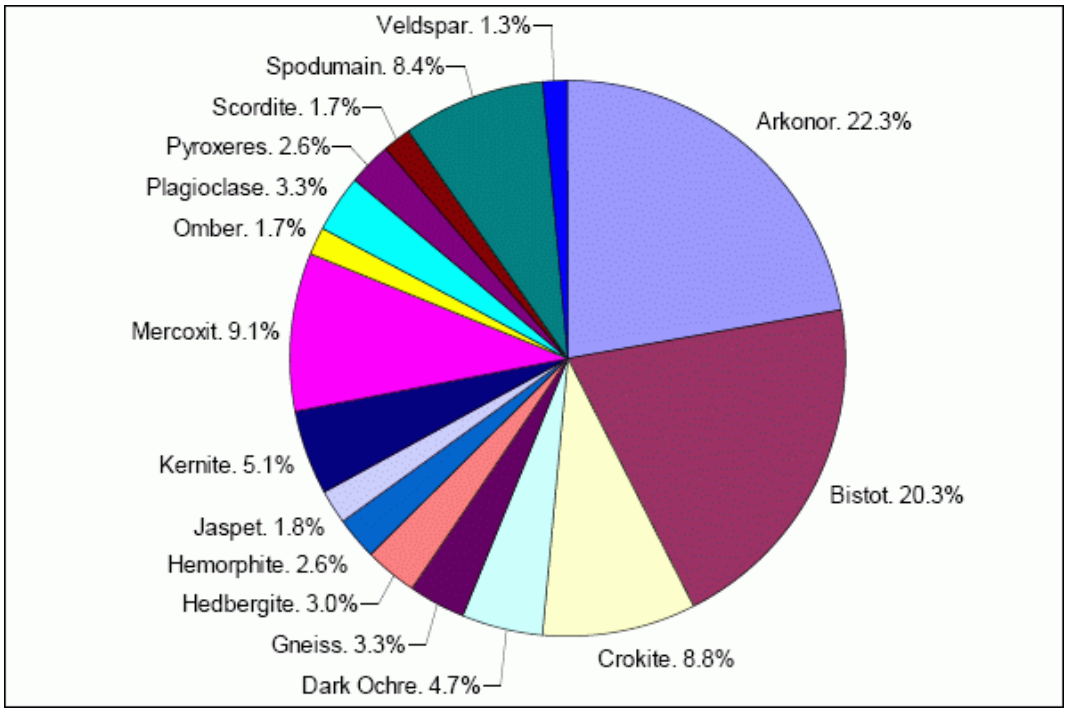


Abb. 6: Der Wert der ABC Erze macht über die Hälfte des gesamten Gürtels aus, bei weniger als einem Viertel des Volumens. Pick diese Erze heraus.

Large Asteroid Cluster

Wenn du überhaupt was aus diesem Bericht lernen willst, dann lerne dies: Der grosse Asteroidengürtel (Level 3) ist der wertvollste, den du haben wirst. Der grosse Belt ist komplett abbaubar mit nur 2 Einwarp-Punkten, d.h. Du musst dich nicht dauernd bewegen (OK, ein wenig, aber nicht weiter als 5 km von den beiden genannten Punkten weg). Es gibt nur eine Handvoll an Asteroiden, aber jeder davon ist sehr gross. Das macht das Schürfen dort natürlich recht einfach. Der Asteroidengürtel gruppiert sich um einige weisse korallenähnliche Strukturen herum, welche für die Hauler etwas problematisch werden können, wenn sie beim Hereinfliegen daran stossen und weg geschleudert werden. Der Mercoxitbrocken ist ebenfalls nahe am Einwarppunkt, man sollte darauf achten, dass die dort entweichenden Giftgase die Hauler nicht schaden.

Der Asteroidengürtel ist eigentlich recht klein, hat nur 5,38 Mio m³, man benötigt 34 Mannstunden um ihn komplett zu schürfen. Der Durchschnittsverdienst pro Schürfer ist der höchste aller Gürtel mit 27,4 Mio ISK pro Stunde. ABCM machen 44,6% an Volumen des Gesamtgürtels aus, damit liegt dieser Belt an der Spitze. Der gesamte Gürtel ist nur 930 Mio ISK wert, aber weil er so klein ist, wird er recht leicht zum profitabelsten Asteroidengürtel, wenn man ihn komplett leer räumt.

Wenn man nur die Kirschen herauspickt, dann hat der Gürtel ein Erlöspotential von 654,3 Mio ISK, man benötigt dafür 16,2 Mannstunden bei einem Stundenverdienst von 40,4 Mio ISK. Beachte, dass dies bereits knapp die Hälfte des Gürtels ausmacht – nur um ungefähr eine Vorstellung davon zu geben, wie wertvoll dieser Belt ist.

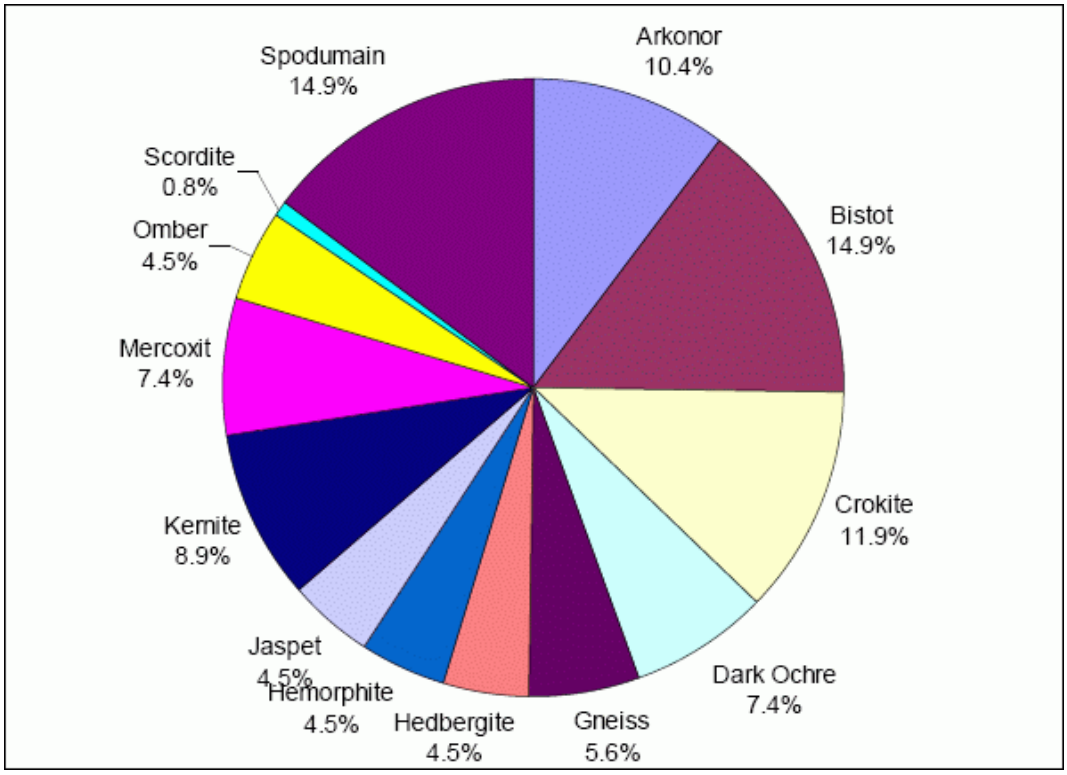
Abb. 7: Eine Gruppe Schürfer erreicht den gesamten Gürtel von zwei Punkten, was die ganze Angelegenheit recht erfreulich gestaltet. Hauler sollten darauf achten, dass sie von den Korallen-Formationen nicht weg gebumpt werden.

Liste der Asteroiden im Large Asteroid Cluster

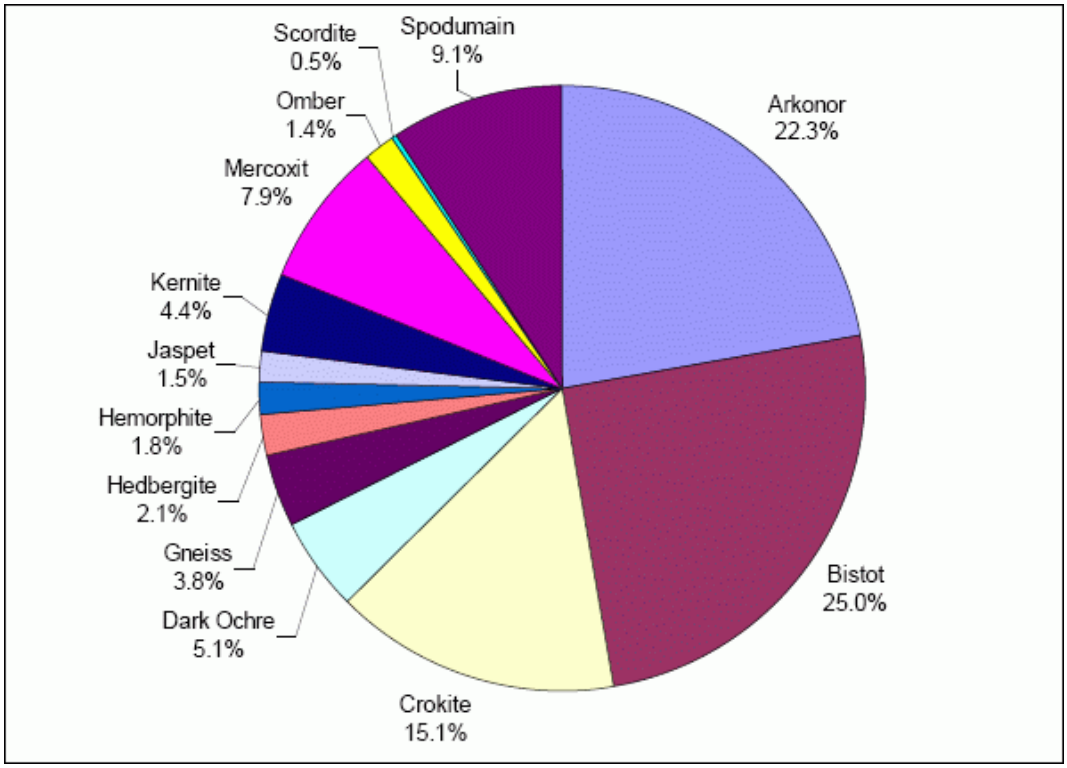
Erz	Menge in Einheiten	Anzahl Asteroiden
Arkonor	35 000	1
Bistot	50 000	1
Crokite	40 000	1
Dark Ochre	50 000	1
Gneiss	60 000	1
Hedbergite	80 000	1
Hemorphite	80 000	1
Jaspet	120 000	1
Kernite	400 000	4
Mercoxit	10 000	1
Omber	400 000	3
Plagioclase	0	0
Pyroxeres	0	0
Scordite	300 000	2
Spodumain	50 000	1
Veldspar	0	0

Die Tabelle veranschaulicht, wie eindeutig sich die Asteroiden zusammensetzen. Die meisten Erze sind in einem einzigen Asteroid „verpackt“, dieser ist dann deutlich grösser als seine Geschwister in anderen Asteroidengürteln.

Zusammensetzung nach Volumen in einem Large Asteroid Cluster



Zusammensetzung nach Wert in einem Large Asteroid Cluster



Extra Large Asteroid Cluster

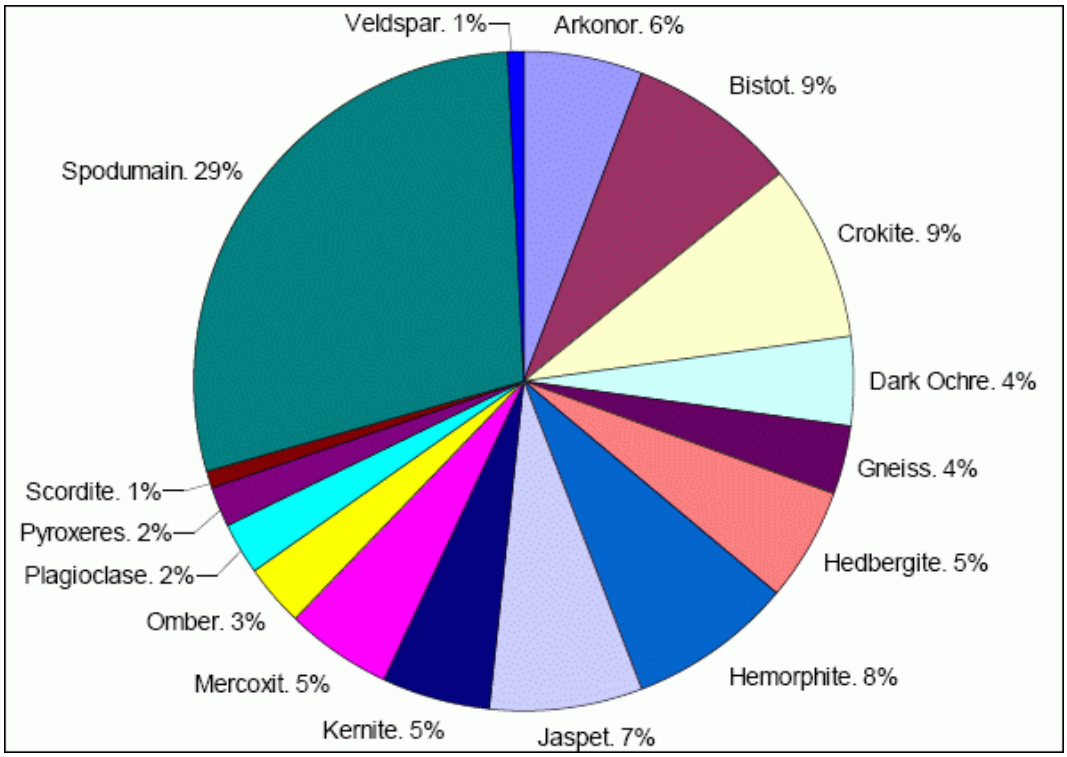
Der extra grosse Asteroidengürtel setzt sich ähnlich zusammen wie der moderate Gürtel, aber er erstreckt sich über 100 km. Wie man anhand der untenstehenden Tabelle erkennen kann, besteht er aus vielen kleineren Brocken, was dazu führt, dass man oft die Ziele wechseln muss und man dauernd in Bewegung bleiben muss.
Mit 11.2 Mio m³ Volumen ist der extra grosse Belt doppelt so schwer wie der grosse Gürtel, man muss 70 Mannstunden einrechnen, um ihn leer zu schürfen. Es ist also tatsächlich ein extra grosser Asteroidengürtel. Das Durchschnittseinkommen dort beträgt 22,4 Mio ISK pro Stunde. Wenn man nur die Kirschen rauspflückt, dann ist man 21,6 Mannstunden beschäftigt, man erhält bei einem Stundenverdienst von 38,8 Mio ISK insgesamt 837,5 Mio ISK. Aus diesem Gürtel sollte man nur ABCM herauspflücken

Liste der Asteroiden im Extra Large Asteroid Belt

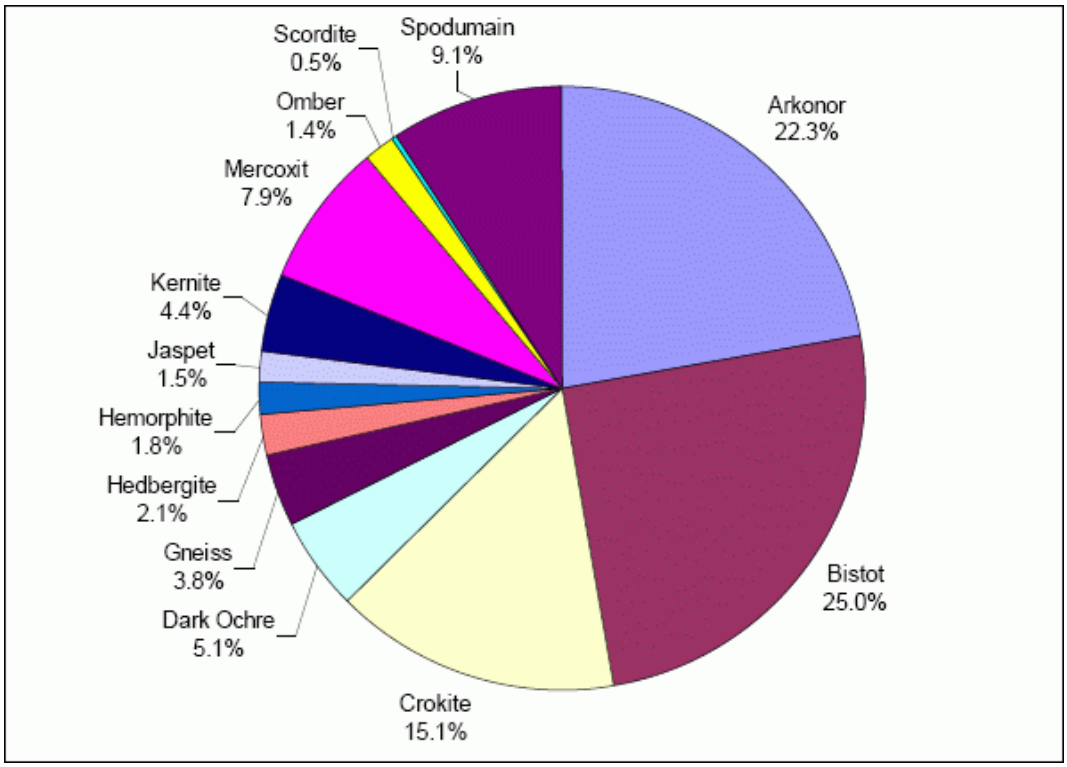
Erz	Menge in Einheiten	Anzahl Asteroiden
Arkonor	40 000	4
Bistot	60 000	5
Crokite	60 000	5
Dark Ochre	60 000	5
Gneiss	80 000	6
Hedbergite	200 000	7
Hemorphite	300 000	10
Jaspet	420 000	11
Kernite	500 000	12
Mercoxit	15 000	1
Omber	400 000	12
Plagioclase	560 000	12
Pyroxeres	765 000	10
Scordite	660 000	8
Spodumain	200 000	8
Veldspar	930 000	11

Abb. 9: Der extra grosse Gürtel ist weitgefächert, so dass man oft die Ziele wechseln muss und man dauernd in Bewegung bleiben muss.

Zusammensetzung nach Volumen in einem Extra Large Asteroid Belt



Zusammensetzung nach Wert in einem Extra Large Asteroid Belt



Giant Asteroid Cluster

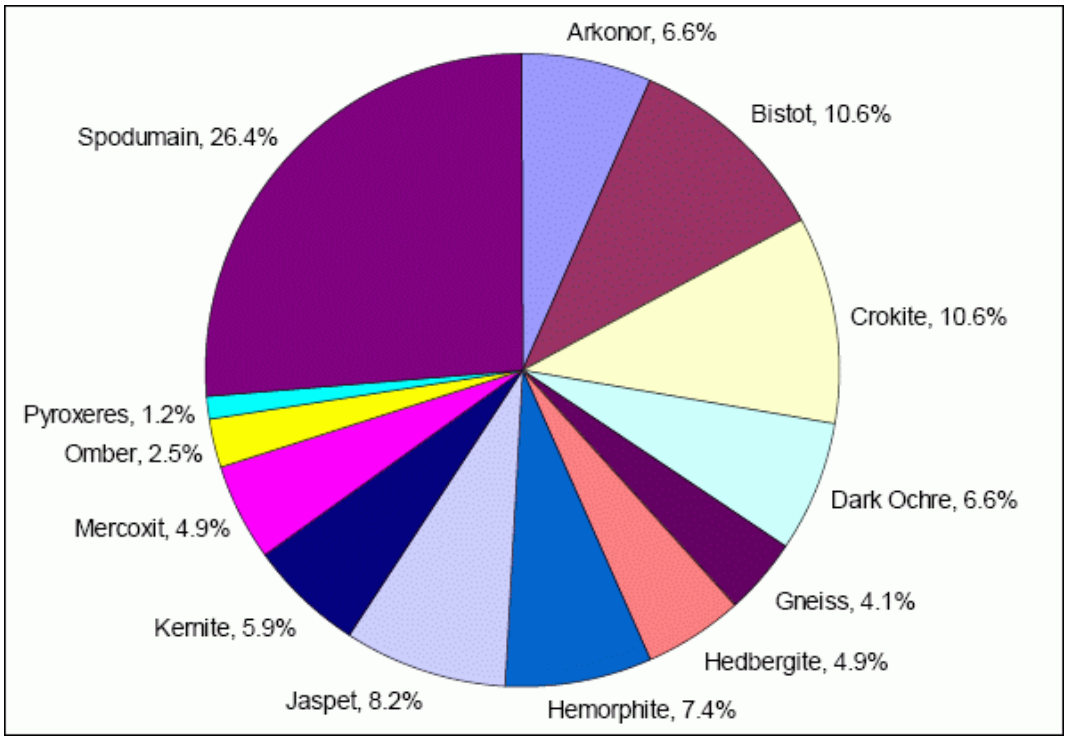
Der Giant Asteroidengürtel ist eine Monströsität. Er ist gross, so dass du einige Male dich bewegen muss, wenn du das teil komplett leer schürfen willst. Allerdings kannst du dich an jedem Spot etliche Stunden beschäftigen kannst. Jeder der Asteroiden ist riesig, was bedeutet, dass es wirklich eine Weile dauert, bevor du das Ziel wechseln musst. Alleine um den Bistot Asteroiden zu schürfen braucht man 7,8 Mannstunden.

Der gesamte Gürtel bringt 12,12 Mio m³ Erze ein, damit ist dieser Gürtel der grösste Hidden Belt im Spiel. 76 Mannstunden benötigen perfekte Miner um ihn weg zu machen. Der Gesamtwert beläuft sich auf 1,81 Mrd ISK, mit einem Stundenertrag von 23.8 Mio. Die ABC Erze machen etwas mehr als ein Viertel des Gesamtvolumens aus, mehr als die Hälfte des Gesamtwerts. Alleine mit dieser Kirschenpickerei erarbeitet man 1,06 Mrd ISK, man ist 26,5 Mannstunden beschäftigt und verdient in der Stunden 40 Mio ISK. Diesen Gürtel immer wieder zu beschürfen erscheint eine gute Idee zu sein, aber man kann nach wie vor mehr Geld verdienen, wenn man stattdessen durch einige grosse Belts durchschürft.

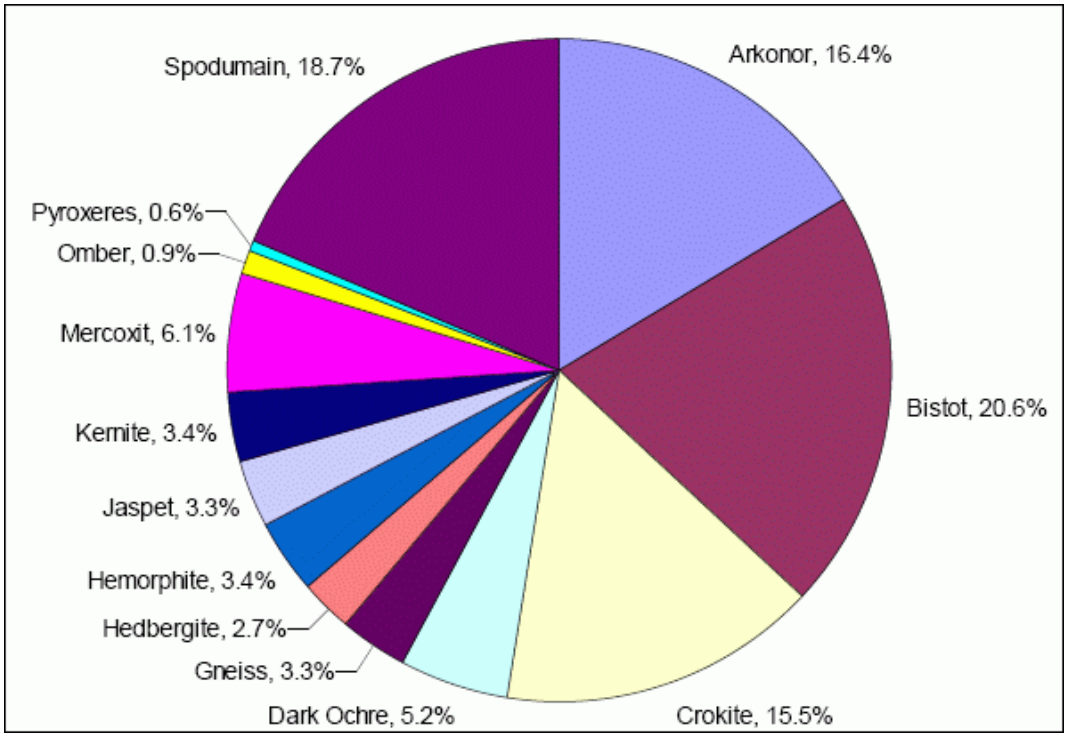
Liste der Asteroiden im Extra Large Asteroid Cluster

Erz	Menge in Einheiten	Anzahl Asteroiden
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
Mercoxit	15 000	1
Omber	500 000	3
Plagioclase	0	0
Pyroxeres	480 000	6
Scordite	0	0
Spodumain	200 000	1
Veldspar	0	0

Zusammensetzung nach Volumen in einem Giant Asteroid Belt



Zusammensetzung nach Wert in einem Giant Asteroid Belt



Vergleich der Asteroidengürtel

In diesem Abschnitt werden alle Daten für einen schnellen Vergleich zusammengeführt und gegenüber gestellt. Es ist amüsant, dass der Moderate und Large Asteroidengürtel kleiner sind als der Small Belt. Der Large Belt hat den grössten Prozentsatz an ABCM, was ihn zu dem Gürtel mit dem höchsten Durchschnittseinkommen macht, wenn man ihn immer wieder bearbeitet.

	Volumen in m³	Mannstunden	Wert (Mio ISK)	Einkommen (Mio ISK/Stunde)	Anteil ABCM
Small	7 663 200	47	962	20.47	13.57%
Moderate	5 355 500	34	801	23.55	32.86%
Large	5 385 000	34	930	27.36	44.45%
Xlarge	11 210 550	70	1 568	22.4	28.19%
Giant	12 124 000	76	1 811	23.83	32.66%

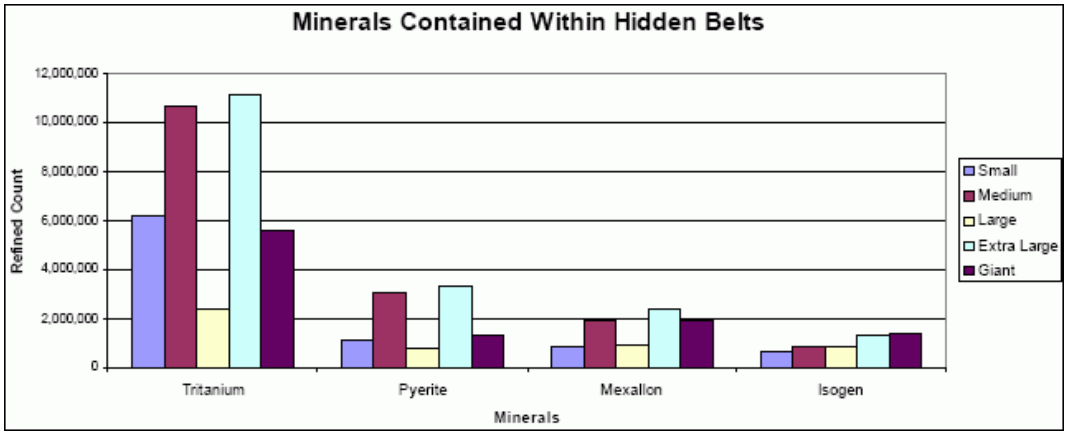
Das ist ja gut und schön, wirst du sagen. Aber ich bin ein Wilderer, ich will mir nur die Rosinen aus dem Kuchen picken und nur ABCM schürfen, ohne mich um den ganzen restlichen Abfall kümmern zu müssen. Dann ist die folgende Tabelle für dich interessant

	Volumen in m³	Mannstunden	Wert (Mio ISK)	Einkommen (Mio ISK/Stunde)
Small	1 040 000	6.3	300	47.5
Moderate	1 760 000	12.3	484.5	39.4
Large	2 400 000	16.2	654.3	40.4
Xlarge	3 160 000	21.6	837.5	38.8
Giant	3 960 000	26.5	1060.3	40.1

Nun ist wohl der perfekte Zeitpunkt, um darauf hinzuweisen, dass das selbstsüchtige Schürfen von ausschliesslich ABCM nicht ausreicht, im den Industrial Level zu unterhalten. Denk daran, dass die Gürtel einen 3-Tages-Timer haben, bevor sie neu erscheinen, was zur Folge hat, dass du nur die kumulierten Mengen der obenstehenden Tabelle zusammen bekommst, wenn du nur die Kirschen rauspickst. Wenn du dich darauf konzentrieren willst, dann ist ein Level 2 oder Level 3 System ideal.

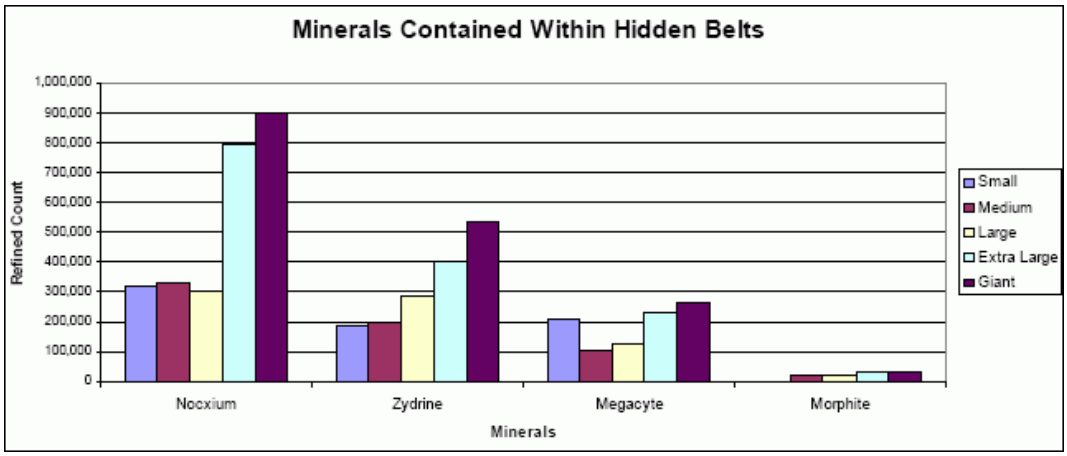
	Volumen / Tag	Volumen /Tag um Level zu halten	Anteil am Unterhalt	Mannstunden / Tag für ABCM	Mannstunden / Tag für anderes
Small	346 666	750 000	46.20%	2.1	2.45
Moderate	933 333	1 500 000	62.20%	6.2	2.9
Large	1 733 333	3 000 000	57.80%	11.6	6.6
Xlarge	2 786 667	6 000 000	46.30%	18.8	17.6
Giant	4 106 667	12 000 000	34.20%	27.6	45.2

Hidden Belts und die darin enthaltenen Minerals



Billig-Mineralien in den Hidden Belts

Hidden Belts und die darin enthaltenen Minerals



Wertvolle Mineralien in den Hidden Belts

Die versteckten Asteroidengürtel sind gut geeignet um den Bedarf an High-End Mineralien in beachtlichen Mengen zu befriedigen. Jedoch taugen sie überhaupt nicht, um den Bedarf an Low-End Mineralien wie bspw. Tritanium und Pyerite zu decken. Diese grosse Unausgeglichenheit bei den Hidden Belts limitiert deren Nutzen für Bergbau Operationen im NullSec. Damit kann man zwar problemlos den Bedarf an High End Mineralen decken für all möglichen Bauaufträge im Nullsec, aber die ganzen Billig-Mineralien wird man weiterhin importieren müssen. Es gibt keinen einfachen Weg, um die billigen Mineralien zu schürfen. Vor allem die Veldspar Brocken verschwinden schon nach ein bis zwei Durchläufen.

Schürfstrategie

Es mag vielleicht dumm klingen, weil Schürfen nur aus Asteroid erfassen und beschiessen besteht, aber man kann eine ganze Reihe von schlauen Überlegungen anstellen, wenn man Schürfsysteme aufbaut. Die Grösse der Corporation und die Anzahl der aktiven Schürfer ist offensichtlich einer der Hauptpunkte. 1-2 Schürfer können recht leicht ein Level 1 System unterhalten, wenn sie regelmässig schürfen, mit jedem höheren Level sollte die Anzahl der regelmässig schürfenden Miner verdoppelt werden. Und 32 Miner zu finden, die über einen längeren Zeitraum ein Level 5 zu unterhalten, ist ziemlich schwierig. Die meisten hochleveligen Systeme lassen sich leichter halten, wenn man eine Handvoll an Hardcore Minern hat, die jeweils mit mehreren Accounts (=Hulks) im Gürtel stehen.

Eine Level 5 System zu unterhalten mag zwar machbar sein, aber es ist weder einfach zu bewerkstelligen noch ist es wünschenswert. Idealerweise wird man in einem Level 5 System die Rosinen aus den small, moderatem large, xlarge und giant Belt herauspicken, und daneben den large Belt noch durcharbeiten. Man erhält aus den Belts ohne den large 2.862 Mio ISK, sowie für jeden leergeschürften large Belt jeweils 930 Mio ISK. Um die 36 Mio m³ alle drei Tage zu erschürfen, damit man Level 5 hält, muss man den large Belt 5x leerschürfen und das ABCM aus den restlichen Asteroidengürteln herausholen. Diese Vorgehensweise ist optimal um das System auf Level 5 auszumelken, wobei man 237 Mannstunden in diesem 3 Tagen investieren muss (79 pro Tag) und 7,53 Mrd ISK dabei erwirtschaftet. Das ergibt pro Mann einen Stundenverdienst von 31,8 Mio ISK.

Wunderbar, aber gibt es eine bessere Vorgehensweise? Ja, die gibt es. Mit dem selben Aufwand um ein Level 5 zu unterhalten, lassen sich auch zwei Level 4 Systeme bewirtschaften. Wenn man dort die Rosinen aus den small, moderate, large und xlarge Belts herauspickt, und daneben noch den large Belt durcharbeitet, dann muss der large Belt jeweils 2,25x innerhalb von 3 Tagen leer geschürft werden. Der verdisnt liegt bei 7,76 Mrd ISK, wobei man 233 Mannstunden daran schürft und somit stündlich je 32,8 Mio ISK macht.

Blick auf den Small Asteroid Cluster mit seinem Star, dem Spod!

Wenn man seine Anstrengungen auf zwei Systeme aufteilt, so sinkt die Gefahr, dass du von

feindlichen Piloten bemerkt wirst. Wie du dir denken kannst, kann man diese Strategie weiter treiben, indem man noch mal doppelt so viele Systeme bewirtschaftet, jeweils einen Level niedriger. Mit 4 Systemen auf Level 3 reicht es wenn man den Large Belt 1.15x in jedem System wegschürft, was bedeutet, dass man ihn jeweils einmal komplett leermacht und danach aus dem nächsten noch die High-End Erze raus pickt. Mit dieser Strategie verdient man 8,08 Mrd ISK, pro System ist man 56,25 Stunden am Schürfen (macht insgesamt 225 Stunden), wobei man stündlich 35,9 Mio ISK erwirtschaftet. Dabei wird davon ausgegangen, dass der large Belt einmal komplett leer geschürft wird, der wieder erschienene dann nur noch zum Kirschen Pflücken, danach lässt man ihn 3 Tage in Ruhe, bis er von selbst wieder neu erscheint.

	Wert (Mrd ISK)	Mannstunden	Einkommen (Mio ISK/Stunde)
Ein Level 5	7.53	237	31.8
Zwei Level 4	7.67	233	32.9
Vier Level 3	8.08	225	35.9

Noch weiter die Angelegenheit runterzuschrauben und acht Level 2 Systeme zu betreiben, bringt jedoch keinen zusätzlichen Profit mehr, das Stundeneinkommen liegt dann bei 29 bis 31 Mio ISK.

Der nächste Abschnitt beleuchtet näher, warum man nicht ein Level 5 System anstreben sollte. Man kann den Profit noch ein klein wenig nach oben treiben, wenn man beim letzten Gürtel notwendigen Respawn des Gürtels nur die hochwertigen Erze abbaut.

Abb. 13: Der Large Belt, der Schlüssel zum profitablen Mining in den Hidden Belts.

Konsequenzen

Wow... ein System mit Level 5 ... da sind bestimmt 50 Carebaers ... ich glaube die sind ganz schön angepisst, wenn ich da aufkreuze und das System besetze, oder ?

Je höher der industrielle Level ist, desto mehr Rote werden zu Besuch kommen. Wenn du ein Level 5 System hast, dann wird ein gecloaktes Schiff den ganzen Tag rumlungern, nur um dich zu ärgern. Wir haben selbst während des Dominion Patches vier Level 5 Systeme entwickelt, und jedes Mal endete dies damit, dass es permanent becampt wurde, bis es wieder auf Level 3 zurückgefallen ist. Egal zu welchenm Zeitpunkt, es wird in der gesamten EVE Galaxie vieleicht ein oder zwei Level 5 Systeme geben, und es gibt Spieler, die solche Systeme suchen. Wenn dann auch noch eine Station im System sein sollte, dann wirst du gleich doppelt so viele Rote im System haben. Ohne eine Spielmechanik, den industriellen Level eines Systems zu verbergen, ist diese Konsequenz unausweichlich, und damit wird ein Level 5 System sinnlos

Das ist der Grund, warum es viel besser ist, eine Reihe von weniger hoch entwickelten Systemen zu bewirtschaften, weil diese nicht ungewollte Aufmerksamkeit erregen. Level 4 Systeme sind relativ häufig im Spiel zu finden, und auch noch einigermassen einfach zu halten, so dass man nicht mit rotem Dauercamping rechnen muss, Level 3 Systeme werden in dieser Hinsicht sogar komplett ignoriert. Dies und die Tatsache, dass man mit vielen weniger entwickelten Sytemen einen höheren Profit erwirtschaften kann, führt dazu, macht offensichtlich, dass man so am sinnvollsten vorgeht.

Du arbeitest hart, um einen hohen industriellen Level in einem System zu erreichen, aber irgendwann musst du unweigerlich ins Bett. Wenn du in der amerikanischen Zeitzone lebst, dann musst du davon ausgehen, dass alle hochwertigen Erze bereits weg geschürft sind, wenn du wieder ins Spiel zurückkommst. Die Downtime liegt für Amerikaner mitten in der Nacht, in Europa hingegen in der Mittagszeit. Das bringt den europäischen Spielern einen grossen Vorteil, weil sie natürlich zuvorderst die Rosinen aus dem Erz-Kuchen picken (und so einen Stundenverdienst von 40 Mio ISK geniessen), während die Jungs, die dann später nur noch für die Erhaltung des Industrielevels schürfen, weitaus weniger verdienen (etwa 15 Mio ISK / Stunde).

Zusammenfassung

Das System der industriellen Level ist um einiges komplizierter als die vorhergehende Regelung (die nur auf dem Security Status beruhte), es ist recht schwierig geworden, einen hohen Level zu erreichen. Die kürzliche Verbesserung der Rorqual, mit der man die Schürferträge um etwa 8,5% verbessern kann, machen die Gegenwart zu einem guten Zeitpunkt, Industriesysteme zu entwickeln. Der beste versteckte Asteroidengürtel ist der Large Asteroid Cluster, wie man ihn ab Level 3 vorfindet. Er offeriert am meisten Geld, wenn man ihn immer wieder ausschürft. Das Unterhalten mehrerer Level 3 Systeme ist dem Unterhalt weniger Level 4/5 Systeme vorzuziehen. Mit vielen Level 3 Systemen erreicht man höhere Erträge und man vermeidet, unnötige Aufmerksamkeit von feindlichen Piloten zu erregen, welche die Bergbau-Aktivitäten behindern. Ein Level 5 System macht keinen Sinn, weil innerhalb weniger Tage rote afk-Cloaker das System becampen.

Europäer profitieren von dem System der Hidden Belts am meisten, weil alle Gürtel in der Downtime frisch wieder erscheinen, und damit haben sie den einfachsten Zugang zu den wertvollen Erzen. Das führt dazu, dass Spieler in amerikanischen Zeitzonen weniger Profit machen, wenn es keine strikten Regelungen gibt, welche Erzwilderer sanktionieren. Im Durchschnitt wird jeder Industrielevel zu etwa 40% allein durch das lukrative Schürfen von ABCM gehalten, beschränkt man sich jedoch darauf, dann wird der industrielle Level wieder fallen. Das System der hidden Belts stellt wertvolle Mineralien in mehr als ausreichender Menge zur Verfügung, aber Tritanium und Pyerite lassen sich damit in keinster Weise ausreichend produzieren. Dennoch... der Zeitpunkt könnte nie besser sein , jetzt den Industrielevel von System zu entwickeln.

Abb. 14: Lass Vorsicht walten beim Verschiffen deiner Mineralien. Belade deine Frachter nicht mit wertvollerer Ladung als 2 Mrd. ISK, wenn du nicht in Gefahr laufen willst, dort Suicide gegankt zu werden.