



[Kapitel 1 - Grundlagen](#)

[Kapitel 2 - Planeteninteraktion in der Praxis](#)

[Kapitel 3 - Basic Facility](#)

[Kapitel 4 - Advanced Facility](#)

[Kapitel 5 - High Tech Facility](#)

[Kapitel 6 – POS & Sov-Strukturen Produktion](#)

[Kapitel 7 – Planetary Links](#)

Vorwort:

Ich hoffe, ich kann euch mit dem Guide einiges über PI und Tyrannis verdeutlichen und es euch vereinfachen, dass ihr euch in dem neuen Addon zur echt findet. Ich würde mich darüber freuen, wenn ihr anstatt den Link zu dieser PDF direkt an den passenden Blogeintrag weitergebt. So freue ich mich über ein paar neue Besucher. Trotzdem könnt ihr gerne weiterhin meinen Blog besuchen. Ich freue mich wie gesagt immer über ein paar Leser. Für den Guide gilt, das ich versuche alles einzuarbeiten was PI betrifft, falls ich was vergessen habe informiert mich bitte.

Mfg Sendriss

<http://www.subaruu.de>

Kapitel 1 - Grundlagen

Tyrannis – Planetary Interaction

Hallo und willkommen bei meinem Guide von PI.

Mit Tyrannis wird die gesamte Produktion von POSsen, Sov-Strukturen, Komponenten und was damit zusammenhängt in die Hände der Spieler gelegt. Aber auch Komponenten für die T2-Produktion werden jetzt auf den Planeten hergestellt. Die Komponenten für den Bau von POSsen werden ebenfalls dort produziert.

Wir fangen erstmal grundlegend mit den Skills an. Es gibt einen Stapel neuer Skills.

Skillname	Vorraussetzung	Zweck	Preis
Command Center Upgrade		Die Möglichkeit bessere CC zu nutzen	
Interplanetary Consolidation		Erlaubt einen Planeten zusätzlich, sprich ein CC mehr.	
Planetology	Remote Sensing 3 Science 4	Verbessert den Abbau von Ressourcen	
Advanced Planetology	Planetology 4	Verbessert den Abbau von Ressourcen	
Remote Sensing	Science 3	Vergrößert die Entfernung mit der auf den Planeten zugegriffen werden kann.	

Das sind die für PI wichtigen Skills und ihre Funktion.

Kommen wir anschließend zu den Planeten. Auf jedem Planeten gibt es verschiedene Rohstoffe abzurufen. Hier eine Übersicht der Planetentypen und ihrer Rohstoffe.

Kommen wir direkt zum nächsten interessanten Thema und somit zum den Command Centers. Es gibt für jeden Planetentypen ein eigenes CC. Es gibt verschiedene Typen von Command Center, die ihrer Leistung entsprechen. Die Steuer betrifft jede Einheit die ins All geschossen wird.

Typ	Preis	Skill	Volumen (m3)	Kapazität (m3)	Energie (MW)	CPU-Leistung (tf)	Steuer
Basic			50	500	6.000	1.675	3 ISK/m3
Limited		CCU 1	100	500	9.000	7.057	3 ISK/m3
Standard		CCU 2	200	500	12.000	12.136	3 ISK/m3
Improved		CCU 3	400	500	15.000	17.215	3 ISK/m3
Advanced		CCU 4	800	500	17.000	21.315	3 ISK/m3
Elite		CCU 5	1600	500	19.000	25.415	3 ISK/m3

CCU = Command Center Upgrade

Wie ihr seht haben die späteren CC mehr Leistung, die es ermöglicht mehrere andere Gebäude anzuschließen. Hier eine Übersicht über die baubaren Gebäude. Darunter befinden sich Extractoren, Fabriken, Lager und ein Raumhafentyp.

Kommen wir zunächst zu den Extractoren. Es gibt auf jeden Planeten eine bestimmte Anzahl an Rohstoffen, hier eine kurze Übersicht über alle.

Planetentyp	Rohstoffe:
Barren	Aqueous Liquids; Base Metals; Carbon Compounds; Micro Organisms; Noble Metals
Gas	Aqueous Liquids; Base Metals; Ionic Solutions; Noble Gas; Reactive Gas
Ice	Aqueous Liquids; Heavy Metals; Micro Organisms; Noble Gas; Planktic Colonies
Lava	Base Metals; Felsic Magma; Heavy Metals; Non-CS Crystals; Suspsend Plasma
Ocean	Aqueous Liquids; Carbon Compounds; Complex Organisms; Micro Organisms; Planktic Colonies
Plasma	Base Metals; Heavy Metals; Noble Metals; Non-CS Crystals; Suspsend Plasma
Storm	Aqueous Liquids; Base Metals; Ionic Solutions; Noble Gas; Suspsend Plasma
Temperate	Aqueous Liquids; Autotrophs; Carbon Compounds; Complex Organisms; Micro Organisms

Hier noch einmal eine etwas übersichtlichere gestaltete Tabelle von Nezz Jaran. [Quelle](#)

Ich denke sie ist nochmal ein bisschen übersichtlicher als meine.

	Barren	Gas	Ice	Lava	Ocean	Plasma	Storm	Temperate
Aqueous Liquid	x	x	x		x		x	x
Autotrophs								x
Base Metals	x	x		x		x	x	
Carbon Compounds	x				x			x
Complex Organisms					x			x
Felsic Magma				x				
Heavy Metals			x	x		x		
Ionic Solutions		x					x	
Micro Organisms	x		x		x			x
Nobel Metals	x					x		
Noble Gas		x	x				x	
Non-CS Crystals				x		x		
Planktic Colonies			x		x			
Reactive Gas		x						
Suspended Plasma				x		x	x	

Der Preis für einen Extractoren beträgt 45.000 ISK.

Als nächstes gibt es drei Produktionsgebäude, die auch eine Produktionsreihenfolge festlegen. High Tech- Facilities lassen sich zur Zeit nur auf Planeten des Typs Temperate und Barren bauen.

Basic Industry Facility für 75.000 ISK

Advanced Industry Facility für 250.000 ISK

High Tech Industry Facility für 525.000 ISK

Dort findet anschließend die Hauptarbeit statt. Rohstoffe werden in den einzelnen Stufen zu den Endprodukten verarbeitet. Wobei Zwischenprodukte auch für andere Sachen genutzt werden können. Zum Beispiel zum Bau von T2 Komponenten oder als Treibstoff für eine POS.

Zwischengelagert können die ganzen Produkte in einem Storage, welches für 250.000 ISK erwerbbar ist.

Um das ganze dann anschließend zu der Zollstation, welche sich im Orbit befindet transportieren zu können, wird noch ein Spaceport benötigt. Dieser schlägt mit 900.000 ISK zu Buche. Zu dem Transport zwischen Planeten und Orbit kommen wir später. Hier nochmal eine Übersicht über die Gebäude.

Gebäude	Preis	Energieverbrauch	CPU Verbrauch	Kapazität
Spaceport	900.000	700 MW	3600 tf	10.000 m3
Storage	250.000	700 MW	500 tf	5.000 m3
Extraktor	45.000	800 MW	200 tf	
Basic Facility	75.000	800 MW	200 tf	
Advanced Facility	250.000	700 MW	500 tf	
High Tech Facility	525.000	400 MW	1100 tf	
Zollstation				25.000 m3

Die Gebäude werden per Links vernetzt, diese Kosten kein Geld verbrauchen aber CPU und Energie vom CC. Diese sind abhängig von der Strecke. Diese Links besitzen eine gewisse Kapazität und können upgradet werden.

Wie das alles genau funktioniert im Zusammenspiel sehen wir später. Ebenfalls befindet sich weiter unten eine Übersicht, über die einzelnen Produktionsschritte.

Aber kommen wir kurz zum Sinn und Zweck der Zollstation im Orbit. Dies ist eine Möglichkeit in Verbindung mit dem Spaceport die produzierte Ware in den Orbit zu transportieren um sie dort an der Zollstation abzuholen. Desweiteren ist es dort möglich Waren einzustellen, welche dann auf den Planeten gebracht werden können.

Der zweite Weg Gegenstände in den Orbit zu bekommen bietet das CC an. Dort können Waren in den Orbit geschossen werden, die dann im Orbit sichtbar sind. Dort kann man diese dann einsammeln. Bei beiden Wegen fallen Kosten an.

Desweiteren ist zu erwähnen, dass die Gebäude beim Abbau und Produktion Ticks besetzen. Ein Durchlauf dieses Ticks dauert unterschiedlich lange. Unter einem Tick versteht man einen Durchlauf durch die Produktion, um einmal den Auftrag durchzuführen. Zu den Extraktoren finden sich Details in Kapitel 2.

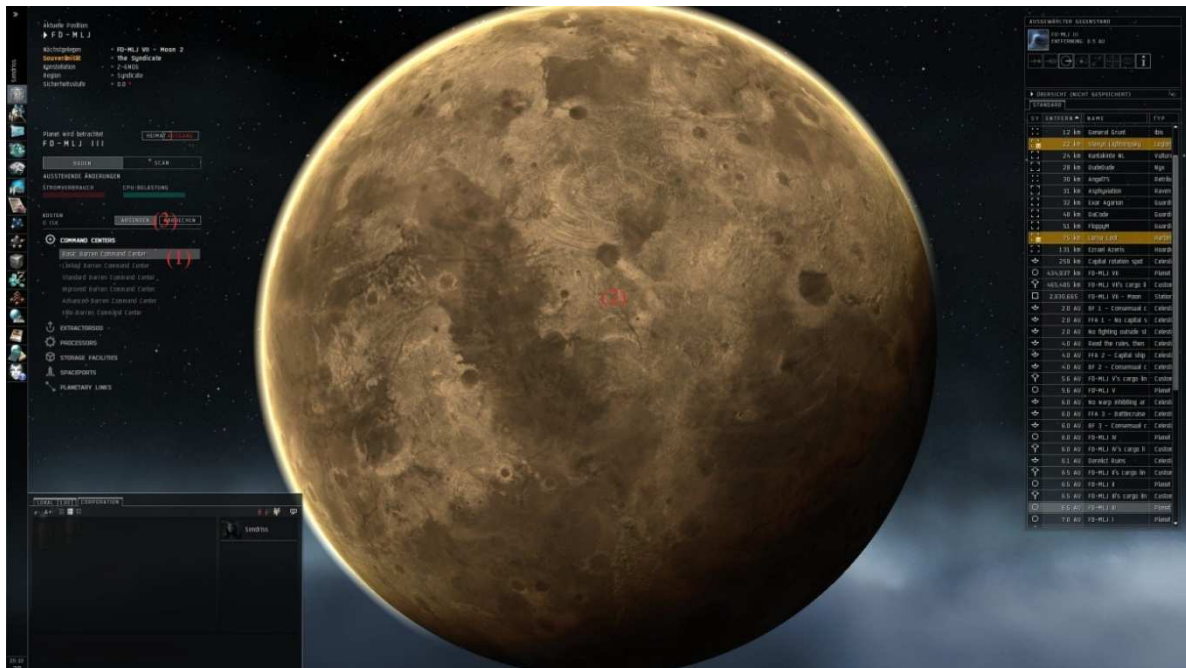
Gebäudetyp:	Tickdauer:
Extraktor	5/15/30/60 Minuten
Basic Facility	30 Minuten
Advanced & High-Tech Facility	60 Minuten
Direkter Transfer (zwischen Lagern)	Abhängig von der transportierten Menge
Command Center (Beförderung ins All)	1 Minute (cooldown)

Kapitel 2 – Planeteninteraktion in der Praxis

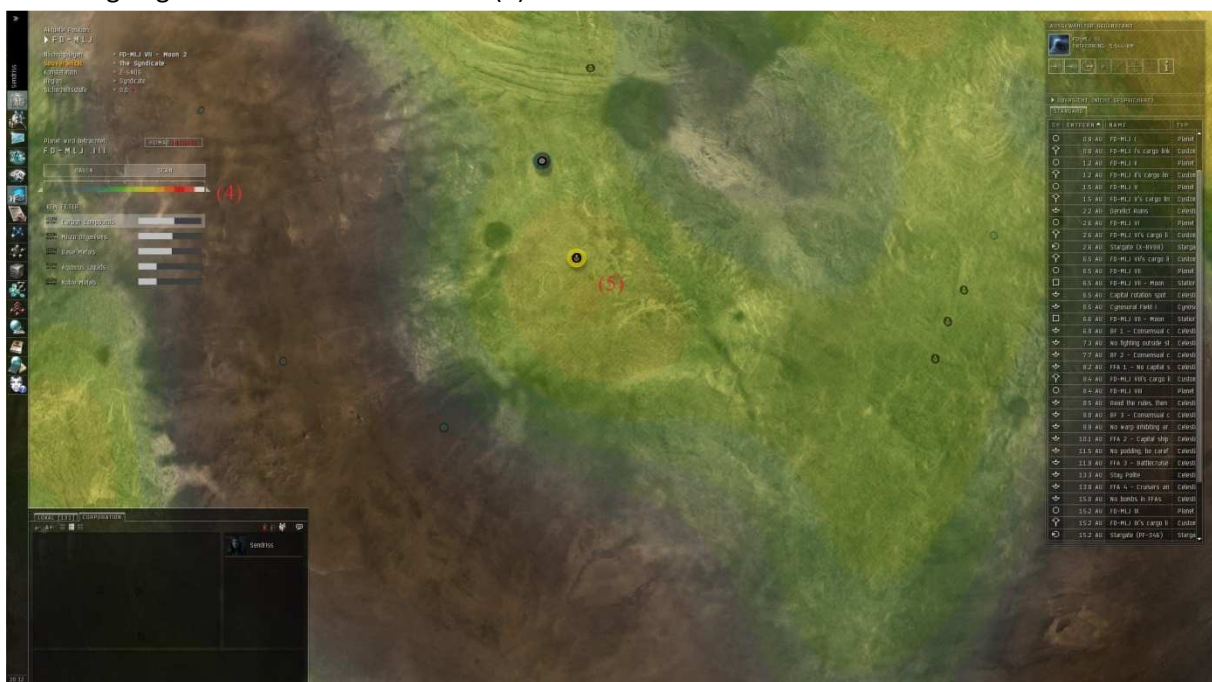
Die Screenshots dienen nur zur Orientierung und sind nicht die aktuellste Version.

So und wie funktioniert nun das Ganze. Zunächst muss man sich ein Command Center kaufen.

Anschließend fliegt man in den Orbit des Planeten und sucht sich einen Platz für das Command Center. Zunächst wählen wir das Command Center aus (1) und klicken dann anschließend auf die gewünschte Stelle auf dem Planeten (2) und senden das ganze ab (3).

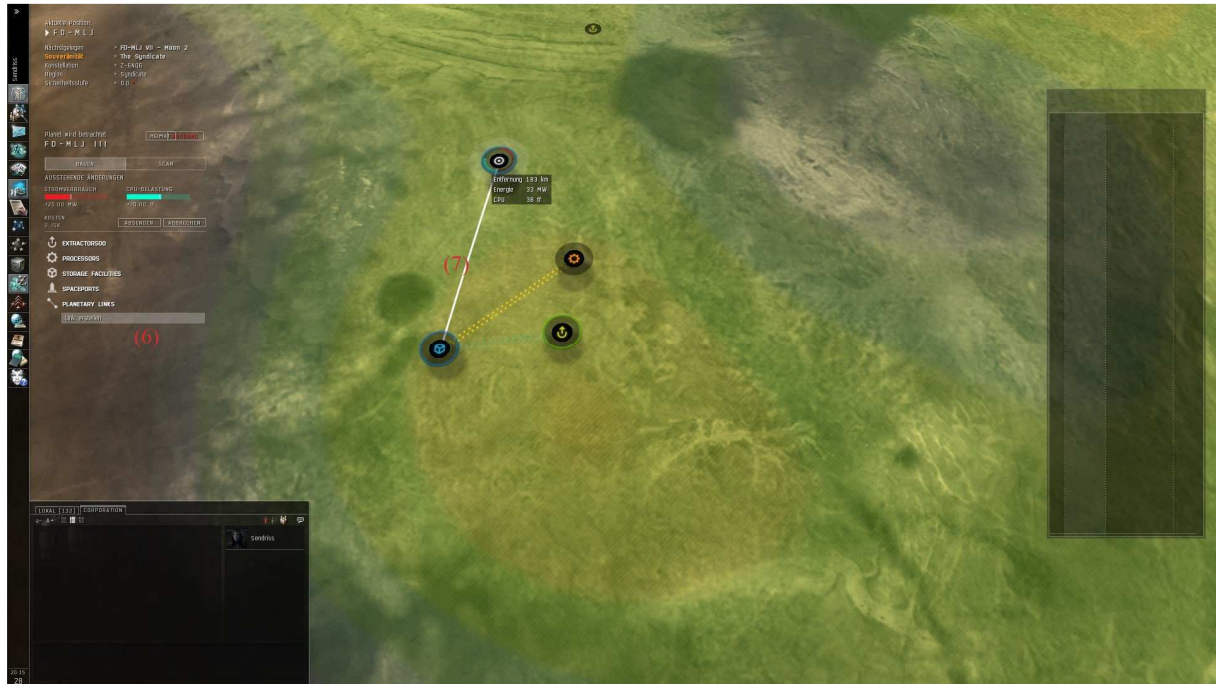


Anschließend wollen wir uns um das abbauen von Rohstoffen kümmern, zunächst müssen wir die Rohstoffe erscannen (4), um einen guten Platz zu haben für Extraktoren zu haben. Mit dem Balken bei (5) können wir noch ein bisschen die Feinheiten zwischen den Spots bestimmen. Jetzt bauen wir an einer geeigneten Stelle eine Extraktor (5). Dies funktioniert wie der Bau eines CC.

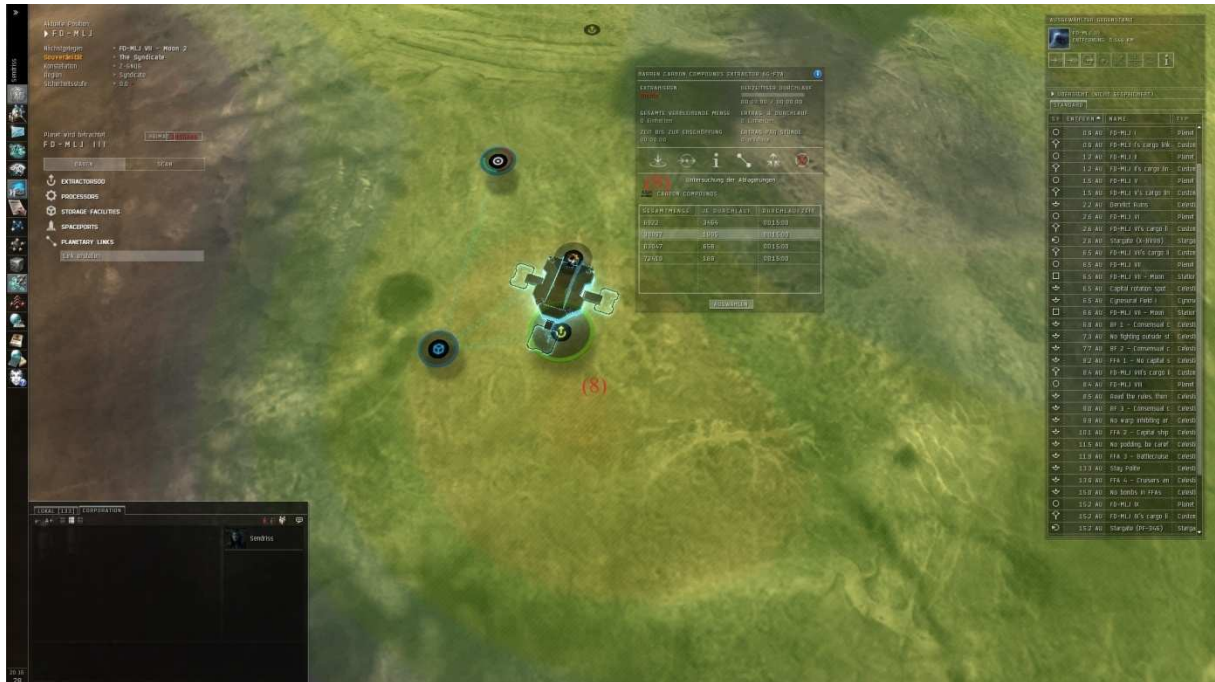


Anschließend setzen wir noch ein Storage und eine Basic Facility. Dies funktioniert wie das CC. Und wir brauchen dafür nicht scannen. Damit hätten wir eine Produktionskette fertig und wir können hier ran die Produktion demonstrieren.

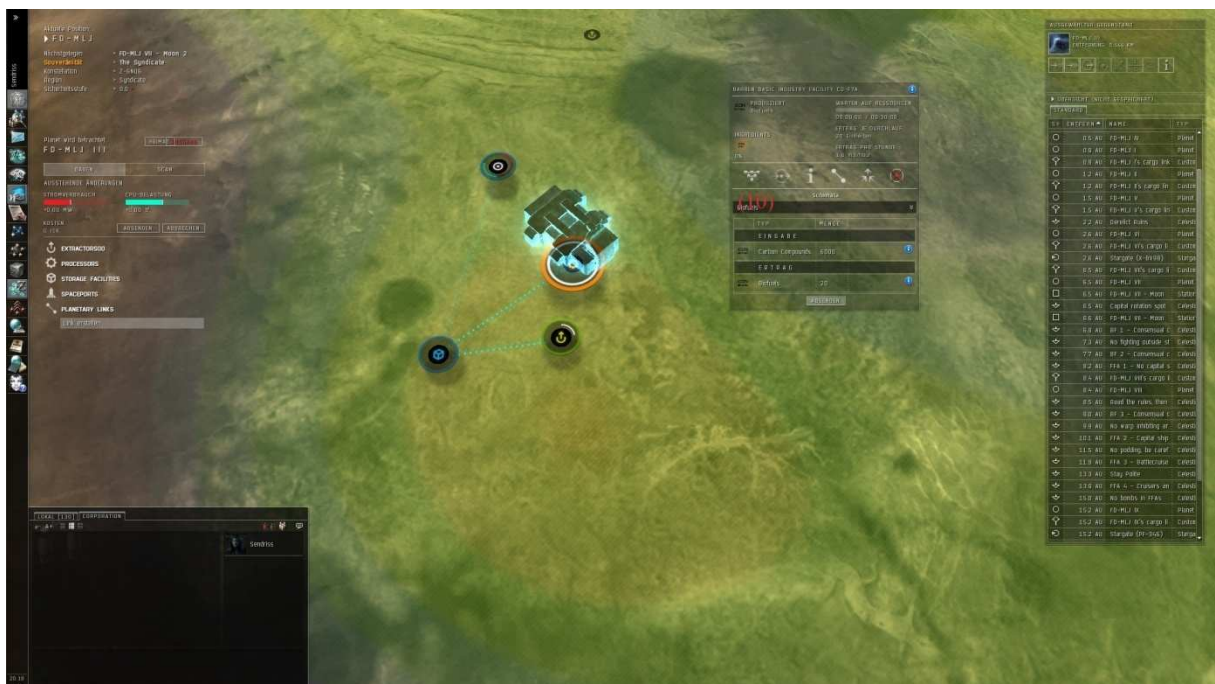
Zunächst müssen wir die Gebäude miteinander verbinden. Wir wollen das Storage als zentralen Speicherpunkt benutzen. Dazu klicken wir auf Link erstellen (6) und klicken anschließend auf das CC und auf das Storage um zwischen diesen beiden Gebäuden einen Link einzurichten (7). Mit Absenden bestätigen wir. Wir können natürlich vorher alle Links passend erstellen und dann erst bestätigen. Damit ist schon eine Infrastruktur fertig.



Jetzt müssen wir anfangen zu fördern. Hierfür klicken wir unseren Extraktor an (8) und anschließend auf (9) um das Gebiet nach Spots zu scannen. Nachdem dies geschehen ist klicken wir einen Spot an und per absenden bestätigen wir den Befehl. Jetzt fördert dieser Extraktor. Die Exktraktoren können mit unterschiedlichen Ticks fördern. So kann ein Tick alle 5, 15, 30 oder 60 Minuten durchlaufen. Je größer die Gesamtmenge der zu förderbaren Rohstoffe an diesen Spot ist, desto länger dauert der Tick. Ebenfalls beeinflusst die Wahl der Gesamtmenge die Laufzeit, aber auch die pro Tick geförderten Menge. So ist ein kleines Vorkommen, schneller abgearbeitet und somit sind die Ticks kleiner und auch die Gesamtdurchlaufzeit kleiner. So sind bei einer Gesamtlaufzeit von 3 Stunden alle 5 Minuten ein Tick durchgelaufen. . Bei 6 Stunden wird alle 15 Minuten ein Tick beendet. Bei 23 Stunden alle 30 Minuten und bei 96 Stunden Gesamtlaufzeit alle 60 Minuten. Somit kann man sagen, das je länger die Laufzeit und der Tick dauert, desto mehr fördert man als Gesamtsumme. Dies kann man mit den Fabriken abpassen, um eine fließende Produktion zu eröffnen.



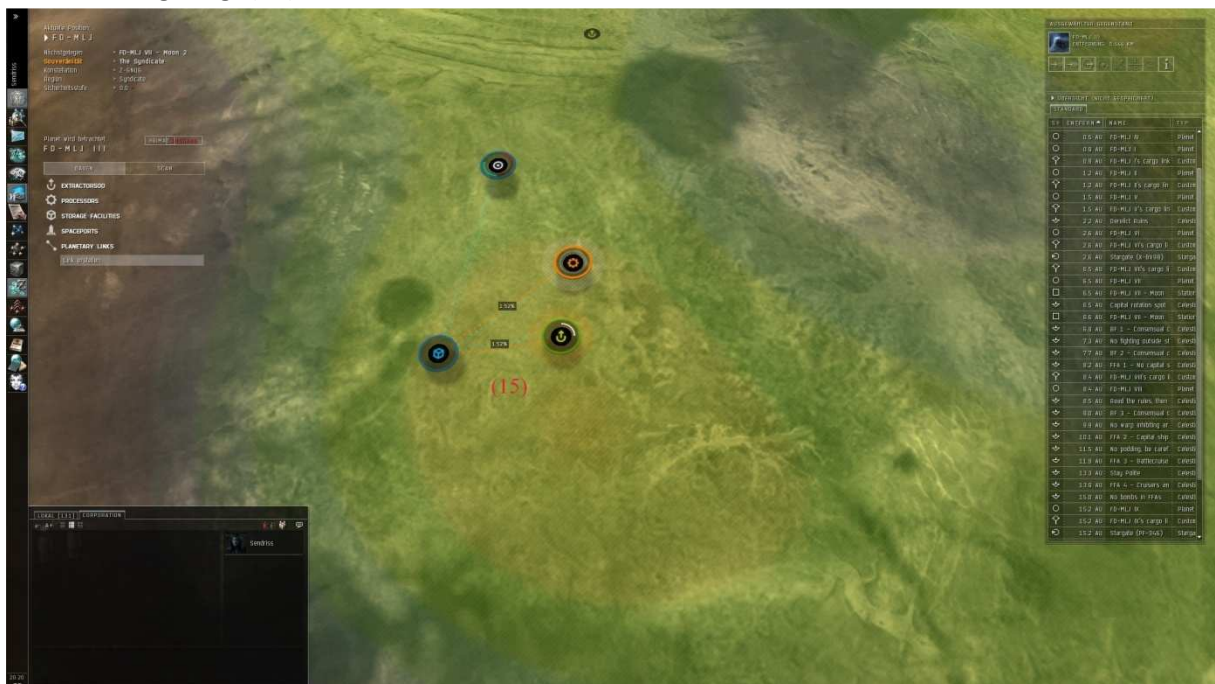
In der Fabrik können wir über Schemata nun die Produktion starten und das passende Schemata auswählen (10) die wir produzieren wollen.



Jetzt müssen wir nur noch dafür sorgen, dass die Rohstoffe zur Weiterverarbeitung kommen. Dazu klicken wir auf Produkte (11) und klicken das passende Vorkommen (12) an. Anschließend auf Route erstellen (13) und klicken als Ziel entweder auf das Storage (14) oder direkt auf die Fabrik (14). Je nachdem wo es hin soll. Bei der Fabrik kann es direkt weiter verarbeitet werden oder erstmal zwischenlagern. Mit absenden bestätigen wir die Route. Wenn wir es zwischenlagern muss erst was im Lager sein, bevor es weitergeleitet werden kann. Wenn der Schritt mit dem Produktion in der Fabrik nicht erfüllt ist, können wir nicht direkt an die Fabrik liefern.



Jetzt ist der Link, wenn wir über das Gebäude fahren mit einer Farbe ergänzt und die Auslastung des Links wird angezeigt (15).



Wenn wir die Rohstoffe in das Lager liefern müssen wir das gleiche jetzt mit dem Storage machen, um die Ware in die Fabrik zu transportieren. Normalerweise werden Waren nur auf Routen transportiert, sollen diese jetzt aber von Lager zu Lager transportiert werden, muss man es explizit über einen anderen Befehl machen, dieser befindet ebenfalls bei im Menü der Produkte bei (13). Jeder direkte Transfer hat allerdings einen Timer, bis er wieder durchgeführt werden kann.

Anschließend wie in dem Extraktor können wir die Ware entweder zum Storage, zur Weiterverarbeitung, Zwischenlagerung oder zum Command Center, um die Ware in den Orbit zu

schicken. Hier gibt es allerdings Steuern die beachten werden müssen, die bei 3 ISK pro m³ liegen. Die Container haben eine Lebensdauer von 5 Tagen und sind im Journal zu finden. Die Alternative ist die Benutzung eines Spaceport. Über diesen kann man den Fluß der Waren vom Planeten steuern, aber auch Waren auf dem Planeten schicken. Als Austauschpunkte gibt es die orbitale Zollstation. Die Kosten für den exportieren vom Planeten liegen scheinbar zurzeit bei 2 ISK pro m³ und bei 1 ISK pro m³ für das importieren. Somit ist der Spaceport die flexiblere und günstigere Methode im späteren Verlauf.

Das war es im Grunde, was man zur Produktion und Förderung auf dem Planeten sagen gibt.

Über das Sciencefenster ist es möglich aus der Ferne auf die eigenen Planeten zu zugreifen.

Kapitel 3 - Basic Facility

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit den Produktionmöglichkeiten in der Basic Facility. Diese Produkte bilden die Basis für jedes weitere Produkte.

Jeweils 3.000 Einheiten **Input** ergeben 20 Einheiten **Output**.

Input	Output
Micro Organisms	Bacteria
Carbon Compounds	Biofuels
Planktic Colonies	Biomass
Non-CS Crystals	Chiral Structures
Ionic Solutions	Electrolytes
Autotrophs	Industrial Fibers
Reactive Gas	Oxidizing Compound
Noble Gas	Oxygen
Suspended Plasma	Plasmoids
Noble Metals	Precious Metals
Complex Organisms	Proteins
Base Metals	Reactive Metals
Felsic Magma	Silicon
Heavy Metals	Toxic Metals
Aqueous Liquid	Water

Kapitel 4 - Advanced Facility

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit den Produktionmöglichkeiten in der Advanced Facility. Diese Produkte dienen ebenfalls als Zwischenprodukte, können aber auch als Endprodukt benutzt werden. Als Endprodukte werden diese Produkte teilweise als POS-Treibstoff oder in der T2-Produktion gefragt. Es existieren hier zwei Produktionsschritte. Der erste Schritt erzeugt die nutzbaren Endprodukte, aber auch Zwischenprodukte, welche in dieser Facility ebenfalls weiterverarbeitet werden können. Der zweite Schritt stellt Produkte her, die an die High Tech Facility geliefert werden können.

Es gibt zwei **Inputprodukte**, von denen jeweils 40 Einheiten benötigt werden. Als **Output** erhält man 5 Einheiten des neuen Produktes.

Input 1	Input 2	Output
Biofuels	Precious Metals	Biocells
Reactive Metals	Toxic Metals	Construction Blocks
Chiral Structures	Toxic Metals	Consumer Electronics
Electrolytes	Water	Coolant
Precious Metals	Toxic Metals	Enriched Uranium
Bacteria	Proteins	Fertilizer
Biomass	Proteins	Genetically Enhanced Livestock
Proteins	Biofuels	Livestock
Reactive Metals	Precious Metals	Mechanical Parts
Industrial Fibers	Silicon	Microfiber Shielding
Silicon	Chiral Structures	Miniature Electronics
Bacteria	Reactive Metals	Nanites
Oxidizing Compound	Oxygen	Oxides
Industrials Fibers	Oxidizing Compound	Polyarmids
Biofuels	Industrial Fibers	Polytextiles
Electrolytes	Plasmoids	Rocket Fuel
Oxidizing Compounds	Silicon	Silicate Glass
Plasmoids	Water	Super Conductors
Oxygen	Biomass	Supertensile Plastics
Oxygen	Electrolytes	Synthetic Oil
Water	Bacteria	Test Cultures
Chiral Structures	Plasmoids	Transmitter
Bacteria	Biomass	Viral Agent
Reactive Metals	Water	Water-Cooled CPU

Der nächste Schritt ermöglicht die Zwischenprodukte für die Weiterverarbeitung in der High-Tech Facility. Hier werden entweder 2 oder 3 Inputprodukte a 10 Einheiten benötigt, um 3

Outputprodukte herzustellen.

Input 1	Input 2	Input 3	Output
Construction Blocks	Livestock	Nanites	Biotech Research Reports
Silicate Glass	Rocket Fuel		Camera Drones
Coolant	Oxides		Condensates
Fertilizer	Synthetic Oil	Test Cultures	Cryoprotectant Solution
Microfiber Shielding	Supertensile Plastics		Data Chips
Biocells	Oxides	Super Conductors	Gel-Matrix Biopaste
Transmitter	Water-Cooled CPU		Guidance System
Polytextiles	Transmitter	Viral Agent	Hazmat Detection Systems
Genetically Enhanced Livestock	Polyarmids		Hermetic Membranes
Polyarmids	Transmitter		High Tech Transmitter
Fertilizer	Polytextiles		Industrial Explosives
Biocells	Silicate Glass		Neocoms
Enriched Uranium	Microfiber Shielding		Nuclear Reactor
Mechanical Parts	Miniature Electronics	Supertensile Plastics	Planetary Vehicles
Mechanical Parts	Consumer Electronics		Robotics
Miniature Electronics	Construction Blocks		Smartfab units
Consumer Electronics	Coolant	Water-Cooled CPU	Supercomputers
Supertensile Plastics	Test Cultures		Synthetic Synapses
Nanites	Biocells		Transcranial Microcontrollers
Synthetic Oil	Super Conductors		Ukomi Super Conductor
Livestock	Viral Agent		Vaccines

Kapitel 5 - High Tech Facility

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit den Produktionmöglichkeiten in der High Tech Facility. Hier werden die Komponenten hergestellt, die zum Bau von POSsen sowie deren Module benötigt werden. Zur Zeit ist dieses Gebäude nur auf Planeten vom Typ Barren und Temperate plazierbar.

Es werden jeweils 3 verschiedene **Inputprodukte** a 6 Einheiten benötigt, um ein 1 **Outputprodukt** zu erhalten. Bei Abweichungen stehen die benötigte Anzahl voranstehend. Die Produktewerden für die Weiterverarbeitung im POS Bau und Sov-Strukturen benötigt.

Input 1	Input 2	Input 3	Output
Data Chips	High Tech Transmitter	Neocoms	Broadcast Node
Gel-Matrix Biopaste	Hazmat Detection Systems	Planetary Vehicles	Integrity Response Drones
Industrial Explosives	40 Reactive Metals	Ukomi Super Conductor	Nano-Factory
40 Bacteria	Condensates	Robotics	Organic Mortar Applicators
Guidance System	Synthetic Synapses	Transcranial Microcontrollers	Recursive Computing Module
Camera Drones	Hermetic Membranes	Nuclear Reactor	Self-Harmonizing Power Conduit
Smartfab units	40 Water	Vaccines	Sterile Conduits
Biotech Research Reports	Cryoprotectant Solution	Supercomputers	Wetware Mainframe

Kapitel 6 - POS & Sov-Strukturen Produktion

Da wir in den letzten Kapitel gesehen haben, was wir herstellen können haben wir jetzt die Möglichkeit POSsen zu erstellen, aus den Produkten die wir in der High-Tech Facility gebaut bauen. Ebenfalls wird als weiterer Input Capital Construction Parts benötigt. Ich benutze als Angabe eine perfekte Produktion bei einem ME-Level der BPO von 0.

Ebenfalls werden teilweise weitere Items benötigt, diese sind unter sonstiges zu finden. Gibt es dort keine Mengenangabe wird 1 Einheit benötigt.

Abkürzungen Input:

Input:	Abkürzung:
Broadcast Node	BN
Capital Construction Parts	CCP
Integrity Response Drones	IRD
Nano-Factory	NF
Organic Mortar Applicators	OMA
Recursive Computing Module	RCM
Self-Harmonizing Power Conduit	SHPC
Sterile Conduits	SC
Wetware Mainframe	WM

Assembly Array:

BPO	BN	CCP	IRD	NF	OMA	RCM	SHPC	SC	WM	sonstiges
Adv. Large Ship	6	4	4	9	9	6	6	9	4	
Adv. Medium Ship	6	2	4	9	9	6	6	9	4	
Adv. Small Ship	6	1	4	9	9	6	6	9	4	
Ammuntion	1			1					1	50 Megacyte 200 Nocxium 100k Tritanium 100 Zydrine
Capital Ship	110	40	77	165	165	110	110	165	77	
Component	1			1	1				1	50 Megacyte 200 Nocxium 100k Tritanium 100 Zydrine
Drone	1			1					1	50 Megacyte 200 Nocxium 100k Tritanium 100 Zydrine
Drug Lab		1	3	7	4	4	4	8	4	
Equipment	3	1	6	6	6	3	3	6	4	
Large Ship	6	2	3	9	9	6	6	9	4	
Medium Ship	6	2	4	9	9	6	6	9	4	
Rapid Equipment	3			6	6	3	3	6	4	50 Megacyte 200 Nocxium 100k Tritanium
Small Ship	6	2	4	9	9	6	6	9	4	
Subsystem	6	2	4	9	9	6	6	9	4	
X-Large	6	10	4	9	9	6	6	9	4	

Control Tower:

BPO	BN	CCP	IRD	NF	OMA	RCM	SHPC	SC	WM	sonstiges
Large	20	8	35	29	31	20	20	31	13	
Medium	10	4	11	15	15	10	10	15	7	
Small	4	2	9	7	7	4	4	7	4	

Hangar & Maintenance Array

BPO	BN	CCP	IRD	NF	OMA	RCM	SHPC	SC	WM	sonstiges
Capital Ship Maint.	55	20	39	83	83	55	55	83	39	
Corporate Hangar					1		1	1		50 Megacyte 200 Nocxium 100k Tritanium
Ship Maintenance	1	1			4		1	1	2	

Cyno

BPO	BN	CCP	IRD	NF	OMA	RCM	SHPC	SC	WM	sonstiges
Cyno Generator	11	2			9	7	7	4	2	
Cyno Jammer	11	4	7		7	6	11		4	
Jump Bridge	6	4	4	9	9	6	6	9	4	

Batteries (EW/Neut)

BPO	BN	CCP	IRD	NF	OMA	RCM	SHPC	SC	WM	sonstiges
Ion Field Projection	1								1	
Phase Interversion	1								1	
Sensor Dampening	1								1	Remote Sensor Dampener I
Spatial Destabilization	1								1	
Stasis Webification	1								1	Stasis Webifier I
Warp Scrambler	1								1	Warp Scrambler I
White Noise Generation	1								1	
Energy Neutralizing	1								1	Heavy Energy Neutralizer I

Mobile Sentries

BPO	BN	CCP	IRD	NF	OMA	RCM	SHPC	SC	WM	sonstiges
Large Blaster	1				1		1			Neutron Blaster Cannon I
Medium Blaster	1						1			Heavy Neutron Blaster I
Small Blaster							1			Light Blaster Cannon I
Large Railgun	2				1		2			425mm Railgun I
Medium Railgun	1						1			250mm Railgun I
Small Railgun							1			150mm Railgun I
Large Pulse Laser	1				1		1			Mega Pulse Laser I
Medium Pulse Laser	1						1			Heavy Pulse Laser I
Light Pulse Laser							1			Medium Pulse Laser I
Large Beam Laser	2				1		2			Tachyon Beam Laser I
Medium Beam Laser	1						1			Heavy Beam Laser I
Small Beam Laser							1			Medium Beam Laser I
Large Autocannon	1				1		1			800mm Repeating Artillery I
Medium Autocannon	1						1			425mm Autocannon I
Small Autocannon							1			200mm Autocannon I
Large Artillery	2				1		2			1400mm Howitzer Artillery I
Medium Artillery	1						1			720mm Howitzer Artillery I
Small Artillery							1			280mm Howitzer Artillery I
Citadel Torpedo	2				2		2			Siege Missile Launcher I
Torpedo	1						1			Cruise Missile Launcher I
Cruise Missile							1			Heavy Missile Launcher I

Mobile Laboratories

BPO	BN	CCP	IRD	NF	OMA	RCM	SHPC	SC	WM	sonstiges
Adv. Mobile Lab	9	3	6	12	12	9	9	12	6	
Experimental Lab	6	2	4	9	9	6	6	9	4	
Mobile Lab	6	2	4	9	9	6	6	9	4	

Mobile Reactors

BPO	BN	CCP	IRD	NF	OMA	RCM	SHPC	SC	WM	sonstiges
Biochemical	2		1	4	2	1			1	100 Megacyte 100 Nocxium 50k Tritanium
Complex	3		1	2	3	1			1	100 Megacyte 100 Nocxium 50k Tritanium
Medium Biochemical	1		1	1						50 Megacyte 200 Nocxium 50k Tritanium
Polymer	1		1	1						50 Megacyte 200 Nocxium 50k Tritanium
Simple Reactor	1		1	1						50 Megacyte 200 Nocxium 50k Tritanium

Moon Mining & Refining Array

BPO	BN	CCP	IRD	NF	OMA	RCM	SHPC	SC	WM	sonstiges
Moon Harvesting	4	1		2		2	2			
Intensive Refining	4	3		3	7	7	4	4		
Medium Intensive Refining	3	2		4	4	3	3	4		
Refining Array	1	1		3	2	2	2	2		

Shield Hardening Array

BPO	BN	CCP	IRD	NF	OMA	RCM	SHPC	SC	WM	sonstiges
Ballistic Deflection	1		1	1						Ballistic Deflection Field I
Explosion Dampening	1		1	1						Explosion Dampening Field I
Heat Dissipation	1		1	1						Heat Dissipation Field I
Photon Scattering										Photon Scattering Field I

BPO	BN	CCP	IRD	NF	OMA	RCM	SHPC	SC	WM	sonstiges
Biochemical					3	3				50 Megacyte 200 Nocxium 50k Tritanium
Catalyst					1	1				50 Megacyte 200 Nocxium 50k Tritanium
Coupling Array					1			1		200 Nocxium 50k Tritanium
General Storage					1	1				200 Nocxium 50k Tritanium
Hazardous Chemical					4	4				50 Megacyte 200 Nocxium 50k Tritanium
Hybrid Polymer					1	1				50 Megacyte 200 Nocxium 50k Tritanium
Silo					2			2		50 Megacyte 200 Nocxium 50k Tritanium

Sovereignty Structures:

BPO	BN	CCP	IRD	NF	OMA	RCM	SHPC	SC	WM	sonstiges
Infrastructure Hub	28	10	20	42	42	28	28	42	20	
Sovereignty Blockade Unit	14	5	10	21	21	14	14	21	10	
Territorial Claim Unit	6	2	4	9	9	6	6	9	4	

Kapitel 7: Planetary Links

Die Gebäude auf dem Planeten werden mit Links verbunden, über die die Waren transportiert werden. Die benötigte Kapazität von CPU und Energie sind abhängig von der Länge der Route und daher werde ich nur die Kapazität und Upgradestufen hier auf führen. Dies kann wichtig für einen direkten Transfer von vielen Gütern sein, da hier meist eine große Anzahl von m3 verschoben wird.

Linkstufe	Kapazität m3/h
0 – none	250
1 – Local	500
2 - Basic	1000
3 - Standard	2000
4 - Improved	4000
5 - Fast	8000
6 - Expedited	16.000
7 - Express	32.000
8 -Advanced	64.000
9 – State-of-the-Art	128.000
10 - Experimental	256.000