

# DRÜCKWELLE

PvP

Der direkte Weg zum Schiff



## Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	3
2. Die Problemstellung.....	3
3. Grundlegende Skills.....	3
3.1. Grundlagen.....	3
3.2. Grundlagen (optional).....	4
4. Interceptor (Ceptor).....	4
4.1. Grundlegende Skills für Ceptoren.....	4
4.2. Skillzeiten.....	4
5. Electronic Attack Ships (EAS).....	4
5.1. Grundlegende Skills für Electronic Attack Ships.....	4
5.2. Skillzeiten.....	5
5.3. Das Recon.....	5
5.4. Das Command Ship.....	5
6. Caldari.....	5
6.1. Interceptor - Crow.....	5
6.2. Electronic Attack Ship - Kitsune.....	6
6.2.1 Multi-Kitsune.....	6
6.2.2 Racial-Kitsune.....	7
6.2.3 Exkurs: Jamming.....	7
7. Gallente.....	7
7.1. Interceptor – Ares.....	7
7.1.1 Exkurs: Solo-PvP mit der Taranis.....	8
7.2. Electronic Attack Ship – Keres.....	8
8. Minmatar.....	8
8.1. Interceptor – Stiletto.....	8
8.2. Electronic Attack Ship – Hyena.....	9
8.2.1 Die Hyena Damage Variante:.....	10
8.2.2 Exkurs: Vergleich Hyena vs. Stiletto.....	10
9. Amarr.....	11
9.1. Interceptor – Maledicton.....	11
9.1.1 Beamsader.....	11
9.2. Electronic Attack Ship – Sentinel.....	12
9.2.1 Dronenpower.....	12

Autor: Lanfear  
Co-Autor: Swiss TEX

Version 1.0  
© 2008 DRUCKWELLE

## 1. Einleitung



*"Der Anfang ist die Hälfte des Ganzen."*

Aristoteles

Dieser Guide soll PvP (Player versus Player) Spielern beim Einstieg helfen und eine gezielte Anleitung für einzelne Schiffe bieten. Der Schwerpunkt liegt auf einem einfachen Einstieg in die Interceptoren oder Electronic Attack Ship Klasse.

## 2. Die Problemstellung



*"Probleme kann man niemals mit derselben Denkweise lösen, durch die sie entstanden sind."*

Albert Einstein, Physiker und Nobelpreisträger

Sollte man nicht gezwungen sein, sein Geld mit Mission Running und somit Level 4 Missions verdienen zu müssen, so kann man direkt und ohne Umschweife ins PvP einsteigen. Die Finanzierung ist in diesem Guide kein Thema.

## 3. Grundlegende Skills



*"Reden lernt man durch reden".*

Marcus Tullius Cicero

Einige Skills sind unablässig um ins PvP Geschäft einzusteigen. Andere wiederum sind optional und/oder bereiten auf bessere Möglichkeiten, bzw. besser Schiffe vor.

### 3.1. Grundlagen

Hull Upgrades II

Energy Management IV

Energy Systems Operation IV

Racial Frigate V

High Speed Maneuvering III (Navigation IV, Afterburner IV)

Targeting III

Astronautics Rigging I (Jury Rigging III)

Spaceship Command III

Folgende Skills sollten ebenfalls schon vorhanden sein:

Electronics V

Engineering V

Science II

Hull Upgrades - grundlegende Module für Speedfittings

Energy Skills - Cap, damit ihr eure aktiven module länger laufen lassen könnt

High Speed Maneouivering - Senkt den Capverbrauch eures MWDs

Targeting - erlaubt euch mehr(ere) Ziele gleichzeitig aufzuschalten

Astronautics Rigging - optional, Vorraussetzung für Speedrigs

Electronics – Fittingskill, erhöht CPU Output des Schiffes

Engineering - Fittingskill, erhöht Powergrid Output des Schiffes

3.2. Grundlagen (optional)  
Acceleration Control III oder IV  
Signature Analysis III  
Evasive Maneuvering III oder IV

#### 4. Interceptor (Ceptor)

Als sehr schnelle Schiffe konzipiert, sind Ceptoren mit das Rückgrad einer jeder Flotte. Ihr seid schnell, klein (Bonus auf den Signaturreadius, was euch schwerer zu Treffen macht) und eure Aufgabe besteht grundsätzlich darin, unseren Gegner festzuhalten. Ihr fliegt zum Gegner, umkreist ihn auf ca. 20km Entfernung und schaltet euren Warp Disruptor auf, was den Gegner am Warpen hindert.

4.1. Grundlegende Skills für Ceptoren  
Evasive Maneuvering V  
Propulsion Jamming III

#### 4.2. Skillzeiten

Die Basisskills sollten mit ausgebauten Learning Skills, ohne Implantate nicht mehr als 10 Tage verschlingen. Ich gehe aber davon aus das ihr sie zum Teil schon habt, als Miner braucht man Cap Skills, als Producer fliegt man auch von A nach B. Racial Frigate braucht üblicherweise ca. 7 Tage. Evasive Maneuvering braucht ca. 9 Tage. Somit wären wir bei ca. 26 Tage, um von 0 auf nützlich zu kommen. Ich bin mir aber sicher das jeder schon grundlegende Skills hat, gerade als Miner braucht man schon Schiffsskills, Cap-Skills usw.



Damit sollte man innerhalb von spätestens 3 Wochen in einem Ceptor sitzen können, eher weniger!

#### 5. Electronic Attack Ships (EAS)

Die EAS sind in meinen Augen geniale Schiffe. Jede Rasse hat hier, genau wie die Recons eigene Aufgabengebiete, die jedoch mit etwas mehr Skillaufwand verbunden sind. So sei hier gesagt, das EAS euch sehr viel Freude bereiten können, aber um diese Schiffe auszureizen müsst ihr euch bewusst sein das es Teils auf Monate hinausläuft (zb. Amarr). Hier werde ich in den einzelnen Schiffsbeschreibungen eingehen. Gegenüber den Ceptoren möchte ich noch hinzufügen, das ihr mit einer EAS kein festes Aufgabengebiet habt, ihr müsst situativ Entscheiden was ihr tut. Das kann durchaus in die Hose gehen.

5.1. Grundlegende Skills für Electronic Attack Ships  
Electronic Upgrades V

Nützlich:

Evasive Maneuvering III oder IV  
Long Range Targeting III oder IV

## 5.2. Skillzeiten

Die EAS brauchen durch die Bank mehr Skillzeit. Anstatt Evasive Maneuvering habt ihr hier Electronic Upgrades zu lernen. Beides sind Rank 2 Skills, daher sind die Skillzeiten identisch. Allerdings kommen bei manchen EAS die Electronic Skills hinzu (Keres, Kitsune). Dafür solltet ihr um die 4 Tage einplanen. Wenn ihr feststellt das euch das PvP doch etwas Spass bereitet habt ihr mit den EAS die perfekten Schiffe um euch weiter zu entwickeln, sei es innerhalb eures gewählten EAS, oder gar in Richtung der großen Recon Ships.

Man will EAS fliegen? Max. 4 Wochen und man ist dabei!

## 5.3. 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.

## 5.4. 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.

## 6. Caldari



*"Wenn du kritisiert wirst, dann musst du irgend etwas richtig machen. Denn man greift nur denjenigen an, der den Ball hat."*

Bruce Lee, Kampfsportler und Philosoph

Um möglichst schnell direkte Hilfe zu haben, gehen wir auf einige Schiffe pro Rasse direkt ein. Dies sind Vorschläge und Hilfen für Fittings und Skillpläne um sich schneller eine eigene Meinung bilden zu können.

### 6.1. Interceptor - Crow

Die Crow ist einer der beliebtesten Ceptoren, da er lange Zeit als der schnellste galt. Als Waffensystem nutzt die Crow "Standard Missiles", die ihr erlauben gegen kleine und mittlere Gegner auch innerhalb ihrer eigenen Reichweite zu agieren.

Standard Missiles I

Missile launcher Operation I

Caldari Frigate V

Long Range Targeting I

Evasive Maneuvering V

Interceptor III

Mit MWD kommt der Vogel auf 4.8km/s, allerdings hat der Cap "nur" 1m45s. Das sollte mit etwas Flugerfahrung jedoch ausreichen. 2x Polycarbon Engine Housing I oder Auxiliary Thrusters I und Low Friction Nozzle Joints I bieten sich als Rigs an, je nach Geldbeutel. Missile Launcher konnen durch Malkuth oder Arbalest ausgebaut werden, ihr solltet jedoch auf die Kinetic Missiles achten. 30DPS sind ohne jegliche Missile-Skills dabei, mehr durch mehr Skillzeit.

#### 6.2. Electronic Attack Ship - Kitsune

Die Kitsune ist ein kleines Wunderwerk. Mit ihren groen Brudern teilt sie die Moglichkeit, weit weg vom Gegner aus zu agieren und diese sozusagen blind zu machen. Unsere Kitsune kann auf 80km aufschalten, ihre Jammer wurden sogar noch weiter arbeiten.

##### Benotigt:

Electronic Upgrades V  
Electronic Attack Ships III  
Electronic Warfare IV

##### Sinnvoll:

Signal Dispersion IV  
Long Range Targeting IV  
Electronic Attack Ships IV  
Electronic Superiority Rigging I  
Frequency Modulation III  
Long Distance Jamming III



Je nach Anspruch habt ihr ein recht breites Spektrum an Fittingmoglichkeiten.

Bei den Rigs scheiden sich die Geister, hier musst ihr euren eigenen Weg finden. Ohne Rigs schafft die Kitsune 400m/s bzw. 2,4km/s mit aktiviertem MWD (1m26s wenn alle anderen Module mit aktiviert sind). Das sollte eigentlich genugen, aber ihr konnt naturlich Auxiliary Thrusters I und Low Friction Nozzle Joints I reinschrauben. Polycarbon Engine Housing ware meiner Meinung nach Verschwendung. Mit 1x Ionic Field Projector I konnt ihr eure Targeting Range von 80km auf 94km herraufsetzen um eure Jammer weiter auszureizen. Particle Dispersion Augumentor I erhohen eure Jammerstarke, dieses Rig ist nie verschwendet.

#### 6.2.1 Multi-Kitsune

Die Multi-Jammer sind der einfache Weg. Egal welchen Gegner man damit im Ziel hat, diese Jammer arbeiten immer gleich gut.

Ich empfehle fur die Multi-Kitsune 1x Ionic Field Projector I sowie 1x Particle Dispersion Augumentor I.

Somit arbeiten eure Jammer mit 8,5 auf 94km, das ist ordentlich.

### 6.2.2 Racial-Kitsune

Diese Kitsune macht sich die erhöhte Jammerstärke der Racial Jammer zunutze. Diese funktionieren im Gegensatz zu den Multis nur gegen die Sensoren der entsprechenden Rasse, gegen alle anderen Ziele nur sehr schlecht.

Als Rigs empfehle ich hier 2x Particle Dispersion Augumentor I.

Die Kunst liegt jetzt natürlich darin, das ihr die Ziele ausschaltet, gegen die eure Jammer gebaut sind. Das kann durchaus dazu führen, das ihr euch gedanken über die Schiffsrassen eurer Gegner machen müsst, und eure Kitsune vor dem Kampf entsprechend fittet. Dafür werdet ihr mit 13,2 Jammerstärke auf 80km belohnt.

### 6.2.3 Exkurs: Jamming

Wie funktioniert das überhaupt?

Eigentlich ganz einfach. Jede Rasse hat eine bestimmte Technik, auf der ihre Sensoren basieren.

Amarr - Radar

Gallente - Magnometric

Mintmatar - Ladar

Caldari - Gravimetric

Jedes Schiff hat hinzukommend eine Ship Sensor Strength. Diese wird mit eurer Jammerstärke verglichen und ihr könnt Prozentual eure Chance errechnen, mit der ihr den Gegner blind macht. Das Ergebnis ist, das euer Ziel all seine aufgeschalteten Ziele verliert, und über die Aktivierungsdauer eures Jammers kein Ziel mehr aufschalten kann. Alle Module die das Ziel auf seine Gegner aktiviert hat deaktivieren sich automatisch. Er ist blind und handlungsunfähig.

## 7. Gallente



*"Demut ist eigentlich nichts anderes als eine Vergleichung seines Wertes mit der moralischen Vollkommenheit."*

Immanuel Kant

### 7.1. Interceptor – Ares

Missile Launcher I

Standard Missiles I

Gunnery I

Small Hybrid Turret I

Evasive Maneuvering V

Gallente Frigate V

Interceptor III

Die Ares ist im Gegensatz zur Crow nicht der Kampftackler, kommt mit Interceptor III auf etwas mehr als 27km mit dem Warp Disruptor. 4 Lowslots erlauben ein etwas schnelleres Fitting, mit aktiviertem MWD kommt die Ares auf 5,6km/s für 1m16s bei aktivierten Waffen (16 DPS) und 1m45s ohne zu schiessen. 2x Polycarbon Engine Housing I oder Auxiliary Thrusters I und Low Friction Nozzle Joints I bieten sich als Rigs an, je nach Geldbeutel.

### 7.1.1 Exkurs: Solo-PvP mit der Taranis

Entgegen vieler Behauptungen ist Solo-PvP in EvE möglich. Ob es Spass bereitet muss jeder selbst wissen, aber am Beispiel unseres Mister Tregiew kann man wunderbar verdeutlichen was auch ein kleines Hutzelschiffchen leisten kann wenn der Pilot gewillt ist.

Sie fliegt schneller als 6k, macht mehr als 100dps.

### 7.2. Electronic Attack Ship – Keres

Die Keres bekommt den Gallente üblichen Bonus auf Warp Scrambler/Disruptor Range und Sensor Dampener. Dampener verringern wahlweise die Targeting Range, Scan Resolution oder, ohne entsprechendes Script, beides. Das macht die Keres zu einem reinen Supportschiff.

Electronic Attack Ships III  
Sensor Linking IV  
Long Range Targeting III  
Electronic Warfare IV

Nützlich:

Long Range Targeting IV  
Electronic Attack Ship IV  
Long Distance Jamming III  
Signal Supression IV  
Electronic Superiority Rigging I



Damit habt ihr ein ordentliches Fitting. Ihr fliegt mit aktiviertem MWD 3km/s, euer Cap hält das 1min bei allen aktivierten Modulen durch. Ohne MWD läuft das Fitting durch. Ihr könnt den Gegner auf unter 50% seiner Aufschaltreichweite oder Scanresolution bringen, und euer Warp Disruptor reicht gnadenlose 33km weit, was auch gleichzeitig max. Distanz zum Gegner sein sollte. Schaden könnt ihr auf diese Entfernung keinen machen, aber dafür seid ihr vor ihm auch sicher.

Im Drohnenhangar ist Platz für eine Drohne. Was ihr mitnehmt ist eigentlich irrelevant, ich würde mich nicht mit einer einzelnen Drohne aufhalten wollen.

## 8. Minmatar



*"Der Gütige ist frei, auch wenn er ein Sklave ist. Der Böse ist ein Sklave, auch wenn er ein König ist."*

Augustinus Aurelius

### 8.1. Interceptor – Stiletto

Die Stiletto ist etwas anders als die anderen Ceptoren, hier ist es möglich auf 2 Varianten zu fitten. Einmal mit nahezu durchlaufendem MWD, jedoch ohne sinnvolle Waffen, oder mit Waffen, jedoch wie die anderen Ceptoren mit Capproblemen. Ich persönlich bin der Meinung das es für einen Neuling sehr viel leichter ist nicht auf den Cap achten zu müssen, daher stelle ich dieses Fitting hier vor.

Evasive Maneuvering V  
Minmatar Frigate V  
Gunnery I  
Small Projectile Turret I  
Long Range Targeting I  
Energy Grid Upgrades II  
Interceptor III

Schnell aber ohne Zähne:

Der Cap hält 6m45. Das sollte für so gut wie jede Schlacht zumindest ausreichend sein. Ihr habt zwar den etwas größeren Signaturreadius, aber ihr macht das durch die 5km/s wieder wett. Waffen sind nur für unter 5km am Gegner, was durchaus genug ist um ein Ei platzen zu lassen, aber von allem was zurück schießt solltet ihr wegbleiben!

eine Anmerkung: Als Minmatar ist die EAS mit ihrem Reichweitenbonus auf die Webränge ein exzellenter Tackler, der jedoch einen wesentlichen Mehraufwand an Skillzeit verlangt. Ist man bereit diese Skillzeit zu investieren, hat man ein Schiff das in nahezu allen Bereichen besser oder gleichwertig zur Stiletto ist.

#### 8.2. Electronic Attack Ship – Hyena

Die Minmatar Recons besitzen neben Targetpainting, das derzeit noch etwas schwach ist und vielleicht in Zukunft wie jetzt bei Amarr geschehen aufgewertet wird, einen Bonus auf die Reichweite von Webbern. Ein Webber verlangsamt das Ziel auf einen Bruchteil der Geschwindigkeit mit der es normalerweise fliegen kann. Die erhöhte Reichweite erlaubt euch, dies auch ausserhalb der Reichweite des Webs eures Gegners zu tun.

Skills:

Electronic Upgrades V  
Electronic Attack Ships IV  
Propulsion Jamming III

Sinnvoll:

Electronic Attack Ships V  
Long Range Targeting IV  
Acceleration Control III  
Evasive Maneuvering II



Die Hyena ist ein perfekter Ersatz für die Stiletto. Sie ist fast ebenso schnell, hat nahezu die gleiche Reichweite wie sie und hat den unverhältnismäßig großen Vorteil das sie auf 20km webben kann. Dies stellt das Fleetfitting dar. Mit aktiviertem MWD schafft ihr 4,7km/s

Zusätzlich könnt ihr mit der Hyena euch an jedem Gatecamp dazustellen, und eure Freunde werden in die Hände klatschen und sich freuen das ihr hier seid.

Einfach den Warp Disruptor durch ein 2tes Web austauschen, und ihr nagelt jedes Schiffe fest.

Ich habe hier zum Vergleich der Geschwindigkeit auch die Rigs getauscht. So kommt ihr mit der günstigen Variante auf immerhin 4,1km/s und habt "nur" 0,5s höhere Align Time.

#### 8.2.1 Die Hyena Damage Variante:

Gunnery IV

Surgical Strike IV

Motion Prediction IV

Trajectory Analysis IV

Small Projectile Turrets IV

Sharpshooter IV

Rapid Firing IV

Auf die Hyena könnt ihr gerne noch 2x 280mm Prototype I Siege Cannon draufpacken. Als Munition ist Republic Fleet Fusion S am besten geeignet, mit den obigen Skills kommt ihr auf 24dps innerhalb von 21km. Net schlecht, wenn man Eier poppen möchte

#### 8.2.2 Exkurs: Vergleich Hyena vs. Stiletto

Ja, die Frage die man sich stellt. Hyena oder Stiletto. Beide haben eigentlich das gleiche Aufgabengebiet, tackeln.

Unser Guru Bokuden schrieb hierzu:

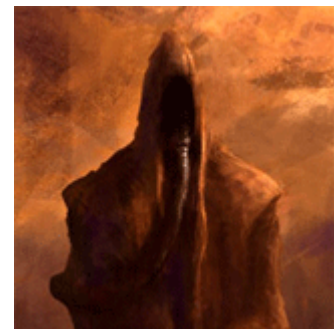
Quote

Wir reden hier ja wohl ned von Soloschiffen, und in der Fleet haben 2 von 3 Piloten nen Scrambler drauf - aber nen Webber der über 10km geht haben nur Huginns Rapiers und eben die Hyena.

Hyena ist der perfekte Tackler - schnell und webbt fast so weit wie der Scrambler geht. Die meisten Fights in EveE finden an Gates statt und das Ziel ist da meisst dafür zu sorgen das der Gegner nicht mehr zurück in Jumprange kommt.

Unterschiede Hyena in Bezug auf Stiletto:

Das Fitting läuft nicht durch, wobei aber 2min durchaus ausreichend sein sollten. Die Aufschaltreichweite ist nahezu identisch, wobei jedoch die Scanresolution nur auf 1100 ist, im Gegensatz zu den 1400 gebotenen der Stiletto. Auch in Sachen Geschwindigkeit muss die Hyena gegenüber der Stiletto mit 5,2km/s zu 6,5km/s zurückstecken. Ebenso die Signature ist mit 280 zu 170 um 50% höher, was sich allerdings nur auf die benötigte Aufschaltzeit auswirken sollte, mit 1500 zu 2000 HP sind beide deutliche Papierflieger. Mit 3,1s zu 2,6s und 13,5Au zu 6Au ist die Hyena zudem langsamer im Warp und gibt dem Gegner bis zu einer halben Sekunde mehr Zeit zum aufschalten (zb. Gatecamp). Bei der Ship Sensor Strength allerdings kann die Hyena Punkten, sie besitzt anstatt den 9 Punkten sagenhafte 21. Somit fällt das jammen um flüchten zu können deutlich schwerer.



Fazit:

- um 1,3km/s langsamer
- 50% höhere Signature
- 300 Punkte niedrigere Scanresolution
- 7km geringere Disruptorreichweite
- 0,5s länger zum Ausrichten
- um 7,5Au langsamere Warpgeschwindigkeit

- + Webber ausserhalb der gegnerischen Webrange
- + 2,5fache Ship Sensor Strength

## 9. Amarr



*"Wenn es einen Glauben gibt, der Berge versetzen kann, so ist es der Glaube an die eigene Kraft."*

Marie von Ebner-Eschenbach

### 9.1. Interceptor – Malediction

Die Malediction hat ein Nahkampf-Waffensystem (Rockets) und den Reichweitebonus auf den Warp Disruptor. Ähnlich wie die Stiletto kann sie also nur sinnvoll auf unter 5km angreifen, hier jedoch mit schönen 33DPS vor weiteren Skills, sollte aber schön wegbleiben vom Gegner (22-25km). Zum Eier zerballern ganz ok.

Evasive Maneuvering V  
Amarr Frigate V  
Missile Launcher I  
Rockets I  
Long Range Targeting I  
Interceptor III

#### 9.1.1 Beamsader

Als Gegensatz kann man als Amarr noch auf die Crusader zugreifen. Diese hat durch ihre 2 Med-Slots einen gehörigen Nachteil, auch hat sie keinen Reichweitebonus auf den Disruptor. Jedoch mit Beamlaser gefittet kann sie etwas an Schaden austeilen.

Evasive Maneuvering V  
Amarr Frigate V  
Interceptor III  
Gunnery I  
Small Laser Turrets I  
Energy Grid Upgrades II

Zu erwähnen wäre hier, das ohne aktivierte Waffen das Fitting durch läuft.

## 9.2. Electronic Attack Ship – Sentinel

Amarr sind als die Cap-Rasse verschrieen. So haben ihre Recons einen Bonus auf Reichweite ihrer Neutralizer/Vampire Range und Transfer Ammount. Schon mal net schlecht. Hinzu kommt eine Dronebay von 60m<sup>3</sup> und 20er Drone Bandwidth. Klingt gut? es wird noch besser... Tracking Disruptoren wurden im letzten Patch aufgewertet, und weil es so schön ist kann man die Sentinel wunderbar auf Speed fitten.

Ich bin von der Sentinel begeistert. Nur bringt euch das wenig, weil die Sentinel ein kleines Schiff ist das Skills braucht wie ein ganz großes.

Wir sprechen hier von Drohnenskills, Navigationskills und Electronic Skills für Neuts und Tracking Disruptors.

So wenig man für die Kitsune skillen muss um ein geiles Schiff zu bekommen, umso mehr muss man in die Sentinel stecken. Wermutstropfen ist, das die Kitsune in Fleet und Roaming Aktionen willkommen ist, die Sentinel nen genialer Frigkiller darstellt. Ich bin mir sicher das selbst Cruiser locker flockig weggeknallt werden können.

Fangen wir mit unserem Friedrich an.

Skills:

Electronic Attack Ships III  
Energy Emission Systems III  
Drones IV  
Scout Drone Operation I

Nützlich:

Electronic Attack Ships IV



Schaut jetzt schon etwas heftig aus, aber die Neutralizer saugen dem Gegner 108 Cap pro Circle. Wenn man bedenkt das ein Ceptor normalerweise um die 300-400 Cap hat, dann reicht ein Circle der 3 Neutralizer um ihn auf normale Geschwindigkeit zu zwingen, und Disruptor sowie etwahige Webber sind ausgeschaltet.

Auch bei größeren Schiffen die auf Cap aufbauen, denkt man an Dual Rep Tanks, kann man damit das Cap Management gehörig stören. Somit kann hat man mit diesem Schiff einen Frigkiller und in größeren Gangs kann man genüsslich den Caphaushalt zerstören.

Mit 60m<sup>3</sup> Drohnenhangar können wir es und auch erlauben zu unseren 4 Hobgoblin I zusätzlich zb. 4x Acolyte EV-300 (-20 Cap durch die Drohnen) und 4x Hornet EC-300 (jeweils 1 Punkt Jammerstärke) mitzuführen. Oder man nimmt einfach 3 Sätze Kampfdronen.

### 9.2.1 Dronenpower

78dps aus Drohnen, MWD, ein Neutralizer und der Warp Disruptor laufen mit einem Capbooster durch, der Drone Navigation Computer bringt unsere Hobgoblin II auf 5,5km/s.

Wenn alle Module aktiviert sind läuft das Fitting mit Capbooster immerhin 21s, aber das passiert ja eigentlich nur ganz kurz, da man zum Gegner fliegt, kurz die 3 Neuts anmacht, und schon braucht man nur noch einen Neut und kann das MWD auch ausschalten. Das sollte reichen um jede Frigatte leer zu saugen und anschliessend den Piloten nach Hause zu schicken.