

EvE, unendliche Weiten, Welten - die nie ein POD zuvor betreten hat

achso, das war ja eine andere Geschichte.

EVE bietet unzählige spielerische Möglichkeiten. Zum einen wie weit man mit der "Umwelt" interagieren kann, Missionen, PvP an jeder Ecke, Handel . . .

Handel, genau darum soll es hier gehen. Der Wirtschaftskreislauf ist ein perfektes Ebenbild des im RL anzutreffenden. Bis auf ganz wenige Ausnahmen wird der Markt komplett von Spielern kontrolliert. D.h. Player kaufen Mineralien, produzieren, verkaufen, zwischenverkaufen, verbrauchen sämtliche Items selbst. CCP (der Entwickler) hat bereits einen Wirtschaftsprofessor eingestellt der die Wirtschaft in EVE aktiv verfolgt und viertel-jährig einen Newsletter über die wichtigsten Zahlen rausgibt.

Die hier geschriebenen Worte geben keine Garantie auf Richtigkeit und/oder Vollständigkeit und/oder als Versprechen immer Erfolg zu haben. Es ist klar dass einige die hier genannten Artikel ausprobieren werden und somit die Konkurrenz zu groß wird, was natürlich den Gewinn schmälert. Allerdings will ich hiermit nur einige Ideen aufwerfen wie/welche Überlegungen denn man anstellen kann/sollte wenn man sich im Markt-PvP (ja auch im Markt herrscht Krieg) beteiligen möchte.

Übersicht

Allgemeines.....	2
Strategien.....	2
A) Regionshandel.....	2
B) Diktaktor.....	3
C) Bedarfsdeckung.....	3
D) Kauforder.....	4
E) Schrott ?!?	4
F) Stationshandel.....	4
X) Betonpfeiler.....	5
Fertigkeiten.....	6
Steuern.....	6
Step-by-Step.....	7
A) Buyorder (Kauforder).....	7
B) Sellorder (Verkauforder).....	7
C) Settings.....	7
D) Verträge (Contracts).....	7
Auktion.....	8
Gegenstandstausch.....	8
Transport.....	8
Leihgabe.....	8
E) Slots.....	9
Marktanalyse.....	9
Tradehubs.....	10
neue Wege.....	10
Grundsätze.....	11
Weltengänger.....	11
Händlerlatein.....	12

Der Händler

Allgemeines

Traden ist eine meiner Lieblingsbeschäftigungen, denn es läuft einfach so nebenher und bringt obendrein noch ordentlich Kohle 😊

Als Neuling stellen sich da wohl am häufigsten die Fragen WIE, WO, WOMIT??

Nach und nach hoffe ich ein wenig Licht in das Mysterium Handeln zu bringen.

Viel zu oft muss ich lesen, das man viel Geld haben muss um Handeln zu können – **FALSCH!!**

Selbst die von Anfang an mitgegebenen 5'000 ISK lassen sich auf vielfältige Weise einsetzen. Des Weiteren ist die erste Million relativ schnell errungen (nicht so langwierig wie im RL ;-)) und somit auch ein kleiner finanzieller Spielraum. Es gibt mehr als genug Items die weniger als eine Million kosten und zum Handeln prädestiniert sind. Sicher, mit mehr Geld auf dem Konto lässt sich komfortabler handeln, aber Gewinn – und darum geht es beim Handeln ja – macht man mit jedem eingesetzten ISK.

Weiterhin heißt es auch immer, dass man einen übergroßen Hauler (Transportschiff) braucht um auch die Waren transportieren zu können – wieder **FALSCH!!**

Skillbücher oder Salvagingparts (um nur einige zu nennen) sind alles Gegenstände die kaum Platz beanspruchen und selbst im Shuttle transportierbar sind (und Shuttle kann JEDER fliegen!) und sollte ein Item auch mal etwas größer sein, so reicht öfters trotzdem noch eine Frigg.

Strategien

Beim Handeln selbst können verschiedene Taktiken angewendet werden, die gebräuchlichsten im Folgenden. Einige Arten können natürlich untereinander auch kombiniert werden.

A) Regionshandel

Ein sehr aufwendiges Verfahren ist der Regionshandel, dafür kann er im Gegenzug sehr lohnenswert sein. Das Grundprinzip in EvE ist, dass man immer nur Einsicht in die Preise einer Region hat. Macht man nun eine Runde durch verschiedene Systeme und notiert sich dazu die Preise (und ggf. Orte) einiger favorisierten Artikel, wird man teilweise einen recht groben Preisunterschied in den Sell-Order ausmachen können.

In dem Fall heißt es nun Zuschlagen bevor es ein anderer tut. Also in einer Region wo man dieses Teil günstig gesehen hat erstehen und in die Region befördern in der es den meisten Umsatz bringt.

Auch das Versorgen von nicht so üppig im Markt bedienten Systemen kann sich lohnen, da man sich in dem Falle das ständige Ändern der Preise gegenüber der Konkurrenz entledigt und außerdem höhere Gewinne erwirtschaftet, da man ja (nahezu) alleiniger Anbieter in diesem Gebiet ist. Als kleiner Monopolist reicht es schon, wenn sich im Umkreis von fünf Systemen kein anderer Anbieter befindet.

Tradinglevel: medium

Aufwand: medium bis hoch

Geldfluss: je nach Bedarf zügig

Geldmittel: minimal bis ultimo

B) Diktaktor

Eine weitere Handelsmöglichkeit ist das aufkaufen aller anderen verfügbaren Angebote und dann alles zu seinen eigenen Wunschpreis reinstellen (ein neuer Preisdiktator wurde geboren).
Beispiel am Item XYZ:

Im Markt stehen folgende Order:

Menge	Preis
5	67'533,22
1	67'533,38
15	68'000,00
45	69'999,99
613	105'312,56
...	

Vorgehen: alle Gegenstände unter 70k aufkaufen und zum neuen Preis von z.B. 104'400,00 ISK wieder reinstellen.

66	104'400,00
613	105'312,56
...	

Investitionskosten ca. 4,58mio ISK; im Verkauf 6,9mio ISK; macht einen Gewinn von ca. 2,3mio ISK.

Tradinglevel: medium

Aufwand: gering

Geldfluss: je nach Bedarf zügig

Geldmittel: je nach Item medium bis ultimo

C) Bedarfsdeckung

Wie in der Methodik des Regionshandels fliegt man durch mehrere Regionen, vergleicht aber zusätzlich noch die Buy-Order. Ist nun in irgendeinem Falle die Buy-Order höher als die Sell-Order so hat man genau die Differenz als Profit zu verzeichnen.

Das beste Beispiel dieser Kategorie sind wohl die so genannten Trade-Goods. Dies sind Waren, die von NPCs vertrieben werden und keinen besonderen Nutzen im Spiel haben. Andere NPCs kaufen ebendiese Waren für einen etwas höheren Betrag wieder auf. Die Preise passen sich dynamisch an, soll heißen wenn jetzt der verfügbare Stapel an Items aufgekauft wurde, wird der Preis auf dieser Station höher (größere Nachfrage = höherer Preis). Ebenso gilt das für den Aufkaufort: ist die Kauforder erfüllt sinkt der Preis (viel Ware = niedriger Preis). Die NPC-Order füllen sich immer automatisch, die Stapelgröße gibt die maximal gleichzeitig handelbare Menge an. NPC-Kauforder im Lowsec zahlen meist besser als die im Hisec ansässigen. Zur DownTime wird jeder NPC-Preis auf Standartwert resetet. Etliche dieser Trade-Goods verlangen einiges an zur Verfügung stehenden Laderaum, was einen Frachter oder zumindest ein Transportschiff notwendig macht.

Tradinglevel: medium

Aufwand: medium

Geldfluss: instant

Geldmittel: minimal bis ultimo

D) Kauforder

Am günstigsten bekommt man seine Ware direkt vom Produzenten. Hat man aber keinen Direktkontakt zu einem so geht man halt den Umweg über den Markt durch das setzen von Kauforder (Buyorder). Der hier zugrunde liegende Nachteil ist, dass man zusätzlich Maklergebühren zu bezahlen hat, die aber durch Skills und Standing zur Station minimiert werden können. Weiterhin muss man in diesem Fall auf seine Güter warten – hier kommt die Geduld eines jeden Händler zum tragen.

Tradinglevel: medium

Aufwand: medium

Geldfluss: träge

Geldmittel: minimal bis ultimo

E) Schrott !!?

Was will ich wohl mit dieser Kategorie sagen?

Ganz einfach: alles lässt sich zu Geld machen!

Im Einzelnen rede ich hier von den Gütern die die Missionsrunner für wertlos befinden und „entsorgen“ – idealerweise über die Buyorder die einem selbst gehört :-)

Die Ideale herangehensweise um einen solchen Ort zu finden ist in der Rubrik Tradehubs beschrieben. Um zu ermitteln welche Items überhaupt gehen empfiehlt es sich mal selbst ein paar (10-20) Missionen bei dem dortigen Agenten zu fliegen und zu looten, oder einem Corpmember hinterherlooten. Die gesammelten Werke dieser Aktion heißt es dann zu analysieren und die Artikel raussuchen die am meisten vertreten sind, einigermaßen etwas Wert sind und im Markt nicht allzu kampfindensive Buyorder zu finden sind.

Die nun superbillig eingekauften Waren verkauft man nun wieder gewinnbringend, was allerdings wohl eher träge vollzogen wird. Besser ist es dann diese Waren einzuschmelzen (refinen) und die daraus gewonnenen Mineralien in den Markt zu werfen.

Tradinglevel: medium

Aufwand: medium

Geldfluss: medium bis träge

Geldmittel: minimal bis ultimo

F) Stationshandel

Das Deluxemodell des Handels ist es auf *einer* Station seine Geschäfte zu erledigen.

Diese Art seine Brötchen zu verdienen verlangt erweiterte Marktkenntnis und viel Flexibilität.

Geduld und Ausdauer gepaart mit einer Portion Glück ist hier das A und O. Das Prinzip dagegen ist recht einfach: Kaufen (per Kauforder) und verkaufen (per Sellorder) auf einer Station erspart einem das zeitaufwändige Transportieren der Güter. Dafür bieten sich besonders die Tradehubs (siehe weiter unten) an, denn da ist das Handelsvolumen größer als an anderen Orten.

Allerdings ist die Gewinnspanne dadurch meist nicht sehr hoch, was aber die großen Margen ausgleichen. Größere Liquidität hat bei dieser Art zu handeln wesentliche Vorteile, da man sich gleichzeitig um mehrere Items kümmern kann.

Die oben genannte Geduld ist erforderlich, da in den Tradehubs sehr gerne die Leute ihre Order um 0,01 ISK über/unter das eigene Gebot ändern. Deswegen kommt auch die Ausdauer zum tragen – ein hartnäckiger Kampf kann für sich entschieden werden wenn der Konkurrent aufgibt. Und zu guter letzt das Glück, das hat man wenn auf einmal die eigene Buyorder zur Gänze erfüllt wurde oder die eben in den Markt gestellten Waren instant weggekauft wurden.

Tradinglevel: hoch
Aufwand: medium bis hoch
Geldfluss: instant bis schleppend
Geldmittel: ultimo

Die Einstufung des Tradinglevels soll keineswegs vor der Art des Handelns abschrecken, er gibt nur den Aufwand und die notwendigen Kenntnisse im Gesamten wieder. Am Aufwand zeigt sich inwieweit und wie oft man selbst Hand anlegen muss, also ständig Kauforder ändern oder stupides Systemgehops. Der Geldfluss-Indikator soll anzeigen wie schnell man mit Gewinn rechnen kann - alles unter der Voraussetzung man hat sich bei der Itemsfestlegung nicht all zu blöde angestellt. Und zu guter letzt die Geldmittel die Idealerweise vorher schon vorhanden sind um effektiv die jeweilige Art zu Handeln auszuüben.

Wie immer alle Angaben ohne Gewähr - die Bewertungen sind meine Einschätzungen, es ist durchaus möglich das der eine oder andere eine andere zu einer differenzierten Abstufung tendiert.

X) Betonpfeiler

Als Noob, so finde ich, eignen sich besonders Skills als Handelsware. Der Vorteil: jeder braucht Skills und die NPCs decken nicht alle Gebiete (Regionen) ab und zum Transport derer reicht ein Shuttle. Weiterhin bietet sich an die Skills an Tradehubs zu verkaufen, trotz das eine NPC-Sellorder nur einige Sprünge entfernt ist.

DENN: Die Pod-Piloten sind faul! Sie wollen alles von einem Punkt (am besten dort wo sie gerade sind) sofort erstehen.

Um mal ein Beispiel zu nennen:

die ganze Reihe der Ore-Processing-Skills

* Variante A: Region suchen wo es die nicht gibt und örtlichen Tradehub suchen und versorgen -> Verkaufspreis so ca. 150-300% über Einkaufspreis (Abhängig von örtlichen Besucherzahlen, Nötigkeit des Skills, Konkurrenz, . . .)

* Variante B (am Beispiel Jita): wenn der Skill bei den NPCs (Kisogo) 90k ISK kosten, dann lässt der sich locker für 120k ISK in Jita verhökern, eben weil die Leute zu faul sind -> Verkaufspreis ca. 120-130% gegenüber Einkaufspreis, dafür aber mehr Verkäufe im selben Zeitraum wie Variante A -> mehr Umsatz

Auch logisches denken führt zu neuen Einnahmequellen. Jede Rasse hat einen spezialisierten Waffentyp (Gallente: Hybrid, Drohnen; Amarr: Laser; . . .) diese brauchen natürlich auch Skills. Und laut meinen letzten Recherchen (is 'ne weile her) sind besonders die Specialisationskills nicht überall zu finden. Wenn sich nun ein Amarr in den Minmatar-Raum verirrt hat und ihm gerade da einfällt, er könnte ja mal die Spezialisierung skills, dann ist dass *die* Möglichkeit ein Geschäft zu machen.

Das Handeln ist natürlich nicht auf Skills beschränkt andere Items wie Module jeder Art, Munition und/oder TradeGoods bieten ein reichhaltiges Angebot aus denen man sich halt nur die Rosinen picken muss.

Deswegen ist es das Beste sich 2 oder 3 (später sicher mehr) verschiedene Items raussuchen und diese in verschiedenen Regionen vergleichen. Preishits und -wucher aufschreiben und dann so schnell wie möglich die Orte, wo die Waren rar sind versorgen und immer einen Schritt schneller als die Konkurrenz sein.

Fertigkeiten

Wie sangen die Beatles einst "All you need is SKILL . . ." (so oder ähnlich)

Es gibt diverse Tradeskills die das Händlerleben einfacher gestalten. Zum einen die Skills, die die Marktslots erhöhen: je Level **Trade** +4; **Retail** +8; **Wholesale** +16; **Tycoon** +32; das machen in Summe maximal 300 Marktorder plus die 4 von Anfang an gegebenen.

Zum sparen eignen sich die Skills **Accounting** (-10% Umsatzsteuer je lvl) und **Broker Relations** (-5% Steuer auf kosten Marktordererstellung - Maklergebühr), letzterer lässt sich noch mit Standing zur Station verbessern.

Gerade im Weltall oder mehrere Systeme weg aber trotzdem ein Gegenstand verkaufen? Kein Problem: **Marketing** hilf da weiter, für jedes Skilllevel dürfen die Items, die man verkaufen will weiter weg sein. Kaufen kann man regionsweit sofort alles was da ist, aber um eine Kauforder zu erstellen die nicht auf der selben Station sein soll wie man selber ist, dazu braucht man **Procurement** - je höher der lvl, desto weiter weg darf die Wunschstation sein. In Kombination dazu gibt es den Skill **Visibility**, denn wenn die erstellte Order ein bestimmtes Gebiet abdecken soll (System, 1 jump, 2 jumps, . . .) dann muss dieser erlernt werden.

Und der wie ich finde wichtigste Skill dieser Kategorie ist **Daytrading** - dieser ermöglicht seine eigenen Order von der Ferne zu ändern, d.h. ich kann meine Missions machen und nebenbei noch meine Marktgeschäfte erledigen (in Kombination mit den anderen Skills umso besser und effektiver).

Bleiben noch 3 weitere Skills übrig; zwei davon sind für mehr Verträge (einmal corp: **Corporation Contracting**, einmal selbst: **Contracting**) und ein weiterer senkt die Hinterlegungsgebühr für Marktkauforder (**Margin Trading**).

Steuern

Wie bereits im vorangegangenen Absatz genannt werden im Markt Steuern fällig. Dies sind zum einen die Transaktionssteuer und zum anderen die Brokersteuer.

Wenn man alles per Direktkauf ersteht bzw. Buyorder bedient bemerkt man diese erst gar nicht. Sowie man aber selbst einen Gegenstand in den Markt stellt (oder als Buyorder anfordert) ist die Maklergebühr (Broker's fee) fällig. Ein NPC managet dann wohl diese Order und verlangt 1% für seine dienste. Mit den Skill Broker Relations senkt man diese je Level um 5% - also maximal auf 0,75% runter. Weitere 0,25% bekommt man weg, indem man zu der auserwählten Handelsstation gutes standing besitzt – vermutlich wird hier so wie beim refinieren gerechnet, also hat man mit 6,5 Standingpunkten diese Möglichkeit voll ausgeschöpft.

Eine zusätzliche Steuer wird aufgeschlagen sowie man eine Sellorder erstellt, die Umsatzsteuer (Sales Tax). Diese kann mit dem Skill Accounting um 10% je Level gesenkt werden – was bei einem Grundwert von 1% mit diesem Skill auf 5 runter auf 0,5% fällt.

Step-by-Step

Jetzt wird's bunt! Damit man weiß wo hin geklickt werden muss, damit das richtige passiert.

A) Buyorder (Kauforder)

Um eine Kauforder einzustellen einfach das gewünschte Item im Markt anwählen und unten rechts auf den Button „Kaufauftrag platzieren“ klicken.

Im nun erscheinenden Fenster erschlägt es einen fast vor Einstellungsmöglichkeiten. Aber nur fast.

Der Ort ist die aktuelle Station, aber wir haben gelernt das alles erskillbar ist, so kann mit einem Klick auf diese und den

entsprechenden Skills vorausgesetzt die Lokation der Order geändert werden. Unter **Angebotspreis** schreibt man seinen ISK-Betrag, den man bereit ist zu zahlen. Die **Menge** sagt wie viel und **Minimum** ab welcher Stapelgröße die Order gelten soll. Sofort, ein Tag, 3 Tage, Woche, 2 Wochen, Monat oder 3 Monate sind die Möglichkeiten für die **Angebotsdauer** (wie lange es im Markt stehen soll). Vorauszahlungen werden bei nicht vollständigen Buyorder wieder zurückgezahlt – spätestens zur/nach Downtime. Die **Reichweite** legt das Gebiet fest über das man seine Waren dann einsammeln möchte (von Station, System bis Region). Als CEO, Direktor oder mit entsprechender Rolle kann man Order auch im **Namen der Corp** erlassen. Und schlussendlich: ein Haken im „**Einstellungen behalten**“ merkt sich für das nächste Mal die Einstellungen Dauer, Reichweite und im Namen der Corp.



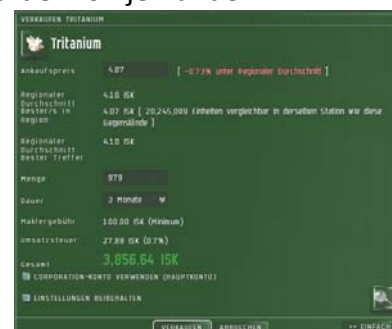
B) Sellorder (Verkauforder)



Mit einem Rechtsklick auf ein Item und dann „verkaufen“ bekommt man nur den aktuellen Direkthandel (Buyorder von jemanden anderen) vorgeschlagen. Ein Klick auf „Erweitert“ aber birgt ein ähnliches Einstellungsfenster wie beim Kaufen.

Außer der Reichweite, die hier fehlt, sind

alle Felder so wie bei der Kauforder zu betrachten. Bei dieser Orderart kommt auch die erwähnte Umsatzsteuer zum tragen. Je nach Skill und eingesetzte ISK in diese Order kann da auch ein kleines Vermögen drauf gehen.



C) Settings



In den Markteinstellungen kann man diverse Filteroptionen aktivieren. Unter anderem lässt sich ein Mindest- oder/und Höchstbetrag angeben, die Reichweite einschränken oder 0.0/Lowsec/Hisec-Order ein/ausblenden. Als kleine Fittinghilfe lassen sich auch die Angebote nach restlichen PG und CPU bzw. Skills einschränken. Einen boost gegen Lag bringt das deaktivieren des automatischen aktualisieren der Marktdaten.

D) Verträge (Contracts)

Um Angebote Überregional oder nur einer bestimmten Person/Corp/Ally zur Verfügung zu stellen gibt es die Verträge. Über vier Seiten werden diese erstellt. Auf der ersten gibt man den Typ des Vertrages und die Sichtbarkeit (öffentlich, bestimmte Person/Corp/Ally, eigene Corp oder eigene Ally) an. Der Haken für „Im Namen von CORPNAME“ funktioniert nur, wenn die Corp dort ein Büro hat und von dort Verträge erstellt.

Auf der zweiten Seite findet die Itemauswahl statt. Wenn man im Vorfeld die entsprechenden Gegenstände ausgewählt hat kann man diese Seite mit „weiter“ überspringen. Mit einem Rechtsklick können Stapel hier noch geteilt werden (danach nochmal auf „zurück“ und wieder „weiter“ und neu auswählen)



Auktion



Startgebot beträgt 1mio ISK; jeder Bietvorgang ist 10% dieses Startgebotes; Zeitraum ist max. eine Woche

Gegenstandsaustausch



Geben/Nehmen an ISK Eintragbar; Gegenstände geben war eine Seite vorher; Gegenstände bekommen in untere Liste eintragen; Zeitraum ist max. zwei Wochen

Transport



Startort ist Lagerort; Ziel eingeben und Station auswählen; Belohnung bekommt der Spediteur; Sicherheit hat dieser zu zahlen wenn der das Paket öffnet oder nicht innerhalb der Abschluss-Zeit ausliefert

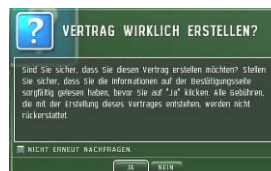
Leihgabe



Sicherheit fällig bei Nichtrückgabe bis Leihzeitende; Ablauf heißt Zeit bis zur Annahme des Vertrages



Auf Seite vier noch einmal gründlich alle Angaben kontrollieren und mit einem Klick auf „Fertig“ übernehmen, eine Kontrollfrage hinterfragt nochmal diese Aktion.



Und zu guter letzt sei noch die **Freiform** genannt. Hierbei kann ein frei definierter Text als Vertragsgrundlage verwendet werden. Vorsicht ist bei jeder Vertragsart geboten, da es genügend falsche Hasen gibt die versuchen auf jede erdenkliche Art an Geld zu kommen. Unter anderem auch in dem Verträge „gefälscht“ (Beschreibung anders als Inhalt) werden oder der Empfänger zur schnellen Annahme gedrängt wird.

E) Slots

Jede Buy- oder Sellorder belegt einen Handelsslot. Um diese zu erweitern heißt es auch hier skillen! Wenn man für die Corp tätig ist und Order erstellt, so gehen die auch zu Lasten der eigenen Slots. Dies ist insofern erschwerend, wenn man selbst aktiver Trader ist und bereits viele Order am Laufen hat.

Marktanalyse

Der Preisverlauf des Marktfensters gibt einen guten Überblick über die in letzter Zeit verkauften Güter (für jedes Item einen eigenen).

Die graphische Übersicht zeigt auf der waagerechten Achse die Zeit. Die grünen Balken am unteren Rand stellen das für den jeweiligen Tag umgesetzte Volumen dar; abzulesen auf der rechten Seite.

Die gelben Punkte weisen den täglichen Mittelwert (ISK) aus, der rötliche Bereich den jeweiligen Tageshöchst- und -tiefststand (ISK) und die beiden Linien den 20-Tages-Mittelwert (grün) bzw. den 5-Tages-Mittelwert (rot).

Einzelne Anzeigen lassen sich per Rechtsklick auf den Graphen (de)aktivieren.



Wer lieber eindeutige Zahlen mag ist mit der Tabellarischen Ansicht besser bedient. Diese zeigt Datum, getätigte Order, gehandeltes Volumen und Min- und Maxwerte jedes Items an. Durch einen klick auf die Spaltentitel lassen diese sich auch sortieren.

In beiden Darstellungen lässt sich über ein DropDownfeld der zu betrachtende Zeitraum einstellen.

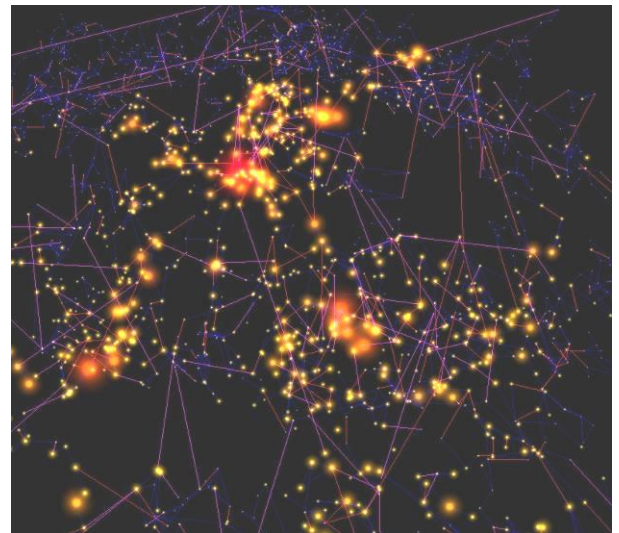
DATUM	AUFRÄGE	VOLUMEN	NIEDRIG	HOCH	DURSCHN
2008.06.18	2.327	1.724.963.085	3.17	3.19	3.18
2008.06.19	2.313	1.781.283.755	2.96	3.20	3.10
2008.06.20	2.252	1.397.589.070	3.00	3.12	3.06
2008.06.21	2.654	1.519.028.224	3.00	3.08	3.04
2008.06.22	2.629	2.029.837.207	2.98	3.05	3.00
2008.06.23	2.251	2.787.708.556	3.00	3.09	3.05
2008.06.24	2.253	1.769.759.157	2.86	3.04	3.00
2008.06.25	2.210	1.789.631.356	2.97	2.97	2.97
2008.06.26	2.311	1.920.497.496	2.82	2.99	2.97
2008.06.27	2.090	1.594.169.328	2.81	3.02	2.92
2008.06.28	2.178	1.724.086.651	2.82	2.88	2.85
2008.06.29	2.260	2.204.232.982	2.82	2.95	2.88
2008.06.30	2.306	2.112.609.470	2.90	2.99	2.95
2008.07.01	2.015	2.801.716.645	2.95	2.97	2.96
2008.07.02	2.092	2.011.376.084	2.86	2.93	2.91
2008.07.03	1.919	1.578.570.246	2.66	2.87	2.77
2008.07.04	2.015	1.383.684.454	2.70	2.85	2.77
2008.07.05	2.404	2.014.546.237	2.79	2.87	2.85
2008.07.06	2.756	2.606.844.759	2.80	2.88	2.84
2008.07.07	2.527	2.447.250.847	2.80	3.00	2.88
2008.07.08	2.571	2.847.828.296	2.84	2.97	2.88
2008.07.09	2.352	2.038.144.462	2.84	2.89	2.88
2008.07.10	2.279	2.733.898.376	2.80	2.93	2.85
2008.07.11	2.190	1.864.421.770	2.65	2.80	2.77

Tradehubs

Region	System(e)
Devoid	Esecama
Domain	Amarr
Essence	Oursulaert
Heimatar	Rens
Metropolis	Hek
Sinq Liason	Aunia; Dodixie
Tash Murkon	Tash Murkon Prime
The Citadel	Motsu, Uedama
The Forge	Jita (DER Handelsposten)
Verge Vendor	Cistuvaert

Diese Tabelle gibt ein paar der größten Handelsposten in EvE wieder, ist aber nicht vollständig. (mit verlinkter Stationsinfo ingame: <http://germantrade.1o1o1o.de>)

Um selber einen guten Ausgangspunkt zum Handeln zu finden, schaut man sich am besten auf der Map um. Durch die Aktivierung von „Piloten im System“ werden einige Systeme mit roten Punkten hervorgehoben, mal mehr, mal weniger intensiv. In diesen Systemen befinden sich meist gute Level-4 Agenten und/oder liegen zentral in der jeweiligen Region und sind so zum Anlaufpunkt geworden. Eine Alternative ist es auch die Marktorder eines gängigen Items sich anzeigen zu lassen und zu schauen in welchen System(en) die meisten Order sind.



neue Wege

Wer nun glaubt der Markt sei alles was sich als Handelsplattform anbietet, den muss ich schwer enttäuschen!

Als überregionale Handelsmöglichkeit sind die Verträge (Contracts) eine gute Möglichkeit seine Ware feilzubieten. Unter Umständen befindet sich aber auch das eine oder andere Schnäppchen unter ihnen, das es zu finden gilt.

Weiterhin seien noch die Chatchannels genannt. Die offiziellen Handelschannels befinden sich in der Kategorie „Trade“ und sind in unterschiedliche Rubriken eingeteilt, allerdings ist dort die Verkaufssprache englisch. Wenn man lieber unter deutschsprachigen seine Ware loswerden (oder ordern) will, so kann ich nur einen Besuch des Chatchannels „Germantrade!“ ans Herz legen (ACHTUNG: das Ausrufezeichen gehört mit zum Channelnamen). Die zugehörige Website <http://germantrade.1o1o1o.de> bietet Ingame noch die Möglichkeit einzelne Waren oder Verträge „anzupinnen“.

Grundsätze

- „Geduld, junger Padawan du lernen musst!“
Recht hat er, der Yoda – GEDULD ist die oberste Tugend eines (professionellen) Händlers
- KEIN Händler wird dir seine (gut laufende) Produkte nennen und wenn er es doch tut, dann sei dir versichert: er sagt es auch vielen anderen!
- Markt ist PvP - nur weil du deinen Gegner nicht siehst heißt das noch lange nicht das er nicht da ist
- die POD-Piloten sind faul, sie wollen alles dort wo sie sind und zwar SOFORT
- Jita ist DER Umschlagsplatz schlechthin, aber nie der billigste!
- abgelegene System = viel Gewinn, aber wenig Umsatz
- Tradehubs = wenig Gewinn, aber viel Umsatz
- Mut zum Risiko - was heute billig ist, kann morgen schon doppelt so teuer sein - und umgekehrt
- Gewinne maximieren: wie im RL auch von Firmen angewandt – billiger einkaufen, teurer verkaufen
- ...

Weltengänger

Die wohl größten Geschäftemacher im Roddenberry-Universum sind die Ferengi. Ein kleiner Auszug ihrer Erwerbsregeln im Anschluss – alle restlichen können [hier](#) eingesehen werden. Dazu jeweils ein kleiner Kommentar zum EvE'schen Universum.

- 9.) Instinkt plus günstige Gelegenheit ergibt Profit
 - mit der Zeit hat man das im Blut
- 34.) Frieden ist gut für den Profit
- 35.) Krieg ist gut für den Profit
 - besonders 35. An Kriegsschauplätzen ist mehr Bedarf an Ware -> mehr Profit
- 42.) Verhandle nur, wenn du in jedem Fall Profit davonträgst
 - sonst macht's ja wohl keinen Sinn
- 55.) Verkaufe immer mit dem höchstmöglichen Profit
 - ohne Worte
- 57.) Gute Kunden sind fast so rar wie Latinum; ehre sie!
 - Stammkunden sind immer gut!
- 62.) Je riskanter der Weg, desto größer der Profit
 - 0.0 und Lowsecgebiete bringen mehr Profit
- 71.) Glücksspiel und Geschäft haben zwei Dinge gemeinsam: Risiko und Latinum
 - in EvE'schen Falle ISK statt Latinum
- 78.) Jede Minute wird ein Kunde geboren
 - YARRR, NoObs kommt her!
- 82.) Ein kluger Kunde ist kein guter Kunde
 - wenn der Kunde weiß was es wirklich kostet, macht's das handeln nur schwerer
- 104.) Geld wird niemals verdient: Es wird entweder gewonnen oder verloren
 - das gewinnen sollte mehr angestrebt werden
- 108.) Eine Frau mit Kleidern ist dasselbe wie ein Mann ohne Profit
 - öhm, genau!
- 132.) Je begehrter das Produkt, desto teurer wird es
 - Nachfrage regelt den Preis

- 140.) Die Antwort zu schnellem und einfachem Profit ist: kaufe billig, verkaufe teuer
 - ich hoffe diese Philosophie hat dieser Guide vermittelt
- 156.) Selbst in den schlimmsten Zeiten kann man Profit machen
 - nochmals erwähnt: ALLES ist handelbar
- 218.) Kauf nie ohne zu wissen, was Du kaufst
 - Verträge genau ansehen vor der Annahme!

Händlerlatein

BPC	BluePrintCopy	Kopie einer Blaupause
BPO	BluePrintOriginal	originale Blaupause
GTC	GameTimeCard	Spielzeitticket
PC	PriceCall.....	Preisanfrage
WTA.....	Want To Auction	Möchte Versteigern
WTB.....	Want To Buy.....	Möchte Kaufen
WTS.....	Want To Sell	Möchte Verkaufen
WTT.....	Want To Trade	Möchte Tauschen

to be continued . . .

Die Marktwirtschaft und Strategien am Markt sollten nun in den Grundzügen verstanden worden sein. Alles Weitere erfährt man wie immer in der Praxis nach dem try-and-error-Prinzip (Versuch und Fehler).

Wem das jetzt alles zu kompliziert war, der erstelle sich schnellstens einen Caldari(Achura)-Charakter skille ihn zur Raven und mache Missions ohne ende . . .

Alles klar? Weitere Fragen? Soll etwas detaillierter erklärt werden? -> dd@1o1o1o.de <-
 Gern gesehene Spenden an ‚Donaldo Duck‘ ;-P

26.12.2008	v1.09	kleinere Fehler beseitigt
24.12.2008	v1.03	Vertrags- und Marktordererstellung eingefügt
16.12.2008	v1.0	grundlegend Überarbeitet und Erweitert
10.07.2008	v0.8	Ersterstellung