

Привет.

Этот гайд мое личное мнение. Планетарить можно кучей разных способов.

Небольшой гайд как можно делать планетарку так, чтобы тратить на это минимум времени и получать профит ~25кк/день с персонажа. Соответственно если у вас на 1 акке - 3 персонажа, то можно зарабатывать 75кк в день почти ничего не делая.

Для начала нужно прокачать скиллы, это может занять примерно 8 дней (прокачка в 4) у персов на старте игры (~20 все атрибуты), но если вы планируете заниматься только планетаркой конкретным персонажем, лучше перекинуть ему атрибуты в харизму и интеллект + купить +4 импы на эти атрибуты. Это значительно ускорит процесс прокачки и поможет вкачать нужные скиллы в 5 (<30 дней на все, если перекинуть атрибуты и купить 2 импы на харизму и интеллект) если захотите потратить на это время.

Вот нужные скиллы:

Gallente Industrial 1-3

Interplanetary Consolidation 5

Remote Sensing 3

Command Center Upgrades 5

Planetology 3

(русские переводы смотрите сами)

+скилл на импы если будете ими пользоваться

Я пользуюсь следующими сайтами <http://evepraisal.com/> и <https://hanns.io/pi/>

Делаем таблицу (ссылка в самом низу): со второго сайта берем P2 материалы, на первом смотрим цены.

Получается что-то вроде этого:

Transmitter	14001
Miniature Electronics	12858
Enriched Uranium	13046
Supertensile Plastics	13308
Consumer Electronics	11711
Mechanical Parts	11300
Water-Cooled CPU	9601
Rocket Fuel	10900
Superconductors	11695
Fertilizer	9964
Coolant	9800
Biocells	10963
Genetically Enhanced Livestock	12503
Construction Blocks	9886
Livestock	10301
Polytextiles	9312
Viral Agent	9200
Nanites	6803
Synthetic Oil	7400
Test Cultures	8524
Oxides	5405

Это цены на все п2. Стоит обратить внимание, что тут нет 3-х топовых п2. Чтобы их производить нужно 2 планеты минимум, а это лишняя возня. Есть эта таблица на гугл драйв (все данные в таблицах в облаке тянут инфу из игры в реальном времени).
<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1I2iXnwcFh7w12lc1PXv9Sjrc36LHXw7LoJnwf2YeVkl/edit?usp=sharing>

Построенная планета выглядит так:



Расположение строений. Как вам удобнее. Мне так удобнее.

Самое главное, особенно если планетарка в 4, делать линки (соединения) как можно короче. Также важен радиус планеты. Чем меньше, тем лучше. Иначе линки между строениями сожрут много ПГ. Поэтому между 2-мя одинаковыми планетами, выбирать надо с меньшим радиусом.

С планетаркой в 4 (то есть кол-во планет и апгрейды на командный центр) можно сделать как на картинке выше +7 добывающих головы. Это сожрет 99+% power grid у командного центра, поэтому и надо делать линки как можно короче.

Когда ставите головы, вам надо добывать 18000 г0/час каждого ресурса, чтобы все работало постоянно. Но в панели управления и запуска этих вышек, средняя avg/hour, или среднее значение добычи в час, отображается неправильно. Лучше смотреть на “общая добыча” за все время - 48 часов. Вам нужно добыть 864000 г0 за 48 часов ($18000 \cdot 48$) чтобы все строения работали на 100%. Если вы можете за 48ч добыть больше, лучше сделать столько, сколько нужно (около 900 000-1 000 000, с небольшим запасом). Много лишнего г0 будет занимать много места, а стоит копейки и вам придется его периодически вывозить/выкидывать.

Поэтому при распределении экстракторов нужно постараться найти такое место на планете, где нужные 2 ресурса находятся максимально близко друг к другу, чтобы поставленные максимально близко 2 экстрактора (для экономии энергии) могли нормально до всего дотянуться. Задача максимум - чтобы оба ресурса добывались в количестве 864000+ за 48 часов.

Часто случается так, что нет возможности найти 2 нужных ресурса близко друг к другу. Тогда приходится разводить экстракторы/экстрактор, увеличивая линк и тратить лишний PG. Но иногда так даже выгоднее - чем копать место с маленьким количеством р0 в 5 экстракторских голов (планетарка в 5), лучше подвинуть его в более жирное место и копать в 4 (т.к часть ресурсов уйдет на дорогое соединение между экстрактором и портом).

Со скилами в 4 на командный центр, почти никогда нельзя добыть 864000 r0 оба ресурса. Скил в 5 часто помогает решить эту проблему.

Когда делаете маршруты куда пойдут ресурсы с фабрик, перенаправляйте их через порт, а не напрямую в следующую фабрику. Так вы не потеряете ресурсов. То есть все р0 и п1 идут через порт и только потом на заводы п2.

Максимум который можно выжать из такой схемы ~25кк в день с 1-го персонажа. Все, конечно, очень зависит от цен на планетарку.

Вот так примерно выглядит планетарка по описанной схеме в J165056. Копируя файл google sheets вы можете выставить нужные вам планеты. Все расчеты и самые прибыльные п2 подтянутся автоматически.

product	items/h	price	isk/h	isk/d	isk/m	
Barren	15	11,100	166,501	3,996,018	119,880,540	
Barren	15	11,100	166,501	3,996,018	119,880,540	j165056
Barren	15	11,100	166,501	3,996,018	119,880,540	
Storm	15	11,695	175,426	4,210,225	126,306,756	
Storm	15	11,695	175,426	4,210,225	126,306,756	
Plasma	15	14,000	210,000	5,039,996	151,199,892	
		efficiency	84.16%	25,448,500.80	763,455,024.00	
			9	229,036,507.20	6,871,095,216	

При планетарке в 5 (Interplanetary Consolidation 5 + Command Center Upgrades 5) этот гайд не меняется, но позволяет реже заходить в игру и собирать достаточно р0 с не очень жирных планет.

- Основное время уходит на построение всего этого. Делается 1 раз.
- Если планетарка в 5, заходить в игру можно (нужно) раз в 2 дня. Если планетарка в 4 - раз в день/полтора, чтобы все работало ~ 24/7.
- Задача, когда зашли - запустить экстракторы. У меня на 9 персонажей (3 акка) уходит минут ~30. (с перестановкой, которая редко нужна).
- Раз в 10-15 дней, планеты можно облететь и все собрать.

- Я живу в ВХ со статиком в ХС. Вывожу и бросаю на первой же станции. Ставлю контрактом на Red Frog Freight для перевозки в Житу. Опять же, минимум времени.
- Планетарить можно в любом спейсе, но цифры будут другими.
- Этот способ планетарить ставил перед собой задачу как можно больше зарабатывать и как можно меньше делать.
- Также этим способом можно оплачивать омегу и заниматься другим любимым делом.
- Этот способ еще хорош и тем, что крайне устойчив к воздействию внешних факторов, которые могли бы помешать вам заработать иск.

Пс. Из последней картинки видно, что в месяц 9 персонажей зарабатывают почти 7ккк. Искочас ~ 800кк или ~9 часов в месяц, чуть больше 2х часов в неделю на поддержание всего сетапа.

Пс. Также из последней картинки видно, что “эффективность” нашей ВХ 84%, это относительно самой крутой планетарки - лучшая планета + лучшая т2.

Гайд написал Fnatik.

Расчеты по данному гайду можно посмотреть тут:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1I2iXnwcFh7w12lc1PXv9Sjrc36LHXw7LoJnwf2YeVkl/edit?usp=sharing>