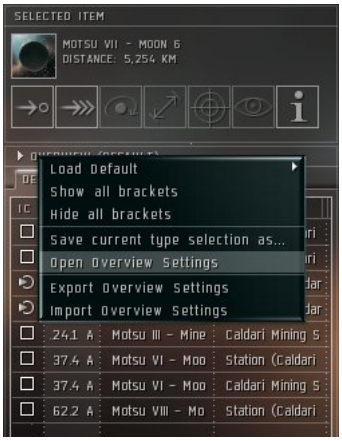
Kaan's Overview Guide

Das Overview (Übersichtsfenster) ist ein enorm wichtiger Bestandteil von EVE, sowohl im PvE wie auch im PvP. Zusammen mit dem HUD, liefert es nahezu alle Informationen die man benötigt, um ein Schiff zu fliegen oder damit zu kämpfen. Unglücklicherweise, wie so vieles in EVE, ist die Bedienung des Overviews recht kompliziert und für einen Anfänger unverständlich.

Der folgende Abschnitt liefert eine Anleitung, wie man das Overview einrichten könnte. Dies ist natürlich nicht die einzige mögliche Art und die meisten Spieler werden mit der Zeit ihre eigenen Einstellungen wählen, um ihre persönliche Spielweise zu unterstützen.

Das Overview



Das Overview ist das Fenster (üblicherweise an der rechten Seite des Bildschirms) in dem man sehen kann welche Objekte sich im gleichen Sonnensystem bzw. auf dem gleichen Grid befinden.
Über dem Overview-Fenster befindet sich meistens das Fenster „Selected Item". Dieses gehört nicht direkt zum Overview, wird aber zusammen mit diesem verwendet.

Im oberen Balken des Overview-Fensters befindet sich links ein kleines weißes Dreieck und daneben die Information welche Filter-Einstellung zur Zeit aktiv ist. Mit einem Rechtsklick auf dieses Dreieck kann man das Kontextmenü des Overviews öffnen. Hier kann man auswählen welche Einstellung verwendet werden soll, man kann die Einstellungen löschen und andere Änderungen am Overview vornehmen. Man findet hier auch die Option „open overview settings (Übersichtseinstellungen öffnen)". Mit dieser lässt sich das Einstellungsfenster öffnen, in dem man das Overview nach seinen persönlichen Vorstellungen gestalten kann.

Das Einstellungsfenster hat mehrere Tabs:
Filters: hier kann man einstellen was im Overview angezeigt werden soll.
Appearance: andere Piloten (bzw. deren Schiffe) können im Overview mit sogenannten Tags (kleinen farbigen Symbolen) und verschieden farbigen Hintergründen versehen werden
Columns: das Overview bietet unterschiedliche Informationen zu den dargestellten Objekten; welche davon tatsächlich angezeigt werden sollen, kann man über die Spalten (Columns) festlegen
Ships: wenn man in der Weltraumansicht die Maus über ein Schiff hält, erscheinen einige Information zu diesem Schiff; welche das sind kann hier eingestellt werden
Misc:
Overview Tabs: im Overview-Fenster können bis zu fünf Tabs angelegt und mit verschiedenen Filtereinstellungen versehen werden.

Als erstes sollte man die gegenwärtigen Einstellungen des Overviews speichern. Um dies zu tun braucht man nur einen Rechtsklick auf das kleine weiße Dreieck oben links im Overview-Fenster oder oben im Einstellungsfenster zu machen (dort wo wahrscheinlich steht: "Overview (not saved)" und "Save current type selection as ..." auswählen. Auf diese Weise kann man die derzeitige Einstellung des Overviews als „Backup" speichern, sollte man mit den neuen Einstellungen nicht zufrieden sein.

Filter

Standard Filter-Einstellungen

Man sollte sich zunächst eine Standard Einstellung einrichten, die man dann auch als Ausgangsbasis für alle anderen Tabs benutzen kann. Für die speziellen Einsatzzwecke (wie Kampf, Looting, Mining usw.) werden wir später noch weitere Einstellungen vornehmen. Die Standard Einstellung ist sozusagen der Allzweck-Tab.
Um diese einzurichten, öffnet ihr das Fenster „Overview Settings“, geht zu <Filter> und dort zu <Types>. Am unteren Ende des Fensters hat man nun zwei Buttons: „select all“ und „deselect all“ ("alles aus-/abwählen"). Mit dem einen werden alle Möglichkeiten aktiviert und man sieht alles auf dem Overview was nur möglich ist. Mit dem anderen werden alle Häkchen entfernt. Ob man einen dieser beiden Button benutzt, muss jeder selber wissen, aber ich empfehle für PvE Einstellungen, erstmal alles auszuwählen und dann das zu löschen was man sicher nicht braucht, während PvPler besser beraten sind zuerst alles zu deaktivieren und dann nur die Sachen auszuwählen die sie sicher brauchen werden.

In den einzelnen Ordnern würde ich folgende Einstellungen empfehlen:

- Asteroids: hier sollte nichts aktiv sein
- Celestials (Interstellar): in diesem Bereich sollten nur Beacon, Stargate, Warp Gate und eventuell noch Wormhole aktiv sein. Wenn man regelmäßig in Asteroidengürteln jagt (NPCs oder was auch immer) kann man Asteroid Belts ebenfalls aktivieren.
- Charge (Ladung): alles aktivieren (dies ist im Highsec eigentlich überflüssig, ich würde es trotzdem aktivieren)
- Deployable (Einsetzbar): Mobile Warp Disruptor aktivieren (auch dies ist im Highsec eher unnötig, schadet aber auch nicht)
- Drones: für den Standrad Tab sollte hier nichts aktiviert sein, außer möglicherweise Fighter. Drohnen im Overview sind in den meisten Situationen eher störend. Fighter kann man aktivieren, da diese eher selten sind und wenn man auf sie trifft, sollte man sie auch sehen können.
- Entity (Einheit): Für PvE sollte hier alles aktiviert sein außer Billboard, Convoy, Large Collidable Ship, Large Collidable Structure und Sentry Guns. Wer diesen Allzweck-Tab vor allem für PvP benutzen will, kann hier alles abwählen. Wer öfter von Sentry Guns beschossen wird (aus welchen Gründen auch immer) sollte diese aktiviert lassen.
- NPC: hier nur Pirate NPC und Mission NPC aktivieren. Wer ein sehr schlechtes Standing zu einer der Empire Fraktionen hat und dennoch öfter in deren Territorium unterwegs ist, sollte bis auf Concord NPC alles aktivieren.
- Ships: bei Schiffen sollte unbedingt alles aktiviert sein. Ältere Spieler, die ihr Overview schon länger nicht mehr aktualisiert haben, sollten nachprüfen ob Strategic Cruiser aktiv ist.
- Station: Station aktivieren (wer will kann die Stationen auch deaktivieren)
- Structures: hier würde ich nur Control Tower aktivieren

Nun geht im Fenster „Overview Settings“, zu <Filter> und dort zu <States> (Zustände). Hier die Optionen “pilot is in your fleet (Der Pilot befindet sich in Ihrer Gruppe)”, “pilot is in your corporation”, und “pilot is in your alliance” deaktivieren. Dadurch werden Piloten die zu eurer Flotte, Corp, Ally gehören nicht mehr im Overview angezeigt. Wem dies nicht gefällt, sollte diese Optionen aktiviert lassen. Piloten die in einer NPC-Corp sind, sollten nur die Option „pilot is in your fleet“ deaktivieren.

Dieser Bereich <States> ist, auf Grund der Spielmechanik die dahinter steckt, etwas problematisch.
Wenn irgendein Zustand, der auf einen Piloten zutrifft, nicht aktiviert ist, dann wird dieser Pilot auch nicht angezeigt, selbst wenn andere Zustände noch aktiv sind.
Das bedeutet, wenn z. B. Support Piloten ein Overview-Profil benutzen das ihnen die Flottenmitglieder anzeigt, aber den Zustand „pilot has a bounty on him“ aus irgendeinem Grund nicht aktiviert haben, würden alle Piloten auf die ein Kopfgeld ausgesetzt ist nicht im Overview auftauchen, selbst wenn sie in der Flotte sind.
Das führt aber auch dazu, dass es schwierig ist sich ein Overview-Profil anzulegen in dem nur Kriegsgegner angezeigt werden, während die neutralen Piloten herausgefiltert werden. Wenn man „pilot has neutral standig“ deaktiviert, werden oft auch die Kriegsgegner nicht mehr angezeigt. Mann müsste sicherstellen das alle Gegner auf ein schlechtes Standig gesetzt wurden. Da dies oft an Kleinigkeiten scheitert, empfehle ich die Option „pilot has neutral standig“ immer aktiviert zu lassen.

Wenn man die Filter eingestellt hat, sollte man diese Einstellungen speichern. Dazu auf das kleine weiße Dreieck klicken, “save current type selection as ...” auswählen und als Namen “Standard” oder etwas ähnliches auswählen.

Ob man diesen Standard Tab im Spiel noch benutzt oder sich lieber spezielle Tabs einrichtet, bleibt jedem selbst überlassen, aber wir haben nun eine Grundlage, die wir für andere, spezialisierte Einstellungen verwenden können.

Spezielle Filter-Einstellungen

Kampf – all targets (PvP)

Dieser Tab soll in PvP-Kämpfen das Overview von allem befreien was man nicht unbedingt braucht

- Im Fenster <Filters – Types> den Button „deselect all“ anklicken, um alle Einstellungen zu löschen
- Charge: alles aktivieren
- Drones: nur Fighter aktivieren
- Ships: alles aktivieren

Kampf – limited targets (PvP)

Mit diesem Tab kann man das Overview auf die Ziele beschränken, die in einem Kampf eine Bedrohung darstellen, während man alles was nicht unbedingt zum Kampfwert der gegnerischen Flotte beiträgt herausfiltert.

- Einstellung „Kampf – all targets“ laden und folgende Veränderungen vornehmen
- Ships: Capsule, Exhumer, Freighter, Industrial, Mining Barge, Shuttle, Transport Ship, u. ä. deaktivieren.

Kampf – Battleships only (PvP)

In größeren PvP-Kämpfen ist es oft nützlich das Overview auf Battleships zu beschränken

- Einstellung „Kampf – all targets“ laden und folgende Veränderungen vornehmen
- Ships: alles deaktivieren, bis auf Battleships, Black Ops, Elite Battleships und Marauder

Kampf – BC/BS only (PvP)

Beschränkt das Overview auf Battlecruiser und Battleships falls einem im PvP die Ziele ausgehen

- Einstellung „Kampf – all targets“ laden und folgende Veränderungen vornehmen
- Ships: alles deaktivieren, bis auf Battlecruiser, Battleships, Black Ops, Elite Battleships, Command Ships und Marauder

Kampf – Cruisers only (PvP)

Analog zu „Battleships only“, aber man konzentriert sich hier auf die Kreuzerklasse; dies ist auch nützlich um Supportschiffe gezielt anzugreifen

- Einstellung „Kampf – all targets“ laden und folgende Veränderungen vornehmen
- Ships: alles deaktivieren, bis auf Cruiser, Heavy Assault Ship, Recon, Logistic, Strategic Cruiser, Heavy Interdictor

Kampf – small Ships only (PvP)

Mit diesem Tab kann man in PvP-Kämpfen das Overview auf alles beschränken was der Fregatten- und Zerstörerklasse angehört

- Einstellung „Kampf – all targets“ laden und folgende Veränderungen vornehmen
- Ships: alles deaktivieren, bis auf Frigate, Assault Ship, CovOps, Destroyer, Electronic Warfare Ship, Interceptor, Interdictor

Missionrunning

Dieser Tab soll bei Missionen das Overview von allem befreien was man nicht unbedingt braucht

- Im Fenster <Filters – Types> den Butten „select all“ anklicken, um alle Möglichkeiten zu aktivieren; hat man dies bereits beim „Standard-Tab“ gemacht, kann man stattdessen diesen laden.
- Asteroids: hier sollte nichts aktiv sein
- Celestials: hier sollten nur Stargate, Warp Gate und eventuell noch Wormhole aktiviert sein; wer Missionen parallel looted und salvaged kann auch noch Cargo Container und Wrecks aktivieren
- Charge: alles deaktivieren
- Deployable: alles deaktivieren
- Drones: alles deaktivieren
- Entity: hier sollte alles aktiviert sein außer Billboard, Convoy, Large Collidable Ship, Large Collidable Structure und Sentry Guns.
- NPC: Pirate NPC und Mission NPC aktivieren
- Ships: alles aktivieren
- Station: Station deaktivieren
- Structures: alles deaktivieren
- Wenn Wrecks aktiviert sind, muss man unter <Filter – States> die Optionen für „Ally“ wieder aktivieren, da sonst die Wracks nicht angezeigt werden

Missionen - Structures

In manchen Missionen muss man Strukturen zerstören oder anfliegen. Diese Strukturen haben wir in den bisherigen Einstellungen entfernt, um das Overview möglichst übersichtlich zu halten. Sollte man dabei sein Missionsziel nicht sehen können, einfach folgende Einstellung verwenden

- Einstellung „Missionrunning“ laden und folgende Veränderungen vornehmen
- Entity: Large Collidable Structure aktivieren

Drohnen

Obwohl Drohnen meistens nur stören, wenn man sie im Overview hat, gibt es Situationen wo man sie sehen können sollte. Zum Beispiel im PvP, wenn man gegen einen Drohnenträger antritt oder wenn man mal wieder seine Drohnen im Deadspace oder im Asteroidengürtel vergessen hat und sie wieder aufsammeln will.

- Im Fenster <Filters – Types> den Butten „deselect all“ anklicken, um alle Einstellungen zu löschen
- Drones: alles aktivieren
- Ships: je nach persönlicher Vorliebe kann man hier alle Schiffe deaktivieren, um das Overview auf die Drohnen zu beschränken
- Wenn man auch die eigenen Drohnen im Overview sehen will, muss man unter <Filter - States> die Optionen für Fleet , Corp und Ally wieder aktivieren; wenn man diese nicht sehen will, die Optionen einfach deaktivieren

Flotte

Für Flottenmitglieder gilt praktisch das selbe wie für Drohnen; meistens stören sie nur (natürlich nur im Overview), aber manchmal ist es hilfreich sie sehen zu können.

- Je nach Einsatzzweck eine vorhandene Einstellung laden (z. B. „Kampf – all targets“ oder „Missionrunning“)
- Unter <Filter - States> die Optionen für Fleet , Corp und Ally wieder aktivieren

Looting

Wer nach dem Ratting, dem Pew Pew oder nach Missionen aufräumen will, sollte Wracks und Container im Overview sehen können. Wer nach PvP-Schlachten gerne die gefrorenen Leichen seiner Gegner einsammelt, sollte auch die im Overview haben.

- Entweder alles deaktivieren oder eine beliebige Einstellung laden und verändern
- Celestials: Biomass, Cargo Container und Wrecks aktivieren
- Unter <Filter - States> die Optionen für „Ally“ wieder aktivieren, da sonst die Wracks nicht angezeigt werden (auch in Missionen)

Mining

Jeder Miner muss selber wissen ob er mit dem Overview oder doch lieber mit den Survey Scanner arbeiten will. Jedenfalls wäre dies eine Einstellung für Mining-Ops.

- Asteroids: hier alles aktivieren; wenn man sich auf eine spezielle Erzsorte konzentrieren will, sollte nur diese aktiviert werden
- Celestials: Asteroid Belts, Cargo Container und Secure Cargo Container aktivieren

Transit

Diese Einstellung könnte etwas kontrovers sein und sie ist auch nur für Leute gedacht die oft im Highsec unterwegs sind und nicht in irgendeinen Krieg verwickelt sind. Diese Einstellung beschränkt das Overview auf das was wirklich wichtig ist, wenn man 30 Sprünge ohne Autopiloten machen will.

- Zunächst mit dem Button am unteren Ende des Fensters alles löschen
- Celestials: Stargate hinzufügen, wer will kann auch noch Warpgate und Wormhole aktivieren

Celestial

Sowohl im PvP als auch im PvE gibt es immer wieder Situationen in denen man denkt "Ich wünschte ich wäre jetzt wo anders". In solchen Situationen ist es hilfreich wenn man alle Objekte im System zu denen man warpen kann, auch im Overview sehen kann.

- Zunächst mit dem Button am unteren Ende des Fensters alles löschen
- Celestials: Asteroid Belt, Planet und Stargate hinzufügen. Moon sollte deaktiviert sein, da man im Lowsec und im 0.0 lieber nicht zu einem Mond warpen sollte.
- Station: Station aktivieren

Brackets

Brackets (Klammern) sind die Symbole die man in der Weltraumansicht sieht und die es einem ermöglichen die verschiedenen Objekte leichter zu finden.
Welche Brackets dabei angezeigt werden sollen oder nicht, kann man ebenfalls mit Hilfe der Filtereinstellungen bestimmen. Dabei empfiehlt es sich manchmal für das Overview und die Brackets unterschiedliche Filter zu kombinieren.

Man kann im <Einstellungsfenster – Tabs> getrennt auswählen welche Filter für das Overview und die Brackets verwendet werden sollen. Man kann dies auch direkt festlegen, indem man einen Rechtsklick auf einen der Reiter im Overview macht und dort unter „load overview profile (Profilübersicht laden)“ und „load bracket profile (Profil in Klammern laden)“ unterschiedliche Filter auswählt.

Diese Filtereinstellungen für die Brackets werden genauso erstellt wie oben beschrieben. Um die gespeicherten Profile für das Overview leichter von denen für die Brackets unterscheiden zu können, speichere ich letztere immer mit einen ZZ vor dem eigentlichen Namen ab. Dadurch werden diese in der Liste immer ganz unten aufgeführt.

In der Regel kann man für die Brackets einfach ein bereits erstelltes Profil laden und dann die Veränderungen vornehmen die einem Sinnvoll erscheinen. Ein einfaches Beispiel:

ZZ Missionrunning
In Missionen sollte man die eigenen Drohnen besser nicht im Overview haben, da diese vom wesentlichen (den roten Kreuzen) ablenken würden. Die meisten Missionrunner wollen jedoch in der Weltraumansicht sehen können, wo ihre Drohnen gerade sind. Also muss man hier verschiedene Filter benutzen.

- Einstellung „Missionrunning“ laden und folgende Veränderungen vornehmen
- Drones: alles aktivieren (es würde auch genügen nur „Combat Drones“ zu aktivieren)
- unter <Filter - States> die Optionen für Fleet , Corp und Ally wieder aktivieren

Ich werde es hier bei diesem einen Beispiel belassen, da im Endeffekt jeder Pilot selber entscheiden sollte was er im Weltraum sehen will und was nicht.

Eine Besonderheit stellen hier die Brackets für Monde dar. Diese werden unabhängig von der Filtereinstellung nicht im Weltraum angezeigt. Man kann diese jedoch (unabhängig von den Overview Settings) aktivieren und deaktivieren indem man Alt+x drückt. Dies kann nützlich sein, wenn man Monde nach POSs oder Schiffen scannen will.

Ich möchte jedoch noch darauf hinweisen, das Brackets den Lag verstärken und damit, vor allem im PvP, zu erheblichen Problemen führen können. Man sollte daher immer so wenige Brackets wie möglich ausgewählt haben. In großen Fleetfights empfiehlt es sich sogar alle Brackets zu deaktivieren und nur mit dem Overview zu arbeiten.

Appearance

Im Bereich Appearance (Aussehen) kann man festlegen wie Spieler im Overview, der Weltraumansicht und im Local markiert werden sollen. Dies betrifft nur andere Spieler und nicht NPCs oder Objekte.

Dazu hat man zwei Möglichkeiten: Colortags und Backgrounds.
Colortags sind kleine viereckige Symbole die im Overview an den Icons, im Weltraum an den Brackets und im Local (oder jeder anderen Chat-Member Liste) neben dem Namen angezeigt werden.
Der Background gibt die Hintergrundfarbe im Overview bzw. für die Brackets in der Weltraumansicht vor. Der Hintergrund wird nicht im Local angezeigt.

Man kann die verschiedenen Möglichkeiten in beliebiger Reihenfolge anordnen, wobei die weiter oben stehenden die anderen überlagern. Wenn zum Beispiel die Option für „pilot has high standing“ aktiviert ist und über der Option „pilot is an outlaw“ steht, wird der Pilot nur als „befreundet“ angezeigt und nicht mehr als Verbrecher.

Durch eine Kombination von Colortags und Hintergrundfarbe und deren Sortierung, kann man sich schnell und leicht ein Bild von dem anderen Piloten machen und diesen als freundlich, neutral oder feindlich einstufen.

Colortags

Appearances - Colortag
Die folgenden Optionen aktivieren und in dieser Reihenfolge anordnen

- Pilot is at war with your corporation/alliance (Blinken aktivieren)
- Pilot is in your fleet (Gruppe)
- Pilot is in your corporation
- Pilot is in your alliance
- Pilot has horrible standing
- Pilot has bad standing
- Pilot has high standing
- Pilot has good standing
- Pilot is an Outlaw (Verbrecher)
- Pilot has a security status below 0
- Pilot (agent) is interactable (gesprächsbereit)

Background

Als erstes sollte man bei der Option “pilot is an outlaw (der Pilot ist ein Verbrecher)” das Blinken wieder aktivieren. Dazu einfach einen Rechtsklick auf diese Option machen und „Toggle Blink (Blinken an)“ auswählen. Dadurch kann man Verbrecher, auf die man ungestraft schießen könnte, einfacher an dem auffälligen roten Blinken erkennen.

Appearances -> Background
Die folgenden Optionen aktivieren und in dieser Reihenfolge anordnen

- Pilot is at war with your ... (Blinken aktivieren)
- Pilot is in your fleet
- Pilot is in your corporation
- Pilot is in your alliance
- Pilot is an outlaw (Blinken aktivieren)

Spalten

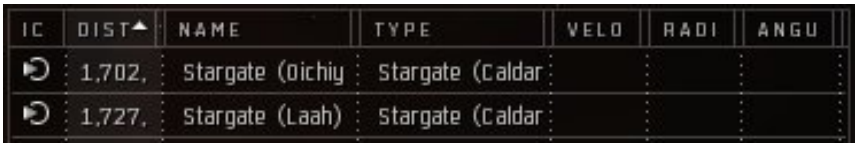
Als nächstes solltet ihr die Spalten des Overviews einstellen. Geht im Einstellungsfenster zum Reiter Spalten (Columns). Hier kann man einstellen welche Spalten im Overview angezeigt werden sollen und welche nicht. Zur Auswahl stehen folgende Möglichkeiten.
Tag: Dies erlaub es einem Fleet Commander einzelnen Zielen eine Markierung zuzuweisen. Damit kann man zum Beispiel im PvP die Primärziele auch im Overview markieren oder in Missionen einzelne Gegner für die Flottenmitglieder markieren. Angeblich verursachen bzw. verstärken diese Tags allerdings den Lag im Spiel. Ob dies stimmt oder nicht kann ich nicht beurteilen und falls jemand hier mehr Erfahrung hat, so bitte ich um ein konstruktives Feedback.
Icon (Symbol): zeigt an um welche Art von Schiff es sich ungefähr handelt sowie die Symbole für Stationen, Gates, Asteroiden Gürtel und ähnliches. Außerdem kann man hier erkennen ob man von einem Schiff anvisiert wird.
Distance: Die Entfernung zum Schiff bzw. Objekt
Name: Selbsterklärend
Type: Die Art von Schiff die ein Gegner fliegt. Im PvE ist diese Spalte weitestgehend Nutzlos aber im PvP kann es lebenswichtig sein, zu sehen ob der Gegner in einer Rifter oder einer Wolf sitzt...
Size: Die Größe eines Objektes. Wird in Metern oder Kilometern angezeigt.
Velocity (Geschwindigkeit): Die Geschwindigkeit mit der sich ein Schiff oder Objekt bewegt. Dies ist nützlich um die Aktionen des Gegners einschätzen zu können.
Radial Velocity (Radialgeschwindigkeit): Die Geschwindigkeit mit der sich ein Schiff relativ zur eigenen Position bewegt. Ein positiver Wert zeigt an das sich das Ziel entfernt, ein negativer Wert zeigt eine sich verringernde Entfernung. Dies ermöglicht es einem zu sehen ob ein Gegner flieht oder angreift und wie groß der Geschwindigkeitsunterschied ist (also ob er aufholt oder ob ein fliehendes Schiff entkommen wird)
Angular Velocity (Winkelgeschwindigkeit): Die Winkelgeschwindigkeit die sich aus Geschwindigkeit, Entfernung und Winkel ergibt. Sie wird in Rad pro Sekunde angegeben. Dies ist der Wert nach dem die Nachführgeschwindigkeit von Turmwaffen bemessen wird. Hat man diese auf dem Overview kann man die eigene Trefferwahrscheinlichkeit abschätzen und ebenso die Chancen von Gegner getroffen zu werden. Dies ist also vor allem für die Benutzer von Turmwaffen wichtig, sowie für Tacklerpiloten die ihre Winkelgeschwindigkeit möglichst groß halten sollten. Für diejenigen die lieber mit Missiles kämpfen ist diese Spalte Nutzlos.
Transversal Velocity: Dies ist die Geschwindigkeit mit der sich das Ziel horizontal oder vertikal zu Eurem Schiff bewegt. Also, jede Bewegung des Ziels die nicht auf Euch zu oder von Euch weg erfolgt (hoch, runter, nach rechts oder links). Diese Information ist für die Benutzer von Geschütztürmen hilfreich, um abschätzen zu können ob sie ihr Ziel treffen können. Da dies mit „Angular Velocity“ besser und einfacher geht, ist diese Spalte weitgehend sinnlos.
Corp: Die Corp zu der das Ziel gehört (angezeigt wird der Corp-Ticker). Dies ist eigentlich nur im PvP sinnvoll und auch dort nur wenn man in einer Gruppe von Spielerschiffen die Angehörigen einer bestimmten Corp suchen will.
Ally: Analog zu Corp (s. o.) nur mit Bezug auf die Allianz des Spieler, sofern dieser in einer Ally ist.
Faction: Zeigt an zu welcher Fraktion dieser Spieler gehört. Dies ist nur im Factional Warfare wichtig
Militia: Analog zu Corp (s. o.) nur mit Bezug auf die Miliz des Spielers, sofern dieser am Factional Warfare beteiligt ist.

Für PvP ist es nützlich wenn man folgende Daten sehen kann: Icon, Distance, Name, Type, Radial Velocity, Angular Velocity, and Velocity. Corp und Ally können auch noch hilfreich sein, müssen aber nicht immer im Blickfeld sein.

Für Missionen kann man auf Type verzichten und wenn man mit Missiles oder Drohnen arbeitet, kann man auch die Angular Velocity abschalten.
Nun, wenn man entschieden hat was man alles auf dem Overview haben will, einfach die jeweiligen Häkchen setzen.
Nachdem man alle gewünschten Spalten ausgewählt hat, kann man nun die einzelnen Spalten sortieren. EVE sortiert die Spalten von oben nach unten, wodurch alles was in der Liste oben steht im Overview ganz links angezeigt wird. Mit Hilfe der „Move Up“ und „Move Down“ Schalter kann man nun die Reihenfolge der Spalten anpassen.
Tag habe ich normalerweise nicht aktiviert. Für den Fall das ein FC jedoch häufig gebrauch davon macht, habe ich diese Option ganz oben in der Liste stehen, damit sie im Overview links erscheint, sollte ich sie brauchen. Danach sollte Icon ganz oben in der Liste stehen, gefolgt von Distance und Name. Die Reihenfolge der anderen Spalten ist in erster Linie eine Frage des persönlichen Geschmacks.
Die oben angeführte Abfolge kann dabei als Beispiel dienen, aber jeder muss hier selbst herausfinden was ihm wichtiger ist.

Nachdem ihr nun die Spalten ausgewählt und sortiert habt, ist es an der Zeit die Spalten auch gut sichtbar darzustellen. Dazu das Fenster „Overview settings” schließen und das Overview Fenster selbst in die Breite ziehen, bis man alle Spalten gut sehen kann. Jetzt kann man die einzelnen Spalten in ihrer Breite anpassen. Die Spaltenüberschrift der Spalte „Radial velocity” sollte “RADI” anzeigen und die für “Angular Velocity“ sollte „ANGU“ zeigen. Diese Breiten sollten ausreichen, um die Werte genau genug ablesen zu können. Die Spaltenüberschrift der Spalte „Velocity” sollte “VELO” anzeigen, womit vier Stellen der Geschwindigkeit angezeigt werden können. „Type” sollte breit genug sein um die einzelnen Schiffstypen von einander unterscheiden zu können. Wie breit man die Spalte „Name“ einstellt hängt von jedem selbst ab. Die Spalten für „Corp“ und „Ally“ sollten breit genug sein um fünf Buchstaben anzeigen zu können.

Sobald man alle Spalten so breit hat wie man sie braucht, kann man das Overview-Fenster wieder verkleinern, bis alle Spalten gerade noch angezeigt werden. Da ich „Corp“ und „Ally“, wie schon erwähnt, nicht immer sehen will, schiebe ich diese beiden ganz nach rechts und verkleinere das Fenster bis sie nicht mehr zu sehen sind. Brauche ich in irgendeiner Situation diese Daten, brauche ich das Overview-Fenster nur wieder in die Breite zu ziehen.

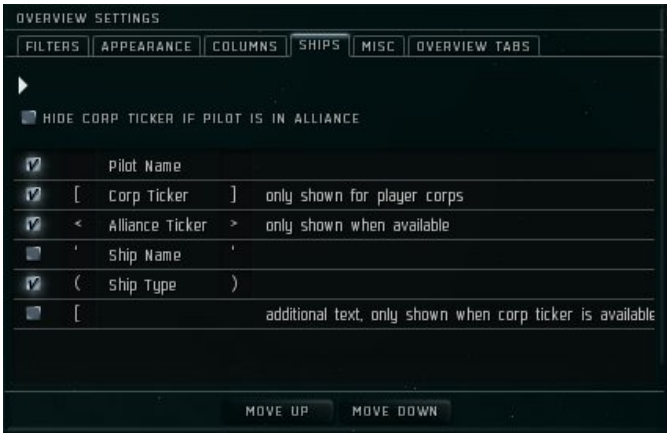


Ships

Wenn man in der Weltraumansicht den Mauszeiger über ein anderes Schiff (speziell das Schiff eines anderen Spielers) hält, wird eine kurze Info zu diesem Schiff angezeigt.
In diesem Bereich der Overview Settings kann man festlegen, was genau dabei angezeigt werden soll.

Pilot Name: ist ziemlich offensichtlich und sollte auch immer aktiv sein
Corp/Alliance Ticker: dies sind die Kurzzeichen der Corp bzw. Allianz des Spielers; im PvP ist dies eine nützliche Information
Ship Name: der Name des Schiffes; eigentlich überflüssig und deshalb auch meistens nicht aktiviert
Ship Type: sehr wichtig; man sollte auch hier erkennen können um was für ein Schiff es sich handelt

Die Auswahl und Reihenfolge ist natürlich vom Geschmack jedes Einzelnen abhängig.



Misc

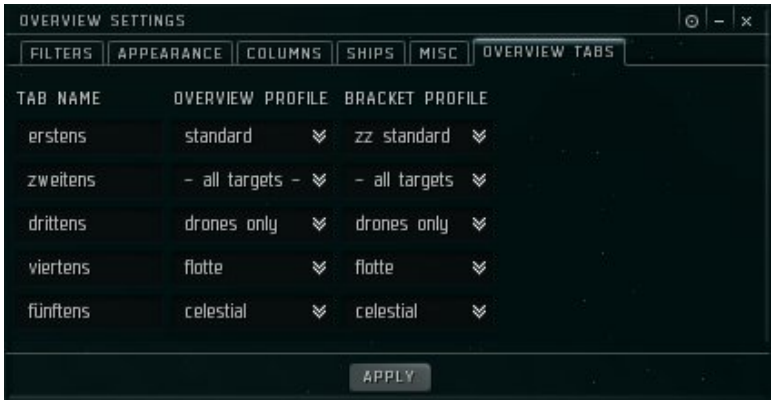
In diesem Bereich (Verschiedenes im deutschen Client) hat man die Möglichkeit die Einstellungen für das Overview wieder auf die Standardeinstellung zurück zu setzten.
Das ist nützlich wenn man sein Overview komplett neu Einrichten will.

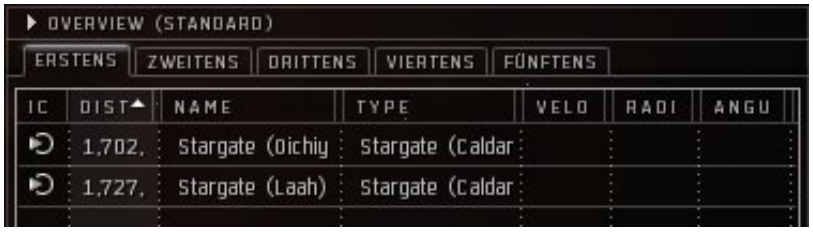
Die zweite Option in diesem Bereich ist „move entries with broadcast to top“.
Wenn diese Option aktiviert ist, werden alle Objekte im Overview, die einen Broadcast erhalten haben (also z. B. „target“ oder „align to“), in der Liste kurzzeitig ganz nach oben geschoben, unabhängig davon wie das Overview eigentlich sortiert ist.
Dies ist sehr nützlich in einer Flottenoperation in der vom FC oft der Broadcast benutzt wird. Man muss dann nicht lange nach den Zielen suchen, sondern braucht nur das obere Ende des Overviews im Blick behalten.

Overview Tabs

In diesem Bereich kann man dem Overview bis zu fünf Tabs hinzufügen und diesen verschiedene Filtereinstellungen für das Overview und die Brackets zuweisen.
Wie man die Tabs benennt bleibt jedem selbst überlassen. Um ein einfaches Beispiel zu liefern, werde ich sie hier einfach als „erstens“, „zweitens“, „drittens“, „viertens“ und „fünftens“ bezeichnen.

Dem Tabs „erstens“ sollte man auf jeden Fall ein Profil zuweisen mit dem man häufig arbeitet, das aber auch nicht allzu spezialisiert ist. Das Standard-Profil, das wir als erstes erstellt haben, wäre eine mögliche Wahl, da es für verschiedene Situationen brauchbar ist. Die anderen Tabs erhalten ihre Profile ja nach Notwendigkeit.
Diese Auswahl ist keinesfalls dauerhaft. Man kann sie jederzeit ändern und der jeweiligen Situation anpassen. So kann man vor einer geplanten PvP-Aktion von einer Auswahl die eher zum Ratting oder Missionrunning geeignet ist, zu einer reinen PvP-Auswahl wechseln. Wichtig ist nur das jeder Pilot hier die Profile auswählt, mit denen er am besten klar kommt.
Nachdem man seine Auswahl getroffen hat, muss man diese unbedingt mit dem Button „Apply (Anwenden)“ am unteren Ende des Fensters bestätigen.





Fertig

Schlussworte

Abschließend möchte ich noch erwähnen, das dies lediglich ein Leitfaden ist und nichts von dem oben geschriebenen in Stein gemeißelt wurde.
Jeder muss seinen eigenen Weg finden, wie er dieses Spiel spielen will.

Als Autor übernehme ich keinerlei Verantwortung falls euer teures neues Schiff zerstört wird, ihr gepoddet werdet oder euer FC euch anschreit, weil ihr euer Overview nicht so eingestellt habt, wie er es gerne hätte.

Fragt in eurer Corp ob man weitere Ratschläge für euch hat, oder ob es eine bevorzugte Art gibt das Overview einzustellen. Viele Corps bieten dazu vorgefertigte Einstellungen an, die man einfach Importieren kann.

Fly Safe

Quellen:

http://support.eve-online.com/Pages/KB/Article.aspx?id=472
http://www.eveonline.com/ingameboard.asp?a=topic&threadID=936500
http://www.eveonline.com/ingameboard.asp?a=topic&threadID=441960
http://www.eveonline.com/ingameboard.asp?a=topic&threadID=757872
http://www.massively.com/2008/08/17/eve-evolved-setting-up-your-overview-part-1/
http://www.massively.com/2008/08/25/eve-evolved-setting-up-your-overview-part-2/
http://www.eveger.de/forum/showpost.php?s=cc14cd899490c4f3b57ee9cfbd7cade4&p=347484&postcount=4