

EVE ONLINE

Guide de production de composants T2

(traduction du thread original disponible sur

<http://www.thebabushka.com/eve%2Donline/>)

J'ai pas mal étudié l'industrie du T2 et je voulais retransmettre ce que j'ai appris afin que d'autres joueurs n'aient pas à perdre du temps à refaire la même chose. J'ai divisé ce guide en 4 parties.

1. Introduction et vue d'ensemble
2. minage de lune
3. les réactions
4. Construction des composants T2

1° partie : Vue d'ensemble

La production d'item T2 est différente du T1 à 3 niveaux.

1. Alors qu'il était possible jusqu'à Révélation, d'obtenir des BPO T2 par le système de la loterie, il n'est aujourd'hui plus possible d'en obtenir sauf par le biais des contract. Mais ces BP sont si rares, qu'il semble invraisemblable qu'on puisse en trouver sur le marché.
2. produire des items T2 demande des skill en plus de celles exigées pour le T1. Ces skill T2 sont également nécessaire pour la recherche des BPO T2.
3. Les items T2 nécessitent des composants de construction en plus des minéraux et autres raw materials. Ces composants proviennent des NPC mais surtout des matériaux lunaires produits par d'autres joueurs.

Dans la plupart des cas, produire des items T2 nécessite de produire d'abord la version T1 de ces items. Si vous faites un vaisseau, il faut d'abord construire la structure de ce vaisseau. Cet item T1 est ensuite amélioré avec des composants T2 (et souvent des minéraux supplémentaires) dans un second process de production pour obtenir l'item T2 final.

Produire la totalité de l'item T2, y compris les composants, requiert l'apprentissage de skill inutiles pour le T1. Science 5 ou encore parfois mechanic 5, electronic 5 ou engineering 5 sont nécessaires pour commencer l'apprentissage de ces skill T2. Elles sont également nécessaires pour la recherche ME / PE des BPO T2. La plupart de ces skills se trouvent dans la section Science et chaque BP liste les skill nécessaires pour l'invention de ce BP.

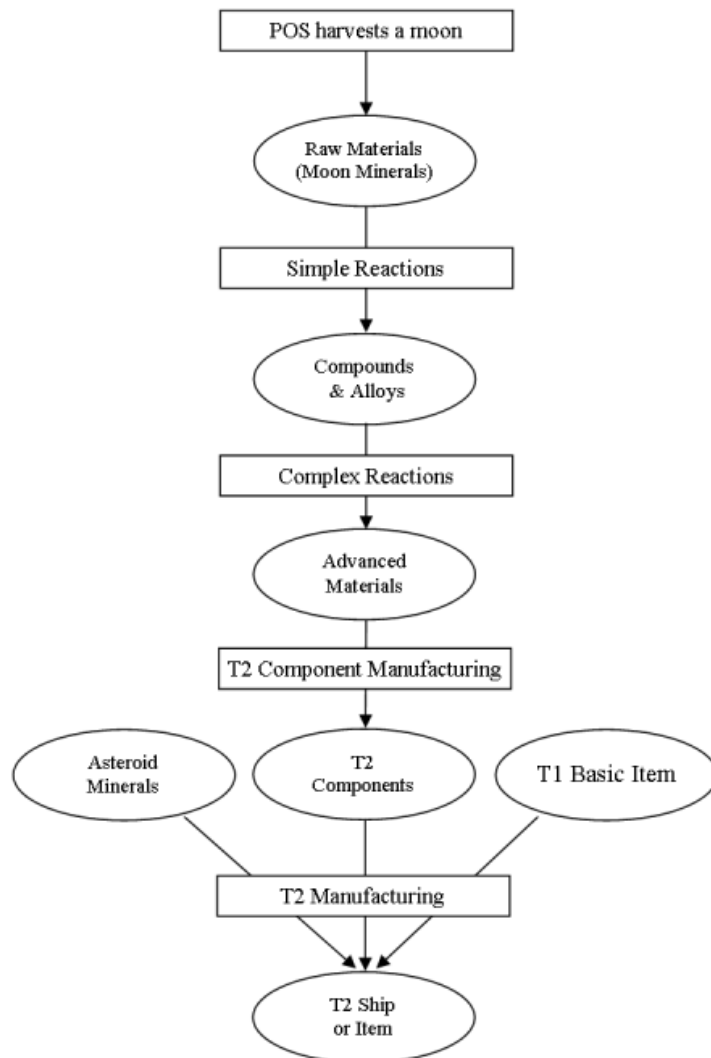
Une fois que vous avez les skills et les BP, la dernière barrière à franchir est celle de la production des composants T2. Certains sont produits par les NPC (comme les construction block) mais la plupart sont fabriqués par les joueurs.

C'est de cette partie que ce guide va traiter.

Pour produire des composants T2, les matières premières sont minées sur une lune grâce à une POS

équipée d'un harvesting array. Ces matières premières sont ensuite utilisées lors d'une réaction simple pour créer des alliages (alloy) ou des composés (compound). Ces composés ou alliages sont utilisés ensuite lors d'une réaction plus complexe (advanced reaction) pour donner des matériaux avancés. Ces derniers sont enfin utilisés pour fabriquer des composants de construction, utilisés dans la production de T2.

Voici une illustration du process



2° Partie : Le Minage de lune

Le minage de lune se fait grâce à une POS. Mais la première étape est de trouver la lune

Le sondage.

Pour trouver quelles matières premières sont sur la lune avant d'installer une POS, vous avez besoin d'un vaisseau équipé d'un lanceur de sonde. Volez directement vers la lune en question et lancez seulement 1 sonde. Il en faudra parfois 3. Selon la sonde utilisée, en 10-40 minutes, l'onglet « moon » de la fenêtre du scanner commence à montrer des résultats, ou alors, un message apparaîtra disant que la lune n'a aucun matériau à exploiter.

Faites attention d'éviter les lunes qui ont déjà une POS. Ces POS sont souvent paramétrées pour tirer à vue. La

façon la plus simple pour trouver une lune avec une POS est de voler vers une planète et de scanner à la distance de la 1^o lune + 50.000 km (pour tenir compte de l'orbite de la POS). Les lunes sont numérotées de telle façon que la plus proche est nommée « moon 1 ». De cette façon, graduellement vous pourrez savoir quelle lune est occupée par une POS (faire attention que le paramétrage de l'overview soit correct pour qu'il montre les control tower).

POS, les bases

Une POS est mise place près d'une lune en déployant d'abord une control tower (CT). Il faut l'ancrer (anchor) et la mettre en route (on-line). Une control tower active (on-line) consomme du carburant et des composants. S'il n'ya plus de carburant, la POS passe en mode off-line ainsi que toutes ses annexes. Lorsqu'une POS est on-line, elle crée un champ de force de 30 à 50 km de diamètre. Les annexes (hangars, refining array, laboratory....) peuvent être ancrés dans l'espace mais à l'intérieur du champ de force. Comme pour les vaisseaux, les annexes consomment de la powergrid et du CPU lorsqu'ils sont on-line. Le nombre d'annexes et leurs qualités dépendent donc de la quantité e CPU et de powergrid de la control-tower.

Il y a 3 tailles de control tower : petite, moyenne, grande.

Chacune des 4 races a sa propre CT. Et comme pour les vaisseaux, il y a des différences entre les CT. Par exemple, une CT Amarr a beaucoup de PWG mais peu de CPU. A l'inverse, les CT caldari ont plus de CPU que de PWG, idéal pour fitter des moon harvester ou reactors qui consomment plus de CPU que de PWG.

Une petite POS peut supporter un harvesting array + 1 silo. Une POS moyenne peut en supporter 2 + 2 silos ou bien 1 harvester + 1 réacteur moyen.

Une grande POS est la seule structure qui peut supporter un réacteur complexe.

Pour configurer les harvester, reactors et autres silos, on peut le faire via la fenêtre de gestion de POS (click droit sur la CT)

Mais pour avoir plus d'info à ce sujet (vu que ce n'est pas le sujet de ce guide), merci de se référer à d'autres guides.

Raw Materials.

Maintenant que nous savons comment chercher une lune, positionner une POS, comment savoir quels raw materials sont utiles ?

5 catégories de materials sont disponibles sur une lune.

LE Gaz sont très courants. Les R8 sont 2 fois plus courants que les R16, 2 fois plus courant, eux-mêmes que les R32 et enfin les R64, les plus rares

Gaz	ATMOSPHERIC GASES	EVAPORATES DEPOSITS	HYDRO-CARBONS	SILICATES
R8	COBALT	SCANDIUM	TITANIUM	TUNGSTEN
R16	CADNIUM	VANADIUM	CHROMIUM	PLATINIUM
R32	CAESIUM	TECHNETIUM	HAFNIUM	MERCURY
R64	PROMETHIUM	DYSPROSIUM	NEODYMIUM	THULIUM

Cependant, leur rareté n'est pas le seul élément qui détermine leur valeur. Ces matériaux sont inutiles seuls et doivent être combinés avec d'autres pour produire quelque chose d'utile. La rareté donne seulement une idée sur l'offre mais en aucun cas sur la demande des matériaux en question. Pour appréhender la demande on doit examiner comment ces matériaux interagissent.

3^o Partie : Les réactions

Les réactions simples

Les matières premières collectées sur les lunes sont utilisées pour fabriquer des alliages et des composés. Ces réactions simples sont toujours réalisées à partir de 100 unités de 2 matières premières différentes pour produire 200 unités d'alliage ou composé.

Il y a une réaction par heure.

Les réactions simples se font dans une reactor array. Les matières premières doivent provenir soit d'un silo, soit d'un coupling array soit encore directement du moon harvesting array. Le résultat de la réaction doit être stocké dans un silo ou bien dans un coupling array.

[Voir la liste des composés et alliages produits en annexe 1.](#)

En bas du tableau, chaque réaction simple est associée à une lettre. Chaque lettre donne une indication sur la rareté et sur la difficulté de produire chaque composé/alliage.

Par exemple, les réactions du groupe A sont composées de gaz-gaz. Etant donné que les gaz sont assez communs, il devrait être facile d'obtenir des matériaux issus de ces composants. Le groupe B regroupe des composés issus des R8 et R16 et ainsi de suite.

En examinant ces groupes, on peut commencer à établir des conclusions sur l'état de la demande des composés/alliages.

Les silicates sont utilisés dans 3 réactions différentes alors que les atmosphériques ne le sont que dans une seule. De ce fait, alors que les silicates et les atmosphériques sont aussi répandus l'un que l'autre, on peut supposer que la demande du premier sera plus importante que celle du second.

Une autre chose intéressante : les R8. On peut remarquer que tous les R8 ne sont utilisés que dans 1 seule réaction et de surcroît qu'avec du R16. Donc pour produire quoi que ce soit avec du R8, il faut impérativement du R16. Ce qui implique que, systématiquement, la demande de R8 sera basse alors que celle de R16 (plus rare) sera forte. D'autres part ces R16 sont également utilisés dans d'autres réactions que celles évoquées ; ce qui renforce la demande et donc le prix.

Mais, ce n'est pas parce que quelque chose est rare que la demande va être forte. Si on prend le Thulium (R64) par exemple, celui-ci ne s'utilise qu'avec du neodymium (également un R64). On va voir un peu plus bas que le produit issu de l'utilisation de ces 2 R64, à savoir les fluxés condensés, n'est utilisé que dans une seule réaction complexe. Et le produit de cette dernière n'est utilisé que dans la fabrication des reactor units. Pour faire simple, l'offre de Thulium risque d'être basse mais aussi plus basse que celle d'autre R64

Les réactions complexes

Les alliages et composés produits grâce aux réactions simples sont utilisés pour les réactions complexes.

A la différence des réactions simples qui ont besoin de seulement 2 matières premières, les réactions complexes utilisent 3 voire 4 composants. Ainsi la quantité de produit obtenu varie pour chaque réaction. Les réactions simples ont toujours besoin de 100 unités de chaque matière

première pour ne donner toujours que 200 unités de composés ou alliage. Il en va de même pour les quantités nécessaires des réactions complexes mais la quantité de produit qui en résulte varie d'une réaction à l'autre. Comme pour les réactions simples, il y a une réaction complexe par heure. Le produit qui en résulte est appelé « advanced materials ».

Voir le tableau décrivant les diverses réactions complexes possibles en annexe 2

La plupart des composants sont utilisés dans plus d'une réaction. On peut d'ores et déjà noter que les composants du groupe A, sont utilisés très fréquemment. 8 des 11 réactions complexes utilisent des composés du groupe A. Et comme les réactions simples du groupe A nécessitent du gaz, il est intéressant de noter que seulement 3 réactions sur 11 ne nécessitent jamais de gaz (facilement trouvable).

On peut aussi noter que le Ferrofluid et les Fluxed Condensates ne participent que dans une seule réaction complexe. Et ces réactions nécessitent 3 autres composés ou alliage. On peut en conclure que, de ce fait, la demande de Ferrofluid et Fluxed Condensates risquent d'être plus faible et que l'offre de Ferrogel et de Fermonic Condensates risque d'être faible vu le nombre élevé de composés (4).

Comme pour le tableau des réactions simples, l'étude du tableau des réactions complexes va déterminer un certain nombre de conclusions mais il ne faut pas non plus oublier l'aspect utilité de ces advanced materials et pour ça regarder le marché des produits T2.

4° Partie : Les composants de construction T2

Les composants de construction sont créés en tant qu'élément d'un processus de fabrication. Seulement, au lieu d'utiliser la matière première des astéroïdes, on utilise les advanced materials. Il s'agit d'un job de fabrication normal et requiert donc un BP pour être effectué. Ces BPO sont vendus sur le market, et peuvent être recherchés en ME/PE grâce à des skills particulières (énoncées dans l'onglet attribut de chaque BP). Il arrive souvent d'avoir aussi besoin de certains items (souvent chers) pour pouvoir les rechercher comme les Research Databases.

Les composants de construction de T2 sont répertoriés par race. Vous trouverez ci-dessous pour chaque race la quantité (de base) de composés nécessaires pour produire chaque composant de construction. Bien sûr, cette quantité peut être diminuée grâce aux recherches sur les BPO.

Voir le tableau des composants de construction par race en annexe 3

Chaque race a beaucoup de composants de construction identiques :

ARMOR PLATES
SHIELD EMMITTER
CAPACITOR
Quelques armes,
MICROPROCESSOR
PULSE GENERATOR
THRUSTER
SENSOR CLUSTER
REACTOR

La fabrication de ces composants nécessite la même quantité de matériaux selon les races. Ceci implique que pour certains composants ou certains items, on peut faire des économies d'échelle en réduisant le nombre de matériaux nécessaires.

En étudiant de plus près ces tableaux, on peut tout de même voir que chaque race a un « advanced material » spécifique. Par exemple tous les composants Gallente utilisent de la CRYSTALLINE CARBONIDE qui est fait de CARBON POLYMER et de CRYSTALLINE ALLOY. La CRYSTALITE ALLOY provient de la réaction primaire entre le COBALT et le CADMIUM. Or le COBALT est un R8 qui n'est utilisé que pour la réaction avec le CADMIUM. Donc, au final, la seule technologie qui sera intéressée par la CRYSTALLINE CARBONIDE, la CRYSTALITE ALLOY ou le COBALT sera la technologie GALLENTÉ.

Donc la demande de CADMIUM risque d'être plus importante chez les GALLENTÉ. Pour le Caldari ce sera le CHROMIUM.

L'étude de ces tableaux aide à comprendre la demande de certain « advanced materials », de leur composés et au final de la matière première extraite des lunes pour créer ces composés ou alliages.

On comprend aussi pourquoi telle race utilise tels matériaux (car, les concentrations de ces matériaux doit être importante aux abords des empires de telle ou telle race).

Annexe 1

	SULFURIC ACID	SILICON	DIBORITE	CERAMIC POWDER	CARBON POLYMERS	CRYSTALITE	ALLOY	FERRITE	TITANIUM OXIDE	ROLLED TUNGSTEN	HEXITE	CAESIUM CADMIDE	SOLERIUM	PT TECHANTE	VANADIUM HASANTE	PROMETIUM	HYPERFLURITE	FERROFLUID	DYSORITE	MERCURITE	FLUXED CONDENSATES	
I	100	100	100	100																		
II					100		100															
III								100														
IV																						
V																						
	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200
		A				B				C			D			E		F			G	

Annexe 2

		TUNGSTEN CARBIDE	TITANIUM CARBIDE	FERNITE CARBIDE	CRYSTALLINE CARBONIDE	SYLRAMIC RIBERS	FULLERIDE	PHENOTIC COMPOSITIS	NANO- TRANSISTORS	HYPERSYNAPTI C FIBERS	FERROGEL	FERMONIC CONDENSATES
A	SULFURIC ACID	100						100				
	SILICON DIBORITE		100					100				
	CERAMIC POWDER			100	100							
	CARBON POLYMERS				100	100						
B	CRYSTALITE ALLOY				100							
	FERNITE			100								
	TITANIUM CROMIDE		100									
	ROLLED TUNGSTEN	100										
C	HEXITE				100					100		
D	CAESARIUM CADMIDE						100					100
	SOLERIUM								100			
	PT TECHNITE					100		100				
	VANADIUM HAFNITE						100		100			
E	PROMETIUM									100	100	
	HYPERFLURITE									100		
F	FERROFLUID									100		
	DYSPORITE								100		100	
	NEO MERCURITE							100				
G	FLUXED CONDENSATES										100	
	Unités produites	10 000	10 000	10 000	1 000	6 000	3 000	2 200	1 500	750	400	2

