Der Skill-Tree

Ein Part im Pilot Sheet ist der sogenannte Skilltree. Wenn man in der Oberliga mitspielen will ist er unentbehrlich.

Hier kann man seine Forschungspunkte (max. 50) einlösen. Diese werden durch Logfiles generiert. Wenn man einen oder mehrere Forschungspunkte hat, kann man sie in drei Sparten aufteilen. Defensiv-, Sammler- oder Jägerfähigkeiten, man kann sie aber auch gemischt verteilen. Die maximal 50 Forschungspunkte reichen nicht aus, um alle Fähigkeiten voll auszubauen! Es sollte also wohl überlegt sein in welcher Sparte man sich verbessern möchte! Sollte man sich doch falsch entschieden haben, können die FP´s gegen Uridium zurückgesetzt und neu verteilt werden. Das kostet beim erstenmal 1000 Uridium, aber beim zweiten mal 2000, beim dritten mal 4000, usw..

Spezialeffekte

Mit dem Pilot Sheet kann man auch folgende visuelle Spezialeffekte, die vorallem in Kampf sichtbar werden, erhalten:

Karomuster am Schild

Bekommt man durch:

- Schildenergie: 5 FP

Der beste Weg, dorthin zu kommen ist:

- Schiffshülle I: 1 FP + 10.000 Credits
- Ingenieur: 1 FP + 10.000 Credits
- Schildenergie: 5 FP + 150.000 Credits

Preis:

7 FP = 284 LGF = 85.200 Uridium + 170.000 Credits

Abprallen am Schild

Bekommt man durch:

- Schilddichte: 5 FP

Der beste Weg, dorthin zu kommen ist:

- Schiffshülle I: 2 FP + 30.000 Credits
- Ingenieur: 1 FP + 10.000 Credits
- Schildenergie: 2 FP + 30.000 Credits
- Kopfgeldjäger I: 2 FP + 300.000 Credits + 300 Seprom
- Schiffshülle II: 3 FP + 600.000 Credits + 600 Seprom
- Schilddichte: 5 FP + 15.000.000 Credits + 15.000 Seprom

Preis:

15 FP = 1033 LGF = 365.900 Uridium + 15.970.000 Credits + 15.900 Seprom

Dicke Laser

Bekommt man durch:

- Kopfgeldjäger II

Der beste Weg, dorthin zu kommen ist:

- Schiffshülle I: 2 FP + 30.000 Credits
- Ingenieur: 1 FP + 10.000 Credits
- Schildenergie: 2 FP + 30.000 Credits
- Kopfgeldjäger I: 2 FP + 300.000 Credits + 300 Seprom
- Schiffshülle II: 3 FP + 600.000 Credits + 600 Seprom
- Schilddichte: 5 FP + 15.000.000 Credits + 15.000 Seprom
- Kalibrator: 3 FP + 6.000.000 Credits + 6.000 Seprom
- Kopfgeldjäger II: 3 FP 6.000.000 Credits + 6.000 Seprom

Preis:

21 FP = 1.920 LGF = 576.000 Uridium + 27.670.000 Credits + 27.900 Seprom

Lila Nebelschwaden am Raketenende

Bekommt man durch:

- Rocketscience: 5 FP

Der beste Weg, dorthin zu kommen ist:

- Schiffshülle I: 1 FP + 30.000 Credits
- Schildenergie: 2 FP + ??? Credits
- Rocket Science: 5 FP + ??? Credits + ??? Seprom

Alles zusammen

Bekommt man durch:

- Schildenergie: 5 FP
- Schilddichte: 5 FP
- Kopfgeldjäger II: 3 FP
- Wärmesucher: 5 FP
- Rocket Science: 5 FP

Der beste Weg, dorthin zu kommen ist

- Schiffshülle I: 2 FP
- Ingenieur: 1 FP
- Schildenergie: 5FP
- Kopfgeldjäger I: 2 FP
- Schiffshülle II: 3 FP
- Schilddichte: 5FP
- Kalibrator: 3FP
- Kopfgeldjäger II: 3FP

19 (21) FP = 1535 (1920) Logfile = 460.500 (576.000) Uridium

Die Werte in Klammern sind zu beachten, wenn man die zusätzlichen 50.000 HP haben will. Ansonsten bekommt man nur 30.000 HP.

Logfiles und Preise

Hier eine Übersicht, was pro FP an Logfiles fällig wird bzw. was in Uridium zu zahlen ist.

- 1. Forschungspunkt: 30 LGF= 9.000
- 2. Forschungspunkt: 33 LGF= 9.900
- 3. Forschungspunkt: 36 LGF= 10.800
- 4. Forschungspunkt: 40 LGF= 12.000
- 5. Forschungspunkt: 44 LGF= 13.200
- 6. Forschungspunkt: 48 LGF= 14.400
- 7. Forschungspunkt: 53 LGF= 15.900
- 8. Forschungspunkt: 58 LGF= 17.400
- 9. Forschungspunkt: 64 LGF= 19.200

- 10. Forschungspunkt: 71 LGF= 21.300

10 FP kosten zusammen: 477 LGF= 143.100 Uridium

- 11. Forschungspunkt: 78 LGF= 23.400
- 12. Forschungspunkt: 86 LGF= 25.800
- 13. Forschungspunkt: 94 LGF= 28.200
- 14. Forschungspunkt: 104 LGF= 31.200
- 15. Forschungspunkt: 114 LGF= 34.200
- 16. Forschungspunkt: 125 LGF= 37.500
- 17. Forschungspunkt: 138 LGF= 41.400
- 18. Forschungspunkt: 152 LGF= 45.600
- 19. Forschungspunk : 167 LGF= 50.100
- 20. Forschungspunkt: 183 LGF= 54.900

20 FP kosten zusammen: 1.718 LGF= 515.400 Uridium

- 21. Forschungspunkt: 202 LGF= 60.600
- 22. Forschungspunkt: 222 LGF= 66.600
- 23. Forschungspunkt: 244 LGF= 73.200
- 24. Forschungspunkt: 269 LGF= 80.700
- 25. Forschungspunkt: 295 LGF= 88.500
- 26. Forschungspunkt: 325 LGF= 97.500
- 27. Forschungspunkt: 358 LGF= 107.400
- 28. Forschungspunkt: 393 LGF= 117.900
- 29. Forschungspunkt: 433 LGF= 129.900
- 30. Forschungspunkt: 476 LGF= 142.800

30 FP kosten zusammen: 4.935 LGF= 1.480.500 Uridium

- 31. Forschungspunkt: 523 LGF= 156.900
- 32. Forschungspunkt: 576 LGF= 172.500
- 33. Forschungspunkt: 633 LGF= 189.900
- 34. Forschungspunkt: 697 LGF= 209.100
- 35. Forschungspunkt: 766 LGF= 229.800
- 36. Forschungspunkt: 843 LGF= 252.900
- 37. Forschungspunkt: 927 LGF= 278.100
- 38. Forschungspunkt: 1.020 LGF=306.000
- 39. Forschungspunkt: 1.122 LGF=336.600
- 40. Forschungspunkt: 1.234 LGF=370.200

40 FP kosten zusammen: 13.276 LGF= 3.982.800 Uridium

- 41. Forschungspunkt: 1.358 LGF=407.400
- 42. Forschungspunkt: 1.494 LGF=448.200
- 43. Forschungspunkt: 1.643 LGF=492.900
- 44. Forschungspunkt: 1.807 LGF=542.100
- 45. Forschungspunkt: 1.988 LGF=596.400
- 46. Forschungspunkt: 2.187 LGF=656.100
- 47. Forschungspunkt: 2.405 LGF=721.500
- 48. Forschungspunkt: 2.646 LGF=793.800
- 49. Forschungspunkt: 2.911 LGF=873.300

- 50. Forschungspunkt: 3.202 LGF=960.600

50 FP kosten zusammen: 34.917 LGF= 10.475.100 Uridium

From:
http://wiki.eip-clan.dawn-space.de/ - **EIP DarkOrbit Wiki**

Permanent link:
http://wiki.eip-clan.dawn-space.de/doku.php?id=eip-wiki:skilltree

Last update: **2021/06/02 09:30**