



MANUFACTURING

CHAPTER 6

BASICS OF MANUFACTURING

SALVAGING AND RIGS

SHIPS AND EQUIPMENTS

CAPITAL BUSINESS

DRUG MANUFACTURING

EVE

INDUSTRIAL
BLACK BOOK

ISK 2.0



0 93624 80852 7

Piece Of Technology

거대한 제작 시설(assembly bay) 상부의 좁은 통로에, 키가 크고 수척한 남자가 서있었다. 제작 시설은 아주 거대한 규모여서, 프레이터(Freighter) 여섯 척을 나란히 놓고 건조할 수 있을 정도였다. 남자가 서있는 곳의 저 까마득한 아래쪽에서는 엔지니어들과 인부들, 그리고 각종 기계들이 조화를 이루어 움직이고 있었다. 남자는 멍하니 먼 곳을 바라보며, 이 거대한 프로젝트를 시작하기로 결심했던 때를 돌아보고 있었다.



갑자기 뒤에서 들려온 목소리가 뒤엎킨 생각에 잠겨있던 남자를 현실로 되돌렸다.

“사령관님, 본체 파트의 Construction Block이 부족합니다!”

젊은 엔지니어는 눈에 띄게 불안해하고 있었다.

“괜찮네. 필요한 청사진(blueprint)은 모두 구비한 상태야. 필요한 부품의 생산을 시작하게나.”

그가 지시했다.

엔지니어는 고개를 끄덕였다. “알겠습니다. 즉시 시행하겠습니다!”

“한 가지 더, 광물은 2번 창고에 있는 걸 사용하게나.”

그의 목소리는 고요하고 침착했다.

“네! 알겠습니다!”

엔지니어는 서둘러 떠났다. 거대한 홀을 스테이션의 다른 구역과 나누고 있는 문이 아무런 소리도 없이 열렸다 닫혔다. 마치 이 작전을 수행하고 있는 기술자들을 방해해선 안된다는 사실을 알고 있는 것처럼. 저 아래의 제작 시설 바닥은 열기에 가득차 있었다. 거대한 본체의 부품이 차례차례 모습을 드러냈다. 어떤 부품은 본체의 일부였고, 어떤 부품은 아머의 일부였으며, 어떤 부품은 전자시스템이나 추진부의 일부였다.

새로운 기술에 대한 열망에 사로잡혀, 시렛사(Siretsa) 사령관은 함선의 장비와 피팅을 개량할 수 있는 모든 가능성을 시험해왔다. 하지만, 이번은 다른 상황이었다. 저 아래에서 조립되고 있는 부품들은 그의 소유가 아니었고, 그의 회사 소유도 아니었다. 그가 속한 얼라이언스 전체가, 그를 완전히 신임하고 맡긴 물자로 건조하는 것이었다. 이 프로젝트는 특수한 프로젝트는 아니었지만, 거대한 프로젝트였다. 이 엄청난 기술의 집약체는 우주 전체에도 소수만이 존재했다.

그는 언젠가 모습을 드러내는 함선을 지켜볼 것이 너무나도 기대되었다. 수개월에 거친 협상, 미네랄의 가공, 생산 설비의 건축 등의 과정을 거쳐 여기까지 온 것이다. 저 함선이 완성되면 모두에게 말할 수 있을 것이었다. 저 함선은 그와 그의 회사 전부가 매달려서 건조했다고, 그리고 자랑스럽게 말하리라. 우리에게 불가능은 없다!

제6장 : 생산

초소형 무전기에서 들려온 날카로운 소리가 그의 생각을 중단시켰다.

“사령관님, 마지막 부품 제작이 완료되었습니다. 건조 시설로 운송할 준비를 시작했습니다.”

엔지니어의 귀에 익은 목소리였다.

“고맙네. 작업을 계속하게나. 그리고 내 함선을 준비하게. 부품의 운반을 직접 감독하겠네.”

“네, 사령관님. 이미 대기시켜 놓았습니다. 선적(船積) 작업은 14:00 시에 완료 예정입니다.”

“알았네. 각 프레이터(freighter)의 파일럿에게 전하게. 난 어떤 이유라도 지연되는 걸 용납하지 않을 거야! 만반의 준비를 갖추도록.”

“예, 알겠습니다!”

그의 아름다운 팔러딘(Paladin)급 전함이 출발을 기다리고 있는 격납고로 가면서, 사령관의 얼굴에 열은 웃음이 번졌다. 작업의 지루한 부분이 끝나고 더 힘든 과정이 시작될 참이었다.

단순하게 보면, 거대한 크기의 블록 장난감일 뿐이었다. 총 수백억 ISK 짜리 블록 장난감이었다. 그리고 완성되는 순간, 이 지역 모든 전장에 영향을 미칠 것이었다. 단지 존재한다는 사실만으로도.

함선에 탑승한 다음, 사령관은 만족스러운 기분으로 홀로스크린을 점검했다. 프레이터들은 출발 준비를 완료하고, 목적지로 물품을 수송하라는 명령을 질서정연하게 기다리고 있었다. 수송선(transport)과 호위선이 혼재한 함대는 Aeon급 슈퍼캐리어에 도킹한 다음, 우주 공간의 저 먼 곳으로 점프했다.

점프 포탈에서 나오자, 쉴드에 감싸인 거대한 조선소(Space Dock)가 모습을 드러냈다. 캐피탈급 함선은 이곳에서 건조되는 것이었다. 매우 튼튼하게 지어진 구조물을 두터운 쉴드가 감싸고, 무수한 포대가 주위를 경계하고 있었다. 물론 호위함대도 있었다. 프리깃, 크루저, 배틀쉽 등 다양한 함선들이 어떤 대가를 치르더라도 이 시설을 방어하라는 명령을 받고 대기 중이었다.

조선소에 짐을 모두 하역하는 데에는 오랜 시간이 소모되었다. 어려운 작업이었다. 막대한 양의 함선 부품을 작업하기 편한 위치로 각각 배치해야 했기 때문이었다. 작업이 끝나자 프레이터들은 Aeon급 슈퍼캐리어로 복귀했다. 모든 프레이터가 슈퍼캐리어에 도킹하자, 올 때처럼 저 먼 곳으로 사라졌다.

거대한 조선소 안에서 함선의 건조가 시작되었다. 사령관은 모든 작업을 직접 감독했다. 이 위대한 작업을 방해하거나 지연시킬 어떤 상황도 용납할 수 없었기 때문이었다. 천천히, 그리고 질서정연하게, 골조로부터 사상 최대 규모의 함선인 거대한 괴수가 모습을 드러내고 있었다.

피를 말리는 수 주간의 작업이 마침내 마무리 단계로 접어들었다. 최종 테스트를 완료했고 조향 시스템의 조정을 끝냈다. 필요한 물품은 모두 실었으며, 함선이 모습을 드러냈다. 부족한 것은 단 하나였다. 함장. 함선의 영혼이자 모든 기계들을 다스릴 지휘관. 이런 함선을 운용하기 위해서는 모든 정신을 여기에 집중해야 했다.



제6장 : 생산

스테이션에서 휴식을 취할 수도 없고, 함선을 바꿔 탈 수도 없었다. 함선에 완전히 속박된 삶이었다. 함장의 영혼은 더 이상 자유로울 수가 없었다. 그의 육체는 함선에 완전히 녹아들 것이며, 함선이 완전히 파괴되거나 함선을 포기하는 때에야 다시 찾을 수 있을 것이다.

그 때, 건조시설에서 250 킬로미터 떨어진 우주 공간에 클로킹하고 있던 한 함선이 클로킹 필드를 해제하고 모습을 드러냈다. 그리고 다음 순간에는, 빛나는 신호를 발신해서 동료들을 이 우주 깊은 곳으로 불러들이고 있었다.

시렛사 사령관의 머릿속에 이런 생각이 스쳤다. ‘분명 무슨 일이 생겼다. 이 위치는 기밀이야! 아무도 here를 몰라!’ 사령관은 입구 쪽 라운지에서 함선을 인수하러 올 함장을 기다리고 있던 참이었다. 가슴이 짓눌리는 것 같았다.

“컨트롤 타워! 저 ‘손님’의 IFF는 뭐가?”

컨트롤 타워에서 치프 엔지니어의 목소리가 들려왔다.

“아직 식별하지 못했습니다. 목표가 응답하지 않습니다. 최악의 상황을 고려해야 할 것 같습니다. 사령관님, 우리 배신당한 겁니다!”

그 말을 기다렸던 것처럼, 점프 포탈의 독특한 형태가 나타나면서, 거대한 규모의 민마타 함대가 진입했다. 적들은 경고도 없이 즉시 공격을 시작했다. 시설의 쉴드가 빛나면서 공격을 흡수했다. 시렛사 사령관은 벽에 붙어있는 패널을 통해 시설의 제어 시스템을 확인했다. 뭔가를 해야만 했다. 그것도 빨리. 쉴드는 저 정도 규모의 화력을 오랫동안 방어할 수 없었다.

그는 결정을 내렸다. 어쩌면 머리로 결정한 것이 아니라, 그의 심장이 시키는 걸 따르는 것일 수도 있었다. 그는 홀을 지나 행어로 가는 전용 엘리베이터에 탔다. 시설 바깥에서는 포대가 하나 둘 파괴되어가고 있었다. 호위 함대는 거의 전멸한 상태였지만, 대형 함선들은 시설을 보호하기 위해서 미친 듯이 대항하고 있었다. 얼마 안가서 시설의 본체가 공격받을 상황이었다.

‘모든 게 끝이야.’ 사령관은 포드(pod)에 탑승했다. ‘그렇게 둘 순 없어! 한 번 싸워보지도 않고서!’ 그의 감각이 완전한 암흑에 잠겼다. 보이는 것도 느껴지는 것도 없었다.

쉴드가 사라졌다. 사라지는 순간까지도 쉴드를 보충하는 설비는 계속 쉴드를 보충하고 있었다. 시설은 방어 시스템을 완전히 상실했다. 그리고 쉴드 바깥에서 기다리던 함대는 굽주린 이리 떼처럼 무방어 상태의 기지로 달려들었다.

갑자기 거대한 중력파가 발생해서 압도적인 힘으로 주위의 모든 것들을 놀라서 얼어붙게 만들었다. 모든 시선과 센서와 카메라가 한 곳을 향했다.

아바타(The Avatar)가 눈을 떴다! 시그널이 밝게 타 오르고 조향 장치가 움직였으며, 쉴드가 푸른 빛을 뿌리면서 황금빛 선체를 감싸고 있었다. 중심부에 위치한 주 제어 장치, 뇌, 시렛사 사령관은 생명을 유지시키는 생체물질(biomass) 안을 무의식 상태로 유명하고 있었다. 물리적으로는 무력한 상태였지만, 그의 정신은 함선을 조종하고 있었다.

그는 모든 정신을 집중해서 함선의 생명 유지 시스템과 방어 시스템을 구동하고 함선을 움직이게 하려고 있었다.



제6장 : 생산

그는 실패했다. 그는 그럴 능력이 부족했다. 그의 신경계가 부담을 견뎌내지 못했다. 그는 대신에 점프 포탈을 생성해서 우주 공간을 거대한 중력의 왜곡으로 가득 채웠다. 포탈에 진입하기 전에, 마지막으로 적들에게 최후의, 그리고 치명적인 공격을 할 수 있을 것이었다.

그는 정신을 조절하고 집중했다. 그는 단 한가지만을 생각했다. the Judgement Device. 그 강력한 에너지로 모든 것들을 쓸어버릴 것이었다. 함선들과 스테이션, 사람들, 기계들.

모든 것을.

진실의 순간이었다! 복수를 외치는 파괴가 그리드를 통과하여 한 줄기의 빛이 모습을 드러냈다. 마치 다모클레스(Damocles)의 검처럼, 적의 커맨드쉽을 찢고 거대한 슈퍼캐리어를 조각내었다. 적 함대의 대부분은 파괴되었다.



다음 순간, 아바타의 선체가 포탈로 진입했다. 그런데 폭발로 인한 주위의 영향이 너무나 커서, 포탈을 불안정하게 만들었다. 설정된 목적지 대신에, 우주 깊은 곳, 잊혀진 장소로 향했다.

함선을 조종하는 부담을 견디지 못하고, 사령관의 뇌는 완전히 타오르고 있었다. 이겨내려고 노력하면서, 숨을 쉬려고 노력하면서, 도망치려고 노력하면서, 비명을 지르려고 노력하면서...

그는 그가 그렇게도 바라고 선망했던 기술의 일부가 되었다.

거대한 타이탄급 함선의 황금빛 선체가 우주 깊은 곳에 조용히 떠있었다.

갑자기 저 먼 곳에 둥지에서 나온 드론 한 기가 모습을 드러냈다. 드론은 부스터를 가동하고 멀리 보이는 거대한 물체를 향해 방향을 틀었다. 저곳에 무언가가 있을 것 같았다.

무언가 할 일이...

제6장 : 생산

Production 101

“태초에 광석들과 끝없는 공간이 있었다...”



함선이나 스테이션, 모듈 등 우리가 매일 사용하는 모든 것들이 어디서 온 것인지 생각해보지 않은 사람이 있을까요? 누가 만들었을까요? 어떻게? 뭘 사용해서? 왜? 만들 가치가 있나요? 마지막 질문에 대답하죠. 있습니다! 광석을 캐서 정제(refine)하고 수송하는 방법을 이미 배웠습니다. 이젠 그것들을 이용해서 뭔가를 만들 시간입니다!

당신의 행어에 미네랄을 산만큼 쌓을 수 있을 겁니다. 하지만 미네랄이 날 수는 없죠. 우주에서 미네랄을 가장 많이 모은다고 하더라도, 무언가를 만들 사람이 없다면 의미가 없습니다.

기억해두세요: 다양한 모듈과 함선을 생산하는 것은 이브에서 가장 유망한 직업의 하나입니다. 하지만 언제나 위험이 함께한다는 사실을 잊으면 곤란하죠. 이익을 얻을 수 있는 만큼, 손해를 볼 수도 있습니다.

시작하기 전에, 마켓의 수요를 조사할 필요가 있습니다. 이브에서는 수요와 공급이라는 대원칙 아래에서 모든 것이 이루어지니까요. 판매할 수 있는 물품을 생산하는 것이 좋습니다. 생산할 물품은 마켓에서 다른 사람들과 가격을 경쟁하면서 판매할 수도 있고, 수요가 많은 곳에서 약간 높은 가격으로 판매할 수도 있습니다.

이미 수년 전부터 이 일에 종사해온 사람들과 경쟁하는 것은 힘든 일입니다. 베테랑들은 당신보다 더 많은 인맥과 장비, BPO를 가지고 있으니까요. 과거에 누가 이 일을 했었던 간에, 그리고 지금 누가 이 일을 하고 있던지 간에, 함선과 모듈을 필요로 하는 사람들이 있습니다. 그리고 바로 당신이 만들어서 판매할 수 있습니다.

제작에 필요한 것들:

- **Blueprint:** Blueprint Original(BPO) 또는 Blueprint Copy(BPC). 두 가지를 총칭하는 의미로 BP라고 부르기도 합니다.
- **원료:** Blueprint에 표시되어 있습니다. Bill of Materials 탭의 Manufacturing 칸이죠.
- **필요 스킬:** 마찬가지로 Blueprint에 표시되어 있습니다. 원료가 표시된 부분 위예요.
- **생산 시설의 빈 공간:** 스테이션의 빈 Factory Slot이나 POS의 Assembly Array가 있어야 합니다.

캐피탈급 함선(Carriers, Roqual, Dreadnoughts)은 로우섹의 스테이션이나 POS에서만 제작할 수 있습니다. 그리고 슈퍼 캐피탈급 함선(Supercarriers, titans)은 널섹에서 소유하고 있는 영역의 POS에서만 제작할 수 있죠.

BATTLESHIP BLUEPRINT: INFORMATION

ABADDON BLUEPRINT

ATTRIBUTES | BILL OF MATERIALS

MANUFACTURING

Bill of Materials does not take into consideration the efficiency of ar

skills [1]

- Industry Level I

Materials [7]

- Isogen - [You: 281354 - Perfect: 229251]
- Megacyte - [You: 5295 - Perfect: 4314]
- Mexallon - [You: 1031659 - Perfect: 840611]
- Nocxium - [You: 70443 - Perfect: 57398]
- Pyerite - [You: 4504966 - Perfect: 3670713]
- Tritanium - [You: 18024142 - Perfect: 14686338]
- Zydrine - [You: 10959 - Perfect: 8930]

제6장 : 생산

함선과 장비의 생산



블루프린트와 원료를 이용해서 무언가를 제작하려면, 먼저 필요한 것들이 있습니다. 우선 스킬부터 설명하도록 합시다. 어떤 스킬은 아주 오랜 시간을 투자해야 충분한 수준으로 배울 수 있습니다.

Industry: 생산 시설의 기본적인 운용 스킬입니다. 레벨 당 제작 시간을 4% 감소시켜 줍니다.

Production Efficiency: 공장을 효율적으로 사용할 수 있게 해주는 스킬입니다. 레벨 당 제작에 필요한 원료의 양을 4% 줄여줍니다.(Industry 스킬 3레벨을 배워야 배울 수 있습니다.)

Mass Production: 레벨 당 추가로 하나의 생산 작업을 동시에 할 수 있습니다. (Industry 스킬 3레벨을 배워야 배울 수 있습니다.)

Advanced Mass Production: 레벨 당 추가로 하나의 생산 작업을 동시에 할 수 있습니다. (Mass Production 스킬 5레벨을 배워야 배울 수 있습니다.)

Supply Chain Management: 생산 작업을 원격으로 시작할 수 있는 스킬입니다. 레벨 당 더 먼 거리에서 가능하게 해줍니다. (Mass Production 스킬 4레벨을 배워야 배울 수 있습니다.)

- Level I: 같은 system 내에서 가능합니다.
- Level II: 5 점프 내의 system에서 가능합니다.
- Level III: 10 점프 내의 system에서 가능합니다.
- Level IV: 20 점프 내의 system에서 가능합니다.
- Level V: Region 전체에서 가능합니다.

Drug Manufacturing: Boosters 생산에 필요합니다.



Supply Chain Management, Mass Production, Advanced Mass Production 스킬은 생산에 반드시 필요한 스킬은 아닙니다. 하지만 대량으로 생산하거나 떨어진 곳에서 하고 싶은 경우, 한 개 이상을 생산하고 싶은 경우에는 필요합니다.

Industry와 Production Efficiency 스킬은 필수적입니다. 무언가를 생산하기 전에, 이 두 스킬은 5레벨까지 배우는 것이 좋을 겁니다.

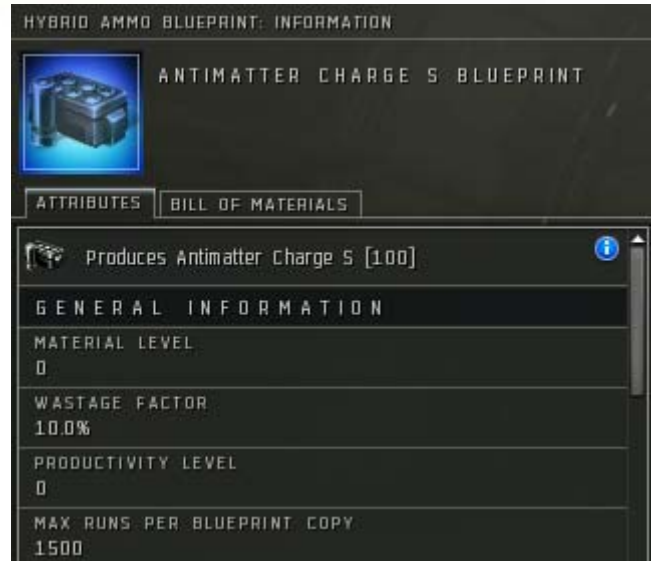
Tech II, Tech III 함선이나 캐피탈급 함선을 제작하는 데 필요한 스킬은 아주 다양합니다. 여기 일일이 나열하는 것은 현명하지 않을 것 같습니다. BPC나 BPO의 Info 창을 통해서 언제나 확인할 수 있으니까요.

제6장 : 생산

앞에서도 설명했던 것처럼, 제작에 필요한 스킬과 재료는 블루프린트의 Bill of Materials 탭에 있습니다. 거기에 있는 재료의 양은 블루프린트를 한 번 돌렸을 때(one run) 필요한 양입니다.

모든 블루프린트가 한 개의 물품을 생산하는 건 아닙니다. 어떤 블루프린트는 한 번 돌려도(run) 여러 개의 물품을 생산하죠. 물품 한 개를 생산하는 데 소모되는 원료의 양을 정확하게 파악하려면, 그 블루프린트가 몇 개의 물품을 생산하는지 확인할 필요가 있습니다.

블루프린트 Info 창의 Attribute 탭을 선택합니다. 맨 위에 []으로 표시된 부분이 있을 겁니다. 블루프린트를 한 번 돌릴 때마다 물품을 그 안의 숫자만큼 생산합니다. 대부분은 [1]이고, Booster 종류는 [10]이며, Bomb 종류는 [20], 탄환은 [100]입니다.



Tech I 함선이나 모듈, 캐피탈급 함선의 부품을 생산할 경우에는 미네랄(재료), 블루프린트, 비어 있는 manufacturing slot이 필요합니다. 미네랄과 블루프린트에 대해서는 이미 언급했습니다. 남은 것은 그것들을 이용해서 실제로 제작하는 거죠.

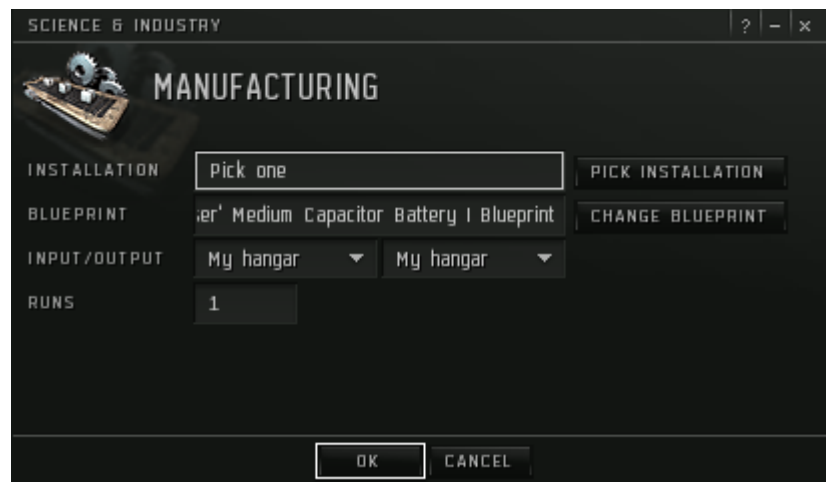
좋습니다. 그럼 어떻게 제작하는 걸까요?

제작 과정은 생산 10연쇄에서 이미 경험하신 바 있습니다. 기억을 되살리며 읽어 주세요.

우선, 블루프린트를 우클릭하고 메뉴에서 Manufacturing을 선택합니다. 그림과 같은 창이 뜰 겁니다. Pick Installation 버튼을 누르세요.

Blueprint는 제작에 사용할 블루프린트를 보여주는 항목입니다.

Input/Output은 재료를 가져가거나 완성한 아이템을 배달할 장소죠.



Run은 이 블루프린트를 몇 번 돌리냐는 겁니다. 앞에서 블루프린트에 따라 한 번 돌릴 때마다 생산되는 물품의 수량에 관해서 설명했었습니다.

제6장 : 생산

SCIENCE & INDUSTRY - PICK INSTALLATION							
ACTIVITY	LOCATION	RANGE	TYPE	PROD. CATEGORY	PROD. GROUP		
Manufacturing	Stations	Current Station	Public	All	All		
ACTIVITY	QTY	LOCATION	JUMPS	INSTALLATION TYPE	OWNER		
Manufacturing	50	Shurix X - Moon 16 - Ministry of Internal Order Assembly Plant	0	Station	Ministry of		
#	ACTIVITY	NEXT FREE TIME	INSTALL COST	COST PER HOUR	TIME MULTIPLIER	MATERIAL MULTIPLIER	AVAILABILITY
1	Manufacturing	2 days 16 Hours 53 Minutes	1,000.00 ISK	333.00 ISK	1.0	1.0	Publicly Available
1	Manufacturing	4 days 11 Hours 29 Minutes	1,000.00 ISK	333.00 ISK	1.0	1.0	Publicly Available
1	Manufacturing	1 day 1 Hour 34 Minutes	1,000.00 ISK	333.00 ISK	1.0	1.0	Publicly Available
1	Manufacturing	4 days 11 Hours 12 Minutes	1,000.00 ISK	333.00 ISK	1.0	1.0	Publicly Available
1	Manufacturing	Now	1,000.00 ISK	333.00 ISK	1.0	1.0	Publicly Available
1	Manufacturing	Now	1,000.00 ISK	333.00 ISK	1.0	1.0	Publicly Available
1	Manufacturing	2 days 14 Hours 4 Minutes	1,000.00 ISK	333.00 ISK	1.0	1.0	Publicly Available
1	Manufacturing	9 Hours 16 Minutes	1,000.00 ISK	333.00 ISK	1.0	1.0	Publicly Available
Good standing discount %		1.5	Max. Character security		10.0	USE ASSEMBLYLINE	
Bad standing surcharge %		0.5	Min. Corporation security		-10.0		
Min. standing		-10.0	Max. Corporation security		10.0		
Min. Character security		-10.0					
CLOSE							

생산할 장소를 선택할 수 있는 창이 뜹니다. 지금은 제작을 할 것이므로 Activity 란에는 Manufacturing을 선택하세요. Activity 란의 다른 부분은 다음 장에서 설명합니다.

Location은 스테이션에서 제작하는 경우는 Stations를 선택합니다. Assembly Arrays는 POS의 부속 시설로 제작이 가능합니다. Mobile Laboratories도 POS에 부속 시설이며 연구가 가능하죠.

Range는 현재 있는 스테이션부터 현재 있는 Region 전체에 이르는 범위를 선택할 수 있습니다. 그 범위 내의 시설을 검색할 수 있죠. 스킬과 필요에 따라 자유롭게 선택하세요. 원격으로 제작을 할 계획이거나 비어있는 슬롯을 검색할 때 유용합니다.

Types는 NPC 스테이션 등 누구나 사용할 수 있는 시설을 찾으려면 Public, 소속 회사 등의 시설에서 제작하는 경우는 Personal, Corporation, Alliance 중에서 선택합니다. 누가 사용할 수 있는가에 따라 달라지죠.

위의 칸에 있는 목록에서 하나의 장소를 선택하면, 아래 칸에 그 장소에 있는 슬롯(Slot)이 나타납니다. 슬롯 하나가 하나의 제작 시설이라고 생각하세요. 노란 글씨로 시간이 표시된 Slot은 누군가가 그 슬롯을 사용하고 있으며, 남은 시간은 얼마라는 의미입니다. 녹색으로 Now라고 표시된 Slot은 현재 사용할 수 있는 빈 슬롯입니다. Now라고 표시된 슬롯을 선택하고, Use Assemblyline 버튼을 클릭하세요.

제6장 : 생산

클릭하면, 처음에 봤던 창이 다시 나타납니다. 모든 사항을 확인하고 틀린 부분이 없으면 OK 버튼을 클릭하세요. 그러면 아래 그림과 같은 창이 나타납니다.

ACCEPT QUOTE?					
NAME	REQUIRED	MISSING	DMG/JOB	WASTE	
Raw Material					
✔ Tritanium	3125	0	100%	20.0%	i
Skill					
✔ Industry	1				i
Production Start Time Now					
Production Time	26 Minutes 40 Seconds	Material multiplier (assembly line & item)	1.0		
Total cost	991.05 ISK	Material multiplier (skill based)	1.15		
Install cost	863.28 ISK	Time multiplier (assembly line & item)	1.0		
Usage cost	127.77 ISK	Time multiplier (skill based)	0.4		
					ACCEPT QUOTE
					CLOSE

이 창에서는 필요한 재료와 스킬을 보여주며, 아래에는 제작에 걸리는 시간(Production Time)과 제작 시설을 사용하는 데 드는 비용(Total Cost)가 표시됩니다. Accept Quote 버튼을 클릭하세요. 그러면 생산이 시작됩니다.

시작한 작업의 상태는 왼쪽 네오콤이나 스테이션 메뉴의 Science & Industry를 선택하고, Jobs 탭을 선택한 다음, Get Jobs 버튼을 클릭하면 확인할 수 있습니다. 목록의 맨 앞에는 State 항이 있습니다. 작업이 진행중이라면 노란색으로 In Progress라고 표시되며, 작업이 완료되었으면 녹색으로 Ready라고 표시됩니다. 그러면 오른쪽 아래의 Deliver 버튼을 클릭하세요. 작업을 시작할 때 선택했던 장소로 물품이 배달됩니다.

SCIENCE & INDUSTRY					
SCIENCE & INDUSTRY					
FILTERING OPTIONS					
ACTIVITY	STATE	RANGE	OWNER		
All activities	Any Active state	Current Station	Me	GET JOBS	
STATE	ACTIVITY	TYPE	LOCATION	JUMPS	IN
In progress	Manufacturing	Amarr Shuttle Blueprint	Shuria X - Moon 16 - Ministry of Internal Order Assembly Plant	0	M
Activity	State	TTC	Output Location	Output Type	
Manufacturing	In progress	25 Minutes 33 Seconds	Shuria X - Moon 16 - Ministry of Internal Order Assembly Plant	1 unit of Amarr Shuttle	
					CANCEL JOB

마지막으로 주의사항을 몇 가지 알려드립니다. 블루프린트가 위치한 장소에 재료가 같이 있어야 하며, 원칙적으로 블루프린트가 있는 곳에서만 제작을 할 수 있습니다. POS를 사용하는 경우 같은 System 내의 콧 행어에 있어도 가능합니다만, 예외일 뿐입니다.

원료의 가격을 잘 계산하고 손익을 따지세요. 직접 캔 광석에서 미네랄을 얻었다고 하더라도 마찬가지로입니다. 그냥 팔았으면 ISK를 벌 수 있었으니까요. 이 점을 기억하셔서, 손해를 보면서 제작한 물품을 판매하는 일이 없도록 주의하세요.

제6장 : 생산

RIGS - Pimp My Ship



이브에서는 리그(Rig)를 장착해서 함선의 성능을 조정할 수 있습니다. 모든 종류의 함선(셔틀과 Freighter는 제외하고)에는 리그를 장착할 수 있는 슬롯이 있습니다. Upgrade Hardpoints라는 이름이죠. 일반적으로 Tech I과 Tech III 함선에는 세 개의 슬롯이 있으며, Tech II 함선에는 두 개의 슬롯이 있습니다.

또한 모든 함선에는 Calibration points가 있습니다. 각 리그에는 요구하는 Calibration points의 양이 있죠. 따라서 리그의 장착을 제한하는 요소로 작용합니다.

리그를 장착하기 위해서는 리그의 종류에 맞는 스킬을 배워야 합니다. 대개 Tech I 리그는 1 레벨을 요구하며, Tech II 리그는 4레벨을 요구합니다. Jury Rigging 스킬도 기본적으로 배워야 합니다.

리그는 함선의 일부 성능을 향상시키지만, 동시에 일부 성능을 하락시킵니다. 예를 들어 아머량을 감소시킨다던가, 더 높은 피팅치를 요구하게 하는 경우가 있습니다. 이런 효과를 Drawback이라고 부르며, 스킬을 배워서 정도를 감소시킬 수 있습니다. 스킬의 레벨이 한 단계 올라갈수록, Drawback이 줄어들죠.

예를 들어, Trimark Armor Pump 리그는 원래 함선의 속도를 10% 감소시킵니다. 하지만 Armor Rigging 스킬을 4레벨까지 배우면 10% 대신에 6%가 감소하죠.

또 하나 잊지 말아야 하는 점이 있습니다. 함선에서 함선을 접거나(repackage) 함선에서 리그를 떼어내면, 리그는 부서집니다. 이런 점을 보면, 함선에 임플란트를 장착하는 것과 유사하다고 할 수 있죠. 물론 함선이 파괴되면 리그도 파괴됩니다.



RIG ARMOR: INFORMATION	
	LARGE TRIMARK ARMOR PUMP I
DESCRIPTION	ATTRIBUTES
	VOLUME 20.0 m3
	MASS 2000.0 kg
	CALIBRATION COST 50
	TECH LEVEL 1
	STRUCTURE HITPOINTS 40 HP
	ARMOR HP BONUS 15 %
	DRAWBACK -10 %

리그가 함선의 잔해(wreck)에 들어있는 경우는 없습니다.

제6장 : 생산

Salvaging



리그를 제작하는데 필요한 재료는 Salvaging을 통해서 얻을 수 있습니다. Salvager라는 모듈(Salvager I 또는 Tech II인 Salvager II)을 사용하는 거죠. 기본적으로 필요한 스킬은 Salvaging 1레벨입니다. Salvaging 스킬을 배우려면 아래의 스킬을 먼저 배워야 합니다.

- Mechanic 3레벨
- Survey 3레벨
- Electronics 1레벨

Salvage 스킬은 레벨 당 Salvaging 성공률을 5% 올려줍니다. 그리고 Salvage 스킬의 레벨에 따라 다음과 같은 능력을 가지게 됩니다.

- 3레벨: Tech II나 팩션급 함선의 Salvaging 가능
- 4레벨: Sleeper Battleship의 Salvaging 가능
- 5레벨: Tech II인 Salvager II를 사용 가능

Salvaging에 필요한 도구

Salvager 모듈은 함선의 하이 슬롯에 장착하며, wreck을 타게팅한 다음에 사용할 수 있습니다. 한 사이클에 걸리는 시간은 10초입니다. Salvaging에 성공하면 자동적으로 탑승하고 있는 함선의 카고에 아이템이 들어옵니다. 하지만 Salvaging한 결과 유용한 아이템이 없었다면, 유용한 게 없다는 메시지만 나오고 아이템은 들어오지 않습니다.

Salvaging에 실패하면 성공할 때까지, 아니면 당신이 죽거나 캡이 없을 때까지 합니다.

Salvaging을 성공했을 때 어떤 아이템이 나올지, 아니면 성공해도 나오지 않을지는 wreck이 생성된 순간에 결정되며, 스킬과 연관이 없습니다. 대개 wreck의 소속 팩션과 상관이 있죠. Guristas는 Shield와 Missile 관련 아이템을, Sansha는 Laser와 Armor 관련 아이템을 떨구며, 모든 wreck에서 circuits 관련 아이템을 떨굽니다.

이름	메타 그룹	메타 레벨	Activation Cost	성공률 보너스	CPU	PG	Cycle Time	Optimal Range
Salvager I	Tech I	-	20 GJ	5%	20 tf	1 MW	10 초	5000 m
Salvager II	Tech II	5	20 GJ	7%	25 tf	1 MW	10 초	6000 m

제6장 : 생산

Salvaging의 성공률

Salvager I 모듈을 사용하고 Salvaging 스킬이 1레벨이라면, 기본 성공률은 5%입니다.

성공률을 높이기 위해서는 다음과 같은 방법을 사용할 수 있습니다.

- Salvaging 스킬의 레벨을 올리면, Salvager I을 사용하는 경우에 레벨 당 성공률이 5% 증가합니다. 따라서 5레벨에서는 25%가 되는 셈이죠.
- Salvager II 모듈을 사용하면, Salvaging 스킬의 레벨 당 성공률이 7% 증가합니다. 5레벨에서 이 모듈을 사용할 수 있으므로, 성공률은 Salvager I의 25%에서 35%로 증가하는 셈입니다.
- 그 외에 임플란트나 리그를 장착할 수 있으며, 다음에 표로 정리하겠습니다.

그렇다면, 최대 얼마까지 성공률을 높일 수 있을까요? Salvager II 모듈을 사용하면 35%가 되고, 다음에 설명할 Salvage Tackle II 리그를 세 개 장착하면 성공률이 리그 당 15% 증가하므로 총 45% 증가하는 셈입니다. Salvager II 모듈의 성공률 35%와 합치면 80%로군요. 여기에 임플란트로 5%를 증가시킬 수 있으니, 결론적으로 85%까지 올릴 수 있는 셈입니다.

실제로 Salvaging을 한다고 합시다. 각 wreck은 다음과 같은 기본 성공률 보너스(base Access Difficulty Bonus)를 가집니다.



Wreck	Base Access Difficulty Bonus
미션의 일반 Small Wreck	30
미션의 일반 Medium Wreck	20
미션의 일반 Large Wreck	10
Sleeper Large Advanced Wreck	-20

이해를 돕기 위해서 예를 들어서 설명하죠.

- Salvaging 스킬 1레벨로 small wreck을 salvaging하면 성공률은 $30+5=35\%$ 입니다.
- Salvaging 스킬 4레벨로 large wreck을 salvaging하면 성공률은 $10+20=30\%$ 입니다.
- Salvager II 모듈로 small wreck을 salvaging하면 성공률은 $30+35=65\%$ 입니다.
- 가장 이상적인 상태로 small wreck을 salvaging하면 성공률은 $30+85=115\%$ 입니다.

제6장 : 생산

Salvaging에 도움이 되는 임플란트와 리그

종류	이름	효과
 임플란트	Hardwiring - Poteque	Salvaging 성공률 5% 증가
	Pharmaceuticals	
	'Prospector' PPY-1 (9 슬롯)	Salvaging의 사이클 시간 5% 감소
	Hardwiring - Poteque	
 리그	Pharmaceuticals	Salvaging의 성공률이 10% 증가하는 대신, 함선의 최대 속도가 10% 감소하는 페널티가 있으나, Armor Rigging 스킬 레벨 당 페널티 10% 감소
	'Prospector' PPZ-1 (10 슬롯)	
	Salvage Tackle I	Salvaging의 성공률이 15% 증가하는 대신, 함선의 최대 속도가 10% 감소하는 페널티가 있으나, Armor Rigging 스킬 레벨 당 페널티 10% 감소
	Salvage Tackle II	

Salvaging에 대한 몇가지 조언

가능하면 Small Tracter Beam 모듈과 같이 사용하세요. Small Tracter Beam 모듈로 wreck을 가까이 끌어온 다음에 Salvager 모듈로 Salvaging하는 것이 효율적입니다.

타인 소유의 wreck을 salvaging하는 것도 가능하며, 아무런 페널티가 없습니다. 그래서 이걸 전문적으로 하는 플레이어도 있죠. 흥분해서 상대를 공격하지 않도록 주의하세요.

플레이어가 타고 있던 Tech II 함선이나 일부 NPC 함선의 wreck을 Salvaging하면 Tech II 아이템을 얻을 수 있습니다. 이 아이템은 드문 만큼, 비싸게 팔 수 있습니다.



제6장 : 생산

Salvaging으로 얻을 수 있는 아이템

Salvaging으로 다음과 같은 아이템을 얻을 수 있습니다. 대부분의 NPC와 플레이어의 Tech I 함선 wreck에서는 Tech I 아이템을 얻습니다. 일부 NPC와 플레이어의 Tech II 함선 wreck에서는 Tech II 아이템을 얻습니다.

Salvaged Material Name	Tech 레벨	Salvaged Material Name	Tech 레벨
 Alloyed Tritanium Bar	T1	 Intact Shield Emitter	T2
 Armor Plates	T1	 Interface Circuit	T2
 Artificial Neural Network	T2	 Logic Circuit	T2
 Broken Drone Transceiver	T1	 Lorentz Fluid	T2
 Burned Logic Circuit	T1	 Malfunctioning Shield Emitter	T1
 Capacitor Console	T2	 Melted Capacitor Console	T1
 Charred Micro Circuit	T1	 Micro Circuit	T2
 Conductive Polymer	T1	 Nanite Compound	T2
 Conductive Thermoplastic	T2	 Power Circuit	T2
 Contaminated Lorentz Fluid	T1	 Power Conduit	T2
 Contaminated Nanite Compound	T1	 Scorched Telemetry Processor	T1
 Current Pump	T2	 Single-crystal Superalloy I-beam	T2
 Damaged Artificial Neural Network	T1	 Smashed Trigger Unit	T1
 Defective Current Pump	T1	 Tangled Power Conduit	T1
 Drone Transceiver	T2	 Telemetry Processor	T2
 Enhanced Ward Console	T2	 Thruster Console	T1
 Fried Interface Circuit	T1	 Trigger Unit	T2
 Impetus Console	T2	 Tripped Power Conduit	T1
 Intact Armor Plates	T2	 Ward Console	T1

제6장 : 생산

Salvaging에 사용할 함선

과거에는 Destroyer급 함선이 가장 많이 사용되었습니다. 터렛을 많이 장착할 수 있어서 Tractor Beam 모듈과 Salvager 모듈을 모두 여러 개 장착할 수 있기 때문입니다. 그 외에 Gallente Exequor 크루저도 사용되었습니다. 카고를 2000m3까지 늘릴 수 있고, Salvager와 Tractor Beam을 두 개씩 장착할 수 있었습니다.

터렛을 많이 장착할 수 있는 것이 좋은 Salvaging용 함선의 전부는 아닙니다. 넓은 카고와 Afterburner또는 MWD를 사용하기에 충분한 캡 등도 필요하죠.

Noctis

그 전까지는 Salvaging용 함선의 왕좌를 두고 다툼이 있었습니다. 하지만 ORE 사에서 이 위대한 Noctis를 출시한 순간, 왕좌는 Noctis의 것이 되었죠. Noctis는 Salvaging하는 사람들이 꿈꾸던 함선입니다.

넓은 카고에 여덟 개의 하이 슬롯이 있고, 스킬만 충분하면 최대 열 개를 타게팅할 수 있습니다. Cargohold Expander II 3개를 장착하면 카고는 3026m3에 달하고 함선 보너스는 레벨당 Tractor Beam과 Salvager의 사이클 시간 5% 감소 및 Tractor Beam의 최대 거리와 속도 60% 증가입니다.

ORE Industrial	Tractor Beam	Tractor Beam
스킬 레벨	사정거리	속도
기본 성능	20,000m	500 m/s
1레벨	32,000m	800 m/s
2레벨	44,000m	1100 m/s
3레벨	56,000m	1400 m/s
4레벨	68,000m	1700 m/s
5레벨	80,000m	2000 m/s

리그

앞에서 설명했었지만, 각 함선에는 리그를 장착할 수 있는 Upgrade Hardpoints가 있으며, 함선의 종류에 따라 장착할 수 있는 리그의 크기가 달라집니다. 함선에 어떤 크기의 리그를 장착할 수 있는지는 함선의 Info 창을 통해서 확인할 수 있습니다.

Info 창을 열고, Fitting 탭을 선택하세요. 아래쪽을 보시면 Upgrade Hardpoints의 수와 Rig Size를 확인할 수 있습니다.



제6장 : 생산

리그를 제작하는 방법은 다른 모듈과 동일합니다. 다른 점은 재료로 Salvaging해서 얻은 아이템을 재료로 사용한다는 것뿐이죠. 블루프린트와 재료가 필요합니다.

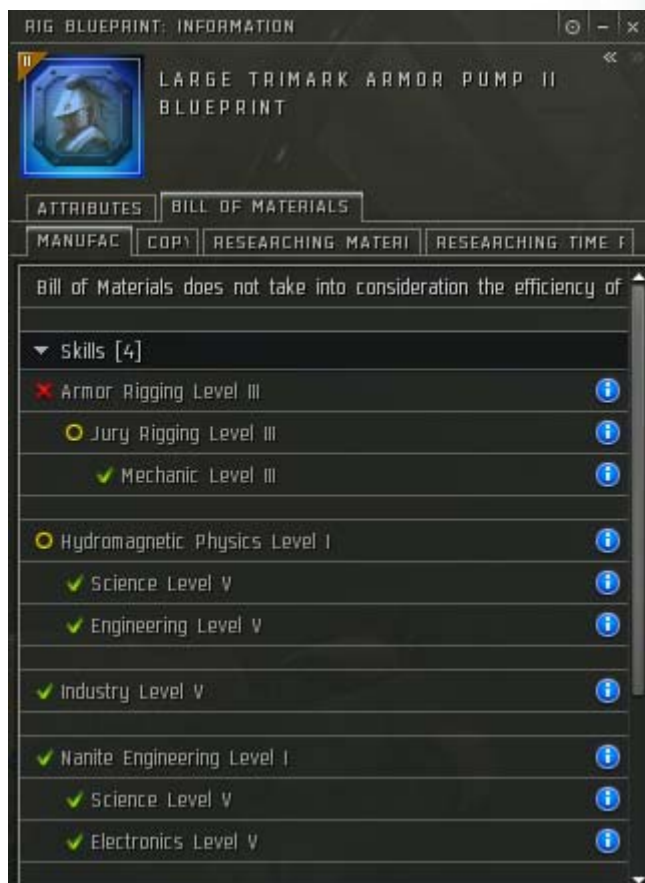
리그는 크기와 용도에 따라 나뉩니다. 같은 종류의 리그는 크기가 달라도 성능은 같지만, 큰 리그를 제작하는 데에 더 많은 재료가 필요합니다. 따라서 Small 리그를 제작하는 게 저렴하죠. 크기에 따라서 필요한 재료의 양은 다섯 배 정도 많아집니다. Small 리그를 만드는 데 3개가 필요했던 재료가 Medium 리그를 만드는 데에는 15개, Large 리그는 75개가 필요하다는 말입니다. 각각의 크기는 5m3, 10m3, 20m3입니다.

- Small Rigs: 프리깃, Destroyer급 함선
- Medium Rig: 크루저, Industrial ships, 배틀크루저
- Large Rig: 배틀쉽, Orca, Rorqual, 일부 Capital ships



Tech I 리그를 제작하는 데 필요한 스킬은 리그를 장착하는 데 필요한 스킬과 거의 동일합니다. 하지만 Tech II 리그를 제작하는 데에는 그 외 다른 스킬도 요구되며, 각 블루프린트의 Info창을 통해서 확인하실 수 있습니다.

또 하나의 다른 점은 Tech II 재료가 필요하다는 점입니다. 참고로 Tech II BPO는 마켓에서 구할 수가 없습니다. 자세한 내용은 제7장에서 설명합니다.



제6장 : 생산

Armor Rigs



함선의 아머와 Salvaging 성공률 관련

Drawbacks

최대 속도 -10%

Drone Rigs



함선의 드론 관련

함선 CPU -10%

Electronic Superiority Rigs



함선의 Electronic Subsystem 관련

실드 -10%

Energy Weapon Rigs



함선의 Energy Turret 관련

Energy weapon의 PG 요구량 +10%

Missile Launcher Rigs



함선의 Missile Launcher 관련

Missile weapon의
CPU 요구량 +10%

Shields Rigs



함선의 실드 관련

함선의 Signature Radius +10%

Astronautic Rigs



함선의 기동성과 Cargo 관련

함선의 아머 -10%

Electronic Rigs



함선의 Electronic Systems 관련

없음

Energy Grid Rigs



함선의 Energy System 관련

없음

Hybrid Weapon Rigs



함선의 Hybrid weapon 관련

Hybrid weapon의 PG 요구량 +10%

Projectile Weapon Rigs



함선이 Projectile weapon 관련

Projecile weapon의
PG 요구량 +10%

제6장 : 생산

Combat Boosters



이브에서 가장 흥미로운 부분 중 하나가 Combat Boosters입니다. Combat Booster는 전투 능력의 한 부분을 일시적으로 높여주지만, 부작용으로 다른 능력이 감소할 수 있습니다. Gas clouds에서 Gas를 채취하여 제작할 수 있지요. 부스터(Booster)는 강도에 따라 네 가지 그룹으로 나눌 수 있습니다.

- Synth
- Standard
- Improved
- Strong



Synth Boosters



하이섹에서도 합법이며, 운송할 수 있습니다. 부작용도 없죠. 능력을 3% 높여줍니다. 요구되는 스킬: Biology 1레벨과 Science 1레벨

Standard Boosters



하이섹에서 불법입니다. 20% 확률로 능력의 20%가 감소하는 부작용이 있습니다. 능력을 20% 높여줍니다. 요구되는 스킬: Biology 1레벨과 Science 1레벨

Improved Boosters



하이섹에서 불법입니다. 30% 확률로 능력의 25%가 감소하는 부작용이 있습니다. 능력을 25% 높여줍니다. 요구되는 스킬: Biology 2레벨과 Science 1레벨

Strong Boosters



하이섹에서 불법입니다. 30% 확률로 능력의 25%가 감소하는 부작용이 있습니다. 능력을 25% 높여줍니다. 요구되는 스킬: Biology 3레벨과 Science 1레벨



주의사항: 각 캐릭터에는 세 개의 부스터 슬롯(slot)이 있습니다. 각 부스터를 슬롯에 장착해서 사용하는 겁니다. 만약 슬롯에 이미 부스터를 장착한 상태라면, 같은 슬롯을 사용하는 다른 부스터를 사용할 수 없습니다. 일단 사용한 부스터는 취소하거나 멈출 수 없습니다. 부스터의 효과는 부스터의 지속 시간이 지나야만 없어집니다.

제6장 : 생산

부스터를 사용하려면, 부스터 아이콘을 우클릭하고 Consume를 선택하세요. 그러면 왼쪽 네오컴의 Character Sheet 아이콘이 깜박일 겁니다. 현재 사용하고 있는 부스터는 Character Sheet의 Augmentation 탭에서 확인할 수 있습니다. 현재 사용하는 부스터의 효과와 부작용, 그리고 효과가 사라질 때까지의 남은 시간을 확인할 수 있습니다.

Booster의 부작용(Side Effects)

효과가 약한 Synth Booster를 제외한 모든 부스터는 부작용이 있습니다. 효과가 강한 부스터일수록 부작용도 심하고, 부작용이 발생할 가능성도 높죠.

부스터의 효과는 무조건 나타나지만, 부작용의 발생은 확률의 문제이며, 각각의 부작용마다 나타날 수도 있고, 아닐 수도 있습니다. 운이 좋으면 부작용이 아예 없거나 한 가지 부작용만 나타날 수 있지만, 운이 나쁘면 모든 부작용이 동시에 나타납니다.

Booster를 사용하기 위해서 필요한 스킬



부스터를 사용하려면 Biology 스킬이 필요합니다. Neurotoxin Recovery 스킬을 배우면 부작용이 생길 가능성이 줄어들고, Nanite Control 스킬을 배우면 부작용의 정도를 줄일 수 있습니다.

Biology: 생명과 생물, 그리고 화학물질이 미치는 영향에 대한 학문입니다. 레벨 당 부스터의 효과가 지속하는 시간을 20% 늘려줍니다.





Nanite Control: Combat Booster를 주입한 다음에 발생할 수 있는 부작용의 정도를 감소시키는 스킬입니다. 레벨 당 부작용의 정도를 5% 감소시켜 줍니다.

Neurotoxin Recovery: Combat Booster를 주입한 다음에 발생하곤 하는 부작용을 없애기 위한 생체자기제어 기술입니다. 레벨 당 부작용이 발생할 가능성을 5% 감소시켜 줍니다.


Boosters의 운반과 판매

하이섹에서 Synth Boosters를 제외한 부스터를 운반하는 것은 불법입니다. 스타게이트 등에서 함선의 카고를 검색했을 때 부스터가 발견되면, 수백만 ISK의 벌금을 물고 해당 팩션의 스탠딩이 하락합니다. 하지만, 하이섹에서 부스터를 사용하거나 마켓에서 거래할 수는 있습니다. 컨트랙도 가능하지만, sell order를 올릴 수 없습니다.

제6장 : 생산

부스터	슬롯	종류	효과	부작용 발생확률	부작용
 Exile Booster	1	Synth	+3% Armor Repair	-	-
		Standard	+20% Armor Repair	20%	-20% Armor HP -20% Turret Tracking +20% Missile Explosion -20% Capacitor Capacity
		Improved	+25% Armor Repair	30%	-25% Armor HP -25% Turret Tracking +25% Missile Explosion -25% Capacitor Capacity
		Strong	+30% Armor Repair	40%	-30% Armor HP -30% Turret Tracking +30% Missile Explosion -30% Capacitor Capacity
 Crash Booster	3	Synth	+3% Explosion Radius	-	-
		Standard	+20% Explosion Radius	20%	-20% Shield Boost -20% Armor HP -20% Missile Velocity -20% Velocity
		Improved	+25% Explosion Radius	30%	-25% Shield Boost -25% Armor HP -25% Missile Velocity -25% Velocity
		Strong	+30% Explosion Radius	40%	-30% Shield Boost -30% Armor HP -30% Missile Velocity -30% Velocity
 Frenix Booster	2	Synth	+3% Optimal Range	-	-
		Standard	+10% Optimal Range	20%	-20% Shield Boost -20% Turret Tracking -20% Missile Velocity -20% Velocity
		Improved	+15% Optimal Range	30%	-25% Shield Boost -25% Turret Tracking -25% Missile Velocity -25% Velocity
		Strong	+20% Optimal Range	40%	-30% Shield Boost -30% Turret Tracking -30% Missile Velocity -30% Velocity
 Blue Pill Booster	1	Synth	+3% Shield Boost	-	-
		Standard	+20% Shield Boost	20%	-20% Shield Capacity -20% Turret Optimal Range -20% Explosion Velocity -20% Capacitor Capacity
		Improved	+25% Shield Boost	30%	-25% Shield Capacity -25% Turret Optimal Range -25% Explosion Velocity -25% Capacitor Capacity
		Strong	+30% Shield Boost	40%	-30% Shield Capacity -30% Turret Optimal Range -30% Explosion Velocity -30% Capacitor Capacity

제6장 : 생산

부스터	슬롯	종류	효과	부작용 발생확률	부작용
 Sooth Sayer Booster	2	Synth	+3% Falloff	-	-
		Standard	+10% Falloff	20%	-20% Shield Boost -20% Armor Repair Amount -20% Turret Optimal Range -20% Velocity
		Improved	+15% Falloff	30%	-25% Shield Boost -25% Armor Repair Amount -25% Turret Optimal Range -25% Velocity
		Strong	+20% Falloff	40%	-30% Shield Boost -30% Armor Repair Amount -30% Turret Optimal Range -30% Velocity
 Drop Booster	2	Synth	+3% Tracking Speed	-	-
		Standard	+25% Tracking Speed	20%	-20% Armor Repair Amount -20% Shield Capacity -20% Turret Falloff -20% Velocity
		Improved	+31.25% Tracking Speed	30%	-25% Armor Repair Amount -25% Shield Capacity -25% Turret Falloff -25% Velocity
		Strong	+37.5% Tracking Speed	40%	-30% Armor Repair Amount -30% Shield Capacity -30% Turret Falloff -30% Velocity
 Mindflood Booster	1	Synth	+3% Capacitor	-	-
		Standard	+10% Capacitor -20% Shield Boost	20%	-20% Armor Repair Amount +20% Missile Explosion -20% Turret Optimal Range
		Improved	+15% Capacitor -25% Shield Boost	30%	-25% Armor Repair Amount +25% Missile Explosion -25% Turret Optimal Range
		Strong	+20% Capacitor -30% Shield Boost	40%	-30% Armor Repair Amount +30% Missile Explosion -30% Turret Optimal Range
 X-Instinct Booster	1	Synth	-2.25% Signature Radius	-	-
		Standard	-7.5% Signature Radius	20%	-20% Shield Capacity -20% Turret Optimal Range -20% Explosion Velocity -20% Capacitor Capacity
		Improved	-11.25% Sig. Radius	30%	-25% Shield Capacity -25% Turret Optimal Range -25% Explosion Velocity -25% Capacitor Capacity
		Strong	-15% Signature Radius	40%	-30% Shield Capacity -30% Turret Optimal Range -30% Explosion Velocity -30% Capacitor Capacity

제6장 : 생산

Gas Clouds



유통되는 부스터는 모두 플레이어가 생산한 것입니다. 부스터의 생산은 힘들고 위험한 사업이며, 전문적인 스킬(즉, 다른 곳에서는 전혀 쓸모가 없는 스킬)과 부스터 생산 전용 시설을 갖춘 POS(!)가 필요합니다.

부스터를 생산하기 위해서는 먼저 재료인 가스(Gas)를 채취해야 합니다. Gas는 광석이나 아이스와는 달리, probe를 이용한 탐사로 발견하는 Ladar Sites에만 있습니다. Ladar Site는 Gas Clouds가 존재하는 Ladar Gas Cloud Site와 NPC 해적과 Hacking해서 블루프린트, 스킬북 등을 얻을 수 있는 컨테이너가 있는 Ladar Combat Site가 있습니다.



하이섹에 있는 Ladar site에서는 Mykoserocin 류의 가스만을 채취할 수 있으며, 이 가스는 Synth 급 부스터를 만드는 재료가 됩니다. 하이섹의 일부 Region에서는 비교적 자주 Ladar site를 찾을 수 있는데, 표로 정리하겠습니다.

Region	가스의 종류	제작 가능한 부스터
Solitude	 Celadon Mykoserocin	 Synth Exile
Lonetrek	 Golden Mykoserocin	 Synth Crash
Derelik	 Lime Mykoserocin	 Synth Frentix
The Forge	 Amber Mykoserocin	 Synth Blue Pill
Molden Heath	 Azure Mykoserocin	 Synth Sooth Sayer
Placid	 Viridian Mykoserocin	 Synth Drop
Aridia	 Malachite Mykoserocin	 Synth Mindflood
Heimatar, Metropolis	 Vermillion Mykoserocin	 Synth X-Instinct

제6장 : 생산

로우색의 Ladar site는 Mykoserocin이 있는 site도 있고, Cytoserocin이 있는 site도 있습니다. Cytoserocin은 Synth 급 외의 부스터를 제작하는 원료가 되며, 종류는 다음과 같습니다.

Gas Cloud 이름	제작 부스터	효과	부스터 슬롯
Amber Cytoserocin	Blue Pill Booster	Shield Boost	슬롯 1
Azure Cytoserocin	Sooth Sayer Booster	Falloff	슬롯 2
Celadon Cytoserocin	Exile Booster	Armor Repair	슬롯 1
Golden Cytoserocin	Crash Booster	Explosion Radius	슬롯 3
Lime Cytoserocin	Frentix Booster	Optimal	슬롯 2
Malachite Cytoserocin	Mindflood Booster	Capacitor	슬롯 1
Vermillion Cytoserocin	X-Instinct Booster	Signature Radius	슬롯 1
Viridian Cytoserocin	Drop Booster	Tracking Speed	슬롯 2

널색의 경우, Ladar site가 모여 있는 지역이 있습니다. 바로 0.0 COSMOS Constellation이죠.

The 0.0 COSMOS constellations

이브의 우주에는 여덟 개의 0.0 COSMOS constellations이 흩어져 있습니다. 여기서 부스터 제작에 필요한 가스 and 블루프린트 등을 얻을 수 있죠. 각 constellation에는 특유한 종류의 가스가 있습니다.

이 Constellation들에 진입하는 스타게이트에는 beacon과 에이전트가 있으며, COSMOS constellation에 진입하려 한다는 걸 알려줍니다. Constellation의 위치는 다음과 같습니다.

- Pegasus (Fountain)
- Assilot (Cloud Ring)
- I-3ODK (Feythabolis)
- 760-9C (Wicked Creek)
- OK-FEM (Delve)
- 9HXQ-G (Catch)
- 09-4XW (Tenal)
- E-8CSQ (Vale of the Silent).

Gas Cloud를 찾기 위해서 probe로 스캔하는 과정은 쉽지 않습니다. 신호가 드물고, 또 약하기 때문입니다. 약간의 운이 따른다면 신호를 찾을 수 있을 겁니다. 어떤 경우는 아무것도 없는 공간에 Gas Cloud만이 존재하고, 다른 경우에는 NPC 함선들을 처리해야 할 때도 있습니다.

만약 아주 운이 좋다면, 해적 NPC들이 약을 제조하는 complex를 발견할 수도 있습니다. gas cloud는 발견할 수 없지만, 많은 booster reaction BPC와 여러 개의 booster BPC를 얻을 수 있습니다. 이런 complex는 여러 개의 pocket으로 이루어져 있으며, loot을 모두 얻으려면 적과 싸울 필요가 있습니다. 이런 site는 Hacking 스킬을 요구하며, 스킬을 갖춘 파일럿만이 진입할 수 있습니다. 보상은 아주 많습니다. 많은 블루프린트와 고가의 스킬북(Nanite Control, Neurotoxin Recovery)을 얻을 수 있죠. 이런 complex를 하나 털고 나면 부스터를 제작하는 데 필요한 대략의 준비를 갖추 수 있습니다.

제6장 : 생산

하지만 일단 Gas Clouds에서 가스를 채취하는 것부터 이야기합니다. 가스를 채취하려면 Gas Cloud Harvester 모듈을 필요로 합니다. 이 모듈을 사용하려면 Gas Cloud Harvesting 스킬이 필요하며, 해적 NPC 스테이션 등에서 구입할 수 있습니다. 그리고 Mining 스킬 4레벨도 필요하죠.






가스를 채취하기 전에 잊지말아야 할 사항이 있습니다. 오버뷰 세팅의 Filter 탭에서 Celestials 폴더에 있는 Harvestable Clouds를 보이게 설정해야 합니다. 보여야 채취할 수 있으니까요.

모듈은 Gas Cloud Harvesting 스킬 레벨 당 한 개를 장착할 수 있습니다. 예를 들어 5레벨에서는 다섯 개의 모듈을 장착할 수 있죠. 모듈이 많을수록 채취하기 편하므로, 가능하면 5레벨까지 배울 것을 권합니다. 그리고 많은 경우에 cloud는 진입한 장소에서 50-70km 떨어진 장소에 있으므로, Afterburner를 장착하길 권합니다. 물론 Expanded Cargohold도 장착해야죠.

Gas Cloud는 랜덤으로 폭발합니다. 어떤 때는 10-20초 간격으로 폭발하고, 어떤 때는 몇 분 간격으로 폭발합니다. 알맞은 탱킹을 갖추지 않았다면 약 1000 HP 정도의 피해를 입을 겁니다. 그러므로 배틀크루저 미만의 함선을 이용하는 것은 위험할 수 있습니다.

개인적인 의견으로는 Hurricane이 가장 좋은 것 같습니다. 카고를 2000m3까지 확장할 수 있으며 Explosive Damage를 탱킹하기 쉽고, 속도도 빠르죠. 그리고 Harvester 모듈을 장착할 Turret hardpoint도 여섯 개 있습니다. 반면에 Drake는 터렛을 장착할 수가 없으므로 Harvester 모듈을 장착할 수가 없죠. 폭발의 범위는 제한되어 있습니다. 그러므로 Harvester 모듈의 사정범위 안에서, 폭발의 범위 밖에 머무르는 편이 안전하겠죠.

Gas Harvesting에 도움을 주는 스킬과 임플란트는 다음과 같습니다. Mining Foreman Link 모듈도 당연히 도움이 되지만, 제3장에서 설명했기에 생략했습니다.

타입	이름	효과
 임플란트	'Alchemist' ZA-0 (슬롯 8)	Gas Cloud Harvester 사이클 시간 1% 감소
 임플란트	'Alchemist' ZA-1 (슬롯 8)	Gas Cloud Harvester 사이클 시간 3% 감소
 임플란트	'Alchemist' ZA-2 (슬롯 8)	Gas Cloud Harvester 사이클 시간 5% 감소

제6장 : 생산

가스의 종류	Region	제작 가능한 부스터
 Celadon Cytoserocin	Fountain	3WE-KY 4-EP12 9-VO0Q A8-XBW IR-WT1 XF-TQL YZS5-4 Exile Booster 
 Golden Cytoserocin	Tenal	1QH-0K I1-BE8 W8O-19 ZH3-BS ZJ-QOO ZXA-V6 Crash Booster 
 Lime Cytoserocin	Catch	3GD6-8 3-OKDA 4M-HGL AX-DOT GE-8JV MY-W1V YHN-3K Frentix Booster 
 Amber Cytoserocin	Vale of The Silent	8-TFDX B-E3KQ BR-6XP G5ED-Y O-LR1H UL-4ZW Y5J-EU Blue Pill Booster 
 Azure Cytoserocin	Wicked Creek	07-SLO DUO-51 GPD5-0 GRHS-B J-RXYN Z-A8FS Sooth Sayer Booster 
 Viridian Cytoserocin	Cloud Ring	00TY-J 5S-KNL 6RCQ-V PPG-XC QA1-BT XG-D1L Drop Booster 
 Malachite Cytoserocin	Delve	1-2J4P 9GNS-2 C3N-3S CX8-6K LWX-93 M0O-JG YAW-7M Mindflood Booster 
 Vermillion Cytoserocin	Feythabolis	3L-Y9M BJD4-E BLC-X0 DUU1-K K-X5AX O9V-R7 TSG-NO X-Instinct Booster 

제6장 : 생산

Gas Reaction



가스를 채취했으면 필요한 Reactor array들이 있는 POS로 수송합니다. Standard Booster를 제작하려면 적어도 Medium POS가 필요하고, Improved Booster 이상을 제작하거나 일정 규모 이상으로 제작하려면 Large POS가 필요합니다. Medium POS에서도 모듈을 켜다 껐다 하면서 제작한다면 Improved Booster를 제작할 수는 있습니다. 하지만 안정적으로 제작하길 원하거나 지속적으로 재료를 입수할 수 있다면 Large POS를 선택하세요.

생산을 시작하려면 적어도 여섯 개의 POS 모듈이 필요합니다. Reactor Array 한 개 외에도 재료를 넣을 Biochemical Silo 한 개와 Genetal Storage 한 개, 그리고 생산품을 담을 General Storage 한 개와 Hazardous Chemical Silo 한 개도 필요하죠. Drug Lab도 하나 필요합니다.

각 모듈을 살펴보도록 하죠.

Medium Biochemical Reactor Array

다양한 물질을 혼합하고 biochemical processes를 거쳐서 단순한 원소를 복합 화학물질로 만드는 시설입니다.

Simple Reaction이 가능합니다.

:Standard Pure Booster 생산에 필요합니다.

Fitting: CPU: 750 TF Powergrid: 250,000 MW

요구 스킬: Anchoring Lv. II

Volume: 4000 m3



Biochemical Reactor Array

복합 화학물질을 가공하는 시설입니다.

Complex Reaction이 가능합니다.

:Improved와 Strong Booster 생산에 필요합니다.

Fitting: CPU: 1250 TF Powergrid: 250,000 MW

요구 스킬: Anchoring Lv. II

Volume: 4000 m3



제6장 : 생산

Biochemical Silo

채취한 가스를 저장합니다.

Fitting: CPU: 1250 TF Powergrid: 250,000 MW

Capacity: 20,000 m3

요구 스킬: Anchoring Lv. I

Volume: 4000 m3



General Storage

가스나 부스터를 제외한 일반 재료를 저장합니다.

Fitting: CPU: 250 TF Powergrid: 50,000 MW

Capacity: 20,000 m3

요구 스킬: Anchoring Lv. I

Volume: 4000 m3



Hazardous Chemical Silo

Reactor에서 생산한 Pure Booster를 저장합니다.

Fitting: CPU: 250 TF Powergrid: 50,000 MW

Capacity: 20,000 m3

요구 스킬: Anchoring Lv. I

Volume: 4000 m3



제6장 : 생산

가령 Standard Crash Booster를 제작한다고 합시다. 모든 Booster를 제작하는 핵심 원료는 Pure Booster 종류입니다. 그러므로 먼저 Pure Booster를 만듭시다.

모듈을 만드는 데 Blueprint가 필요한 것처럼 Pure Booster를 만드는 데는 Reaction이 필요합니다. 옆에 Pure Standard Crash Booster를 만들기 위한 Reaction을 표시했습니다.

재료로 Water와 Golden Cytoserocin이 필요하며, 완성품은 Water와 Pure Standard Crash Booster입니다.

SIMPLE BIOCHEMICAL REACTIONS: INFORMATION

STANDARD CRASH BOOSTER REACTION

ATTRIBUTES
REACTION

RESOURCES

	WATER 100 Units	i
	GOLDEN CYTOSEROCIN 20 Units	i

PRODUCTS

	WATER 95 Units	i
	PURE STANDARD CRASH BOOSTER 15 Units	i

Medium Biochemical Reactor Array에 그림의 Reaction을 장착합니다. 그리고 Reactor에 연결된 General Storage에 Water를 넣고, Biochemical Silo에 Golden Cytoserocin을 넣습니다. 결과물인 Water가 들어갈 General Storage와 Pure Booster가 들어갈 Hazardous Silo도 연결해야죠. 이제 Pure Booster가 생산되었습니다. 이것 이용해서 Booster를 생산합니다.

Drug Lab

Pure Booster와 Blueprint, 그리고 기타 원료를 사용하여 Booster를 제작합니다.

Fitting: CPU: 250 TF Powergrid: 50,000 MW

Capacity: 100,000 m3

요구 스킬: Anchoring Lv. I

Volume: 1250 m3



옆의 블루프린트를 보면, Pure Booster 외에도 Megacyte가 필요합니다. Drug Lab에 Pure Standard Crash Booster와 Megacyte, 그리고 Blueprint를 넣고 생산을 시작하면, Standard Crash Booster가 완성됩니다.

완성된 Booster는 Drug Lab에 저장됩니다.

물론 Booster를 제작하려면 스킬도 필요합니다. 보통 Standard는 Drug Manufacturing 스킬 1레벨, Improved Booster는 3레벨을 요구합니다.

BOOSTER BLUEPRINTS: INFORMATION

STANDARD CRASH BOOSTER BLUEPRINT

ATTRIBUTES
BILL OF MATERIALS

MANUFACTURING

Bill of Materials does not take into consideration the efficiency of art

skills [1]

	Drug Manufacturing Level 1	i
--	----------------------------	-------------------

Materials [2]

	Megacyte - [You: 5 - Perfect: 4]	i
	Pure Standard Crash Booster - [You: 19 - Perfect: 17]	i

제6장 : 생산

Improved 이상의 Booster를 생산하는 방법도 기본적으로는 같습니다. 하지만, 재료가 되는 Pure Improved Booster나 Strong Booster를 제작하려면 여러 종류의 Pure Booster가 필요합니다. 제작하거나, 구매해야겠죠. 표로 각 Booster 제작에 필요한 Pure Booster의 종류를 정리하겠습니다.

부스터	부스터의 등급	부스터의 등급		
		Standard	Improved	Strong
Exile Booster 		Pure Standard Exile	Pure Standard Exile + Pure Standard Drop	Pure Improved Exile + Pure Standard Sooth Sayer
Drop Booster 		Pure Standard Drop	Pure Standard Exile + Pure Standard Drop	Pure Improved Drop + Pure Standard X-Instinct
X-Instinct Booster 		Pure Standard X-Instinct	Pure Standard X-Instinct + Pure Standard Sooth Sayer	Pure Improved X-Instinct + Pure Standard Exile
Sooth Sayer Booster 		Pure Standard Sooth Sayer	Pure Standard X-Instinct + Pure Standard Sooth Sayer	Pure Improved Sooth Sayer + Pure Standard Drop
Blue Pill Booster 		Pure Standard Blue Pill	Pure Standard Blue Pill + Pure Standard Crash	Pure Improved Blue Pill + Pure Standard Mindflood
Crash Booster 		Pure Standard Crash	Pure Standard Blue Pill + Pure Standard Crash	Pure Improved Crash + Pure Standard Frentix
Frentix Booster 		Pure Standard Frentix	Pure Standard Frentix + Pure Standard Mindflood	Pure Improved Frentix + Pure Standard Blue Pill
Mindflood Booster 		Pure Standard Mindflood	Pure Standard Frentix + Pure Standard Mindflood	Pure Improved Mindflood + Pure Standard Crash

제6장 : 생산

The "Capital" Business



앞에서도 언급했었지만, 캐피탈급 함선의 제작에는 특별한 건 없습니다. 아이들의 블록 장난감과 유사하죠. 단지 크기가 거대하고, 숫자가 엄청날 뿐입니다. 캐피탈급 함선에는 두 종류가 있습니다. High-sec capitals이라고 불리는 종류와 일반 Capitals입니다.

하이섹 스테이션에서 제작할 수 있는 부류를 High-sec Capitals라고 부릅니다. 예를 들자면 Freighter와 Jump Freighter, Orca 등이 있지요.

로우섹이나 널섹에서 제작할 수 있는 캐피탈급 함선에는 Dreadnaught, Carrier, Rorqual 등이 있습니다. 일정 수준 이상의 소유권(sovareignty)을 가진 널섹에서만 생산할 수 있는 캐피탈급 함선은 Supercarrier와 Titan이 있죠.



이 사업의 가장 어려운 부분은 엄청난 수의 미네랄을 모으고, 블루프린트를 구하는 겁니다. 물론 블루프린트는 필요한 원료의 양을 줄일 수 있도록 잘 연구된 블루프린트가 필요하죠. 이게 왜 힘드냐 하면, 가령 Freighter의 일종인 Providence의 블루프린트는 연구되지 않은 상태라도 1.7빌 (billion, 십억) ISK 정도입니다. Titan의 일종인 Avatar의 블루프린트는 67빌 ISK 정도이구요.

Tech II 급인 Jump Freighter는 약간 다른 과정을 거칩니다. BPO를 구할 수 없으므로 BPC를 발명(invention)해야 합니다. 한 마디로 더 복잡하다는 뜻입니다.

캐피탈급 함선의 제작은 두 과정을 거칩니다. 우선 미네랄로 각종 캐피탈급 함선의 부품을 만듭니다. 그리고 그 부품으로 다시 캐피탈급 함선을 제작하죠. 캐피탈급 함선 부품을 제작할 때도 각각의 블루프린트가 물론 필요하며, 제작은 하이섹에서도 가능합니다. 부품으로 함선을 제작하는 것은 앞에서 말했던 장소의 제한이 있죠.

다음 페이지에 캐피탈급 함선 부품의 종류를 정리했습니다.

제6장 : 생산

캐피탈급 함선 부품	용도
Capital Propulsion Engine	모든 캐피탈급 함선
Capital Sensor Cluster	
Capital Armor Plates	모든 캐피탈급 함선
Capital Capacitor Battery	
Capital Power Generator	
Capital Shield Emitter	
Capital Jump Drive	
Capital Cargo Bay	Freighter에만 필요
Capital Drone Bay	
Capital Computer System	
Capital Construction Parts	모든 캐피탈급 함선
Capital Clone Vat Bay	
Capital Ship Maintenance Bay	
Capital Corporate Hangar Bay	
Capital Turret Hardpoint	
Capital Siege Array	Dreadnaught에만 필요
Capital Jump Bridge Array	Titan에만 필요
Capital Doomsday Weapon Mount	
Capital Launcher Hardpoint	Nagflar, 칼다리 드레드넛과 타이탄

아래에 부품 한 개를 만들기 위해서 필요한 미네랄의 양을 표시했습니다. ME:100인 블루프린트를 사용했을 경우입니다.



Capital Propulsion Engine 1개

미네랄	필요한 수
Tritanium	411,752
Pyerite	99,472
Mexallon	37,832
Isogen	6,250
Nocxium	1,901
Zydrine	272
Megacyte	136