

Schiffswaffen

Geschütz	Reichweite		Geschwindigkeit (m/s)	Effekt-radius	Streu-winkel	Waffenart
Burststrahl-EV	0	2200	4000			Energie
Störstrahler	0	2500	3000			Energie
Pulsstrahler	0	2750	3000			Energie
Thermalstrahler-BP	0	3000	3000			Energie
Aurora-Strahler-EV	0	3250	4000			Energie
Polaronenstrahler	0	3500	3000			Energie
Echo-Strahler-BP	0	3500	3500			Energie
Steurakete	0	3750	1500	300	20	Explosiv
HEX-Rakete	0	4250	1500	350	20	Explosiv
Hydrarakete-BP	1500	4000	1400	350	0	Explosiv
Sico-Rakete-BP	1800	4200	1800	450	30	Explosiv
Net-Torpedo-BP	2500	4500	1100	500	5	Explosiv
Plasmatorpedo	2850	4750	750	500	15	Explosiv
Schienengeschoss	2000	4000	1000			Projektile
AP-Geschütz-BP	2000	4750	2000			Projektile
Wellengeschütz-BP	2000	4800	1800			Projektile
Gaußgeschütz	2250	4500	1000			Projektile
Gladiusgeschütz-BP	2250	4750	2000			Projektile
Massegeschoss	2500	5000	1000			Projektile
Belagerungstreiber-EV	4000	5000	500			Projektile

Geschütz	Masse	DPS	Geschütz	Masse	DPS	Geschütz	Masse	DPS
Schienenenges. I	45	5	Steurakete I	100	10	Pulsstrahler I	10	3
Schienenenges. II	70	6	Steurakete II	140	13	Pulsstrahler II	20	5
Gaußgeschütz I	100	7	Steurakete III	195	16	Pulsstrahler III	40	8
Schienenenges. III	105	8	HEX-Rakete I	200	16	Störstrahler I	30	10
Gaußgeschütz II	160	10	HEX-Rakete II	280	19	Echo-Strahler I	178	10
Schienenenges. IV	160	10	Steurakete IV	275	20	Polaronenstr. I	90	11
Massegesch. I	220	11	Hydrarakete I	369	22	Pulsstrahler IV	80	12
Schienenenges. V	240	13	HEX-Rakete III	390	23	Störstrahler II	60	14
Gaußgeschütz III	255	13	Steurakete V	385	25	Polaronenstr. II	135	14
AP-Geschütz I	288	15	Hydrarakete II	519	27	Aurora-Strahler I	196	18
Massegesch. II	330	15	HEX-Rakete IV	545	27	Polaronenstr. III	205	18
Wellengeschütz I	317	17	HEX-Rakete V	765	32	Echo-Strahler II	356	18
Gladiusgeschütz I	320	18	Sico-Rakete I	461	33	Echo-Strahler III	712	18
Gaußgeschütz IV	410	18	Hydrarakete III	770	34	Störstrahler III	120	20
AP-Geschütz II	461	20	Sico-Rakete II	649	41	Pulsstrahler V	160	20
Massegesch. III	495	20	Sico-Rakete III	963	51	Thermalstrahler I	220	22
Gaußgeschütz V	655	24				Polaronenstr. IV	310	23
Gladiusgeschütz II	513	25				Störstrahler IV	240	29
AP-Geschütz III	738	26	Net-Torpedo I	675	13	Polaronenstr. V	465	29
Massegesch. IV	745	27	Plasmatorpedo I	300	15	Aurora-Strahler II	392	30
Belagerungstreiber I	576	28	Net-Torpedo II	1015	16	Thermalstrahler II	396	38
Gladiusgeschütz III	820	32	Plasmatorpedo II	450	19	Störstrahler V	480	42
Massegesch. V	1120	37	Net-Torpedo III	1525	20	Burststrahl I	460	55
Belagerungstreiber II	1026	42	Plasmatorpedo III	675	24	Aurora-Strahler III	784	56
Belagerungstreiber III	1640	53	Plasmatorpedo IV	1015	31	Thermalstrahler III	792	68
			Plasmatorpedo V	1525	40	Burststrahl II	690	82
						Burststrahl III	875	103

Schiffswaffen

Jäger	Flugzeit (s)	Alarmstart (m)	Haltbar- keit	Geschwindig- keit (m/s)	Waffenart
Jägerstaffel	15	7500	500	2000	Energie
Abfangjägerstaffel-EV	30	9000	650	1200	Projektil

Jäger	Masse	DPS
Abfangjägerstaffel I	312	48
Jägerstaffel I	390	56
Abfangjägerstaffel II	436	68
Jägerstaffel II	545	78
Abfangjägerstaffel III	612	96
Jägerstaffel III	765	110

Basiswaffen

Geschütz	Reichweite		Geschwindigkeit (m/s)	Effekt-radius	Streu-winkel	Waffenart	Kette
ECHO-Strahlurm-EV	0	4200	3500			Energie	4
Thermalstrahl	0	4500	3500			Energie	
Tachyonenstrahler-BP	0	4700	3500			Energie	
Gravitationskanone	0	6000	3500			Energie	
Plasmaraketen	3000	7250	1000	300	40	Explosiv	
Net Torpedo(Turret)-EV	3200	8000	1100	600	10	Explosiv	
Creepergeschütz-BP	3500	7600	300	700	45	Explosiv	
Fusionstorpedo	4000	8000	750	650	60	Explosiv	
Magnetkanone	4000	8500	1250			Projektile	
Gladiusurm	5000	9000	2000			Projektile	
Massebeschl.	5100	9500	1250			Projektile	

Geschütz	Masse	DPS	Geschütz	Masse	DPS	Geschütz	Masse	DPS
Gravitationsk. I	75	6	Magnetkanone I	100	9	Plasmaraketen I	125	18
Thermalstrahl I	65	10	Massebeschl. I	200	12	Plasmaraketen II	220	31
Gravitationsk. II	130	10	Magnetkanone II	265	16	Plasmaraketen III	385	54
Thermalstrahl II	115	18	Massebeschl. II	350	21	Plasmaraketen IV	675	95
Gravitationsk. III	230	18	Magnetkanone III	460	28	Creepergeschütz I	420	96
Thermalstrahl III	200	31	Gladiusurm I	530	33	Creepergeschütz II	784	132
Gravitationsk. IV	410	32	Massebeschl. III	615	37	Plasmaraketen V	1185	166
Thermalstrahl IV	350	54	Magnetkanone IV	805	48	Creepergeschütz III	1701	195
Gravitationsk. V	715	58	Gladiusurm II	945	59			
ECHO-Strahlurm I	347	66	Massebeschl. IV	1075	65			
Tachyonenstrahler I	385	88	Magnetkanone V	1410	85	Fusionstorpedo I	200	15
Thermalstrahl V	610	94	Gladiusurm III	1530	96	Turret I	492	20
ECHO-Strahlurm II	711	100	Massebeschl. V	1880	113	Fusionstorpedo II	350	26
Tachyonenstrahler II	790	133				Turret II	860	34
ECHO-Strahlurm III	1602	153				Fusionstorpedo III	615	46
Tachyonenstrahler III	1780	204				Turret III	1500	60
						Fusionstorpedo IV	1075	80
						Fusionstorpedo V	1875	141

Basis-Jägerstaffel I	390	56
Basis-Jägerstaffel II	545	78
Basis-Jägerstaffel III	765	110

Schiffspanzerung

Panzerung	Masse	DPS
Plastahl I	25	10
Plastahl II	50	20
Plastahl III	90	40
Tritanium I	120	40
Iridium I	210	60
Tritanium II	185	65
Plastahl IV	170	80
Zynthium I	320	80
Iridium II	315	95
Tritanium III	275	105
Plastahl V	240	120
Zynthium II	495	130
Iridium III	470	150
Tritanium IV	415	170
Zynthium III	760	210
Iridium IV	705	240
Tritanium V	610	270
Zynthium IV	1150	335
Iridium V	1060	385
Zynthium V	1740	535

Basispanzerung

Panzerung	Masse	DPS
Plastahl-Platten I	75	50
Plastahl-Platten II	115	75
Plastahl-Platten III	175	115
Tritanium-Platten I	250	125
Plastahl-Platten IV	265	175
Iridium-Platten I	480	175
Tritanium-Platten II	380	190
Plastahl-Platten V	400	265
Iridium-Platten II	730	265
Tritanium-Platten III	570	285
Kondensatorplatten I	1032	375
Iridium-Platten III	1100	400
Tritanium-Platten IV	860	430
Zynthium-Platten I	1575	450
Iridium-Platten IV	1650	600
Tritanium-Platten V	1290	645
Zynthium-Platten II	2365	675
Kondensatorplatten II	2954	844
Iridium-Platten V	2475	900
Zynthium-Platten III	3555	1015
Zynthium-Platten IV	5340	1525
Zynthium-Platten V	8015	2290
Kondensatorplatten III	9618	2405

Hinweise

SM = über Schwarzmarkt oder anderweitig erhältlich
EV = über Event erhältlich
BP = über Baupläne erhältlich