

Hazırlayan : Jarlexly
Corparation: Bregan Dearthe

EVE ONLINE HAKKINDA

EVE Online'nın Farkı Nedir?

EVE Online sonu açık Massively Multiplayer Online Game (MMOG) (Devasa Çok Oyunculu Online Oyun) dur. Birçok Rol yapma oyunu bilindik ve tahmin edilebilir monoton bir level atlama prensibine dayanır. Eve'in ayrıldığı nokta tam burada devreye giriyor çünkü Eve dünyasında herşey oyuncuların yaptıkları şeylere göre şekilleniyor, buna oyunculara forumlarda oyunda olmasını yada olmamasını istedikleri şeylere Developerlarla birebir ve yazışmalı olarak yapma imkanı sağlayan sistemde dahil. Bir çok oyunda sizin "Şuda olsa bu oyun daha iyi olur" dediğiniz şeyleri ,CCP firması yakın takibe alıyor ve bunu uygulamaya koyuyor.

Sonu açık oyun sistemini daha önceden bir çok uzay simülasyonu oyununda görmüştük örnek vermek gerekirse "Frontier Elite, Privateer , Freelancer, X-Beyond the Frontier (serisi)" bu liste uzayıp gidiyor ama ne yazıkki bu oyunların bir çoğu off-line oyunlardı ve ister istemez size online oyunun sunduğu serbestliği sunamıyorlardı. Eve-Online'ın bir diğer farklı yönü ve genelde oyuna yeni başlamayı düşünen oyuncuların çoğunun düştüğü hata ; Eve katıksız bir Simülasyon değildir, Eve Stratejik-Simülasyondur. Yani geminizi siz reflexlerinizle ve Joystick kabileyetlerinize göre değil, geminizi strateji oyunlarında olduğu gibi fakat 3D olarak kullanıyorsunuz ve oyun içerisinde zaman-bazlı geliştirdiğiniz yetenekleriniz sizin savaş kabiliyetizi belirliyor. Aranızda Ogame , Master of Orion ...gibi oyunları oynamış olanlar varsa , nasıl o oyunlarda bir binayı yapmak için belirli bir zaman gerekiyorsa bu oyunda da yetenekler için bir zaman sınırı var. Yani istasyondan hiç çıkmadan (tabi para gereksiniminiz olmadığını var sayıyorum) bütün yeteneklerinizi çalıştırabilirsiniz.

Eve Online serverında gün içerisinde 20 bin ile 45 bin arasında tek bir serverda oyuncu bulabilirsiniz. Eve'in server sistemi tek büyük bir ağdan oluşur. Oyundaki Irkların bölgeleri birkaç NOD'a (özel server) bölünmüştür ve hepside birbiriyle bağlantılıdır. Bunun nedenide 45 bin oyuncunun tekbir sistemde yoğunlaşabileceğini var sayarsak bu kadar veriyi tek bir serverın işlemesi olanaksız olacaktır. Server her gün İngiltere saati ile 11:00 da (İngiltere bizden 2 saat geride Türkiye saati ile 13:00 da) 1 saatlik restart'a girer.Bunun amacıda günlük olarak server Back-up ve Update'lerinin yapılmasıdır.

Başlangıç - New Eden, Dünyalar ötesindeki dünya

Uzay bir zamanlar astroid madenciliği ve vacum üretimiyle çok karlı bir yerdi, bu durum insanların güneş sisteminin gezegenlerine ve aylarına yerleşene kadar dı. Doğal olarak bu gelişim Dünyanın ekonomik olarak büyümesini sağladı, insanları normalde olduğundan daha da uzayın derinliklerini keşfetmeye sevketti. Güneş sistemleri arasındaki mesafe kat edilmesi zor bir durumdu, bu durumu Warp teknolojisi tamamiyle değiştirdi. Atlama kapıları, zıt çekim kuvvetlerini negatif enerjiyle bir araya getirerek kalıcı kurt delikleri meydana getirdiler, bu uzayda iki nokta arasında anlık mesafelerin kat edilmesini sağladı. Bunun dezavantjı, ilk yerleştirilmesi gereken atlama kapılarının el ile yerleştirilmesiydi, fakat bu durum insanoğlunun genişleme arzusunun önünde küçük bir engeldi

Warp Motoru Keşfedildi

Bir sonraki büyük adım Warp teknolojisinin geliştirilip Atlama Motorlarına nakledilmesiydi. İlk versiyon güneş sistemi içerisinde kısa mesafelerin kat edilmesine olanak sağlıyordu, fakat daha sonraki versiyonlar Uzay gemilerinin atlama kapılarına ihtiyaç duymadan büyük mesafeler kat etmesini sağladı. Bu hızlı gelişme insanoğlunun çok kısa bir süre içerisinde yüzlerce güneş sistemine yerleşmesini sağladı. Bundan sonra, ne yazıkki, bu genişleme boğucu bürokrasi sebebiyle oldukça zor bir hale geldi. Neredeyse atlama mesafesindeki her bir güneş sistemi daha coloniler kurulmadan çoktan sahip olunmuş yada çoktan kiralanmış oluyordu, ve yeni bir dünyada yeni bir hayat kurmayı bekleyenler bu rüyalarının gerçekleşmesi için yıllarca beklemek zorunda kalıyorlardı.

EVE – Solucan Deliği

Olaylar beklenmedik bir şekilde iyiye doğru gitmekteydi, Canopus yakınlarında doğal bir solucan deliğinin bulunmasına kadar. Bu solucan deliklerinin varlığı uzun bir süredir süpekilasyon konusuydu, bu şimdiye kadar görülen ilk doğal fenomendi. solucan deliğinin içerisine gönderilen casus uydulardan , solucan deliğinin dengeli bir yapıya sahip olduğu ve bilinmeyen bir galaksideki bir güneş sistemine açıldığı keşfedildi. Bu sistem Samanyolu Galaksimizin çok uç noktası, evrenin öbür ucundaki başka bir galaksiye veya tamamiyle farklı bir boyuta açılan bir kapı olabilir. Solucan deliğinin EVE olarak adlandırıldı çünkü yeni dünyalar ve yeni başlangıçlar sunuyordu. EVE'in her iki tarafında atlama kapıları kurulmasına karar verildi. Sadece özel donanımlara sahip gemiler kurt deliğinden geçebilme yetisine sahipti. İnsanlar ve ekipmanlar solucan deliğinden geçip yeni üslerin kurulmasının inşasına başladılar. Yeni sistem New Eden (Yeni Cennet) olarak adlandırıldı. Solucan Deliğinin her iki tarafındaki kapılar "Eve'in Kapıları" olarak adlandırıldılar. EVE'in tahmin edilemez yapısı ve aradaki bilinmeyen mesafe yüzünden kapılar inanılmaz derecede büyük olmak zorundaydı. Bu kapılar insan oğlunun inşaa ettiği en büyük yapıları, yapımları 200 yıl aldı. İlk olarak kapıların yapılmasındaki amaç herkes için yeni dünyalar

ve ilk görenin sahip olduđu bir dünya vaat ediyordu ve bitirilmesinin ardından yüzlerce bağımsız organizasyon yeni dünyaları arařtırmaya ve yerleşmeye başladı.

EVE'in Kapanışı

Eve Kurt deliđi daha eve kapılarının yapım aşamasındayken kapanmaya başladı. Bu durum kapıları pek etkilemediđi ve başından beri fonksiyonel olarak çalıştıđı görüldü. Fakat sonra, yetmiş yıllık kusursuz çalışmanın ardından, felaket baş gösterdi. Tanımlanamaz bir fenomen EVE kapılarını yuttu, şiddetli bir bozulmaya neden oldu, kapıları kullanılmaz bir hale getirdi ve gelecek vaat eden New Eden'ı (Yeni Cenneti) bir işe yaramaz moloz yığına dönüřtürdü. New Eden'daki kapı halen aktif durumda, fakat ne zaman bir gemi yakınlarına gitmeye çalışsa Çekim fırtınaları tarafından yok edildi. Eve'in kapanması ani ve dramatik bir etki yarattı, New Eden daki tüm üsler ve koloniler bu durumdan etkilendi. Kapılar olmadan, koloniciler kendilerini koparılmış ve izole edilmiş hissettiler. Kolonilerin bir çođu ya yeni kurulmuştu yada daha kurulalı on yıllar olmuştu ve pek azı kendi kendine yetecek durumdaydı. Tek tek coloniler yok olmaya başladı. Pek azı hayatta kalmayı başardı ve yavaş yavaş bilgilerini ve teknolojilerini, mühimmat ve kaynak eksikliğinden kaybetmeye başladılar. Binlerce yıl boyunca dağılmış yerleşim birimleri birbirlerinden habersiz ve izole edilmiş bir şekilde büyümeye devam etti. Zaman geçtikçe, farklı çevre ve ideolojik düşünce, onları birbirinden ayırdı.

(Daha fazla oyunun hikayesi hakkında bilgi almak isteyen arkadaşlar, orijinal sitedeki bu adresten bilgi alabilirler, site ingilizce.) <http://www.eve-online.com/background>

Ne ve Neredesiniz

Oyuna seçebileceğiniz birçok meslek gurubundan birisiyle başlıyorsunuz. Bu meslek gruplarını birazdan detaylı bir şekilde açıklayacağım. Herşeyden önce oyunda 4 ırkın olduğunu ve bu dört ırkında kendi içinde 3'er Fraksiyona ayrıldığını bilmemiz gerekiyor. Bu fraksiyonlar çeşitli meslek gruplarına göre avantaj ve dezavantaj sağlıyor. Dört ırkımız, Amarr , Caldari, Minmatar ve Gallente. Bu dört ırkda spiral olan galaksimizin merkezinde yer almaktadır. Oyunda güvenlik seviyeleri diye tabir edeceğimiz “ -1 ,0 ,+1” derecelerine sahip bir yapı vardır. 0.0 diye tabir edilen güneş sistemleri herhangi bir korumanın

olmadığı, herkesin istediği kişiye saldırabildiği, güvenliğin yada polis gücünün olmadığı bölgelerdir. Eve haritasında 0.0 ın altındaki derecelendirmeleri göremezsiniz yani ekranınızda -0,8 , -0,6 gibi güvenlik derecelerini göremezsiniz bunları oyun dışından edinebileceğiniz “eve 2d maps” dediğimiz 2d haritalardan öğrenebilirsiniz adresi www.ombeve.co.uk sitesinden edinebilirsiniz. Haritaları görmek için Adobe acrobat reader programına ihtiyacınız var, ki eminim hepimizin bilgisayarında yüklüdür. Oyun sizi +1 güvenlik seviyesinde olan ve meslek seçiminize bağlı olarak ırkınızın bölgesindeki o meslek grubunun merkez Hub’ından başlatır. Her ırkın kendi insan kontrolünde olmayan Şirketleri vardır bu şirketler sizin oyundaki gelişiminize yardımcı olmak amacıyla kurulmuştur. Bu şirketlerde size görevler vericek olan ajanlar vardır. Bu ajanlardan alacağınız görevlerle para ve bağlılık puanları kazanırsınız ve daha üst seviye ajanlarla çalışma olanağı kazanırsınız. Bu konuya ilerki bölümlerde değineceğim.

Amaç

Oyundaki her oyuncunun amacı daha fazla güçtür. Bu kavram meslek gruplarında farklı anlamlar taşır; Ticaretle uğraşanlar için Finansal Güç ve Market’i ele geçirmek, Askeri kanat için kuvvetli birliğe dahil olup bölgeler ele geçirmek ve politik güç, Madenci sınıfı için geniş bir maden ve üretim ağı oluşturmak, bilim adamı olanlar içinse oyunda üretilen araçlar ve nesnelere için şablonlar üretmek hatta oyunda üretilmesi ve alınması çok güç olan ileri teknoloji araçlarının ve ekipmanlarının şablonlarını keşfetmek. Ama şunu belirtmekte yarar var , seçtiğiniz meslek grubundan başka meslek gruplarını yeteneklerinizi geliştirerek yan sınıflar yaratabilirsiniz fakat tahmin edeceğiniz gibi bu çokda kolay bir durum değil onun için karakterinizi tek bir amaca yönlendirmek her zaman daha iyi bir avantajdır. Bu konuya daha sonra ayrıntılı bir şekilde gireceğim.

Parayı Kazanmak

Eve de para kazanmak için yapabileceğimiz bir çok yol bulunmaktadır ve bu yolların bazıları zor bazıları kolay ve bazıları da ileri seviyelerde çok para kazandıracak olanlardır.

Mining : Madencilik ; EVE’in başından itibaren yapabileceğiniz para kazanma yöntemidir ve en sıkıcı olanıdır. Meslek olarak ilerlediğinizde daha fazla para kazanırsınız ama okadar. Ana karakter olarak tavsiye etmeyeceğim ama 2. bir hesap olarak kesinlikle tavsiye edeceğim meslek grubudur.

Agent Missions (Ajan Görevleri) : Askeri Görev Yapmak ; bu en fazla para kazandıran ve sizi pvp (Player versus Player) (Oyuncu-Oyuncuya Karşı) ye hazırlayacak ve oyun dinamiklerini, gemi ekipmanlarını, defans ve ofans dengelerini öğrenebileceğiniz yöntemdir. Level 1-2-3-4-5 olarak tanımlanır, zorluk seviyesi ve para doğru orantılıdır. Level 1 görevler “100 bin (k) – 250 (bin)

k isk, Level 2 “250k – 300k isk”, Level 3 “500k – 1 milyon isk”, Level 4 “2 milyon – 4 milyon isk” bu rakamlar öldürdüğünüz gemilerden aldığınız eşyaları içermemektedir. Level 4 görevlerde görev başına 30-50 milyon isk yapma imkanınız vardır.

Bounty Hunting (Kafa Avcılığı) : Kafa avcılığı oyunda ulaşacağınız son noktalardan birisidir, bu işi yapabilmemiz için artık para ile aranızda bir sorun kalmadığını ve bir gruba ait olduğunuzu ve pahalı geminizi kaybedebileceğiniz ihtimalini göze aldığınızı var sayıyorum. Bounty’li oyuncular uzayda ekranınızın sağ tarafındaki panelde “kuru kafa” amblemlidir bunun manası kafalarını ödül konduğudur ama bu demek değildir ki her gördüğünüzü istediğiniz yerde öldürebilirsiniz. Bu oyuncuları ancak bu oyuncuların “Security” “Güvenlik” seviyeleri bulunduğu sistemin güvenlik seviyesinden çok düşük olması kaydıyla öldürebilirsiniz. Buda şu demek o şahıs ekranınızda kırmızı kırmızı parlıyorsa demek.Fakat bu şahsın sadece gemisini patlatmanız yetmez gemisi patladıktan sonra kaçış kapsülünüde vurmanız gerek ancak ozaman üzerine konulan ödülü alabilirsiniz. Ama tüm bu işleri tek başınıza yapmanızı tavsiye etmem.

NPC Hunting (NPC avlamak): Bunu kısaca şöyle özetleyebiliriz, istasyondan çıkıp astroid beltlerdeki bilgisayar kontrolündeki gemileri vurmak. Güvenlik seviyesi düşükçe bu NPC’lerinde verdiği para miktarı artar.

Research Agents (Araştırma Ajanları) : Bu ajan cinsi için Bilim mesleğini seçmeniz gerekiyor yada karakterinizi ona yönlendirmeniz gerekiyor çünkü çok fazla Yeteneğinizi bu doğrultuda 5. seviyeye çıkarmanız gerekecekki buda 6 ayınızı sırf bu işe ayırmanız demek buda takdir edersinizki çokda mantıklı bir davranış değil ve diğerleri gibi size hemen para vermez. Maximum araştırma başına günlül 65 RP (research point) (araştırma puanı) verir ve ajanlar 50 RP ye 1 tane data core verir , Data core dediğimiz nesnelere satış fiyatı 100k ile 1 milyon isk arasındadır değişir. “Not: bu 65 RP puanını ancak 6 aylık yetenek geliştirmesi yaptıktan sonra alacağınızı belirtmek isterim başlangıçta sadece 16 RP puanı verirler, hesabını siz yapın , oyuna yeni başlayan biri için ki bilim adamı olmak istemiyorsa hiçte iyi para kazanacağı bir iş değildir.”

6- Production (Üretim) : Adından anlaşılacağı gibi üretim yapmak gerçek dünyada olduğu gibi karlı bir iştir, madenci olmak isteyen kişilerin gitmek isteyeceği 2 yoldur ve en karlısıdır.

7- Trading (Ticaret) : Bu iş için çok fazla denecek bir şey yok Ucuza al Pahalı olan yere sat.

8- Pirating (Korsanlık) : Oyunun en zevkli kısmıdır ve hepimize tavsiye edeceğim bir iştir. Zor bir para kazanma yöntemidir, hatta çoğunlukla para

kaybetme yöntemidir. Bu işi yapmak için gerçekten deneyimli olmak yada deneyimli olan insanlarla 3 ay boyunca eğitime katılmaktır. Oyunda bir oyuncuyu öldürebilmeniz için 6 aylık doğru yetenek çalışılması gerekmektedir, bunun yanı sıra doğru donanım ve doğru gemilere ihtiyacınız vardır. Uyarı olarak belirtmek istiyorum aranızda uzaya çıkıp hemen birini vuracağını sanan varsa şimdiden bu düşüncesini aklından silsin dediğim gibi 6 aydan önce güvenli bölgede (+1 ile +0,5) sineğe bile füze atamazsınız.Bunu denemek amaçlı bile yapsanız Güvenlik güçleri gözünüzün yaşına bakmadan sizi 2 sn ye içinde öldürür. Güvenlik güçleri EVE'de ölümsüzdür, dolayısıyla onlarla çarpışmaya girmek veya kaçmaya çalışmayın. Kısacası yaparsanızda güvenlik seviyesi (+0,4 ile 0.0) da yapın.

9- Deadspace Complexes (Gizli Zindanlar, Bölgeler) : Bu iş en fazla kazandıranlardan biridir fakat bu işi de yapabilmek için "Recon" gemilerine ihtiyacınız olacaktır ki skillerinizde bu yönde geliştirmeniz gerekecektir, bu işi hakkıyla yapabilmek için gene bir 4 ile 6 aya ihtiyacınız olacaktır ki oyunun başından beri buna yöneldiğinizi var sayıyorum, yoksa bu süre daha da uzun. Gizli yerleri Probe (uydu) atarak ve o sistemin uzayını tarayarak buluyorsunuz ama her sistemde gizli yer olacak diye bir kaide yok, her gün yapılan server restart'ından sonra bu nesnelere yerleri değişir dolayısıyla her seferinde farklı yerlere giderler. Bu işide hakkıyla yapmak için 0.0 güvenlik seviyesinin altına inmeniz gerekir ki bulduğunuz nesnenin değeri buna deysin, yüksek güvenlik seviyesine sahip yerlerde bu işi yapmak zaman kaybıdır çünkü 1 yeri bulmak yaklaşık olarak 30 dk nızı almaktadır ve çok iyi harita okuma yeteneğinizin olması gerektir.

Kullanabileceğiniz Gemiler

Oyuna Frigate sınıfı gemilerle başlarsınız ve gelişim gösterdikçe daha üst seviye gemilere doğru gidirsiniz, her ırkın gemisi kendisine özeldir ve kendine has özellikleri vardır.Şimdilik sadece gemileri özetleyeceğim daha sonra ayrıntılarını anlatacağım.

Assault Ships

Bu gemi cinsi oyuna başlangıç geminiz olan Frigate sınıfından dır, fakat Teknoloji 2 bir gemidir. Bütün teknoloji 2 gemilerde olduğu gibi geminin dayanıklılığı (Resistance) yüksektir. Bu gemilerin asıl amacı Interceptor ve Cruiser sınıfı gemileri yakalayıp yok etmek yada ana gruba düşmanı durdurma amaçlı kullanılır.

Battlecruisers

Bu gemiler Eve'deki en sağlam Tank tabir ettiğimiz gemi cinsindedir. Battleship'lerden bir önce kullanacağınız gemidir. Doğuştan gelen dayanıklılık bonusları hem PVP (oyuncu vs oyuncu) de hem PVE (Oyuncu vs NPC'ye) 'ye karşı çok iyi bir gemidir.Ana Rolü Tank'dır.

Battleships

Battleshipler Eve'deki görev yapan ve PVP de tank ve Hasar veme bakımından en büyük gemilerdir.Dolayısıyla fiyatları ve onlara takıcağınız ekipmanlarda o derece pahalı olacaktır.

Covert Ops

Görünmez gemi sınıfından olan Co-Op'lar askeriyeden bildiğiniz izci görevini üstlenirler.Düşman yerinin tespiti ve filonun önünde ve arkasında tehlikeleri rapor ederler. Rol olarak izci mesleğini gerçekleştirecek arkadaşlar için idealdir.

Cruisers

Cruiser sınıfı oyunda Frigate'lerden sonra binmeniz gereken gemi sınıfıdır. Destroyer gemi tipini şimdilik es geçin. Cruiserlar lvl 2 görevlerini yapmak için ideal gemilerdir.Hemde gemi olarak doğru düzgün ilk ekipmanlarınızı kullanabileceğiniz gemidir.

Destroyers

Adına yakışmayan bir gemidir. Frigate ile cruiser arası bir gemidir ve bir haltada yaramaz. 7 High slot'a sahip olmasına rağmen 4 Medium, 1 de Low slotu vardır ve ne yaparsanız yapın bu gemi ile hiçbir şey yapamazsınız. Seviye 2 görevlere bu gemiyle gitmenizde bir sakınca yok ama Cruiser varken destroyer'le işiniz olmaz.

Frigates

Frigate'ler oyunda ilk bineceğiniz gemilerdir.Eve dünyasının kullanılabilir en ufak gemileridir (shuttle ve pod'lardan sonra ki bunlarda sadece yolculuk etmek içindir.). Seviye 1 görevleri bu gemilerle yapabilirsiniz.

Heavy Assault Ships

Oyunun gerçek PVP gemileridir. Eğer oyundaki amacınız bolcana rakibi öldürmek ve sağ kalmaksa bu gemi cinsi aradığınız gemidir. Battleshiplerle aynı vuruş gücüne ve onlardan daha iyi resistlere sahip yegane gemilerden biridir , diğerleri Command ve Heavy Interdictor gemileridir. Heavy Assault Gemilerinin amacı grupta hasar vermektir, bu gemiler diğer tüm gemilerden zaman bazında daha fazla hasar verir.

Command Ships

Oyundaki en üst seviye PVP gemilerinden birisidir. Adında anlaşılacağı gibi filonun en sağlam resistlere ve bir okadarda vuruş gücüne sahip gemisidir. Böyle bir gemiyi PVP de yok etmek için 3 gemiye veya daha fazlasına ihtiyaç vardır. Zaten bu gemilerinde amacı savaş sırasında ateş gücünü üzerinde tutup filodaki diğer gemilerin düşmanı yok etmesini sağlamaktır. Diğer oyunlardan bildiğiniz gerçek Paladin dir fakat vuruş gücü anlamında da bir okadar kuvvetlidir. Aklınıza şu soru gelebilir "Madem öyle insanlar hep bu gemiden kullanır" 1. Herkes bu gemiyi kullanamaz çünkü istediği skiler çok fazla ve sadece bu gemiyi tam teşekküllü kullanmak 5 ay sürüyor. 2. Gemi PVP de

kaybetmek için oldukça pahalı bir gemi. 3. Gerçek hayatta olduğu gibi bir filo değişik birimlerden oluşmak zorundadır, her gemi command olursa karşı tarafında buna uygun karşı gemileri vardır, örnek : Recon Ships bu gemiler karşı tarafın tüm elektronik sistemlerini yok ederler yani hedef alamadığınız şeyi öldüremezsiniz. Bu yüzden bir filoda 1 yada 2 tane olması uygundur.

Industrial Ships

Bildiğiniz yük taşıma gemileridir ve sadece bu işe yararlar.

Interceptors

Interceptor'lar avcı gemilerdir. Oyundaki en hızlı fakat en zayıf zırhlı gemilerdir. Defansları Hız üstüne kuruludur , ne kadar hızlılarsa okadar defansları vardır. Çünkü hızlı bir gemiyi vurmak oyunda çok zordur. Grubun önünde yer alıp düşmanları yakalar ve onların ışık atlaması yapmasını engeller ve onları çakılı bırakır.

Logistics

Lojistik gemileri diğer oyunlardan bildiğiniz iyileştirici sınıfıdır. Heer ırkının kendine özel bir Lojistik gemisi vardır ve kendi ırkına has iyileştirme özellikleri ve bonusları vardır. Büyük Filoların olmazsa olmazıdır.

Mining Barges / Exhumers

Oyundaki ilk gerçek maden gemisidir. Madencilik yapmak isteyen oyuncuların sahip olması gereken ilk gemidir. Bu gemilerin Teknoloji 2 versiyonları da Exhummer'lardır. Madenci bir karakterin yegane gemisidir.

Shuttles

Yolculuk amaçlı kullanılan silahsız gemilerdir.

Daha birçok gemi var ama onların ayrıntısını ve setuplarını daha sonra ayrıntılı olarak açıklayacağım.

UZAYDAKİ İLK GÜNLERİNİZ

Bu noktada karakterinizi yarattığınızı var sayıyorum ve uzayda gözlerini açtınız ve kendinizi aksiyona hazır hissediyorsunuz dimi. Etmeyin EVE bir Shut'em Up oyunu olmadığından herşeyi adım adım izlemenizi tavsiye ederim. Bu yolu izlemeyen birçok cengaver kanı damarlarına sığmayan arkadaşlar sonunda kendilerini birçok Türk chat kanalında "Abi bir bakarmısınız bişey sorucam" "Bir yardım edebilirmisiniz" gibi sonu gelmeyen sorular sorarken buldular ve oyundan sıkılıp gittiler. Gidip Knight Online gibi sığ bir oyun oynamaya 3-5 inek köpek kurbağa kesmeye devam ettiler. Konumuza dönersek oyunun öğretme bölümünü sıkılmadan başından sonuna kadar oynamanızı ve dikkatlice yapmanızı tavsiye ederim Aurora size tüm bilmeniz gereken temel eğitimi verecektir. Eğer hiç ingilizceniz yoksa EVE'e hiç başlamayın direktman uninstall tuşuna basın ne kendinizi yorun nede oyundaki diğer arkadaşları.

EVE çok büyük bir dünya ve bu oyunu tam anlamıyla öğrenmek yaklaşık 1 yılınızı alacaktır ve bu bilgiyi ancak okuyarak ve sohbet ederek alabilirsiniz bunun içinde ingilizceye ihtiyacınız vardır.

Eve Panelleri

Neocom Paneli

Neocom Paneli size oyun hakkında birçok bilgi verir bunları şu şekilde izah edebiliriz.

Character Sheet (Karakter bölümü)

Karakteriniz hakkında tüm bilgileri içerir.

a) Skills (Yetenekler)

Skiler bölümü, karakterinizin gelişim bölümüdür. Birçok oyunda olan puan dağıtarak skill geliştirme Eve için geçerli değildir. Aranızda Ogame ve benzeri oyunlardan oynayanlar varsa, bu oyunlarda bina yapımı,gemi yapımı vs gibi şeyleri yapmak için size bir zaman aralığı veriyordu. Eve'de de bir skilin gelişmesini istiyorsanız o skilin üzerine gelip.Sağ tuş yapıp "Train" "Çalış" demeniz gerekiyor. Sağ tuş yaptığınızda size skili çalışması için gerekli süreyi söyleyecektir. Örnek olarak "Learning Train time 52 min, 25 sec" burdan da anlayacağınız gibi skili 52 dakika 25 saniyede bitirecek demektir.Bu olayı sürekli yapacaksınız ve bunları yaparken bir plan yapmalısınız yani karakteriniz hiç boş kalmamalı, gün içerisinde oynarken kısa skilleri bitirmeye çalışın, oyunda olmayacağınız uzun sürelerde ise daha uzun skillere basın Örnek uyurken 2 günlük veya daha uzun skilleri basın. Skill çalışma sürelerinizi implantlarla ve Learning skilleri ile kısaltabilirsiniz. Her Skill farenin sağ tuşu "Show Info" dediğinizde attributes kısmından hangi Attribute'dan yararlandığını söyler. Misal Learning yeteneği Intelligence ve Memory ister dolayısıyla implantlarla (implantarı az sonra açıklayacağım) bu skillerinizi arttırmanız bu yeteneğin daha kısa sürede çalışılmasını sağlar. Learning skilini 5 yapmanız yararınıza çünkü her bir Learning seviyesi size %2 daha kısa yetenek çalışma süresi sağlayacaktır.

Attributes (Özellikler)

Yukarda da bahsettiğim gibi Attributes (Özellikler) karakterinizin doğuştan gelen özellikleridir. Perception-Willpower-Intelligence-Memory-Charisma. Bu özellikleri şu şekilde kısaca izah etmek gerekirse ;

Perception : Görme yetisi olarak tabir edilir. Bu özellik sizin tüm silah yeteneklerinizi öğrenmenizde ana rolü oynar (%70). Nekadar fazla ise Silah yeteneklerinin çalışma süresi okadar kısalmır (yüzde olarak). 2. etkisi gemi yetenekleridir. Gemi yeteneklerinin öğreniminde %30 etki eder.

Willpower : Öngörü özelliği, bu özellik size Gemi ve Silah yeteneklerinin daha az sürede geliştirilmesini sağlar. Gemiler için etkisi &70 , silahlar için %30 dur.

Intelligence: Zeka özelliđi, bu özellik size “Learning (Öğrenme)”, “Engineering (Mühendislik)”, “Electronics (Elektronik)”, “Science (Bilim)”..... gibi birçok yeteneđinizin üzerinde büyük etkisi vardır (çalışma süresi anlamında)

Memory : Hafıza.Bu özelliđiniz genel olarak Öğrenme yetileriniz ve zeka kısmında saymış olduğum birçok yetenek ağacınız da etkisi vardır. Ne kadar yüksek okadar kısa sürelerde yetenek geliştirme.

Charisma: Karizma. İsmine bakıpta bir şey zannetmeyin. Trader (Ticaret) karakterleri haricinde kimseye çok fazla hayrı olmayacan mümkünse en son geliştirilmesi gereken bir özelliktir. Oyunun ilerki safhalarında Leadership (Liderlik) kısmından kullanmanız gereken yetenekler olacaktır. Örnek olarak Filo oluşturmak (10 kişiden fazla maximum 100 kişi) oyunda genelde 10 kişilik gruplar halinde olacağınızı var sayıyorum zaten oyuna yeni başlayan birisi olduğunuzdan ve bir filoyu yönetmek için oyunda en az 2 yıllık bir deneyiminizin olması gerektiđini var sayarsak bu rol en son size düşecektir bu sebepten dolayı fazla heveslenmeyin. Not olarak bu özelliđe en çok ihtiyacınız olacak olan yer “Command Ship” oyunun en sağlam gemilerinden biridir ve oyunun en iyi Tank gemisidir. Bu gemiyi kullanmak için Leadership seviye 5 istemektedir. Bunun haricinde pek fazla bir yararı yoktur.
Augmentations (Geliştiriciler)

Geliştiriciler; karakterinize sonradan eklediđiniz “Chip’ler” dir. Bunlar ana özelliklerinizi arttırmak için kullanacağınız çok yararlı cihazlardır. Var sayıyorum Perception özelliđiniz oyuna başladığınızda 12, oyundaki implantlar +1,+2,+3,+4,+5 olarak ve bazı özel setler olarak tanımlanabilir, bu implantlardan var sayıyorum +3 implantlardan birini karakterinize taktınız Perception :12+3 :15 Perception’a sahip olacaksınız. Bunların yanısıra Hardwireing dediğimiz Yeteneklerinize yönelik geliştiriciler vardır. Bunlarda örnek vermek gerekirse: Shield’leriniz (Kalkanlarınız) diyelimki saniyede 50 Shield HP tamir ediyor, oyundan +%3 daha fazla tamir özelliđi veren geliştiriciyi taktığınızda kalkanlarınız 51,5 Shield HP tamir edecektir. Bu rakamı küçümsemeyin. İleride 1500 kalkan tamir eden cihazlarınız olacak ve bu rakamın %3’ü 45 HP tamir edeceğinden hiçde azımsanamıyacak rakamlara ulaşıyorsunuz.

Özellik geliştiriciler İmplant Slotları 1-2-3-4-5, yetenek geliştiricileri implant slot 6-7-8-9-10. slotlara takılmaktadır. Ve kullanabilmeniz için Science Level 1-2-3-4 , Cybernetics yeteneđi Level 1-2-3-4 istemektedir.

Standings (İtibar)

İtibar paneli sizin diđer şirketlere olan itibarınızı gösterir.İtibar değeri sizin o şirketin daha yüksek seviyeli ajanları ile çalışmanızı sağlar. İtibar’ın (Standing) iki özelliđi vardır. Bir şirketle çalıştığınızda hem o şirkete hemde o şirketin ırkına Standing kazanırsınız. Bu durumun iyi tarafını şu şekilde

açıklayalım.Diyelimki uzun bir süre bir şirketle çalıştınız (görev yaptınız) , durum gereği bulunduğunuz sistemi terk edip başka bir bölgeye gittiniz, fakat o bölgede sizin çalışmış olduğunuz standing'inizin yüksek olduğu şirket yok, bu durumda ya baştan yeni şirkete standing kasıcaksınız veya ırk standing'iniz devreye girecek.Ajanlar iki standing'e bakar , şirket standing'iniz yüksek değilse ırk standinginizi dikkate alırlar. Bu sebepten standing görev yapan ve şirket kurmak isteyen arkadaşlar için büyük önem taşır.

Bio (Biyografi)

Karakterinize bir özgeçmiş yazmak isterseniz, yani oyundaki kişiliğinize biraz daha derinlik katmak istediğinizde bakmanız gereken yer burası olacaktır.

Security Status (Güvenlik Seviyesi)

Güvenlik seviyesi , sizin eve dünyasında yaptığınız iyiliklere ve kötülöklere göre puanlandırılır. Kısaca özetlemek gerekirse Görev yapan arkadaşlar görevlerde öldürdükleri düşmanların zorluk seviyesine göre bir puan alırlar (örnek : 0,0012 gibi) , aynı şekilde eğer oyunda 0.0 güvenlik seviyesinin üzerinde bir oyuncuya saldırırsanız aynı şekilde bu sefer (-) puan alırsınız. Bu durum neyi değiştirir; diyelimki siz Caldari ırkına görev yapan bir oyuncusunuz dolayısıyla Caldari ırkına Standing ve Security kazanıyorsunuz (%50 oranında da Amarr puanı alırsınız çünkü görevlerde öldürdüğünüz düşmanlar aynı zamanda Amar ırkında düşmanı) fakat görevdeki düşmanlar Gallente ve Minmatar için dost NPC ler, dolayısıyla siz o ırkın insanlarını öldürmüş oluyorsunuz ister istemez bu iki ırka negatif puan kazanıyorsunuz.

Şimdi şöyle diyebilirsiniz – olunca ne oluyor. Şu oluyor eğer güvenlik seviyeniz bir ırka negatif ise o ırkın bölgesine girdiğinizde size bir uyarı geliyor (Gallente ırkının düşmanı olduğunuz için , Gallente uzayından hem çıkmanız emrediliyor, bu emri dikkate almazsanız Gallente Kuvvetleri güç kullanmak zorunda kalacaktır) sanırım bunun anlamını hepiniz biliyorsunuzdur. Böyle bir durumda o girmiş olduğunuz sistemden 10 dk içinde çıkmanızı tavsiye ederim yada daha kısa bir sürede.Bu mesaj her yeni sisteme girdiğinizde yenilenecektir. Dolayısıyla hangi ırka görev yaptığınıza dikkat edin , olduk olmadık arkadaşlarınız için ajan değiştirmeyin değiştirsenizde kendi Security ve Standinginizin olduğu ırktan olsun (Caldari + Amar / Gallente + Minmatar).

Karakterinizi hangi ırktan açtığınızın bir önemi yok yeterki gelişimi sizin seçtiğiniz yolda olsun, yani Gallente olarak oyuna başlayıp Caldari ırkından görev alıp standinginizi bu yönde geliştirebilirsiniz. Ama gallente ırkından yeniden standing kasmanız çok zor olacaktır bu sebepten tek bir doğrultuda gidin.

Search (Arama)

Bu kısmı anlatmama gerek yok sanırım.Oyunda bulmak isteyeceğiniz ne ise onu buradan bulabilirsiniz. Yazı yazma bölümünün sol kısmındaki sekmeden aramak istediğiniz başlığı seçip sağ kısma aradığınız kelimenin birazını veya

tamamını yazıp aratabilirsiniz. Bu Karakter, Güneş sistemi, Corp (şirket) , Alliance (Birlik) vs vs ...

Buddies (Arkadaşlar)

Bu kısmı oyundaki arkadaşlarınızı listelemek için kullanabilirsiniz. Chat kanalındaki arkadaşınızın portresine fare ile sağ tuş yapıp “Add to address book” dersniz arkadaşınızı listenize eklemiş olursunuz bunun yararı arkadaşınız ne zaman online yada offline olsa bunu size oyun içerisinde size bir mesaj olarak iletacaktır. Bunu düşmanlarınız için de kullanabilirsiniz. Diyelimki sizinde düşman olan bir şirket ver ve siz bu şirketin üyeleri ile çatışma durumundasınız , 0.0 sistemlerinde veya Savaş durumunda size bu insanlar herhangi bir koruma olmadan saldıracaklardır ve siz bu duruma hazırlıksız yakalanmak istemezsiniz, bu durumda Address Book size az da olsa bir avantaj sağlayacaktır, düşmanınız oyuna girdiğinde size aynen arkadaşınız girdiğinde olduğu gibi bir uyarı mesajı ekranınızın sağ alt köşesinden gelecektir. Bu gelen uyarı o şahsın portresi olarak ekrana yansıyacaktır.

Agents (Ajanlar)

Çalışıyor olduğunuz ajanları veya sizinle çalışmak isteyen ajanların listesini ve onlar hakkında bilgi verir.

Corp Members (Şirket Arkadaşları)

Şirketinizdeki kişilerin listesini verir.

Blocked (Bloke Paneli)

Bu panelde oyunda blokladığınız şahısları görürsünüz. Bir kişiyi bloklamak için şahsın portresine chat kanalından sağ tuş yapıp “Communicate – Block” dediğinizde bloklanmış olacaktır. Bu işlemi tersine çevirmek için gene aynı yolu izleyin bu sefer ekranınızda “Communicate – Unblock “ yapmanız yeterlidir.

Places/Bookmarks (Yerler / Yer İmleri)

Bu kısım uzayda almış olduğunuz yer imlerdir. Diyelimki görev yapıyorsunuz , bütün düşmanları temizlediniz ve dönüp mallarınızı toplamak istiyorsunuz herhangi bir loot'u (düşmandan arta kalan) sağ tuş “Bookmark this” dersniz orayı yer im'i olarak almış olursunuz. Diğer geminize binip uzaya çıktığınızda uzayın herhangi bir noktasına sağ tuş yaptığınızda açılan panelin alt kısmında “My places” diye olan kısımda sizin az önce almış olduğunuz “Bookmark” lar yer alır buradan ismlendirmiş olduğunuz loot'un olduğu yere direk gidebilirsiniz.

Bu özelliği uzayda yolculuk ederken (Warp'dayken) aldığınızda size uzayın herhangi bir yerinde güvenli bir nokta almanızı sağlar bu özellik size savaş durumunda olduğunuz bölgelerde saklanabileceğiniz noktalar yaratır. Sizi normal tarama yolları ile kimse bulamaz , sizi bulmaları için özel cihazlar kullanmaları gerek bu az rastlanır bir durum değildir bu sebepten kendinizi

tamamiyle güvende hissetmeyin ve savaş durumlarında bu noktalardan mümkünse her sistem için (kullandığınız) 5 veya 6 tane alın.

Inbox (Gelen kutusu)

Bildiğiniz E-mail gelen kutusudur. Size gönderilmiş mesajları ve Corp (şirket) mesajlarını görebilirsiniz. Kendinize Mail Blogları oluşturabilirsiniz.

Notepad (Not kağıdı)

Not kağıdı. Not alabileceğiniz oyun içi Not defteri.

Market

Market kısmı oyunun en can alıcı yerlerinden birisidir. Market paneline girdiğinizde size tavsiyem açılan pencerenin sol alt köşesinde “Show Available” diye bir kutucuk var onu en baştan işaretli hale getirin. İşaretli kaldığında sadece bulunduğunuz istasyondaki eşyaları göstermektedir. Aynı sistemde olsanızda bir yan istasyonda satılan eşyaları bile göremezsiniz. İkinci yapmanız gereken şey ise markette herhangi bir nesneyi almak için tıkladığınızda ekranın sağ tarafında “Sell Orders” ve “Buy Orders” diye iki kısma ayrılır. Yukarı kısım size veya sizin sattığınız malların olduğu bölüm. Buy orders ise başkalarının veya sizin almak istediğiniz malların olduğu kısımdır. Bu kısımda dikkat etmeniz gereken şey ise “Sell Orders” daki malların fiyatlarının ucuzdan pahalıya doğru dizilmesi için fiyat başlığına tıklamak. “Buy Orders” dakilerinde pahalıdan ucuza gitmesini sağlamaktır. Bu size marketi taramak konusunda büyük fayda sağlayacaktır.

Bazen aradığınız malzeme 3 jump uzakta olan bir istasyonda olabilir, önemli değil bu malzemeyi aldığınız yaad alacağınız sisteme marketten ürünün üzerine gelip sağ tuş “Set Destination” dediğinizde geminin navigasyon sistemi hemen size gidiş rotasını çizer. (Uzaydayken mutlaka ışık atlama kapılarını Overview’a ekleyin Set Destination dediğinizde gitmek istediğiniz doğrultudaki atlama kapıları Yeşil Renkte görünecektir). Bu noktadan sonra uzaya çıkıp ya Auto Pilotla giderseniz veya daha kullanışlı olan “0” ’a jump özelliğini kullanırsınız. Bu özellik şu şekilde işler. 2 yöntemi vardır, 1. yöntem Overview’dan (sadece uzaydayken) gitmek istediğiniz atlama kapısını işaretleyip overview’ın üzerinde bulunan amblemlerden “Jump to 0” “→” seçeneğine tıklarsanız atlama kapısının 0 km yanına atlamış olursunuz ve hiç beklemeden kapıdan geçersiniz. 2. yöntem; uzaydayken herhangi bir noktaya sağ tuş yapıp (mümkünse bişeyin üzerinde olmasın Gezegen, istasyon gemi vs vs) açılan panelden “Stargates” sekmesine gelin bu sekme sağa veya sola uzar, bu uzayan kısımda bulunduğunuz sistemden çıkmak için olan atlama kapılarını bulursunuz. Kapının üzerine geldiğinizde bu sekmede sağa veya sola uzar ve yeni sekmelerden “Warp within 0 km” olan seçeneği seçerseniz atlama kapısının 0 km yanında çıkmış olursunuz. Bu yöntemler oyundaki en hızlı hareket etme yöntemidir.

Transaction (Alış-Satış Bilgileri)

Bu kısımda oyunda para ile alakalı ne yaptıysanız tüm bilgiler burdadır. Görevlerden gelen paralar, sizin satışlarınız, alışlarınız vs vs

Galaxy Map (Yıldız Haritası)

Yıldız haritası uzayda olduğunuz yeri ve galaksideki tüm yıldız sistemlerini gösterir (3000 den fazla güneş sistemi ☺) bu kısımda çok fazla ince ayar işleri olduğundan bunları kendi isteklerinize göre ayarlamanız yararlı olacaktır. Burdan anlatmak oldukça uzun olacağından oyun içerisinde birebir diyalogla anlatmak daha mantıklıdır.

Log (Geçmiş Bilgisi)

Oyun içerisinde gerçekleşmiş tüm hareketlerinizin tutulduğu bölümdür.

Ships (Gemiler)

Gemilerinizi gösteren paneldir.

Items (Eşyalar)

Eşyaların olduğu paneldir.

System Scanner – Sistem Taraması

Sistem taraması 2 şekilde yapılmaktadır. Biri geminin kendi tarayıcısı ile diğeri de Probe (casus uydu) atarak yapılan taramalar. Geminin kendi tarayıcısı ile sadece sistem hakkında genel bilgiler alabilirsiniz. Örnek olarak sistem tarayıcınızı max 2 milyar km'ye ayarladığınızda sistemin içerisinde olan Gemileri ,NPC lerden geriye kalanları ve gizli yerleri bulabilirsiniz. Gemilere ve üst seviye gizli yerlere gemi tarayıcısından ulaşamazsınız. Bunlara Probe'larla ulaşabilirsiniz.Probe'lar 4 cinsdir.Bunlar ne kadar uzak mesafeyi tararsa bulduğu nesneye olan sizin uzaklığınızı o oranda fazla hata ile gösterir. Tarama mesafesi ne kadar kısa ise o kadar kesin mesafe verir. Bu Problemleri "Scan Probe Launcher" cihazları ile uzaya fırlatabilirsiniz ve 1 high slot harcarlar. (Aynı anda 1 den fazla Scan Probe Launcher kullanamazsınız)

Scan Probe Launcher'ları ve Probe'ları kullanabilmeniz için Science ve Astrometrics yeteneklerinize ihtiyacınız var.

Probeları tanımlamamız gerekirse;

Cins	Scan Probe Launcher I	Snoop 3AU Probe	Fathom 12AU Probe	Spook 48AU Probe	Ferret 192AU Probe
Astrometric	Level I	Level I	Level III	Level IV	Level V
Science	Level III	Level III	Level III	Level III	Level III
Scan Range	-	3	12	48	192
Flight Time	-	10 Min.	20 Min.	40 Min.	60 Min.

Min. Scan Deviation	-	60 KM	1.2 AU	4.8 AU	19.2 AU
Max. Scan Deviation	-	600 KM	2.4 AU	9.6 AU	38.4 AU

Bir Sistemi Taramak

Sistem taraması üçgen şeklinde yapılır. Bunu şöyle izah etmek gerekirse. Sistemde tarama yapacağınız bölgeyi bir üçgen şekline getirmeniz gerekmektedir. Bunun için kendinize Probelerinizin kesişmeyeceği şekilde (Probe'lar bir küre şeklindeki alanı tarar iki kürenin birbirine deymemesi gerek) 3 tane gezegen yada Ay yada önceden aldığınız Bookmarkalrdan seçin. Bunları yaptıktan sonra sistemin merkezinde olan Güneş'e ışınlanın, bunu yapmamızın sebebi Güneşin herşeyin ortasında olması ve taramayı başlatmadan önce yapacağımız bu işlem için ideal noktadır. Uzaya en uzun mesafeli Probumuzu bırakalım. Radar'ı açıp "Ships" seçeneğini seçtikten sonra 2. pencereden az önce aktif hale geçirdiğimiz probe'umuzu listeden seçelim ve Start Scan diyelim. Bu işlemin ardına tarama ile alakalı yeteneklerinize ve geminizin bonusuna bağlı olarak yaklaşık 2 dk içeirisinde size (probunuzun mesafesine göre) o mesafedeki tüm yakın uzak oyuncu gemilerini gösterecektir. Fakat tarama işlemi bittiğinde sağ tarafta "Accuracy" "İsabet oranı" değerini gösterecektir. Diyelimki Accuracy: 1,5 AU , bulduğunuz gemiye 1,5 AU sizi yaklaştırabilirim demek. Gemiye listeden sağ tuş "Warp within 0 km" deyin ve sizi yaklaştırabildiği kadar yaklaştırsın. Bundan sonra en 1.5 AU yu kapsayan en kısa mesafeli yada orta mesafeli probunuzu o noktadan ateşleyin, Probe keimlikle geminin yerini bulacaktır (eğer halen ordaysa) . Accuracy : 0 km yada 20 km gibi bir değer alacaksınız atlama yaptığınızda sizi bulmak istediğiniz kişinin dibine atacaktır. Bu en temel sistem taramasıdır.

Eğer ilk probe attığınız noktada bir şey bulamazsanız, 2 tane daha farklı noktaya probe atın fakat bu noktaların kürelerinin birbirini kesmemesini ve noktalarınız arasında sanal bir çizgi çektiğinizde Üçgen bir şekil oluşturun. Bu sizin o üçgen içerisinde herşeyi görmeyi sağlayacaktır.

Range Scanner (Mesafe Taraması)

Bu tarama az önce yukarıda bahsettiğim Geminin kendi tarama cihazıdır. Onboard scanner olarakda adlandırabiliriz. İsteddiğiniz mesafede etrafınızdaki şeyler hakkında bilgi verir. Bulduğu şeylere ışık atlaması yapıp gidemezsiniz. Onun için yukarıda bahsettiğim Probe Scan yapmanız gerek. Maximum bakabileceğiniz mesafe 2.1 Milyar km dir.

Autopilot

Otomatik pilot sizi rotasını çizdiğiniz noktaya otomatik olarak götürecektir fakat her kapiya atladığında 15 km sizi geriye bırakacaktır. Bunun kötü tarafı o 15

km lik mesafeyi geminin hızıyla almak zorunda olmanız, dolayısıyla geminin cinsine göre 1 dk dan 5 dk ya kadar uzayan kapı atlamaları olacaktır. Bunun yerine önceki kısımlarda anlattığım 0 km jump yazısını okuyun.

Camera Operation (Kamera Opsiyonları)

+ veya – tuşları uzaydayken geninize kameranın yaklaşmasını veya uzaklaşmasını sağlar bu işi fare'nin tekerleği ilede yapabilirsiniz ondan pek kullanışlı bir opsiyon değildir.

Ship Status Panel (Gemi Durum Paneli)

Uzaydayken ekranınızın alt orta kısmında bulunan dairesel paneldir.

Shield (Kalkan)

Dairesel panelin en üst segmentidir. Shield Tank yapan karakterlerin (Genellikle caldari) korumasıdır. Zayıf noktası EM (Elektromagnetik) hasardır.

Armor (Zırh)

Dairesel Panelin ikinci segmentidir. Armor Tank yapan karakterlerin (Caldari haricindeki ırklar) korumasıdır. Kalkan bittikten sonra devreye girer. Zayıf noktası Explosion hasardır.

Structure (Gövde)

Dairesel panelin en alt segmentidir. Kalkan ve zırhdan sonra gelir bütün ırklarda aynıdır ve kalkan ve zırhın bittiğinde tehlike çanlarının çaldığı noktadır. Eğer hasarınızı bu noktadan almaya başlarsanız geminin üzerindeki zihazlarınız hazar görmeye veya patlamaya başlayacaktır. Kısacası geminiz patlamaya hazırlanmaktadır. Dolayısıyla mümkün olduğu kadar bu noktaya gelmeden olay mahalinden kaçın.

Power (Güç)

Bu paneli ancak istasyondaken yada geminin infosuna baktığınızda görebilirsiniz. İstasyondayken Fitting Paneline girdiğinizde geminin güç miktarını göreceksiniz. Bu Eve'de geminin üzerine takabileceğiniz cihazların miktarında belirler. Örnek olarak geminiz 1500 Power'a sahip ve siz geminize A,B,C,D isimli cihazları takacaksınız

A: 500 Power

B: 400 Power

C: 50 Power

D: 600 Power

Toplamda 1550 power ihtiyacınız var fakat geminiz 1500 power'a kadar destek veriyor dolayısıyla bu cihazlardan birini takamayacağınız manasına geliyor. Power'ı geminize takacağınız power arttırıcı cihazlarla arttırabilir, skillerle arttırabilir, implantlarla arttırabilirsiniz ama asla geminin izin verdiği Power gereksiniminden fazlasını kullanamazsınız.

CPU Load

Geminin bilgisayarının işlemcisidir. Aynen kullandığınız bilgisayarınız gibi her cihaz aynen power da olduğu gibi geminin işlemcisinden kullanır ve aynen yukarda izah ettiğim gibi bununda gemnin ihtiyacı olan miktardan fazlasını kullanamazsınız.

Power Load (Yüklenmiş Güç)

Gemiye takılı olan cihazların harcadığı güç miktarıdır.

Hide Ship Tools buttons (Gemi Araç Tuşlarını Saklama)

Gemi panelini gizler.

Hide Ship Modules (Gemi Modüllerini Saklama)

Gemi modüllerini saklar.

Stop Ship (Gemiye Durdurmak)

Geminizi gemi hız panelinin soluna tıklayarak durdurabilir yada CTRL+SHIFT tuşlarına basarak durdurabilirsiniz.

Full Speed (Full Hız)

Full Hız için hız panelinin sağ kısmındaki ok işaretine tıklayarak ulaşabilirsiniz.

Ship Modules (Gemi Modülleri)

Hi Slots (Üst Slotlar)

Üst Slotlar Silah-Mağden Lazerleri-Drone upgrade'leri ve elektronik ve engineering de bulunan ofansif defansif cihazları takmanıza yarar.Üst slottaki cihazları kullanmak için önce bir nesneyi hedef almanız ve ardına çalıştırmanız yeterli olacaktır. Hedef almazsanız aktif hale gelmeyeceklerdir.

Medium Slots (Orta Slotlar)

Orta Slotlar Kalkan Hızlandırıcılar, kalkan arttırıcı sistemler, İtiş gücü motorları, elektronik defans ve ofans sistemleri, silah hedefleme sistemleri, Engineering capacitor arttırıcı sistemler, Hız kesici, warp yapmayı engelleyici sistemler vb. bu slota takılabilmektedir.Aktif ve Pasif diye tabir edebileceğimiz bu cihazların kimisi sizin aktif hale geçirmenizi beklerken, pasif diye tabir ettiğimiz ve Capacitor enerjisi kullanmayan cihazlar sizin bişey yapmanızı beklemez otomatik her zaman aktif durumdadırlar.

Low Slots (Aşağı Slotlar)

Aşağı slotlar genelde Zırh Kuvvetlendirici,Zırh Tamir edici, Zırh Dayanıklılığını arttırıcı, Propulsion Upgrades (Hızlandırıcı Gelişim modülleri) , Silah Destek

sistemleri, capacitor destek sistemleri, kalkan destek sistemleri vb. sistemleri barındırmaktadır

Add and Remove Items from Overview (Genel Görüntüye bir şey Ekleme veya Kaldırma)

Ekranınızda istemediğiniz bir görüntü varsa (Overview panelinde ki Polis kuvvetleri gibi gereksiz gösterimler ki bunlar ekran kalabalığından başka bir işe yaramazlar) bunları , tıklayıp sağ tuş "Remove xxxxxx from the overview" yapmanız , eklemek istiyorsanızda "Add xxxxxx to overview" seçeneğini seçmeniz yeterli olacaktır.

Indicators (işaretler)

Genel Görüntü panelindeki işaretler çevrenizdeki nesnelere daha iyi anlamınızı sağlar. Bunlara örnek olarak:

İşaret	Meaning (Anlamı)
Beyaz Kare	İnsan Oyuncu
Sarı Parlayan Kare	Bir nesne sizi hedef alıyor (NPC/PC)
Kırmızı Parlayan Kare	Bir nesne size ateş ediyor (NPC/PC)
Beyaz Parlama	Seçili nesneyi hedef aldığınızı gösterir
Beyaz parlamayan kare	Sizin tarafınızdan seçili olan fakat hedef alınmamış olan nesne
Sarı Kare	Nesnenin sahibinin standing'i düşük fakat size karşı bir tehlike içermiyor. (Genede dikkatli olun intihar saldırısı eve'de artık çok oluyor eğer taşıdığınız mallar ciddi anlamda değerliyse Kamikaze saldırılara hazırlıklı olun)
Kırmızı Kare	Nesnenin sahibi yakın bir zamanda bir suç işlemiş ve saldırıya açık demektir ekranınızda Kırmızı yanıp yanıp sönen birini görürseniz bu kişiye herhangi bir sorun olmadan saldırabilirsiniz, eğer güvenli bir bölgedeyse o insan size saldıramaz çünkü saldırdığında Concord (Polis gücü) o kişiyi sizinle birlikte öldürür (Sizi öldürmez hatta üstüne size teşekkür eder)
Kırmızı +	Bu amblem oyundaki NPC (bilgisayar kontrolündeki canlılar) anlamına gelir eğer kırmızı ise bu nesnelere istediğiniz gibi saldırabilir ve başlarına konulmuş ödülü alabilirsiniz.

Drones

Drone paneli eğer istasyonda Drone hangarınıza Drone koyduysanız uzayda Drone panelinde görünecektir.

Launching Drones (Droneları Salmak)

Yukarıdaki yazıda belirttiğim gibi eğer drone hangarınızda drone varsa bu droneları overview panelinin alt kısmında bulunan drones kısmından sağ tuş yapıp açılan panelden “Launch Drones” diyerek uzaya salabilirsiniz.

Commanding Drones Droneları Yönetmek

Eğer savaşıyorsanız ve bir hedefiniz varsa ve dronelarınızı uzaya salmışsanız bu aşamada yapabileceğiniz ikinci şey gene drone paneline gidip, bu sefer “Drones in Space” kısmına sağ tuş yapıp açılan panelden “Attack my Target” emri ile savaşçılarınızı düşmanın üzerine salabilirsiniz.

Station Services

İstasyon servisleri

Medical (Medikal)

Bu panel size öldüğünüzde yeniden doğmanızı sağlayan Clone Bay ve Jump clone'ları içerir. Eve Online da gerçekten ölmek diye bir durum yoktur ama bazen Clone bırakmadığınız da ölmeyi dileyeceğiniz durumlar vardır.

Clone

Durumu hemen şu şekilde izah edelim. Karakteriniz Eve dünyasında kaldığı sürece SP (Skill Puanı) kazanacaktır. Nekadar uzun süre hayatta kalırsa okadar SP'si olacaktır ancak bu o karakterin POD'unun yok edilmediği durumundan yola çıkarak söylenebilir. Bizi ilgilendiren kısım şurası, diyeliki 0.5'in altında bir sisteme (güvenli olmayan sistem) girdiniz ve bir oyuncu tarafından geminiz patlatıldı ardına kaçılış podunuzuda yok ettiler bu durumda karakteriniz Clonunuza döner. Clon yapmıştınız değilmi? İşte olayın can alıcı kısmı burası eğer clone yapmadıysanız karakteriniz oyunu ilk açtığınız zamanki haline dönecektir buda şu demektir. 6 aydır oynuyorsanız hepsi boşa gitti demektir. Bu yüzden Medikal panelinden “Clone Upgrade” seçeneğini seçip Karakter puanımıza bakıp Örnek 850.000 SP panele baktığımızda bu rakamdan daha yüksek olan bir clone bulmamız gerek Örnek 1.500.000 SP lik bir clone satın alalım. Eğer ölürseniz ruhunuz bu Clone'a geçecektir ve herhangi bir SP kabınız olmayacaktır. Bu işlemi araya kontrol etmekte yarar var çünkü karakteriniz günden güne daha fazla SP kazanacağı için clonu'nuzu “Clone Upgrade” seçeneğini seçip bir üst seviyeye atlatmanız gerekmektedir. Karışık gibi görünsede biraz kurcaladığınızda basit olduğunu anlıyacaksınız.

Jump clone (Atlama Clon'u)

Bu Clone cinsi ışık atlaması yapmaktadır. Kulağa ilk duyunca garip geliyor ama öyle değil. Işık atlaması yapan Clonu'nuz değil sizin ruhunuz. Şu şekilde anlatalım. Oyunda 1 yıldır yada 6 aydır oynadığınızı farzediyorum artık bir Şirketin üyesisiniz ve şirketiniz daha fazla para kazanmak ve daha büyük

savaşlara girmek için Kuralsız bölgelerden birisine gitmek istiyor 0.0 (-1). Bu bölgelere öyle haydi gidelim diyince gidemezsiniz. Birincisi daha varmak istediğiniz noktanın %10 nu gidemedi korsanlar işinizi bitirir. Buna karşı önlem almak için Clone'lar ve Jump clonelar yapılır.Bu kısımdan kendinizi güvenceye aldıktan sonra yola çıkın ve istediğiniz yere ulaştığınız varsayalım. Burda istasyona girdiğiniz gibi yapmanız gereken ilk şey Clonu'nuzu buraya taşımaktır.Bu işlemden sonra artık jump clone'dan bahsedebiliriz.

Yukardaki adımları izlemiş olan bir oyuncu olarak 0.0 bölgesine girmeden önce bir jump clone'u ilk geldiğiniz yerde bıraktınız şimdi birtanede şu an bulunduğunuz istasyona bırakmanız gerek. Fakat burda şöyle bir durum var Asla ama Asla Jump clonunuza asıl clonunuzla aynı istasyondan atlamayın yoksa ikisinden birisi yok olur. Şöyle izah edelim

1. Jump Clone +0,8 güvenli istasyonda
2. Jump Clone 0.0 güvenli istasyonda.
Normal clonunuzu asla bu iki istasyondan birine "Change Station" seçeneğini seçip getirmeyin. Asıl clonunuzu 3. bir istasyona taşıyın. Yoksa aynı yerde olan clonlar birbirlerini yok eder.

Devam edelim; artık güvenli bölgedesiniz ama ilerleyen günlerde Empire'dan (güvenli bölge) birşeye ihtiyacınız oldu yada orada olmanız gerekti bu durumda karakter panelini açıyorsunuz ve "Jump Clones" kısmına bakıyorsunuz bu sırada kesinlikle Asıl karakterinizle jump clone aynı istasyonda olmasın. Jump Clones listesinde 2 tane göreceksiniz birisi +0,8 deki istasyon diğeri de şu anda bulunduğunuz 0,0 güvenli bölgedeki istasyonlardan birinde olan. Jump Clona Sağ tuş yapıp Jump to clone dediğinizde , 0.0 da bıraktığınız karakterinizin tüm bilgileri +0,8deki Clone'a aktarılacak ve gözlerinizi +0,8 de açacaksınız. Bu durumun bir yan etkisi yeniden 0,0 daki clone'unuza dönmek istediğinizde 24 saat beklemeniz gerektir. Bu işlemleri yapacağınız zaman mutlaka Clone'larınıza implant alınıki yetenek çalışmalarınız yavaşlamasın.

Bu olay biraz akıl karıştırıcı olabilir ama anladığınızda okadarda karışık olmadığını anlayacaksınız. Zamanla deneyim kazanırsınız acele etmeyin daha yeni başladınız ve bu dediğim olaylar için 6 ayınızın zaten oyunda geçmiş olması gerektiğinden çok takılmayın.

Repairshop (Tamir Merkezi)

Geminiz yada herhangi bir ekipmanınız zarar gördüğünde tamir ettirebileceğiniz yerdir.

Reprocess (Dönüşün Merkezi)

Düşmanların lootlarından çıkan eşyaları veya madenleri kullanılabilir minerallere dönüştürdüğünüz tesistir.

Fitting (Modifiye Merkezi)

Geminize ekipmanlarınızı taktığınız yerdir.

Factories (Fabrikalar)

Mineraller ve Blueprint (Şablon) larla üretim yaptığınız tesislerdir.

Laboratories (Laboratuvarlar)

Bilimsel arařtırmalar (Daha iyi blueprintler) yaptığınız tesislerdir.

Missions (İnsanlar Tarafından Yaratılmış Görevler)

Bu görevler oyundaki NPC görevleri ile karıştırmamalı.

Bu görevler;

- 1- Courier Missions (Taşıma)
- 2- Bounty Missions (Kafa avcılığı)
- 3- Escrow Missions (Sözleşmeli Taşıma)

Guests

İstansyondaki insanların listesi.

Agents

Görevleri alacağınız Ajanların listesidir "Avaible to you" "Sizinle Çalışabilir" veya "Not Avaible to you" "Sizinle çalışamaz" diye 2 şekilde sıralanırlar. Standing seviyeniz o corporation için yeterliyse çalışabilirsiniz , yetersizse çalışamazsınız. Ajanların "Q " yazan imleci ajanın kalitesini gösterir "Quality". Quality -20 ile +20 arasındadır. Nekadar kaliteli ise okadar iyi para ve Loyalty (Bağlılık) puanı verir ve size iyi ve yakın görevler verir.

OFFICES (OFİSLER)

Ofisler bağlı bulunduğunuz insan Şirketlerinin ofislerini gösterir aynı zamanda diğer insan şirketlerinin corplarını gösterir.

MINING (MADENCİLİK)

Madenciliği şu şekilde özetliyebiliriz. Uygun gemi ve uygun kazıcı lazeleri ile Astroidlerden maden çıkarmaktır. Oyuna yeni başlayan arkadaşlar tabiki gerçek maden gemilerini kullanamayacaklarından daha basit gemi ve ekipmanla bu işe başlayacaklar. Bu arada şunu belirtmeliyim Eğer karakteri madencilik için geliştirmeyecekseniz boşu boşuna buna heves etmeyin yani ben biraz para kazanmak için önce maden kazarım sonra gene kendi yoluma giderim diyorsanız hata yaparsınız. Nasılki madenci karakterler hemen savaşçı olamıyorsa, savaşçı karakterlerde hemen madenci olamaz.Bu anlatacaklarım tamamiyle MADENCİ KARAKTERLER içindir.

Oyuna ilk başladığınızda elinizde “Mining Barge” gemilerinden veya asıl maden gemisi olan “EXHUMMER” olmadığından adım adım gitmeniz gerekecektir. İlk olarak Frigate’lerden Maden Kazma Bonusu olan bir gemiyi bulun Örnek: Caldari için Bantam, bu gemi 2 Highslot’a sahiptir dolayısıyla 2 tane Mining Lazer I takabilirsiniz. 2 tane Lowslotunada “Cargo Hold Expander” takarsanız toplam 406 kargo kapasitesine ve başlangıç için fena sayılmayacak maden kazma yeteneğine sahip olacaktır.Bunlara birde “Mining Drone” larınızı eklediğinizde artık hızlı bir şekilde maden kazabilirsiniz.

Bu sırada “Mining Barge” gemisi için ne gerekiyorsa skill olarak onu çalışmaya başlamalısınız çünkü asıl işiniz o gemilerle ,bu tip gemiler sizi sadece başta oyalamak için diyelim. Mining Barge skiliniz çalışılırken. Biraz daha zaman geçtiğini var sayıyorum artık Cruiser sınıfı Mining Bonusu olan bir gemiye binmelisiniz. Örnek Caldari için Osprey. Gene aynı şekilde gemimizi donatmak istersek Osprey 4 High, 4 Medium , 3 Low Slota sahiptir. Gemimizi donatalım

(Not Burda T1 , T2 dediğimiz kelimeler Teknoloji 2 ve Teknoloji 1’i temsil etmektedir ve bundan sonraki yazılarımda da T1 ve T2 diye bahsedeceğim)

Low Slot : 3 x Cargo Hold Expander II (T2) (Level 2 Hull Upgrades yeteneği ister)

Medium Slot : 1 x Small Shield Booster I , 2 x Capacitor Recharger , 1 x ‘Dactyl’ Type E Asteroid Analyzer.

High Slot : 3 x Mining Laser II , 1 x Malkut Missile

Drones : 4 x Mining Drone I

Bu setup sizi Mining Barge gemisini alana kadar idare edecek olan gemidir.

Mining Barge geminizi aldıktan sonra gene geminizi setup’ıyıp bu işleme devam ediceksiniz. Mining Barge’lar diğer gemilerden farklı olarak Strip Miners ve Madene özel Mining Crytal’ler kullanırlar tabiki normal maden lazerlerinden çokdaha fazla kazarlar.Kazı yaparken cargonuz her dolduğunda istasyona gidip boşaltmayın. Kargonuzdan kazdığınız madeni sağ tuşlayıp “Jettison” yaparsanız madenleri uzaya 24.500 m3 lük bir konteynırın içine atar dolayısıyla geminizin 100 katı kadar bir hacmi olan konteynır’a kazdığınız madenleri koyabilirsiniz. Konteynır dolduğunda , Taşıma geminizle gelip madenleri istasyona taşıyabilirsiniz.

Yeteneklerinizi Geliştirme Tavsiyeleri

Instant Recall	1	+1 Memory
Analytical Mind	1	+1 Intelligence
Instant Recall	2	+2 Memory
Analytical Mind	2	+2 Intelligence
Learning	3	%6 yetenek çalışma süresi kısaltması
Analytical Mind	3	+3 Intelligence
Instant Recall	3	+3 Memory
Learning	4	%8 yetenek çalışma süresi kısaltması
Analytical Mind	4	+4 Intelligence
Instant Recall	4	+4 Memory
Spatial Awareness	3	+3 Perception
Spatial Awareness	4	+4 Perception

Bu noktada biraz durmamız gerekecek çünkü bu yeteneklerin üst yetenekleri 4 milyon değerinde kitaplar isteyecek sizden, dolayısıyla oyunun başında okadar paranız olmayacaktır. Bunun yerine diğer yeteneklerinizle biraz oyalanalım çünkü para kazanmamız gerekiyor (yada üstatlarınızdan para yardımı almanız gerekecektir ki, oyunu deneme sürümüyle oynayan kimseye para verilmez verilen parayı çöp olarak değerlendirebilirsiniz). Şimdi biraz yukarıda bahsettiğim temel yeteneklere yöneleceğiz.

Önce engineeringden çalışmamız gereknelere bakalım, oyuna başladığımızda elimizde olanları buraya bir yazalım

<u>Engineering</u>	<u>Seviye</u>
Energy systems operation	2
Engineering	3
Shield Compansation	2
Shield Emission Systems	2
Shield Operation	3
Shield Upgrades	2

Şimdide yapmamız gerekenleri sıralayalım (bunları sırayla train/çalışın edin.)
Gene engineering ağacından bakıyoruz.



Şimdi bu aşamada yapmamız gereken Engineering skillerinin bazılarını hızlıca geliştirmek olmalı

Yeteneğin İsmi

-Engineering

-Energy Grid Upgrades

-Energy Management

-Energy Systems Op.

-Shield Compansation

-Shield Operation

-Shield Upgrades

-Kinetic Shield Comp.

-Thermic Shield Comp.

-Electromagnetik Shield Comp.

-Explosive Shield Comp.

LvL Etkisi

+5 Geminin Power'ını (Gücünü) artırır

+4 Energy Cihazlarının CPU ihtiyacını azaltır.

+3 (4) Geminizin Capacitor Miktarını artırır

+3 (4) Geminin Capacitor şarj miktarını artırır.

+3 (4) Shield'lerin daha az capacitor harcamasını sağlar.

+3 (4) Shield Miktarını artırır.

+3 (4) Shield'ler için Power ihtiyacını azaltır.

+3 Pasif Kinetik Shield Dayanıklılığını artırır.

+3 Pasif Termal Shield Dayanıklılığını artırır.

+3 Pasif EM Shield Dayanıklılığını artırır.

+3 Pasif Patlayıcı Shield Dayanıklılığını artırır.

-Tactical Shield Manipulation +3 (Invulnerability Shield (her cinsten %30 defans veren kalkan cinsi) kullanmanız için gerekecek.) Genel olarak, kritik bir saldırıda (Critical Damage) verilen hasarın kalkanı aşıp geminin gövdesine zarar vermesini azaltır.

Aşağıdaki panelde birbiriyle alakalı Yetenek ağaçları ile özellikleriniz yer alıyor.

Group	Attributes
Corporation Management	Memory, Charisma
Drones	Memory, Perception
Electronics	Intelligence, Memory
Engineering	Intelligence, Memory
Gunnery	Perception, Willpower
Industry	Memory, Intelligence
Leadership	Willpower, Charisma
Learning	Memory, Intelligence
Mechanic	Intelligence, Memory
Missiles	Perception, Willpower
Navigation	Intelligence, Perception
Science	Intelligence, Memory
Social	Charisma, Intelligence
Group	Attributes
Spaceship Command	Perception, Willpower (for most skills) / Willpower, Perception (for elite ship skills)
Trade	Willpower, Charisma (for basic skills) / Charisma, Memory (for more advanced skills)

Bu özelliklerinizi arttırdığınızda (Learning Ağacından) onlarla alakalı yeteneklerin çalışma süresi kısılacaktır.

SHIP FITTING (Gemi Modifikasyonu)

Bu bölüm genel olarak yazılamayacak kadar ince ayrıntıya sahip olduğundan ırklara göre genelleme yaparak yazacağım. Bu bölüm PVE (Player Verseus Environment) (Oyuncu-Bilgisayar Kontrolümdeki Envantere Karşı) , PVP (Player vs Player) (Oyuncu Oyuncuya Karşı), Madencilik, Taşıma...

Oyuna yeni başlayacağınız için hangi ırkı seçerseniz seçin Frigate sınıfı ile oyuna giriceksiniz. Olabilecek en iyi gemi setuplarını sıralarsak

Caldari “Kestrel”

Oyuna Caldari ırkı olarak başlayacak ırklar için Seviye 1 görevleri yapmak için ideal bir gemidir ve çok fazlada modifikasyona ihtiyacı

yoktur.

Setups for Kestrel Frigate

Current Setup: Başlangıç Kestrel | Character: Jar

Modules

Low slots

- Beta Reactor Control: Capacit... 12.8 0
- Beta Reactor Control: Capacit... 12.8 0

Med slots

- Small C5-L Emergency Shield ... 21 2 -9.2
- F-b10 Nominal Capacitor Rege... 6.4 1
- F-b10 Nominal Capacitor Rege... 6.4 1

High slots

- 'Malkuth' Standard Missile Lau... 15 7.4 40.6 Bloodclaw Lig
- 'Malkuth' Standard Missile Lau... 15 7.4 40.6 Bloodclaw Lig
- 'Malkuth' Standard Missile Lau... 15 7.4 40.6 Bloodclaw Lig
- 'Malkuth' Standard Missile Lau... 15 7.4 40.6 Bloodclaw Lig

Rig slots

- Rig Slot
- Rig Slot
- Rig Slot

Ship Resources

- 119.4 / 187.5
- 33.44 / 37.5
- 0 / 0

Ship Parameters

Hitpoints (Effective HP: 1,623)

- 507
- 399
- 333

Defence: 22 | Capacitor (Stable at: 57%): 250 | 22 | -9.2 | +11.8

Firepower: 57 | Targeting: 44.88 km | 3 | 608 | 591.5 mm | 10

Mobility: 338 m/s | 4.3 s | 6 au/s

Signature: 47 m2 | Cargohold: 305 m3
Dronebay: 0 / 0 m3
Price: 4,037,061 isk
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Active drones: 0 / 5 | Boosters and Impants | Projected effects

EFT deki Setuptanda görebileceğiniz gibi geminiz sürekli kalkanlarını açık bırakabiliyor fakat yukarda görmüş olduğunuz benim karakterimin özelliklerine göre olduğu için sizde sonsuz kalkanlarını açık bırakma durumu olmayacak fakat aç/kapa yaparak ihtiyaç olduğunda sizi düşmanlarınızdan uzun süre koruyacaktır. Burda dikkat etmeniz gereken en önemli şey resmin sağ orta bölümünde yer alan "Capacitor (Stable %57)" bu şu demek geminiz tüm aktif sistemleriniz çalışırken yeterli enerjiye sahip demek, dikkat ettiyseniz pil (energy) ambleminin altında geminizin ne kadar energy çektiği ve ne kadar energy toplamı olduğu yazıyor -9,2 ye +11,8 , topladığınızda halen + enerjinizin olduğunu göreceksiniz. Bütün gemi setuplarında en çok dikkat edeceğiniz şey bu Capacitor'ü dengeye getiremeseniz bile sizi PVP lerde 3 ile 5 dk yetmesini sağlayın ama PVE lerde kesinlikle Dengede yada fazla olsun.

Şimdi bu setup'ı kullanabilmeniz için gerekli olan Yetenekleri Geminin Low Slotlarından başlayarak yazacağım. Yazacağım skilleri sırayla mutlaka yapmanızı tavsiye ederim.

LOW SLOT

2 x Beta Reactor Control : Capacitor Flux Coil
-Energy Grid Upgrades Level 4

MEDIUM SLOT

1 x Small C5-L Emergency Shield Overload I
-Shield Operation Level 1
2 x F-B10 Nominal Capacitor Regenerator
-Shield Upgrades Level 2

HIGH SLOT

4 x Malkuth' Standard Missile Launcher I
-Missile Launcher Operation Level 1

Gallente **INCURSUS**

Setups for Incursus Frigate
Character: Jar

Current Setup: 1

Modules: Opt... Charges

Low slots

Small 'Accommodation' Vestme...	4	5	-8.9
Beta Reactor Control: Capacit...	2.4	0	

Med slots

Optical Tracking Computer I	31	1	-0.7
F-b10 Nominal Capacitor Rege...	6.4	1	
F-b10 Nominal Capacitor Rege...	6.4	1	

High slots

150mm Prototype I Gauss Gun	15.8	9.2	-0.7	9.2...	Antimatter Ch.
150mm Compressed Coil Gun I	17.3	9.2	-0.7	8.8...	Antimatter Ch.
150mm Compressed Coil Gun I	17.3	9.2	-0.7	8.8...	Antimatter Ch.

Rig slots

- Rig Slot
- Rig Slot
- Rig Slot

Ship Resources

0 / 100.45 / 137.5

0 / 35.6 / 42.5

400 / 0 / 5

Ship Parameters

Hitpoints (Effective HP: 1,715)

406 / 469 / 460

0% / 20% / 40% / 50%

50% / 35% / 35% / 10%

Defence

23 / 24

Capacitor (Lasts: 4m 16s)

402 / -11.7 / +11.2

Firepower

56 / 179

Targeting

42.08 km / 3

788.6 mm / 9

Mobility

390 m/s / 3.3 s / 6 au/s

Signature: 44 m2 Cargohold: 165 m3

Dronebay: 0 / 5 m3

Price: 5,988,999 isk

Fleet Commander - right click to set

Wing Commander - right click to set

Squad Commander - right click to set

Active drones: 0 / 5
Boosters and Impants
Projected effects

Gallente ırkının özelliği kısa ve orta menzilli savaşmalarıdır ve Drone'ları da bu vuruş gücüne bonus olarak eklenmektedir. EFT resminde gördüğünüz Capacitor miktarı sizi yanıltmasın, Hybrid Silahlar capacitor harcamasına rağmen hedef değiştirdiğinizde silahlarınız ateş etmediğinden capacitor'ünüz artacak ve gene sonsuz süre ile zırh tamir edicilerinizi açık bırakabileceksiniz.

LOW SLOT

1 x Small Accomodation Armor Repair
-Repair Systems Level I
-Mechanic Level 1

1 x Beta Reactor Control : Capacitor Power Relay
-Energy Grid Upgrades Level 2

MEDIUM SLOT

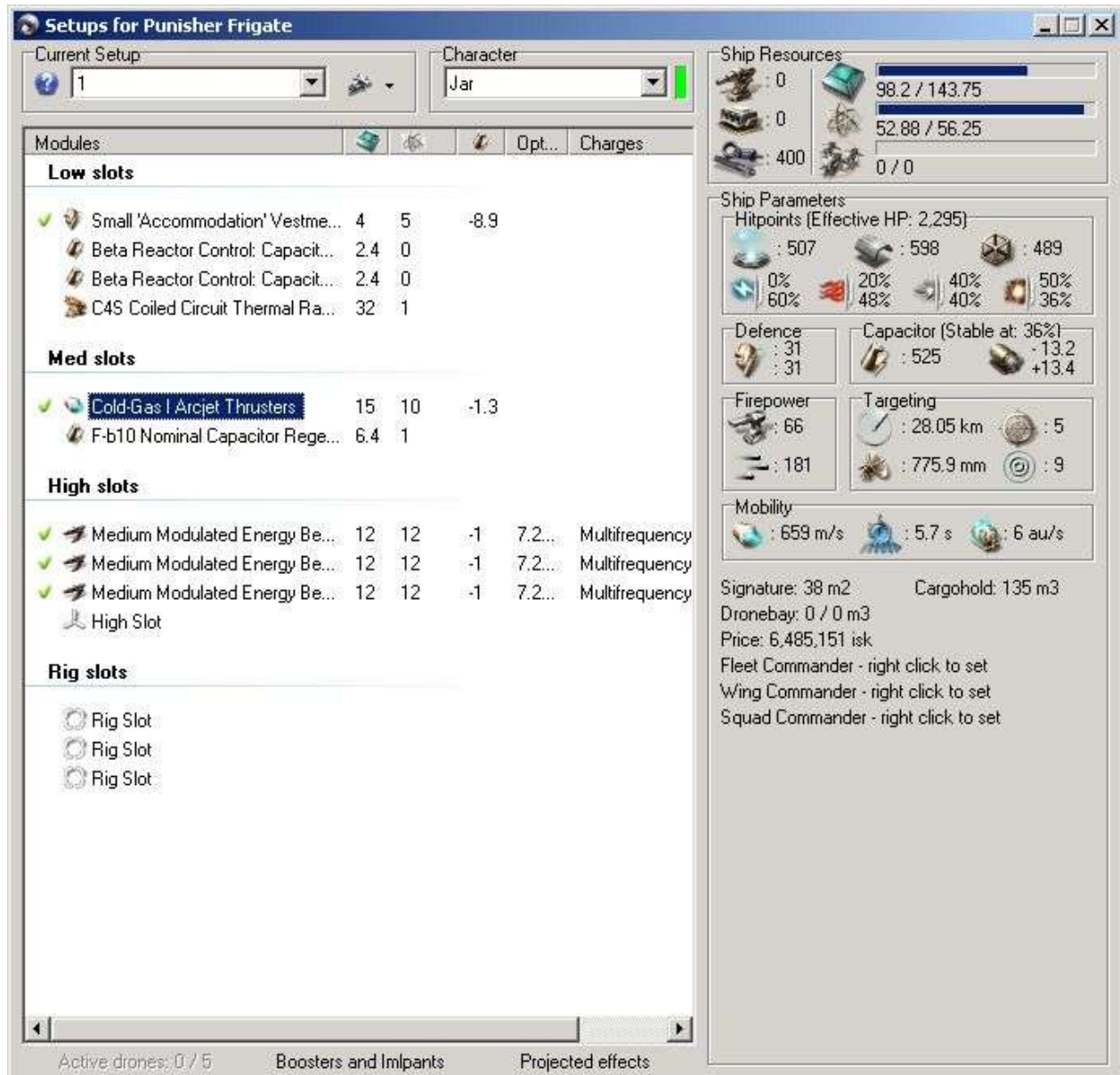
1 x Optical Tracking Computer I
-Trajectory Analysis Level 1

2 x F-B10 Nominal capacitor Regenerator I
-Energy Grid Upgrades Level 2

HIGH SLOT

3 x 150 mm Prototype Gauss Rail Gun (Antimeter Charge mermi)
-Small Hybrid Turret Level 1
-Gunnery Level 1

Amarr Punisher



Amarr ırkı gallente ırkı gibi yakın ve orta menzilli silah sistemlerine sahiptirler.

LOW SLOT

1 x Small Accomodation Vestment Reconstructor I (Small armor repair)

-Repair Systems Level 1

2 x Beta Reactor Control : Capacitor Power Relay I

-Energy Grid Upgrades Level 2

1 x C4S Coiled Circuit Thermal Radiator

-Weapon Upgrades Level 1

MEDIUM SLOT

1 x Cold Gas I Inject Thrusters (After Burner 1)

-After Burners Level 1

1 x F-B10 Nominal Capacitor Regenerator

HIGH SLOT

3 X Medium Modulated energy Beam Laser I (Multi Frequency Crystal mermi)
-Small Energy Turret Level 1
-Gunnery Level 1

Minmatar Rifter

Bu noktada minmatar konusunda bazı bilgiler vermeden modifiye etmek istemedim, çünkü EVE de gerçek anlamda Hibrit tek ırk Minmatar ırkıdır. Gemileri çoğunlukla Projectile ve Missile sistemlerini bir arada kullanabilir olarak yaratılmıştır. Yani minmatar gemilerinden en yüksek verimi yarı Projectile, yarı Missile modifikasyon olarak ayarlamaktır. Burda şunuda söylemek istiyorum, bu dediğim modifikasyona uymayacak gemilerde olacaktır yani bazen bazı gemilerin bonusları tamamıyla Projectile için olabiliyor tercihi size bırakıyorum. İkinci bir püf nokta defans sistemleri konusunda da Minmatar çift özellik taşıyor. Gemilerinin Medium (orta) ve Low (Aşağı) slotları neredeyse birbirine eşittir. Buda gemileri isterseniz Shield Tank isterseniz Armor Tank yapabilirsiniz demek. Hemen aklınıza şu gelebilir “E bu diğer ırklara göre daha avantajlıymış” ama değil çünkü Orta ve aşağı slotların dengeli olması demek sizinde bu işlemleri orta seviyede yapabilirsiniz demek. Bhir Gallente 7 low slota sahipken Minmatar 5 te kalacaktır. Caldari 7 Orta Slota sahipken minmatar 5 te kalacaktır. Sanırım demek istediğimi anladınız. Minmatar ırkının özelliği ne kalkanda ne zırhta. Minmatar oyundaki en yüksek vuruş gücüne ve oyunun en hızlı gemilerine sahip. Buda şu demek Hızlı ol Çabuk öldür. Şimdi örnek modifikasyona geçelim

Setups for Rifter Frigate

Current Setup: 1 Character: Jar

Modules: Optimal Charges

Low slots

Small 'Accommodation' Vestme...	4	5	-8.9
Local Power Plant Manager: R...	14.4	0	
Beta Reactor Control: Capacit...	2.4	0	

Med slots

Cold-Gas I Arcjet Thrusters	15	10	-1.3
F-b10 Nominal Capacitor Rege...	6.4	1	
F-b10 Nominal Capacitor Rege...	6.4	1	

High slots

280mm 'Scout' Artillery I	9.8	11	7.2+11	EMP S
280mm 'Scout' Artillery I	9.8	11	7.2+11	EMP S
280mm 'Scout' Artillery I	9.8	11	7.2+11	EMP S
High Slot				

Rig slots

- Rig Slot
- Rig Slot
- Rig Slot

Ship Resources

- 0
- 2
- 400
- 77.85 / 156.25
- 50.12 / 50.88
- 0 / 0

Ship Parameters

Hitpoints (Effective HP: 1,782)

- 507
- 448
- 420
- 0%
- 60%
- 20%
- 35%
- 40%
- 25%
- 50%
- 10%

Defence

- 24
- 24

Capacitor (Stable at: 43%)

- 309
- 10.2
- +10.8

Firepower

- 47
- 370

Targeting

- 25.25 km
- 4
- 839.5 mm
- 8

Mobility

- 931 m/s
- 4.8 s
- 6 au/s

Signature: 35 m2 Cargohold: 130 m3
 Dronebay: 0 / 0 m3
 Price: 11,890,507 isk
 Fleet Commander - right click to set
 Wing Commander - right click to set
 Squad Commander - right click to set

Active drones: 0 / 5 Boosters and Impants Projected effects

Low Slot

- 1 x Small Accomodation Vestment Reconstructor I
 - Repair Systems Level 1
- 1 x Local Power Plant Manager : Reaction Control 1
 - Energy Grid Upgrades Level 2
- 1 x Beta Reactor Control : Capacitor Power Relay
 - Energy Grid Upgrades Level 2

Medium Slot

- 1 x Cold-Gas I Inject Thrusters
 - After Burners Level 1
- 2 x F-B10 Nominal Capacitor Regenerator
 - Energy Grid Upgrades Level 2

High Slot

- 3 x 280 mm 'Scout' Artillery I
 - Small Projectile Level 1

CRUISER SINIFI GEMILER ICIN

CALDARI CARACAL

The screenshot displays the 'Setups for Caracal Cruiser' window. The 'Current Setup' is 'Caracal-Cruiser' and the 'Character' is 'Jar'. The window is divided into several sections:

- Modules:**
 - Low slots:** Two 'Beta Reactor Control: Capacit...' modules, each with a cost of 12.8 and 0.
 - Med slots:** A list of modules including 'Medium C5-L Emergency Shiel...' (cost 42, 12, -18.4), '5a Prototype Shield Support I' (45, 1), 'Additional Thermal Barrier Emitt...' (24, 0.8), 'Ancillary Ballistic Screen Stabili...' (21, 0.8), and 'F-b10 Nominal Capacitor Rege...' (6.4, 1).
 - High slots:** Five 'Malkuth' Heavy Missile Launc...' modules, each with a cost of 30, 92, and 121.7, all of type 'Thunderbolt'.
 - Rig slots:** Three empty 'Rig Slot' entries.
- Ship Resources:** Shows resource counts and progress bars for various components.
- Ship Parameters:** Displays various ship stats:
 - Hitpoints (Effective HP: 7,096): 2026, 1345, 1661
 - Defence: 69, 69
 - Capacitor (Stable at: 47%): 1064, -18.4, +20.5
 - Firepower: 96, 1013
 - Targeting: 64.51 km, 5, 267.1 mm, 15
 - Mobility: 243 m/s, 5.3 s, 3 au/s
- Signature:** 145 m2
- Cargohold:** 450 m3
- Dronebay:** 0 / 10 m3
- Price:** 5,538,625 isk
- Commands:** Fleet Commander, Wing Commander, Squad Commander (all with right-click to set).

At the bottom of the window, there are indicators for 'Active drones: 0 / 5', 'Boosters and Impants', and 'Projected effects'.

LOW SLOT

2 x Beta Reactor Control : Capacitor Flux I
-Energy Grid Upgrades Level 1

MEDIUM SLOT

1 x Medium C5-L Emergency Shield Overload I
-Shield Operation Level 1

1 x 5a Prototype Shield Support I
-Shield Management Level 1

1 x Additional Thermal Barrier I (Göreve Göre Deęiřtirin)
-Shield Upgrades Level 1

1 x Ancillary Ballistic Screen Stabilizer I (Göreve Göre Deęiřtirin)
-Shield Upgrades Level 1

1 x F-B10 Nominal Capacitor Regenerator I
-Energy Grid Upgrades Level 2

HIGH SLOT

5 X Malkuth Heavy Missile Launcher I (İyisinide takabilirsiniz Not: Arbalest)
-Missile Launcher Operation Level 1

Gallente Thorax

Current Setup

Gallente Thorax

Character

Jar

Ship Resources

0 226.5 / 375

0 1032 / 1076.25

400 0 / 50

Modules Opti... Charges

Low slots						
	Beta Reactor Control: Capacitor ...	2.4	0			
	Beta Reactor Control: Diagnostic...	12.8	0			
	Medium 'Accommodation' Vestm...	21	150	-17.8		
	N-Type Thermic Membrane I	20	1			
	N-Type Magnetic Membrane I	20	1			
Med slots						
	Y-S8 Hydrocarbon I Afterburners	25	50	-5.1		
	F-b10 Nominal Capacitor Regene...	6.4	1			
	F-b10 Nominal Capacitor Regene...	6.4	1			
High slots						
	200mm Prototype I Gauss Gun	22.5	165.6	-1.1	13+12	Antimatt
	200mm Prototype I Gauss Gun	22.5	165.6	-1.1	13+12	Antimatt
	200mm Prototype I Gauss Gun	22.5	165.6	-1.1	13+12	Antimatt
	200mm Prototype I Gauss Gun	22.5	165.6	-1.1	13+12	Antimatt
	200mm Prototype I Gauss Gun	22.5	165.6	-1.1	13+12	Antimatt
Rig slots						
<input type="radio"/>	Rig Slot					
<input type="radio"/>	Rig Slot					
<input type="radio"/>	Rig Slot					

Ship Parameters

Hitpoints (Effective HP: 8,979)

: 2070 : 2092 : 2344

0% 20% 40% 50%

50% 59.3% 59.3% 10%

Defence

: 51

: 60

Capacitor (Lasts: 4m 36s)

: 1781

-28.5

+26

Firepower

: 131

: 484

Targeting

: 61.71 km : 5

: 286.2 mm : 15

Mobility

: 507 m/s : 9 s : 3 au/s

Signature: 140 m2 Cargohold: 265 m3

Dronebay: 0 / 50 m3

Price: 13,104,336 isk

Fleet Commander - right click to set

Wing Commander - right click to set

Squad Commander - right click to set

Active drones: 0 / 5 Boosters and Impants Projected effects

LOW SLOT

- 1 x Beta Reactor Control Capacitor :Capacitor Power Relay I
 - Energy Grid Upgrades Level 2
- 1 x Beta Reactor Control Capacitor : Power diagnostic System I
 - Energy Grid Upgrades Level 2
- 1 x Medium Accomodation Vestment Reconstruction I
 - Repair Systems Level 1
 - Mechanic Level 2
- 1 x N-Type Thermic Membrane I (Göreve göre deęiřtirin)
 - Hull Upgrades Level 2
- 1 x N-Type Magnetic Membrane I (Göreve göre deęiřtirin)
 - Hull Upgrades Level 2

MEDIUM SLOT

- 1 x YS8 Hydrocarbon I Afterburners
 - Afterburners Level 1
- 2 x F-B10 Nominal Capacitor Regeneration I
 - Energy Grid Upgrades Level 2

HIGHT SLOT

- 5 x 200 mm Prototype Gauss Rail Gun (Antimater Charge mermi)
 - Medium Hybrid Turret Level 1
 - Gunnery Level 3

Başlangıç için řimdilik bu gemi setupları yeterli sanırım. Dięer gemiler için olan setupları oyundan yada oyunun forumlarından edinebilirsiniz. Yada Bregan Dearthe Corpundan bana yada arkadaşlarıma sorarak öğrenebilirsiniz.

•••••

CHAPTER 11

Görevler

Eve deki görev sistemi çok geniş bir yelpazeye sahip olduğundan her türlü meslek grubuna hitap etmektedir. Bu görevleri genellersek

Agent Missions (Ajan Görevleri) - Ajan Görevleri

Research Missions - Ajan Görevleri

Courier Missions – Oyuncular tarafından yaratılmış olan görevler

Ajan görevleri para kazanılması ve yapılması en basit görev cinsleridir, Arařtırma görevleri ise en zorlarıdır. Oyuna yeni başlayan oyuncuların

seviyelerine göre rahatlıkla yapabilecekleri bir çok ajan görevleri vardır. Bu görevleri sıralamamız gerekirse aşağıdaki şekilde görülebilir.

Division	Mission types				Connection skills						
	Kill	Courier	Trade	Mining	Bureaucratic	Financial	High Tech	Labor	Military	Political	Trade
Accounting	?	+	?	?	-	+	-	-	-	-	+
Administration	50%	50%	-	-	+	-	-	-	-	+	-
Advisory	34%	66%	-	-	-	-	+	-	-	+	-
Archives	5%	90%	5%	-	+	-	+	-	-	-	-
Astrosurveying	40%	30%	5%	25%	-	-	-	+	+	-	-
Command	97%	3%	-	-	-	-	-	-	+	+	-
Distribution	5%	95%	-	-	-	+	-	-	-	-	+
Financial	?	+	?	?	+	+	-	-	-	-	-
Intelligence	85%	15%	-	-	-	-	+	-	+	-	-
Internal Security	95%	5%	-	-	+	-	-	-	+	-	-
Legal	50%	50%	-	-	-	+	-	-	-	+	-
Manufacturing	5%	95%	-	-	-	-	+	+	-	-	-
Marketing	5%	95%	-	-	-	+	-	-	-	-	+
Mining	5%	85%	-	10%	-	-	-	+	-	-	+
Personnel	50%	50%	-	-	+	-	-	+	-	-	-
Production	-	85%	10%	5%	-	-	-	+	-	-	+
Public Relations	34%	66%	-	-	-	+	-	-	-	+	-
R&D	-	50%(S)	50%	-	-	-	+	+	-	-	-
Security	90%	5%	5%	-	-	-	-	-	+	+	-
Storage	5%	95%(L)	-	-	+	-	-	-	-	-	+
Surveillance	95%	5%	-	-	-	-	+	-	+	-	-

Kill: Bir veya Birden fazla NPC'yi (Bilgisayar kontrolündeki düşmanlar) öldürme görevi

Courier: Kargo taşıma veya teslim etme görevleri(genellikle 2k m3 den az)

Courier(L): Kargo taşıma veya teslim etme görevleri(20k m3'e kadar)

Courier(S): Kargo taşıma veya teslim etme görevleri(Özel bilim yeteneği isteyen görevler)

Trade: Marketten Mal satın alıp teslim etme görevi

Mining: Maden kazımı ve teslimi görevleri

Ajan görevlerini yapmayı düşünüyorsanız yaptığınız görevlerden daha fazla para kazanmak ve daha iyi ajanlarla çalışabilmek için Social yetenek ağacındaki skilleri 3 yada 4 yapmakta yarar ve bu yetenekleri seçtiğiniz yola

uygun geliştirin. Mesela Kill Missions size daha uygunsa Military Connections skilini geliştirmeniz bu görev tipini veren ajanların size daha iyi para ve Loyalty Point (LP) (Bağlılık Puanı) vermesini ve daha iyi ajanlar için gerekli olan Standing Puanının artmasını sağlayacaktır.

Görev Cinsi	Gemi cinsi
Level 1	Frigate
Level 2	Cruiser
Level 3	Battlecruiser
Level 4	Battleship
Level 5	Grup Halinde Battleship yada Carrier

Taşıma ve madencilik olan görevler için bir gemi söylememe gerek yok zaten hepsi kendisine has gemiler, taşıma için kullanabileceğiniz en büyük kargo kapasitesine sahip gemiler, madencilik içinde ya maden bonusu olan gemiler yada gerçek maden gemileri.

Ajanları Bulmak

Bu kısım anlatılması en zor kısımlardan birisi, Eve'de 3000 den fazla güneş sistemi ve bunların içinde de bu rakamın yaklaşık 4 katı kadarda istasyon bulunmakta dolayısıyla , yeni başlayanlar için şurası yada burası diyemiyorum fakat kesinlikle şunu söylemem gerek, kalabalık sistemlerden mümkün olduğu kadar uzak durun, bulduğunuz en iyi ajan orda olsa bile başka birini bulun, örnek olarak Jita sistemi ajan bakımından gayet güzel fakat 700 tane oyuncunun bir arada bulunduğu bir sistem ana toplanma merkezlerinden birisi ve burda bırakın görev yapmayı istasyondan çıkmak için bile 5 dk Lag da kalıyorsunuz, kısacası bu sistemde görev aldığınızda görev yerine lag'ı (internet hattındaki gecikmeli bilgi transferi) atlatıpda geldiniz düşmanı görüp kitlenip ateş etmek için bastığınızda geminiz size siz geminize bakıyor olacaksınız 5 dk sonra ekranınızda kendi kapsülünüzü göreceksiniz, çünkü lagda olan sizsiniz düşmanlarınız değil, bu sebepten bu merkezlere yakın olun 4 jump kadar görevlerde elde ettiğiniz ganimetleri bu yerlere gelip satın. Size tavsiye edebileceğim 2 sistem var ama Caldari ırkı için çünkü ırk seçimimden dolayı başka sistemlerde pek avlanmadım. Bunlardan ilki Kaimon ikincisi Ohmahailen sistemleri , bu sistemlerde Caldari Police Force (C.P.F) şirketinin nerdeyse her istasyonda birtane ajanı var (sistemde yaklaşık 7 istasyon var). Kaimon'un diğer güzel bir yanıda bütün görev ajanlarının aynı sistemde bulunması 1-2-3-4 dolayısıyla seviye atladıkça ajan aramak zorunda kalmıyorsunuz ve sistem değiştirmek zorunda kalmıyorsunuz. Her ırkın buna benzer özel sistemleri var ama bunların sayısı okadar fazla miktarda değil güzel bir level 1 ajanı A sistemindeyken aynı şirketin level 2 ajanı 5 jump (atlama) uzakta olabiliyor bu bakımdan hepsinin bir arada olduğu sistemlerde görev yapmak daha iyi. Level 4 ajanlarla çalışabilecek konuma geldiğiniz zaman istediğiniz sistemde yapabilirsiniz çünkü level 4 ajandan sonraki level 5 ajanlar

için 20 kişilik bir gruba ihtiyacınız olduğundan ve bu ajanlar Low Sec (Düşük Korumalı) sistemlerde olduğundan bunlara pek bulaşmak istemezsiniz. Hangi NPC şirketleri ile çalışacağınız tamamiyle sizin seçiminiz. NPC şirketleri hakkında bilgi almak için <http://www.eve-online.com/corporations> ve bu şirketlerin ajanları hakkında bilgi almak için şu adreslerden yararlanabilirsiniz. <http://eveinfo.com/agents> , <http://eve-agents.com>

Kılavuzu zamanım oldukça güncelleyip yeni bilgiler eklemeye çalışacağım. Eve-Online dan irtibat kurmak isteyen arkadaşlar Jarlexly karakterine oyun içi mail atabilirler yada oyun içi chat kallarından Turksquad kanalına girdiğinizde gurubumuzdan birisi sizi yönlendirecektir. Hepinize iyi oyunlar

Jarlexly