

EVE

ONLINE



ECM - ECCM Rehberi v1.0.1

Assassin TR
30 Ekim 2008

İçeriğın tümü kopyalanabilir veya dağıtılabılır. Eve Online™ ve Eve Online™ logosu CCP'nin tescilli markalarıdır.

İçeriğın tümü, Eve Online Forumlarında yer alan yabancı kaynaklardan ve oyuncular arası bilgi alışverişlerinden derlenmiştir. Meydana gelebilecek tüm hasarın sorumluluğu kullanıcıya aittir. Sadece bilgi vermek amacıyla düzenlenmiştir. Derleme esnasında kullanılan kaynaklar Bölüm 7: Kaynaklar kısmından görülebilir.

Yazan ve Derleyen: Assassin TR

NOT: Rehberin büyük bir kısmı yabancı kaynaklardan bire bir çeviri edilmiştir. Bu yüzden zaman zaman hatalı cümlelerle karşılaşabilirsiniz. (?) Öte yandan, CCP oyunu sürekli güncellediği için, bu rehber bir süre sonra güncelliğini yitirebilir.

Bilgi hataları tespit ederseniz, oyun içinden ASSASSIN TR'ye in-game mail atabilirsiniz.

İÇERİK

Bir Hikaye

1. ECM Genel Bakış

- 1.1. ECM Nedir?
- 1.2. ECM Mekaniği

2. Başlangıç

- 2.1. ECM Gemileri
 - 2.1.1. Griffin
 - 2.1.2. Kitsune
 - 2.1.3. Blackbird
 - 2.1.4. Scorpion
 - 2.1.5. Rook
 - 2.1.6. Falcon
 - 2.1.7. Widow
- 2.2. Skill'ler
- 2.3. Modüller
 - 2.3.1. Med Slot
 - 2.3.2. Low Slot
 - 2.3.3. Rigler

3. ECM Drone'ları

4. uberECM

5. ECM Başarısız Olursa?

6. ECCM Sistemleri

7. Kaynaklar

8. Versiyon Bilgileri

BİR HİKAYE...

Uzay... Lokal tamamen boş, her yer sessiz... Aniden sistemdeki iki geçitten biri aktive olur... 10 saniye sonra geçitin önünde 2 Command Ship, 2 Raven, 8 Megathron, 2 Support Dominix, 1 Deimos, 3 Claw, 2 Rapier'den oluşan müthiş bir filo belirir... Kendilerinden emin, kibirli bir şekilde bir sonraki geçide hareket ederler... TS'den komutanın uyarısı gelir:

- Beyler, bir sonraki geçitten hep birlikte atlıyoruz. Geçidin diğer tarafında 12 kişilik kamp var. Büyük olasılıkla large bubble kurulu! Telaşlanmayın.. Atlar atlamaz, tüm kampı temizleyin... Bu kamp bize dayanamaz! Primary hedef düşmanın DPS gemileri! Komutla birlikte... Jump jump!!

Gate aktive olur... Geçitin diğer tarafındaki ekip şaşkıncu bir sakinlikle beklemektedir. Zira, 2 sistem ilerideki gözcüleri, gelen düşman filosunu çoktan bildirmişti...

Düşman filosu komutanı, geçidin arkasına atlar atlamaz kampa göz atar.. Tam da tahmin ettiği gibi: 8 Raven, 4 Rapier'den oluşan aptal bir kamp filosu!! TS'den filosuna seslenir:

- Emrimle birlikte cloak'larınızı bozun....
- Atış serbest.. Hepsini patlatın!

Birden bütün düşman filosu cloak'tan çıkar... Kamp yapan filodaki pilotların ekranı kırmızı gemilerle dolmuştur... Savaş başlamak üzeredir... Düşman filosu hedef almaya başlarken düşman TS'den bir ses duyulur:

- Lokale 5 kişi girdi... Scanner boş!
- (Komutan) Devam edin!

Düşman filosunun pilotları, komutanlarından gelen devam emriyle, teker teker karşıdaki gemilere kilitlenmeye başlar. Ama?! Karşıdaki gemiler kilitlenmek dışında hiçbir şey yapmamışlardır. En ufak bir kırıltı bile olmaz...

Düşman pilotlarından biri, daha cloak'ını yeni bozmuştur ki, aniden overview ekranında dehşet verici bir şey fark eder: Lokale sonradan giren 5 pilot 200 km uzakta belirmiştir: 5 tane Falcon! Hatta birisi kendisine kilitlenmeye başlamıştır...

Düşman TS'den yeni bir anons geçer:

- 200 km ileride 5 Falcon var! Ben kilitlenemiyorum!

Peşinden diğer düşman pilotlarının telaşlı sesleri duyulur:

- Falcon'lardan biri beni de iptal etti!
- Hasar alıyorum! Ateş edemiyorum!
- Biri Falcon'ları öldürsün! Kapiya dönüyorum!
- Weblendim!!! Karşı tarafın BS'leri bana ateş ediyor!

Bu sırada, kapıdan 200 km uzakta olan Falcon pilotunun yüzünde minik bir tebessüm oluşur... Zira ekranındaki 6 hedefi birden jam'lemiştir...

Kamp yapan filonun TS'den cızırtılı bir ses duyulur:

- Tüm gemiler jam'li! Buyrun beyler, sıra sizde...

Kamp filosu komutanı sırayla hedefleri anons etmeye başlar... 6 Raven'in torpidoları aynı hedefin üzerinde patlamaya başlar... Weblenen düşman gemileri, jam'den çıkıp atış sırasının kendilerine geleceğinden ümidini kesmiş, kapiya doğru ilerlemeye

çalışmaktadırlar... Filonun yarısı çoktan patlamıştır... Kapiya yanaştığını düşünen pilot "kurtuldum" diye düşünür.. Tam o anda son parti torpidoları gemisinde hisseder... Birden tüm shield, armor ve structure barları dolar.... Geçit aktive olur: Düşman filosundan, kurtulmayı başaran son pod karşı tarafa atlar...

200 kilometre ileride Falcon'lar tek tek görünmez hale geçerler... Savaş bitmiştir...

Bu canlandırma çok mu ütöpik geldi size? Belki evet... Ancak bu canlandırmayı, ECM gemilerinin bir savaşın gidişatını nasıl tam tersine çevirebileceklerinin güzel bir örnekleme olarak görmenizi isterim... Mesela 5 tane Falcon ile 5x6 jammer=30 hedefi etkisiz hale getirebilirsiniz!!!

Buyrun o zaman, ECM Rehberimize göz atalım!

1. ECM Genel Bakış

1.1. ECM Nedir?

ECM'in (Electronic Counter Measures) tanımı "elektronik yok etme sistemi" şeklinde Türkçe'ye çevrilebilir. Daha anlaşılır bir tanım yapmak istersek; "karşıdaki geminin elektronik sistemlerini devre dışı bırakmak" diyebiliriz.

EVE'deki ECM ise, tam olarak karşı geminin "hedef alma sistemlerini" 20 saniye süre ile iptal etmek olarak tanımlanır. ECM terimi, olayın bütünü tanımlarken, "jam" terimi aksiyonun kendisini ifade eder. Örneğin "karşıdaki carrier'i jam'lemek" demek, bahis carrier'in 20 saniye boyunca kimseyi hedefleyememesini sağlamış olmak demektir.

Rehber boyunca bu terimlerle sıklıkla karşılaşacağınız için, daha başlarken aradaki farkın altını çizmek istedim.

1.2. ECM Mekaniği

ECM savaşları, başka bir deyişle ECM aygıtları kullanılarak yapılan savaşlar, belirli aygıtlar (items) bu aygıtlara bonusu olan gemilerle yapılır. Her ne kadar, tüm ECM modülleri oyundaki diğer gemilere de takılabilir de, sadece ECM için tasarlanmış gemileri kullanarak işe girişmek tabii ki çok daha fazla bonus kazandırır.

ECM için, doğru gemiyi doğru item ve doğru skill'lerle birleştirmeniz gereklidir. Bir Gallente gemisini jam'lemek için Gallente sensor tipi için üretilmiş modülü kullanıp başarı oranınızı artırabilirsiniz. Başarı oranının altını çizdim, çünkü:

- ECM şansa dayalıdır! : Gerekli bütün skill'leri 5'leseniz, en iyi gemi ve en iyi modülleri kullansanız bile, karşıdakini jam'leme oranınızı %100'e çıkaramazsınız.
- ECM için yepyeni skill'ler gereklidir! : Başarılı bir ECM pilotu olmak için, başka hiçbir gemiyi kullanırken işinize yaramayacak belli skill'leri çalışmanız gerekmektedir.
- ECM oyunun seyrini değiştirir: Filolarınızın savaştan galip ya da mağlup ayrılmasını ECM gemileri belirler! O yüzden, rehberi dikkatli okumanızı tavsiye ederim...

2. Başlangıç

Bir ECM pilotu olarak uzayda dolaşmak aslında çok kısa zamanınızı alacaktır. Ancak, önceden belirttiğim gibi, ECM şansa dayalı olduğu için, başarı oranınızı artırmak için gerekli skill'lerde uzmanlığı yakalamak epey uzun sürecektir!

Öte yandan, başlamadan önce altı çizilmesi gereken en önemli nokta, ECM pilotunun kullanacağı gemilerin ırkıdır! ECM, Caldari ırkının gemileri ile yapılabilen bir savaş türüdür. Dolayısıyla, diğer ırkların gemilerini kullanarak ta düşmanı jam'leyebilirsiniz ancak, Caldari gemileri ile bu işi "olması gerektiği gibi" yaparsınız! Bu yüzden, tüm bu rehber boyunca Caldari ırkı gemileri incelenecek, açıklamalar bu doğrultuda yapılacaktır.

2.1. ECM Gemileri

2.1.1. Griffin

ECM ile uğraşmak isteyen pilotların hiçbir sıkıntı çekmeden kullanacakları **ilk** gemileri **Caldari Griffin** olacaktır.

Gerekli Skilller: Caldari Frigate Lvl 2

Griffin, en ucuz ECM gemisi olmasına rağmen, hatırı sayılır ECM bonusları ile ECM dünyasına attığınız ilk adımda size çok yardımcı olacaktır. Griffin size jammer modülleriniz için ekstra %15 güç ve yine bu modüllerin kapasitör gereksinimi için ekstra %10 tasarruf sağlayacaktır.

2.1.2. Kitsune

Electronic Attack Ships sınıfından olan Kitsune, basitçe "ECM alanında uzmanlaşmış bir frigate"dir. Küçük olması, ECM bonuslarının yeterli derecede olması, ucuz olması ve çok skill gerektirmemesi, yeni başlayan ECM pilotları için Kitsune'yi cazip hale getirmiştir.

Gerekli Skilller: Caldari Frig Lvl 5, Spaceship Com. 3, Electronic Attack Ships Lvl1

2.1.3. Blackbird

Cruiser sınıfı Caldari gemisi olan Blackbird, tecrübeli pilotların elindeyken karşıdaki filo için gerçek bir baş belası olabilir!

Gerekli Skilller: Caldari Frigate Lvl 4, Spaceship Com. 3, Caldari Cruiser Lvl 2

Blackbird ile jam modülleriniz için ekstra %15 güç bonusu elde eder, bunun yanında modüllerin optimal mesafesi için de fazladan %20 bonusa sahip olursunuz!

2.1.4. Scorpion

En iri kıymıtlı ECM gemilerinden biri olan Scorpion, battleship sınıfı cüssesinin altında gerçek bir ECM canavarını saklar.

Gerekli Skilller: Spaceship Comm. Lvl 4, Caldari Battleship Lvl 1

Scorpion, aynı Blackbird'de olduğu gibi, jam modülleriniz için ekstra %15 güç bonusun yanında modüllerin optimal mesafesi için de fazladan %20 bonus verir.

Battleship sınıfı bir gemi olmasından ötürü diğer ECM gemilerine göre çok daha iyi tank ve çok daha iyi DPS'e sahip olması en büyük avantajı, ancak cüssesinden ötürü kötü bir manevra yeteneğine sahip olması da en büyük dezavantajıdır.

2.1.5. Rook

Recon sınıfı bir gemi olan Rook, oyundaki en iyi ECM gemilerinden biridir! Combat Recon gemisi olmasından dolayı, tecrübeli ellerde gerçekten tatmin edici bir DPS'e sahiptir.

Gerekli Skilller: Caldari Cruiser Lvl 5, CovertOps Lvl 4, Recon Ships Lvl 1, Signature Analysis Lvl 5

Jam modüllerinin kapasitör harcamalarını kısmak için %10 bonusun yanında, modüllerin optimal mesafeleri için %20'lik bir bonusa da sahiptir. Öte yandan jam modüllerinin güçleri için ekstra %20 bonus sağlar. DPS için ise heavy ve light misiller için %5'lik bir hasar bonusu verir.

2.1.6. Falcon!

EVE dünyasında, maliyet/performans/güç dengeleri göz önünde bulundurulduğunda, var olan "en güçlü" ECM gemisi Falcon!dur, bu yüzden sonunda ünlem işareti konulması gerekir.

Falcon!, yine recon sınıfı ancak Force Recon gemisidir. Yani "görünmez" olabilme yetisine sahiptir.

Falcon!'a takacağınız bir CovertOps Cloaking Device ile geminizi görünmez yapabilir, böylece düşmanın gözüne çarpmadan onu etkisiz hale getirmek için en iyi pozisyonu alabilirsiniz.

Diğer yandan, Falcon! ile gelen bonuslar da müthiştir! Jam modülleriniz daha az kapasitör harcasın diye %10 bonus, modüllerinizin optimal mesafesi artsın diye %20 bonus, jam'leme gücünüz artsın diye yine bir %20 bonus, CovertOps Cloaking modülünü takabilmeniz için %96 ile %100 arası CPU bonusu, cyno açabilmek için kullandığınız yakıttan tasarruf edebilmek için %50 bonus....

2.1.7. Widow

BlackOps sınıfı, Battleship kasasına sahip, Scorpion'un gelişmiş şekline tanımlayabileceğimiz Widow, ECM dünyasına yeni katılmış bir gemidir. ECM işlerinde çok güçlü olmasına rağmen, Scorpion ile aynı dezavantajları paylaşmaktadır: Ağır ve hantal. Ancak, bu dezavantajını "cloak" olabilme özelliği ve cloak halde iken 800km/s'yi bulan hızı sayesinde büyük ölçüde atlatmıştır. Ancak, maliyeti yüksek bir gemi olması, savaş sırasında patlama riski yüzünden "bence" bu gemi Falcon!'un ardından ikinci sırada kalmaktadır.

Widow'un inanılmaz gücü de bonuslarından gelmektedir: %5 bonusu ile daha hızlı cruise ve torpido atabilmekte, ve gönderdiği misiller %10 velocity bonusu ile daha hızlı hedefe varmaktadır. Recon sınıfındaki meslektaşları gibi %20 jam modülü güç bonusu vardır. Son olarak ta cloak iken geminin hızını %125 yükselten bir bonusa sahiptir.

2.2. SKILLER

ECM için gerekli skiller çok fazla değildir ancak başarı oranını artırabilmek için hepsinin yüksek level'lere kadar çalışmaları gerekir. Bir ECM pilotunun haşır neşir olacağı skiller aşağıdaki tabloda gösterilmiştir.

Electronics	Elektronik ile ilgili skilleri çalışmanız için gerekli ilk skill'dir.
Electronic Warfare	ECM Modüllerini kullanmanızı sağlar. Her level %5 kapasitör bonusu verir. (Modüller daha az kapasitör kullanır.)
Frequency Modulation	ECM için falloff bonusu verir. Her level için %10 olmak üzere level 5 dahil çalışırsanız toplam %50 bonus kazanabilirsiniz.
Long Distance Jamming	Hedef gemiyi daha uzaktan jam'leyebilmeniz için modüllerin optimal mesafelerine bonus verir. Her level için %10 mesafe bonusu kazanırsınız.
Long Range Targeting	ECM ile direkt ilgili olmasa da, ECM pilotları için önemli bir skill'dir. Geminizin hedef alma mesafesini her level için %5 artırır.
Signal Dispersion	ECM pilotları için çok önemli bir skill'dir. Her level'da ECM modüllerinizin gücü %5 artar.
Signature Analysis	ECM ile direkt ilgili değildir ancak, ECM pilotları için çok faydalı bir skill'dir. Hedef alma hızınızı artırır.

Gerçekten başarılı bir ECM pilotu olmak için, bu skill'lerin tümü 5'lenmelidir. Yukarıdaki tabloda bulunan skill'lerin yanında "mutlaka" çalışmanız gereken diğer skill'ler de bulunmaktadır. Bunlar:

Cloaking	Level 4	CovertOps Cloaking Device II'yi kullanabilmek için.
Recon Ships	Level 5*	Falcon ve Rook kullanabilmenizi sağlar. * Geminin tüm bonuslarından faydalanabilmek için.
Electronic Superiority Rigging	Level 4*	ECM ile ilgili rig'leri kullanabilmenizi sağlar. * Drawback penaltılarını azaltmak için.
Probe skill'leri	Level 4	Cloak olarak uçabilen ECM gemilerinizi, aynı zamanda düşmanın yerini etmek için kullanmanızı sağlar.
Projected Electronic Counter Measures	Level 4	ECM modüllerinizin aktivasyon süresini kısaltmanızı sağlar.

*Yukarıdaki tablodaki level değerleri, tavsiye edilen değerlerdir. Örneğin Recon Ships skill'inin 5'lenmesi, geminin verdiği tüm bonuslardan %100 faydalanılabilmesi için gereklidir. Zira, önceden tekrar tekrar bahsettiğim gibi, ECM şansa dayalı bir saldırı biçimidir. Bu yüzden, başarı olasılığını artırmak için tüm fırsatlar değerlendirilmelidir. Özellikle ECM'de, kullandığınız gemi ile ilgili skill'in level 5 olması şiddetle tavsiye edilir!

2.3. MODÜLLER

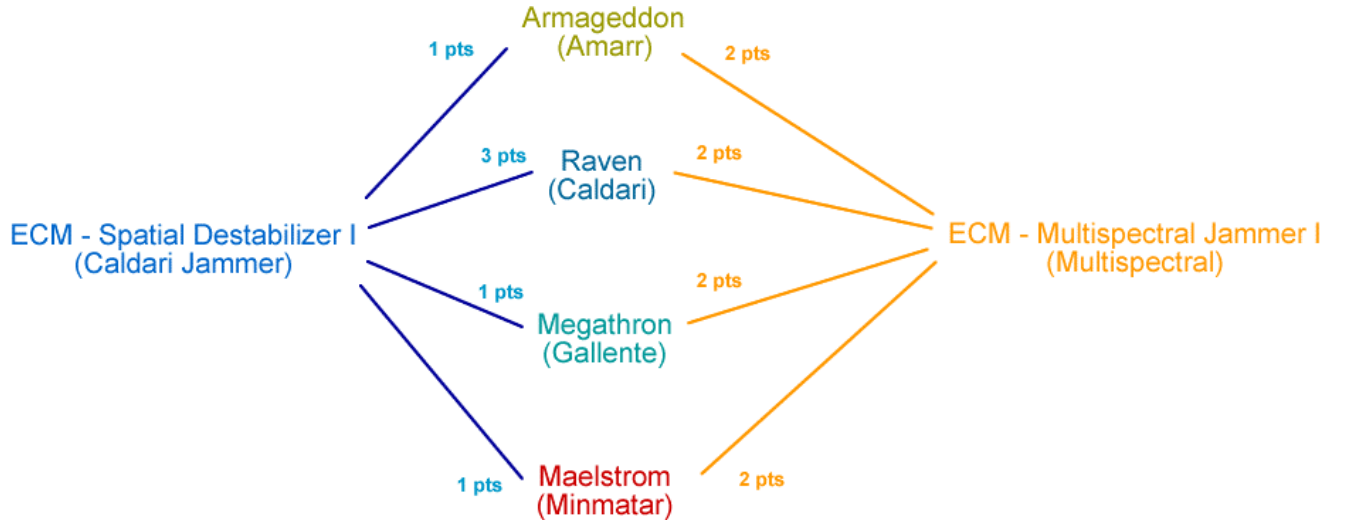
ECM için Medium ve Low slot'lara takılan modüller kullanılır. High Slot'larda kullanılan bir ECM modülü bulunmamaktadır.

2.3.1. Medium Slot'lar:

Medium Slot'lara takılan modüller, direkt olarak karşıdaki gemiyi jam'lemenizi sağlar.

Rage Spesifik	İsim	Sensör Tipi
Caldari Jammer'leri	ECM - Spatial Destabilizer	Gravimetric
Gallente Jammer'leri	ECM - Ion Field Projector	Magnetometric
Minmataar Jammer'leri	ECM - Phase Inverter	Ladar
Amarr Jammer'leri	ECM - White Noise Generator	Radar
Omni Jammer'ler	ECM - Multispectral Jammer	Tümü
	ECM Burst	Tümü

ECM modüllerinde dikkat etmeniz gereken tek fark, modülün spesifik bir ırka yönelik mi yoksa multispectral mı olduğudur. Bu seçim çok önemlidir çünkü jamleme gücünüzü direkt olarak etkileyecektir. Şöyle ki; bir Caldari jammer'i, Caldari ırkına ait bir gemiyi 3.6 puan, diğer ırk gemilerini ise 1.2 puan gücünde jamleyebilir. Buna karşılık Multispectral bir jammer 2 (T1 modül ise) – 2.4 (T2 modül ise) puan gücünde jamler. Dikkat edeceğimiz gibi, multispectral daha düşük bir puana sahiptir ancak, tüm ırklara karşı aynı puanla saldırır. Tabloda gösterilmiştir:



Medium slotlarda kullanılan diğer omni jammer ise ECM Burst'lerdir. ECM Burst, belli bir mesafe içerisinde kalan gemi/drone her şeyin hedef alma sistemlerini düşüren bir modüldür. Ancak, pratikte kullanılmamaktadır. Zira, bahsettiğim "belli bir alan" en fazla 6km'lik bir alandır. Bir ECM gemisi, kendisine 6 km yaklaşılmasına zaten izin vermemelidir. ECM Burst, drone'lara karşı kullanılması için tasarlanmış bir modül olsa da, çoğunlukla yapması gereken hedef iptal etme işlevini yerine getirememektedir.

2.3.2. Low Slot:

Low slotlara takılan modüller, esasında, medium slotlara taktığınız modülleri daha da kuvvetlendirme amacı güder. Bu modüllere "Signal Distortion Amplifier" adı verilir.

SDA'lar, ECM modüllerinize %20 (T2 versiyonları) ekstra güç bonusu sağlar. Ancak, geminize bu modüllerden birden fazla takmanız durumunda kümülatif verim oranını düşüren bir penaltıyla karşı karşıya kalacaksınız. Bu yüzden, bu modüllerden 4 taneden fazlasını takmanız tavsiye edilmez. (İlerleyen bölümlerde zaten 4 tane takmanın gereksiz olduğunu göreceksiniz.)

NOT: SDA'larla ilgili bu penaltı gözünüzü korkutmasın. Birden fazla takabilirsiniz. Zira, penaltıya karşın, verdiği bonus ciddi derecede önemlidir. Örneğin; standart bir Falcon! fiti 2 adet SDA içerir.

2.3.3. Rigler:

ECM için kullanabileceğiniz rig'ler Electronic Superiority Rigging başlığı altında bulunur ve 2 tanedir.

Particle Dispersion Augmentor	ECM modüllerinin güçlerini artırır.
Particle Dispersion Projector	ECM modüllerinin optimal mesafelerini artırır.

PDA, ECM modülleriniz için %10 bonus sağlar. (T2 PDA'lar %15)

PDP, ECM modüllerin mesafeleri için %10 bonus sağlar. (T2 PDP'ler %15)

3. ECM DRONE'LARI

Aralık 2005'te yayınlanan Red Moon Rising yaması ile oyuna aralarında ECM drone'larının da olduđu 7 yeni drone tipi eklenmiştir.

ECM Drone'ları light (EC-300), medium (EC-600) ve heavy (EC-900) olmak üzere 3 tiptedir. T2 versiyonları olmayan ECM drone'larının tümü Caldari Hull orijinlidir.

ECM Drone'larını kullanabilmek için gerekli skiller:

- Drones Lvl 5
- Electronic Warfare Lvl 4
- Electronic Warfare Drone – Lvl 1 (EC-300), Lvl 2 (EC-600), Lvl 3 (EC-900)

Bu drone'lar, ECM Modülleri ile aynı işlevi görürler. Drone'ları salıp hedefi gösterdiğinizde, optimal mesafesine kadar düşmana yaklaşacak ve jam'lemeye başlayacaktır. Jam süreleri, modüllerde olduđu gibi 20 saniyedir. (Başarı oranı yine şansa bağlıdır.)

4. uberECM

Her konuda olduđu gibi, ECM konusunda da "tepe" noktası hep merak edilen bir konu olmuştur: En yüksek skill'lerle, en iyi modüllerle, maksimum jam olasılığı kaçır?

Rehberin buraya kadar olan bölümünde işlendiđi üzere, oyunun en güçlü ECM gemisi BlackOps sınıfı bir gemi olan Widow'dur. Öyle ki, maksimum skill'lerle birlikte %100'e varan bir gemi bonusu söz konusudur. Bunun yanında Signal Dispersion skill'inin 5'lenmesi ile birlikte ekstra bir %25 jam bonusu da gelecektir. Tabi, her şeyi maksimize etmek için, takılan SDA modüllerini ve gang bonuslarını da eklememiz gerekir.

Savaş alanında kullanılabilecek en iyi officer tip modül Estamel's Modified ECM – Multispectral Jammer'dir. 3,2 puanlık baz gücü, skill'leri maksimum olan bir pilot tarafından kullanılan bir Widow'a takıldığında, 4 adet SDA II modül ile birlikte 14,21 puan'a çıkmaktadır. (Overload edildiğinde 17,05 puan)

En iyi racial jammer ise Legion ECM Racial Type'dır. 3,7 puan olan baz güç, yine yukarıda bahsedilen Widow'a takıldığında 16,43 puana, overload edildiğinde ise 19,72 puana çıkmaktadır.

Bahsedilen her iki modül de çok pahalı ve çok nadir bulunmaktadır. Hatta, Legion ECM Racial Type için konuşmak gerekirse, şu an bu modül oyunda bulunmamaktadır. Bunun yerine 3,6 puan baz güce sahip Tech II modüller kullanılabilir ki, overload edildiklerinde 19,19 puanlık bir güce ulaşırlar. Bu da, pek çok Battle Ship'e karşı insta (ilk denemede) ve perma (her denemede) jam'leme şansını bir hayli artıracaktır.

uberECM konusunu tartıştıđımıza göre, karşıımızdaki Scorpion sınıfı bir Battle Ship'i jam'leme olasılıđımıza bir göz atalım. Maksimum çalışılmış skill'lerle kullandıđımız Widow'umuza 4 adet Estamel ve 3 adet SDA II taktıđımızı ve maksimum gang information bonus aldıđımızı varsayalım (böylelikle tüm jam tipleri için ekstra %25,85 bonus alacağız.)

Bu şekilde fitlenmiş bir Widow ile Estamel modüllerimiz 13,91 puan güce ulaşacaktır. Widow'un aynı anda EC-600 Drone saldıđını da düşünürsek;

Scorpion'u 1 kere jam'leme ihtimali %97,74
Scorpion'u N kere jam'leme ihtimali (%97,74) üzeri N olacaktır.

5. ECM BAŞARISIZ OLURSA?

Elektronik savaş (ECM) sınırsız bir güce sahip değildir. Bu şu şekilde de ifade edilebilir: Pilotun skill'leri ne kadar yüksek, gemisi ne kadar iyi, modülleri ne kadar harika olursa olsun, tüm jam modülleri bir cycle'da başarısız olabilir...

Yani, kullandığınız ECM gemisi, 20 saniye boyunca tamamen savunmasız kalabilir. Tecrübeli pilotlardan duyabileceğiniz üzere, bu 20 saniye tamamen ölümcül olabilir. İşte bu yüzden, uzayda aktif olarak ECM gemisi kullanan pilotlarla nadiren karşılaşmanızın sebebidir.

Pek çok ECM pilotu sizi belli bir mesafeden jam'lemeye çalışacak, bu sayede sizin kendisine yaklaşmamanızı sağlamak isteyecektir. Ancak, ECM pilotu fighter veya diğer drone'ların saldırısına uğradığı anda, sınırlı olan ateş gücü yüzünden gelen drone'ları öldüremeyeği için kaçmak zorunda kalacaktır. Bu yüzden, aktif bir savaş alanına ECM gemisi ile giden her pilot, düşman güçleri tarafından "ilk hedef" olarak seçileceğini ve yok edilmek isteneceğinin farkındadır. (ECM'in karşıdaki düşmanı en çok tedirgin eden şey olduğu bir gerçek!)

ECM'in başarısız olması için pek çok sebep olduğu gibi, başarılı bir jam yapabilmek için de pek çok yol vardır. Örneğin, ECM gemisi kullanan bir pilot için başarısız olan her jam cycle'ının ardından bir sonraki cycle'ı beklemek en mantıklısıdır. Tabi ki, bu sırada gemiyi belli bir kaçış noktasına doğru yöneltmek (active aligning) veya HiSlot'lara (Battleship ve BlackOps'lar için) smartbomb'lar yüklemek, boş geçen cycle'larda iyi bir savunma olacaktır.

ECM Frigate kullanan pilotlar için -özellikle Kitsune pilotları- yüksek hız sağlamak başka bir savunma sistemidir.

Akıldan çıkarılmaması gereken şey ise; jamming ile ilgilenen bir pilotun hiçbir zaman yalnız uçmamasıdır. ECM pilotu asıl ateş gücünü, içerisinde bulunduğu filodan alacaktır! Dolayısıyla ECM ile ilgilenen pilotların yanında başka bir destek gemisi olmadan uçmaması en mantıklısıdır.

6. ECCM Sistemleri

ECCM sistemleri, basit olarak "anti ECM" olarak tanımlanabilir. ECCM, Sensor BackUp Arrays ve ECCM Projectors bu konuya dahil sistemlerdir. Bu sistemler aynı ECM sistemleri gibi çalışır ancak farkı, hedefin sensor strength'ini artırarak jam'lenme olasılığını indirgesidir. (Hedef, ECCM modülü takan geminin kendisi veya ekipteki başka bir arkadaşı olabilir.)

Modül Adı	Özellik	Menzil	Slot
ECCM - Racial I / II*	%80 bonus (%96 T2)	self	Med
ECCM - Omni I / II*	%80 bonus (%96 T2)	self	Med
Racial BackUp Array I / II*	%40 bonus (%48 T2)	self	Low
Multi Sensor BackUp Array I / II	%40 bonus (%48 T2)	self	Low
ECCM Projector I / II	%100 bonus (%120 T2)	20-24 km	Med

* "Racial" ibaresi, her bir sensor tipi (gravimetric, magnetometric, ladar, radar) yerine kullanılmı ştır. Örneğin; ECCM Ladar II

7. Kaynaklar

- **Jamming Probabilities v2.1 – A Completed Guide to ECM**
 - Virgo l'Platonicus
- **Eve-Online Forumları**

8. Versiyon Bilgileri

v1.0.1 (30 Ekim 2008) : İlk sürüm