

АКАДЕМУ

УЧЕБНИК ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ПИЛОТОВ

ОЕЕГ



Содержание

Это уже не первая версия учебника по миру EVE Online, и пока еще крошечная часть того, что появится в нем впоследствии. Периодически учебник будет дополняться новыми статьями.

1) Школа выживания

▪ Букмарки и сейвы.....	4
▪ Школа выживания.....	10
▪ Картография.....	15
▪ Агро-таймер.....	18
▪ Клоны.....	19
▪ Встроенный сканер.....	20
▪ Овервью.....	22
▪ Хант в нулях.....	25
▪ Как быстро поднять секьюрити статус.....	26

2) Школа убивания

▪ Таклеры (первая часть).....	27
▪ Таклеры (вторая часть).....	28

3) Обзорные статьи

▪ Фиттинг кораблей.....	31
▪ Модули и их различие.....	37
▪ Характеристики кораблей.....	39
▪ Базовые идеи фиттинга.....	42
▪ Летаем быстро.....	43

4) Приложения

▪ №1 – Словарь сокращений и терминов.....	45
▪ №2 – Фрегаты.....	48
▪ Словарь пилота фрегата.....	49

▪ Rifter.....	50
▪ Jaguar.....	52
▪ Wolf.....	53
▪ Claw.....	54
▪ Stiletto.....	55
▪ Vigil.....	56
▪ Merlin.....	57
▪ Harpy.....	58
▪ Raptor.....	59
▪ Crow.....	60
▪ Kestrel.....	61
▪ Griffin.....	62
▪ Punisher.....	63
▪ Retribution.....	64
▪ Vengeance.....	65
▪ Executioner.....	66
▪ Crusader.....	67
▪ Malediction.....	68
▪ Tristan.....	69
▪ Incursus.....	70
▪ Enio.....	71
▪ Ishkur.....	72
▪ Ares.....	73
▪ Taranis.....	74
▪ Тактика, приемы, трюки.....	76

Школа выживания

О том, как выживать в мире EVE Online



Букмарки и сейвы

общее введение в мир скрепок на карте



Краткий словарь

Бука (bookmark) - место в системе, закладка, куда вы можете варпнуть.
забучить - сделать букмарку на чем-то.

Сейв - та же бука, но подразумевающая какое-то удаление от объектов.

Грид - системы делятся на зоны (так называемый грид) - если ты с кем-то в одном гриде - то ты его видишь.
Дальность грида может быть от 150-800 км.

Дест (destination) - путь, который вы проложили по карте (Add Waypoint или Set Destination). Ворота находящиеся по десту подсвечиваются желтым.

Введение

- Краткий словарь
- Три способа сделать буку
- Карта системы

Виды бук

- Буки на объектах
- Буки между воротами
- Сейвы в стороне от объектов
- Даль-споты
- Тактические букмарки

Сортировка букмарк

- Папки
- Наименование бук
- Варп на нужную буку

Хранение и передача бук

Три способа сделать буку

1) Букмарка на объекте

Это самый простейший вид букмарк. Находясь в пределах грида с объектом - выделяете его в овервью и нажав правой кнопкой мыши - "Bookmark Location". У вас появится бука на объект (делать их можно как через овервью, так и правой кнопкой в космосе на самом объекте). Такие буки удобны для того чтобы забучить контейнеры, POS'ы, и вообще любые объекты, находящиеся в космосе.



2) Букмарка рядом с объектом

Открываете Peoples&Places, закладка Places. Стоя в любом месте космоса - нажимаете на кнопку Add Bookmark. У вас появится бука на то место, где стоит ваш корабль.



3) Букмарка между объектами

Делается тоже через меню Peoples&Places, но кнопка Add Bookmark нажимается в то время, когда корабль находится в варпе между объектами. Есть существенная деталь - бука делается не в момент нажатия кнопки "Add Bookmark", а в момент нажатия "Ok" в появившемся окошке.

Solarsystem map (карта системы)

Чтобы проще ориентироваться в ваших буках, найти какую-то особенную, но потерявшуюся, сделать хитрую-новую - пользуйтесь картой звездной системы. Открываете карту (по кнопке или нажав F10), Кнопка "Toggle map" на окне с настройками карты позволяет перемещаться между показом карт системы и вселенной.



На этой карте можно увидеть расположение объектов и бук в системе, и по ней можно варпнуть на буку или объект. Выбрав карту системы, вы можете делать букмарки в варпе, и визуалью увидите где они были проставлены. Можно переименовывать буки, давать им новые имена или удалять ненужные (правой кнопкой на буке в Solarsystem map).

Виды бук

Буки на объектах

Самые простейшие из всех букмарк, их используют когда нужно "запомнить" какой-либо объект для того чтобы впоследствии вернуться к нему. Контейнеры, врки, какие-нибудь астероиды, POS'ы и их структуры и т.д.

Буки между воротами

Крайне полезная вещь, и очень простая в создании. Как вы видите из названия - это сейвы находящиеся между двумя воротами. К примеру ваш путь пролегает через несколько систем. Не поленитесь, пролетая в первый раз сделать межгейтовые сейфы по пути, в каждой системе которую будете пролетать. Впоследствии, кто знает, возможно это вам когда-нибудь спасет жизнь.

Пропрыгнув в систему, смотрите сколько AU до следующих по десту ворот. К примеру 50 AU. Во время варпа к следующим воротам делаете такие буки:

- 1) буку на расстоянии меньше 14 AU от первых ворот (чтобы была возможность впоследствии просканировать ворота направленным лучем)
- 2) буку где-то посередине (если вас будут ловить - чтобы было немного времени перевести дух и решить что вам дальше делать)
- 3) буку ближе 14 AU от вторых ворот. (для сканирования направленным лучем вторых ворот)

1 au = 149.598.000
3 au = 448.794.000
7 au = 1.047.186.000
Максимальная дальность
встроенного сканнера = 14.35 AU

Таким букам можно не давать никаких специальных названий, впоследствии по карте системы вы сразу увидите где находятся какие из них.

Если система небольшая - ставьте буки как получится, все равно они когда-нибудь вам пригодятся =)

Буки находящиеся недалеко от ворот дадут вам возможность узнать какие корабли вас ждут там, без небезопасных прыжков к близлежащим планетам (вас там уже могут ждать) и без прыжков на сами ворота (шанс что вас там уже ждут гораздо выше). Впоследствии, прилетев на буку находящуюся недалеко от ворот, открываете встроенный сканнер (Ctrl+F11), закладка Directional Scan и вбиваете 999999999999 в Range (игра сама проставит вам максимальную дальность сканера 2,147,483,647 км или 14.35 AU).

В ползунке Angle проставляете угол сканирования в градусах. Для сканирования зоны ворот вам вполне хватит 90°. (не забывайте про галочку "Use overview settings", которая позволяет посмотреть на сканнере или объекты, добавленные в овервью, или без фильтрации все что есть.)

Угол сканирования отсчитывается от вашей камеры, а не носа корабля. Нажав и удерживая кнопку Alt вы увидите квадратик в центре экрана, обозначающий центровку камеры, а также все луны. Нажав F11, вы получите четыре дополнительных окошка, в нижнем из которых наглядно показан угол вашего сканирования. Также помните, что для того чтобы встроенным сканером увидеть запущенные пробки, необходимо снять галочку в настройках сканера "использовать настройки овервью для сканирования" (use overview settings).

Виды бук

Сейвы в стороне от объектов

Нелинейные сейвы вдалеке от объектов могут дать вам возможность скрыться от врагов на некоторое время (но абсолютно бесполезны если у врагов есть Covert Ops с проб-лаунчером). Для создания таких сейвов придется потратить немного времени. Ваша задача - в идеале сделать сейв, который нельзя насканить встроенным сканнером (14,35 AU) сканируя с объектов. Во-первых, открываете карту солнечной системы. Смотрите какие из объектов (планеты, ворота) находятся дальше всего от других. Если система большая, то найти такое место несложно (а в маленькой - невозможно в принципе =). Далее, методом проб и ошибок, в варпе между выбранными объектами и уже сделанными сейвами делаете сейвы.

Наделав некоторое количество - выбираете лучший, и даете ему оригинальное название (правой кнопкой на значке буки - edit / view location), а большую часть остальных просто стираете (правой кнопкой - remove location). Чем больше расстояние от объектов вы получите, тем сложнее будет вас насканить, так как в небольшой системе вы попадете в зону сканирования в пролете между воротами.

Даль-споты

Мифические штуки. Когда-то давным-давно, когда деревья были большими-пребольшими, а ковры сканировали кривовато – было можно получить сейв на расстоянии 100-200-800 AU от объектов. Некоторые из таких сейвов сохранились с тех времен. Сейчас их сделать практически нереально, но даже если кто-то имеет такой сейв, доставшийся от бабушки по наследству, любой ковер легко может найти на нем корабль (как а на любом другом сейве). Никакие из сейвов не спасут от выслеживающего вас ковра, только не дадут узнать обычным кораблям тип вашего корабля и его местоположение.

PS: Хотя, один способ сделать такой сейв вроде как еще работает ;)

Тактические букмарки

Такие буки ставят у станций, POS'ов, ворот, и используются в боевых целях. Эти буки требуют очень тонкой установки и обязательно собственное имя (так как в бою вам придется ориентироваться очень быстро). Для снайперских БШ и реконов\ковров - буки на 150 км вверх, влево-вправо-вниз у ворот, для снайперского боя у ворот. У POS'ов на нужном расстоянии, за гридом если необходимо и т.д. Также к таким букам относятся буки на расстоянии вашего оптимала если конечно он не 10-20 км =).

Не забывайте про буки для быстрого отварпа с андока станции (по направлению, в котором андочится корабль - на расстоянии 500-1000 км от андока.). В этом случае отварп будет очень быстрым, и помешает ему только мобила, диктор, или интер с очень быстрым локом. Буки на расстоянии меньше 14 AU от ворот, созданные для их сканирования, тоже можно отнести к тактическим. (более подробно про тактические букмарки - вы узнаете на лекциях Академии).

Сортировка букмарк

Папки

Создайте нужное количество папок в Peoples&Places, которое позволит рассортировать ваши буки. К примеру:

- Gates
- Spots
- War-Spots
- POS'es

Вариантов наименований и сортировки очень много, ищите оптимальный для вас.

Наименование бук

Придумайте удобную систему наименования самих букмарк. Тактические букмарки у объектов всегда должны включать в себя расстояние до объекта, и желательно направление. К примеру:

- 100 км над воротами 98-SR7
- 155 км слева от ворот в GH-R1
- 140 км справа от станции в сторону ворот TD4-L
- Васин корабль (напомнить ему чтобы забрал)

Как называть букмарки – решать вам, но постарайтесь как можно раньше выработать одну систему наименования, чтобы быстро ориентироваться в бою.

Варп на нужную буку

Правый клик в пустом космосе дает вам выпадающее меню со всеми вашими папками и буками. (скриншот справа)

Другой вариант - открыть Peoples&Places и развернуть нужную папку. В таком случае для варпа на буку вам потребуется всего один клик. В бою любое промедление может быть весьма фатальным (особенно если бой большой и ожидаются лаги).

Хранение и передача бук

Бывают случаи, когда необходимо передать кому-нибудь несколько бук, или положить в корп ангар для общего использования. Делается это достаточно просто.

Открываете Peoples&Places и с зажатым Shift'ом перетаскиваете в карго или ангар буки по одной. Вы получаете копию буки, которой уже можете делиться с кем-то. Если вы в космосе - то можете просто выкинуть ее в jettison контейнер, если в корп-ангар - то позаботьтесь положить буки в конт с названием, более-менее понятно объясняющим что внутри находятся такие-то буки.

Если вам наоборот, нужно забрать чужую буку - просто перетаскиваете ее в Peoples&Places (желательно в отдельную папку, чтобы бука не потерялась, так как после копирования буки в Peoples&Places она исчезает из ангара. Сделайте ее копию с Shift, и положите обратно).

Буки очень тормозят при копировании, и за раз копируется не более пяти штук.



Больше практики, и наступит тот день, когда вы особо не задумываясь и очень быстро будете делать любые необходимые вам буки. Удачи в полетах, и во втыкании скрепок в карту мира! =)

Школа выживания

места, где могут встречаться неприятности, и советы как их избежать



Введение

Умение выживать в нулях не менее важно, чем умение убивать. Смерть в бою, когда вы предполагали вероятность такого исхода, и действовали сознательно, в корне отличается от смерти случайной, по вашей невнимательности. Смерть случайная будет поджидать вас во время полета без скаута куда-нибудь, после случайного прилета к вражескому посу, или в то время, как вы отвлечетесь во время ханта. Умение максимально снизить вероятность таких случайных смертей и говорит о том, что вы уже научились выживать. Будьте внимательны, учитесь, и удача будет на вашей стороне.

Мобилы и дикторы

- Мобила
- Дикторская проба
- Поле хэви диктора
- Два варианта встречи с мобилой
- Как узнать - есть ли мобила у гейта?

Ворота

POS'ы

- Союзный POS
- Вражеский POS

Станции

- Союзная станция
- Вражеская станция

Белты

- Определение врага
- Как спастись
- Ваша задача - выжить

Мобилы и дикторы

Главная задача подобных устройств - предотвратить побег противника. Это пузыри, имеющие бесконечную силу скрамбла (варпстабы не спасут). Встретить их вы можете только в нулях. На данный момент существует 3 вида устройств с более-менее похожими свойствами. Главное качество - создание сферы, не дающей отварпать находящимся в ней кораблям, и вытягивание кораблей из варпа на край сферы.

1) Мобила

(их также часто называют бубли, баблы или пузыри)

Имеет три размера, и их т2 вариации. Для установки всего лишь необходимо привезти ее в трюме, и иметь скиллы для того чтобы ее установить.

- Варьируется от **Mobile Small Warp Disruptor I** (радиус мобилы 5 км, 65 м3 в карго, скиллы: Anchoring II, Propulsion Jamming III)
- до **Mobile Large Warp Disruptor II** (радиус мобилы 40 км, 585 м3 в карго, скиллы: Anchoring V, Propulsion Jamming V)

Процесс:

- 1) мобила в трюме доставляется до нужного места
- 2) запускается от себя, или для корпорации (во втором случае устанавливается и снимается может любой человек из вашей корпы)
- 3) правой кнопкой на ней в космосе - anchoring
- 4) ждете некоторое время - вуаля! у вас появилась своя мобила.
- 5) если промахнулись с местом установки - производите все действия в обратном порядке (собираете, забираете в трюм, перевозите на новое место и т.д.)

Время установки у мобил: от 2 до 10 минут.
Время жизни: мобила будет жить до тех пор, пока ее не убьют, или вы ее не заберете

2) Дикторская проба

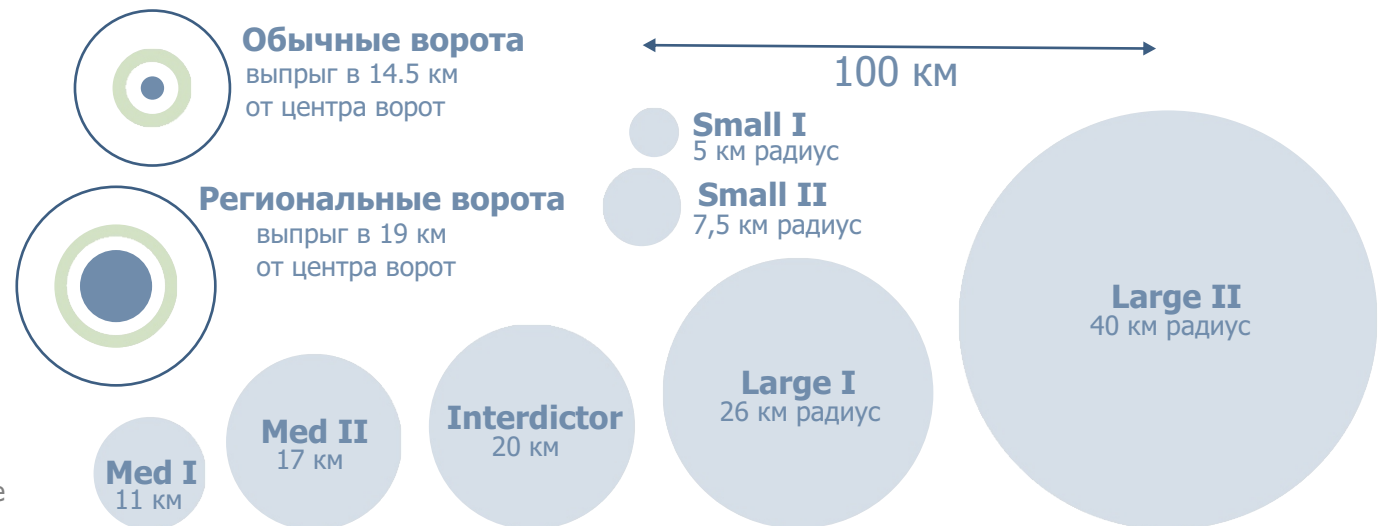
(да, эту штуку называют точно также как и поисковую пробу, которую кидает коверт опс. Проба, пробка. А еще есть минматарский фрегат с таким же названием =) так что привыкайте)

Действует полностью аналогично обычной мобиле (не дает варпать, вытягивает из варпа на свой край). Ставится кораблем интердиктор, требует кучу скиллов. Радиус пробы диктора - 20 км. Ставится моментально и в любом месте (в нулях), живет две минуты.

3) Поле хэви диктора

Включается моментально, работает пока ее не выключит хэви диктор, или пока его не убьют. Движущаяся мобилка - в ее центре находится корабль, который может ползать по местности (без аб мвд). Радиус поля - до 20 км. Как и обычный диктор, может ловить суперкапиталы.

При установке скрипта в этот модуль, хэви интердиктор получает дизраптор с силой 100 (который может работать в лусеках).



Два варианта встречи с мобилой

1) Пропрыг в ворота, с другой стороны которых стоит мобила

Лардж и медиум мобилы часто ставят в нулях на воротах, около которых стоят статичные кемпы, или на воротах при защите домашних систем. После пропрыга в ворота - корабль оказывается в пузыре, покрывающем достаточно большую площадь, и без возможности уйти в варп.

Действия: Если враги далеко, а край мобилы рядом, можно вылезти и отварпать. И ином случае, ждете 20 сек и на всех парах несетесь обратно в ворота из которых выпрыгнули.

варп на ворота на 0 км
мобила перед воротами,
по вашему вектору варпа

место встречи с мобилой

варп на ворота на 50 км (посмотреть, что там у ворот)
мобила за воротами,
по вашему вектору варпа

место встречи с мобилой

варп на ворота через боковую планету, белт или букмарку.
вектор варпа не пересекается с мобилой

лардж или медиум мобила стоит на самих воротах:
прыжок с любой стороны на ворота
затянет вас на край мобилы

2) Варп на ворота или объект, у которого стоит мобила

Если вектор вашего движения в варпе задевает хотя бы край мобилы, а выход из варпа расположен ближе 150 км от нее - вас затянет на край мобилы.

К примеру варпнули на расстояние от 100 км к воротам, но по прямой вашего варпа, где-то у ворот стоит мобилка - вас затянет на ее край. Если вы варпали немного со стороны (к примеру не от других ворот, а с планеты, расположенной сбоку), и прямая вашего варпа не пересекалась с краем мобилы - вас не затянет.

Пробы диктора - это те же мобилы, только живущие всего 2 минуты, после чего диктор может поставить новую пробу.

С мобилами все более предсказуемо. Смалловую мобилу вполне можно облететь со стороны планеты, а если стоит лардж мобила - то скорее всего она перекрывает ворота со всех сторон.

Как узнать - есть ли мобила у гейта?

Подварпываете на расстояние сканирования встроенным сканнером корабля, делаете узкий луч скана, снимаете галочку "Use overview settings" в вашем сканнере, и смотрите что там светится у ворот. К примеру, при некоторой доле удачи, можно подварпать в перерывах между пробками диктора.

Ворота

Если вы увидели что в локале есть минусы или нейтралы, но тем не менее смело варпнули к следующему гейту - у вас есть все шансы встретиться с желающими вас убить=)

- Если вы прилетели в мобилу или пробку, а на воротах враги - пробуйте вылезти из нее и отварпать, либо, долететь до ворот и пропрыгнуть в них. (конечно если их много, а вы один, и не находитесь в боевом ганге)
- Если вы прилетели в ноль на ворота, а вокруг враги, пробуйте пропрыгнуть и попытаться сбежать с другой стороны.
- Если вы пропрыгнули в другую систему а с той стороны вас ждут враги и пробка/мобила, не проявляйтесь сразу, покрутите камеру, подумайте. У вас есть секунд 20 на размышления. Если вы находитесь на краю пробки - можете попробовать отползти за ее край и отварпать (заранее посмотрите на какой объект это удобно будет сделать). Если вы видите что все совсем плохо - пробуйте проползти в ворота и пропрыгнуть назад. И уже пытаться сделать ноги с другой стороны.

Станции

Станции и Аутпосты в нулях - еще одно место встречи с новыми неприятностями. Кроме станций, имеющих владельцев, в нулях встречаются NPC-станции, ничем не отличающиеся от станций в империи, на которые могут задочиться все желающие. Будьте внимательны.

Союзная станция

В случае если в систему прилетели враги - ни в коем случае не варпайтесь на станцию. Очень велики шансы того, что там вас уже будет ждать проба диктора, и вы банально не успеете доползти до андока и задочиться. Самый идеальный вариант - прилететь на союзный пос, предупредить в чате что враги в системе. Там же услышите что делать дальше. Но сначала - на пос! Нет поса или буки на него - на сейв! Но не задерживайтесь очень долго на одном сейве (вас могут насканить и убить).

Если вы андокнулись со станции (почему-то проспав прибавление врагов в локале), и у станции видите врагов - не включая никакие модули, ждете 20 секунд и задочиваетесь обратно на станцию.

Если вы проявите агрессию (активируете какой-либо модуль на враге), то сесть на станцию сможете только через 60 сек. после прекращения агрессии.

Вражеская станция

Ну тут все проще. Если вы находитесь у вражеской станции - то логично предположить что вы уже в ганге, следовательно все инструкции по тому что делать - слушайте в ТС.

POS'ы

Если мобилы и пробы дикторов встретят вас первыми на воротах в нулях, то именно посы станут тем, что вас встретит у лун.

POS (Player Owned Structure) - шпиль с защитным полем, который ставится у лун. Большинство посов достаточно неплохо вооружены. В их вооружение, кроме пушек, стреляющих далеко и больно, входят также сетки и дизрапторы, с дальностью более 150 км. Пушки посов могут стрелять на расстояние до 300 км (без операторов) и до 600 км с операторами.

- В нулях прыгать на незнакомую луну грозит потерей корабля. Прыгайте на луны только если вы твердо уверены что там стоит союзный пос, который не будет в вас стрелять. Посы автоматически стреляют только по кораблям, яйца они не трогают.

Союзный POS

Если пос поставлен союзной вам корпорацией, еще не залог того что он не будет в вас стрелять. Если вы прыгнули на союзный пос, и он начал в вас стрелять - сразу отварпывайте, мгновенная реакция может вас спасти. После того как отварпали, просите выставить стендинг на вашу корпорацию, чтобы он в вас больше не стрелял (ну а если не успели отварпать - значит не судьба, не забудьте потом попросить проставить стендинги, чтобы избежать подобного в будущем).

Не забывайте спросить пароль к союзному посу, без пароля под защитное поле вы не попадете. А также не забывайте сделать на нем буку, чтобы впоследствии легко вернуться к нему.

Пока корабль находится под полем поса - его нельзя залочить и убить. Но и он точно также не может никого лочить.

Вражеский POS

Если операция проходит у вражеского поса - внимательно слушайте ТС. Если пос имеет живые пушки, а вы не на хорошо танкованном батлшипе - вы имеете все шансы полюбоваться на свою капсулу. Внимательно слушайте что говорят в ТС!

Белты

Определение врага

Враг, впрыгнувший в систему прилетел туда не любоваться на красивый аутпост, а затем чтобы убить кого-нибудь, получить фан и ваш хабар. Значит, он уверен, что сможет убить среднестатистическую цель. Быстрый вывод - не надейтесь, что ваш убер-танкованный дрейк/равен/марадер (нужное подчеркнуть) сможет дать достойный отпор. Это основное заблуждение. Прилетели ЗА ВАМИ :)

Как вас ищет враг? Да просто, два варианта основных: сканером или пробками. Или и тем и другим. Толковый джекичан направленным сканером сможет вычислить вас в течении нескольких секунд. Плюс время на варп к вам и вот вы уже видите его. Повезло, если при этом у вас уже горит радостная надпись - Warp Drive Active. В случае использования пробок - результат аналогичный - чем больше времени вы находитесь в одной точке пространства, тем больше шансов, что вас найдут.

Если вы не видите врага - это не значит, что он уже не дышит вам в затылок. Возможно, он уже протягивает свои потные ручки к вашим плечам :) Он тупо может наблюдать за вами из клоаки и ждать.

Как спастись?

1. Уйти на сейф-спот. Хороший способ, если есть 100% гарантия, что против вас не используют скан-пробы. Такой гарантии нет - и данный способ не рассматривается как самостоятельный. *"У них же не было проб!"* - первые слова после перехода в новый клон.

2. Уход на станцию. Не обнадеживайтесь, не всегда помогает. Толковый диктор уже вклеил пробку около станции со стороны основного скопления белтов в системе. Вы прилетели в неё. *"Гребаное ССР, я почему-то не долетел до станции!"*

3. Уход на ПОС. Вот это, пожалуй, самый правильный ход. Около ПОСа не всякий захочет вас ловить :) Чревато последствиями. *"Я под шилдом - теперь мне все пох!"*, не буду спорить, хотя и тут есть тонкости.

4. Использование клоаки. Весьма полезный девайс, если нет поса, станции и даже спота. Чаще всего помогает. Но не всегда. Если вы отварпали и ушли в клоаку, есть весьма существенные шансы, что вас отсканили ПЕРЕД уходом в клоаку. Через несколько секунд вы видите падающий прямо на вас ганг минусов. *"Грёбанные читеры! Они используютexploit!"* - голос из клонилки.

5. ЛОГОФФ. Действенный способ. Но тоже не без изъяна. Ибо в нулях вы никогда не можете быть 100% уверены что на вас нет ПВП агротаймера и вы не зависните в 1 миллионе километров от точки логофа. *"Вот это демаг! Читеры - они успели разорвать мой убер танкованный шип до того, как он отварпался"* - сказала обновленное тело со станционной клонилки.

Ваша задача – выжить

1. Перед началом охоты - сделайте себе в системе сейф-спот, не обязательно хороший. Но удобный с точки зрения визуального его определения в пространстве. Около солнышка, около ворот. Вы должны всегда четко знать, в какую сторону будет этот спот из любой точки системы.

2. Будучи в белте - всегда держите разгон на этот самый спот. Я понимаю, что хочется сальважить, лутать и просто орбитить вокруг цели. Но постарайтесь. Это даст вам те самые несколько секунд.

3. Если вы уже использовали этот спот при наличии подозрительных тел в локале - не используйте его. Используйте резервный, но без риска что он спален. Вообще - таких спотов нужно иметь всегда несколько. Удобных, легко определяемых. И постоянно обновляемых.

4. Если в системе есть ПОС - наш пос - сразу, без задержек - уходите со спота на него. Все, вы спасены. Начинаете усиленно орать "Ахтунг!" и пытаться четко выяснить, что за тела и на чем прилетели и готовиться по возможности к достойному сопротивлению. Пользуйтесь сканером.

5. Если ПОСа нет, нужно постараться докнуться. По подготовленным спотам (ни секунды не тормозя на них!) оцениваете узким лучом сканера обстановку около станции. Лучше всего иметь буку в док-рендже станции где-нибудь с безопасной стороны. Если по сканеру ничего не видно, то есть шанс докнуться. Вряд ли диктор даже в клоаке что-то сможет предпринять.

6. Если станции нет, и вас уже конкретно начали гонять по спотам, остается логофф. Причем после пропрыга в другую систему. Причем из невидимости. Подход тот же. Сканим ворота, убеждаемся что нет пробки или мобилы, варпаем, прыгаем. Ctrl-Q. Надеемся, что повезет, и вам не успеют подсунуть пробку.

Запомните одну простую вещь. Когда вы выходите из игры - ваш корабль уходит в варп на 1 миллион километров в случайном направлении, висит там около минуты и потом исчезает. Пока он отварпывает или минуту висит перед исчезновением - он может получить агрессию. И все равно исчезнуть. НО! Если вы зайдете в игру в течении 15 минут ПОСЛЕ нанесения агрессии (прибавляете 2 минуты к времени выхода), то вы входите в игру УЖЕ с ПВП агрессией, и, следовательно, если выйдете еще раз - останетесь висеть в космосе в 1кк километров уже на 15 минут. Этого хватит, чтобы распилить что угодно. И поднуть. Потому как ваш под после уничтожения кораблика отлетит на 1кк километров и останется висеть там.

Вывод: если логнулись в присутствии врага в локале - лучше попить чайку минут 20, покурить. Но не торопиться. Но и в этом случае есть шанс, что вас будут ждать когда вы влогинитесь. Такой шанс остается всегда.

Картография

настройки звездной карты и автопилота



Настройки карты звезд

Выходы в нули и опасные системы

Автопилот и выбор пути

Открыв карту, ищите всплывающее окно с ее настройками (если вы случайно закрыли его - его можно вызвать опять правой кнопкой на карте - **World Map Control Panel >>**)

Самое первое что советую сделать, это нажать на кнопку **Flatten Map**. Трехмерная карта, конечно, смотрится эффектнее, но в ней легко запутаться. Двухмерная карта всегда имеет одинаковое расположение созвездий, которые нельзя повернуть вверх ногами =) Чтобы перейти из показа карты системы к показу карты вселенной, нажмите кнопку **Toggle Map**.

Дальше попробуйте найти на карте - где вы летали чаще всего, где сколько кораблей было убито, где в космосе лежат ваши вещи, где есть станции с медицинским отсеком и т.д. Чем лучше вы разберетесь в том что может отображать карта, тем проще вам будет ориентироваться на ней в дальнейшем.

Настройки карты звезд

Обязательно изучите настройки карты. Самые полезные из них:

STAR MAP > COLOR STARS BY > My Information

Хочется посмотреть на карте, где вы забыли вещи? Или где в космосе находится ваш ганг? Доступных вам агентов, офисы корпорации или системы которые вы успели посетить за время игры? Все это в этом разделе настроек.

STAR MAP > COLOR STARS BY > Services

Показывает наличие сервисов на станции, к примеру, так можно найти станцию с клонинг-сервисами в империи.

STAR MAP > COLOR STARS BY > Sovereignty

Карта суверенитетов, показывает кто владеет какими территориями. Показывает территории как принадлежащие NPC, так и альянсам игроков.

STAR MAP > COLOR STARS BY > Statistics

Дает на выбор подборку статистики, самая полезная здесь статистика - показ пилотов в системе (хотя немного запаздывающий по сравнению с реальностью), и показ убийств кораблей или капсул. Благодаря этим настройкам вы можете заметить засаду на вашем пути.

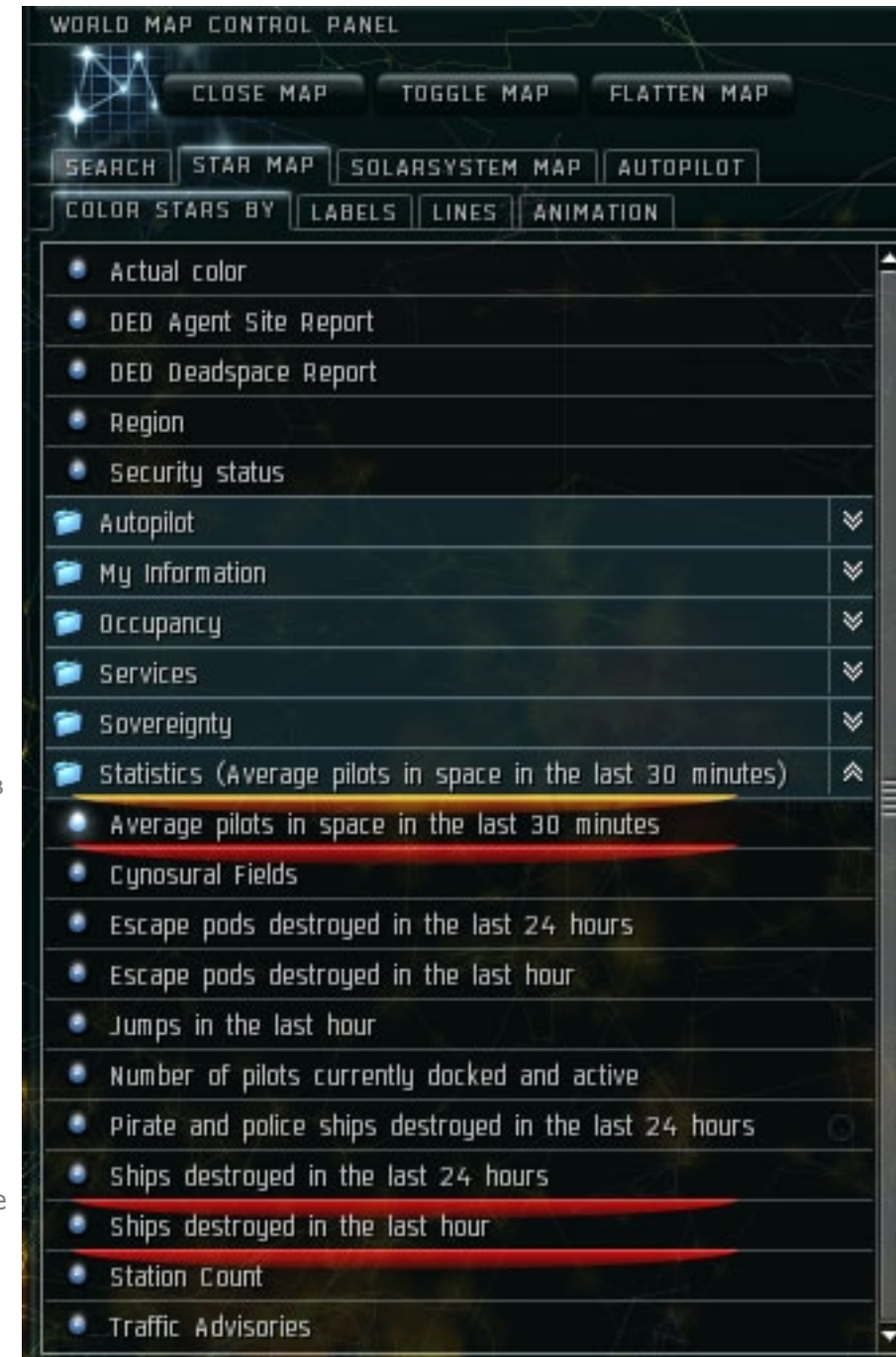
Выходы в нули и опасные системы

Заведомо самые опасные системы находятся в зоне боевых действий (где идет война), и рядом с выходами из нулей в империю. Если внимательно изучите карту, то заметите что расстояние между нулями и имперскими системами имеет достаточно длинный прыжок, и системы находятся в разных регионах. После того, как появились региональные ворота (ворота между регионами, большего размера чем обычные), кемп систем (засада), которые ведут из империи в нули не так действенен. Мобилы и дикторы просто не в состоянии перекрыть всю зону выпрыга из таких ворот. Поэтому велика вероятность кемпа в нулях но на систему-две глубже в нули, в ту сторону, где чаще всего пролетают потенциальные жертвы.

Наличие таких кемпов вы можете определить по статистике карты. Если в системе рядом с выходов в нули есть пилоты, и число убийств в последний час достаточно велико - то там скорее всего находится засада. Не исключено, что в засаде стоят союзные пилоты, но может это и не так.

Другие опасные системы – к примеру места скопления пиратов в империи. Самая исторически опасная из таких систем – **Rancer** (0.4), система, находящаяся на коротком пути между торговой системой Jita и Минматарским космосом. Пираты, которые сидят там в засаде, убивают все, что движется. Используют батлшипы со смартбомбами, убивающие небольшие корабли. Более крупное отстреливают руками. Будьте внимательны – прокладывая путь по империи, если решите лететь через лоусеки – обязательно посмотрите статистику убийств по пути.

Статистика карты, позволяющая увидеть скопление людей в космосе, и количество убитых кораблей за час или сутки.



Автопилот, и выбор оптимального пути

Не летайте на автопилоте! Автопилот нужно уметь настраивать, но исключительно для того, чтобы потом вручную летать по воротам подсвеченным желтым цветом.

Полет на автопилоте в империи – смерть от оффвара (человека, находящегося в альянсе, объявившем нам официальную войну)

Полет на автопилоте в нулях – смерть вообще от кого угодно, в том числе и от НПЦ.



Настройки автопилота

AUTOPILOT > SETTINGS

Prefer shorter - Ignore security status прокладывает кратчайшего пути, игнорируя секьюрити статус систем

Prefer safer - stay in 0.5 to 0.1 where possible прокладывает безопасный путь по хайсекам, где это возможно

Prefer less secure - stay in 0.0 to 0.4 where possible настройка для людей с плохим секьюрити статусом, которым желательно оставаться в лоусеках

Avoid systems where pod killing has recently occurred путь автопилота будет обходить системы, где недавно были убиты капсулы игроков

Security penalty 0»—49—>100

Ставя более высокое пенальти, вы вынудите автопилот прокладывать путь по системам с более высоким секьюрити статусом.

То есть если в варианте с пенальти в 0, ваш путь был 39 джампов (но из них 6 по лоусекам), то поставив пенальти в 100 вы увидите что автопилот выберет более долгий обходной путь в 45 джампов (но всего 2 из них будут в лоусеках).

AUTOPILOT > WAYPOINTS

Set destination вы прокладываете автопилот до какой-то точки

Add waypoint добавляете следующую точку к добавленной ранее

Через команду Add waypoint вы можете добавить несколько точек, которые хотели бы посетить. После их добавления, вы можете сделать оптимизацию пути, и автопилот сам проложит путь по выбранным точкам, с посещением их всех, но выбрав оптимальный путь между ними. (кнопка внизу - **Optimize**)

Не всегда оптимальный путь желателен. К примеру, вы проложили ваш путь до станции в нулях. Автопилот выберет кратчайший путь, и проведет вас через самую посещаемую (именно благодаря автопилоту) систему, граничащую с империей. А более посещаемая - это более посещаемая не только союзниками, но и врагами. Предварительно посмотрите статистику всех выходов из империи (число пилотов в космосе и убийств кораблей), и делайте выводы где лететь, прокладывая путь сначала до нужной вам системы, а потом уже вглубь, в нули.

Агро-таймер

счетчик со времени последней агрессии

Агрессия – активация боевой электроники (дизраптор, сетка) или оружия на противнике (даже если вы промазали пушками). В нулях таймеры агрессии визуально не показываются, в отличие от империи, но это не значит, что их нет. 15-ти минутные таймеры запускаются как в случае проявления агрессии вами, так и если “повесили агр” на вас, то есть в вас стреляли или на вас активировали модули.

Первый агро-таймер: 15 минут

Каждый раз, когда вы стреляете в противника или активируете на него боевые модули, либо стреляют в вас, запускается 15-ти минутный таймер. Он считает время с последней вашей агрессии в каждой конкретной системе. Если до истечения этого таймера вы выйдете из игры в той же системе – запускается второй таймер.

Вывод: смотрим логи (кнопка слева там где калькулятор), смотрим время последней агрессии вашей или на вас. Отсчитываем 15 минут, и только по истечению этого срока выходим из игры. Другой вариант – пропрыгиваем в соседнюю систему где у вас не было агрессии, и выходим из игры там.

Второй агро-таймер: 15 минут

Если вы вышли из игры до того, как истек первый 15-минутный агро-таймер, ваш корабль отбрасывает на 1,000,000км в произвольном направлении, где он остается висеть в космосе еще 15 минут.

Каждый вход-выход из игры, до тех пор пока в одном из состояний вы не проведете 15 минут будет вновь запускать таймер агрессии на очередные 15 минут.

При выходе из игры до истечения 15-минутного таймера агрессии под полем ПОСа, ваш корабль остается висеть на 15 минут под его щитом, не отварпывая на 1,000,000км, и после прошествия 15-ти минут он просто исчезает.

Третий агро-таймер: 15 минут

Если вдруг пока ваш корабль висит в космосе его найдут и убьют, запускается очередной агро-таймер на 15 минут, но уже для яйца. Ваша капсула отлетит еще на 1,000,000км и провисит в космосе очередные 15 минут.

Агро-таймер в бою: 1 минута

Если вы стреляли в противника, или активировали на него боевые модули – вы не можете пропрыгнуть в ворота или сесть на станцию в течение минуты с последнего агрессивного действия, совершенного вами.

Агро-таймер без агрессии

Представляем ситуацию – вы вышли из игры без агрессии, но в системе был вражеский ковер. Ваш корабль как и полагается после выхода из игры отбрасывает на 1,000,000км, после чего он исчезает. Но в момент, пока он еще не исчез, опытный ковер может успеть его насканить, варпнуть к нему и повесить агр. Так как вас в игре уже нет, корабль исчезает.

НО! Если вы зайдете в игру в течении 15 минут ПОСЛЕ нанесения агрессии, то вы входите в игру УЖЕ с ПВП агрессией, и, следовательно, если выйдете еще раз - останетесь висеть в космосе в 1,000,000км уже на 15 минут. Этого хватит, чтобы распилить что угодно. И поднуть.

Агро-таймер в империи

Всего пара слов. Если вы в кого-то стреляли и вас убил Конкорд, в течение 15 минут не вылетайте со станции на новом корабле.

Если вы проявили агрессию в лоусеке, в течение 15 минут в вас будут стрелять пушки у ворот, не пропрыгивайте в хайсеки пока не пройдет агрессия.

- ✓ Если вы проявляли агрессию – в течение 1 минуты не сможете пропрыгнуть в ворота или сесть на станцию.
- ✓ Если в вас стреляли или вы стреляли, в течение 15-ти минут нельзя выходить из игры в системе где это происходило.
- ✓ 15-ти минутный таймер в нулях действует только на конкретную систему, где была проявлена агрессия.

Клоны

клонирование и джамп-клоны

Несмотря на похожее название, мед-клоны и джамп-клоны совершенно независимы друг от друга. Их действие никогда и ни в чем не пересекается.

Медицинский клон

Обычные мед-клоны сохраняют ваши скиллы в целости и сохранности, если ваша капсула была убита. Что стоит помнить – всякий раз после смерти капсулы, обязательно обновите на станции клона. Также, следите за тем, сколько скиллпойнтов вы имеете, и когда будет необходимо купить нового мед-клона, сохраняющего большее количество скиллпойнт.

При потере капсулы без мед-клона, вы потеряете какое-то количество скиллпойнт от самого прокачанного скилла.

Место возрождения мед-клона будет тем местом, где вы проснетесь после того как ваша капсула будет убита.

Джамп-клоны

С джамп-клонами все гораздо сложнее, и полное понимание процесса придет только после нескольких попыток использования сервиса.

Используя джамп клона вы можете моментально перенестись в другую часть галактики, сменить импланты, или оставить ценные импланты полежать на станции, пока вы занимаетесь пвп. Джамп-клоны не сохраняют скиллпойнты!

Что нужно для того чтобы получить джамп клона?

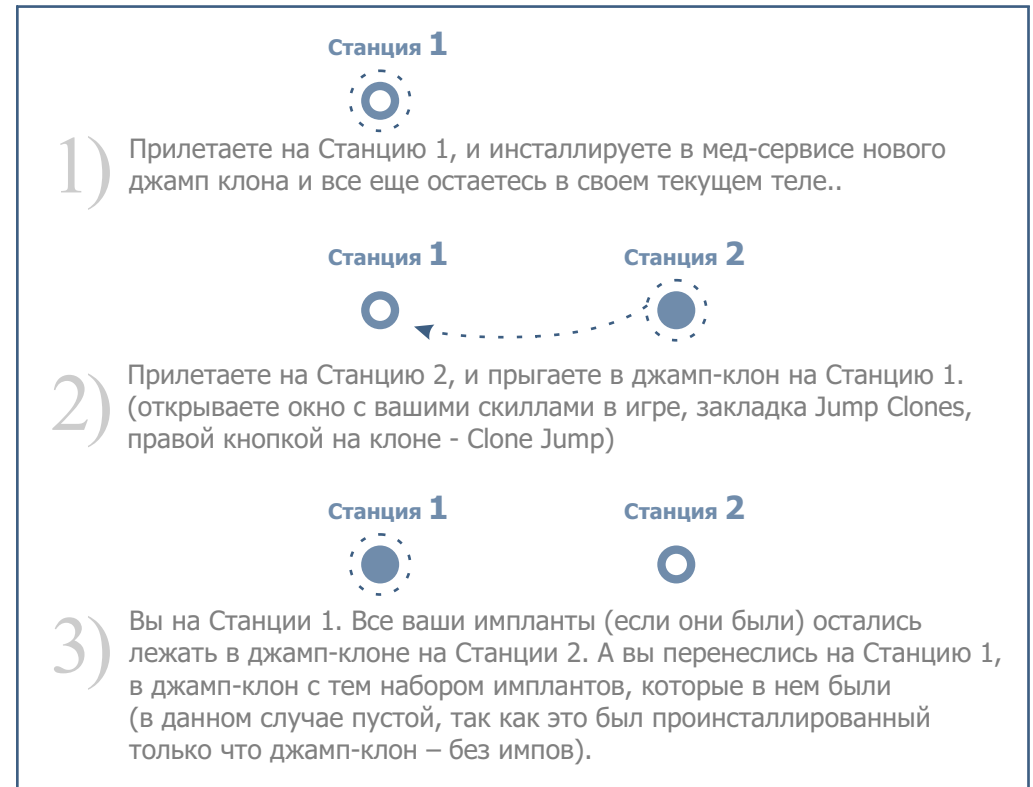
- 1) Скилл **Infomorph Psychology** (за уровень скилла +1 джамп-клон)
- 2) Личный стендинг к корпорации-владельцу станции, на которой устанавливаете джамп-клон 8+. (в нулях на наших или союзных станциях вы уже имеете стендинг +10, но для инсталляции клон-джампа в империи вам будет необходимо миссиями поднимать стендинг)

Если вы назначите возрождение мед-клона на той же станции где у вас есть джамп клон – после смерти вы НЕ окажетесь в джамп клоне, они никак не связаны между собой. Джамп клон будет по прежнему лежать и ждать, пока вы в него прыгнете.

● станция без джамп-клона

○ станция с джамп-клоном

○ Вы



Джамп-клоны жестко определяют только станцию-место назначения, прыгать в джамп клон вы можете совершенно с любой станции в галактике, таким образом получая джамп клонов на станциях где у нас нет стендинга.

Прыжок в джамп клон возможен не чаще чем раз в 24 часа.

Не забудьте перед прыжком выключить изучение скилла, и покинуть корабль, оставшись в капсуле. Не забудьте включить изучение скилла после прыжка.

Для того чтобы прыгнуть в джамп-клона не обязательно улетать на другую станцию, вы можете прыгнуть в клона находящегося здесь же.

Встроенный сканер

сканирование пространства всегда доступным способом



Браузер карты и сканер

Окно встроенного сканера

Угол сканирования

Встроенный сканер – это инструмент, позволяющий сканировать окружающее пространство, не требуя для этого никаких дополнительных девайсов. Но он всегда с вами, и умение им пользоваться может когда-нибудь спасти вашу жизнь.

С помощью сканера вы можете узнать, стоят ли враги на воротах не подлетая к ним, их состав, сколько врагов находится поблизости и т.д. Вы можете насканить наличие мобилы, диктора, его пробы. Да и просто поймать какого-то вражеского хантера в белте прежде чем он вас заметит и убежит на сейв.

Встроенный сканер

Встроенный сканер закрыт по умолчанию, но его можно открыть нажав на кнопку слева от круга конденсатора, или Ctrl+F11. Окно сканера включает три закладки:

- 1) **System Scanner** – Сканер системы (используется для сканирования с помощью скан-проб, либо для поиска аномалий с помощью выделения Onboard Scanner)
- 2) **Directional Scan** – сканирование направленным лучом, не требует дополнительных скиллов или скан-проб. Дальность встроенного сканера – приблизительно 14.35 AU (о нем и пойдет дальше речь).
- 3) **Moon Analysis** – сканер лун, требует специальные скан-пробы.

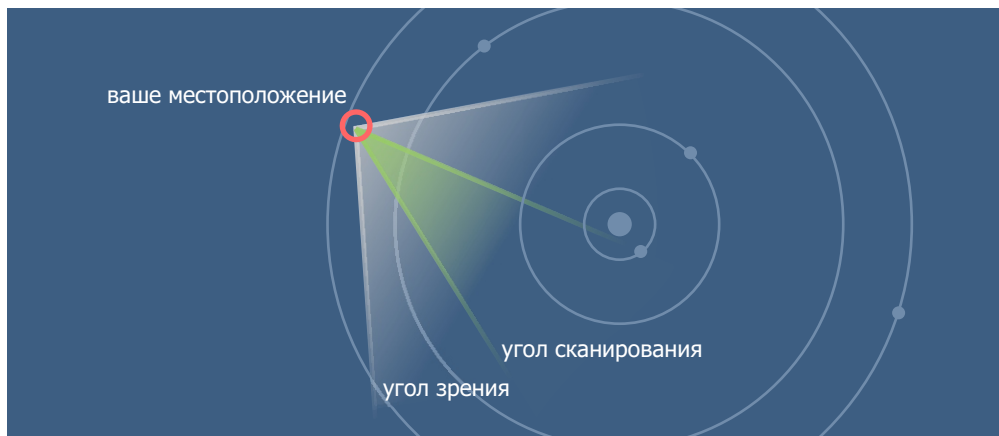
Directional Scan

Дальность сканера 14.35 AU, угол сканирования пространства варьируется от 360° до 5°. Можно поставить галочку «Показывать только объекты, находящиеся в овервью».

Браузер карты и сканер

Нажав на кнопку F11, вы увидите, как справа появится браузер карты. Он состоит из четырех частей, три первых из которых совершенно бессмысленны. Нас интересует последняя, самая нижняя карта солнечной системы.

На ней вы видите обозначение своего текущего положения красным кругом. Серым цветом показывается угол видимости вашей камеры (100°), а зеленым угол сканирования. Угол сканирования можно менять в окне встроенного сканера. Но зеленым там показывается исключительно угол сканирования, без его дальности и без учета, насколько ваша камера повернута вверх или вниз.



Окно встроенного сканера

Если поставить галочку «Use overview settings», на результате сканирования вы увидите только те объекты, которые были бы видимы в вашем обычном овервью, если бы вы стояли недалеко от них. Снятие этой галочки покажет все объекты в заданном направлении, включая множество лун, планет, всякого мусора, а также – что существенно – пробы ковров и дикторов, которые можно увидеть только в случае сканирования без использования настроек овервью.

Вы можете установить дальность сканирования от 1km до 2,147,483,647km. Для науки остается загадкой, почему нет возможности переключаться на AU, и приходится переводить километры в астрономические единицы самостоятельно.

1 au = 149.598.000

3 au = 448.794.000

7 au = 1.047.186.000

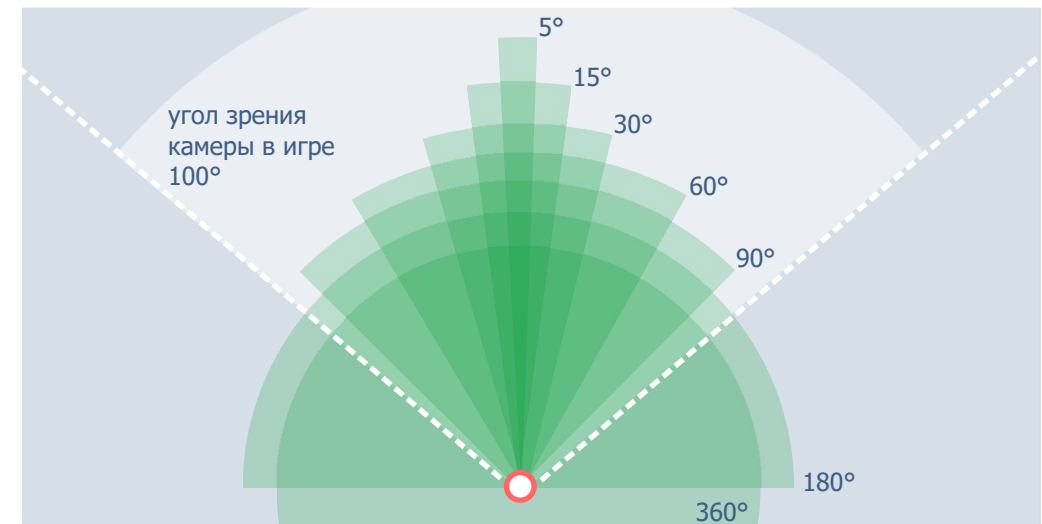
Максимальная дальность встроенного сканера = 14.35 AU, или 2.147.483.647

Используя ползунок «Angle», вы можете установить угол сканирования. После смены угла скана, сканирование пройдет автоматически. Напротив, после смены дальности сканирования, придется нажать на кнопку скана, здесь автоматика не работает.

После того как нажали на кнопку «Scan», в нижней части окна вы увидите результаты сканирования. Для того чтобы получить свежие данные вам опять надо нажать на кнопку «Scan» и сканировать вновь.

Угол сканирования

Угол сканирования всегда отсчитывается от центра вашей камеры (игрового окна) и на него никак не влияет положение носа корабля и ваше движение.



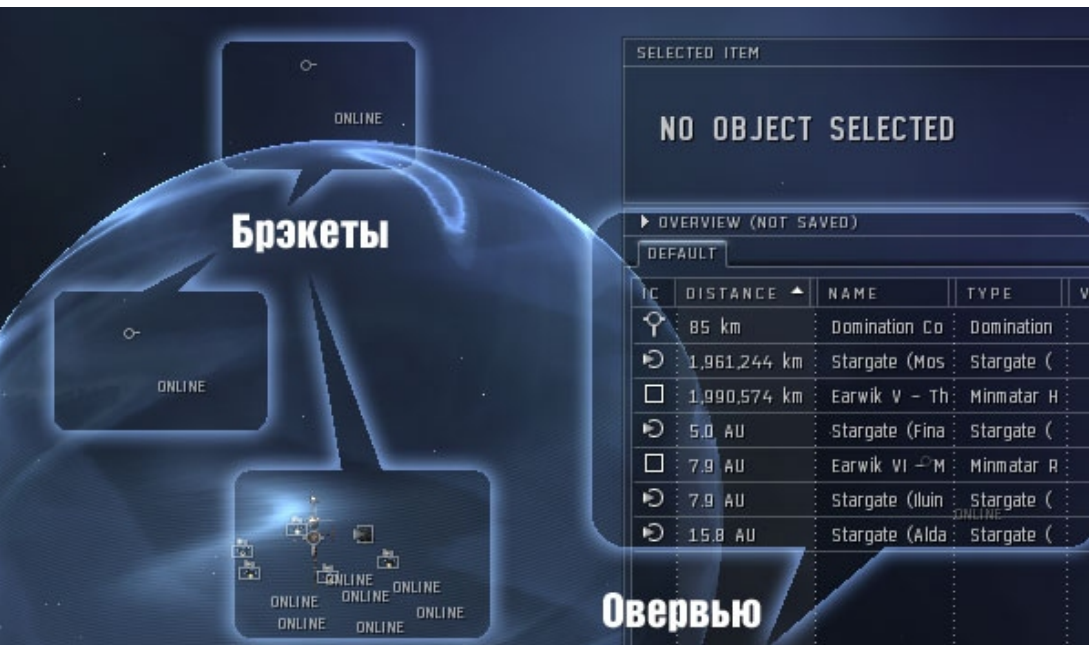
Овервью

с чем его едят, или какой хлам вы хотите увидеть в космосе

Поводом для написания данного руководства стали две причины:

1. Все что было написано ранее разбросано по разным местам
2. Появился собственный опыт в полетах при разных условиях и на разных кораблях

Любой играющий в еву игрок, хоть раз вылезший из ангара в космос, видел овервью. Цель этого руководства помочь правильно сделать настройки для комфортного ощущения себя в космосе. Прежде всего – термины. Когда говорится **настройки овервью**, подразумевается настройки, сделанные для отображения именно в овервью. Когда говорится про **брэкеты** – говорится про настройки, сделанные для отображения объектов в космосе.



Как видно из скриншота, это отображение может быть разным.

- ✓ Первое отступление от темы: брэкеты очень сильно нагружают компьютер и способствуют лагам. Минимизация отображаемых брэкетов, вплоть до полного отключения – одна из важнейших задач.

Итак, вернемся к овервью.

Для входа в настройки овервью нужно нажать правой кнопкой мыши на треугольник слева от надписи Overview и выбрать пункт "Overview Settings..." Вылезет окошко с настройками. Там будет 6 вкладок:

Filters, Appearance, Columns, Ships, Misc, Overview Tabs.

Filters

Эта вкладка отвечает за показ объектов. Объекты, отмеченные галками, будут появляться в списке. Тут есть 2 вкладки - Types и States.

Types - здесь настраиваются объекты по отображаемым типам (станции, астероиды, нпц, космические объекты..)

States – отображаются объекты по отношению к вам (друг, враг, в корпорации, во флите).

- ✓ АХТУНГ! Вкладка States. Если галка не стоит, она скрывает всех, кто попадает в эту группу. То есть, если поставить галку "Pilot has bad standing" и убрать галку "Pilot has a security status below 0", то вражины с СС выше нуля будут отображаться, а вот если у них СС отрицательный - уже не будут.

Appearance

В этой вкладке настраивается цветовая отметка объектов - те самые черепки, плюсики, звездочки, мигалки и прочее. Тут 3 вкладки **Colortag** (задается цвет маленьких иконок) и **Background** (задается цвет и мигание фона). Стоит отметить, что здесь есть приоритет - например, иконка с гангом находится в самом веру списка, поэтому она будет перекрывать все остальные иконки. Кнопками Move Up и Move Down можно менять приоритет. Тут также есть еще две галки - "применять только к кораблям и дронам" (если не стоит, то цветовая гамма будет применяться и к врезкам, контейнерам и прочему хламу) и "использовать маленькие отметки" – будут использованы более мелкие иконки цветовой идентификации. Во вкладке **EWAR** выбираются отображаемых на вас воздействий электроники.

К сожалению на данный момент отсутствует отображение энергетических вампиров (носферату) и нейтрализеров.

Овервью

Columns

Тут настраивается отображение параметров объектов - тип, размер, скорость, название.. Отмечаете галками то, что вам нужно и кнопками **Move Up/Down** настраиваете расположение колонок.

Ships

Настройка отображения названия кораблей, конкретно - имя пилота, имя корабля, тип корабля, тикер корпорации, альянса. Есть галка - "прятать тикер корпорации, если пилот в альянсе".

Misc

Тут находится кнопка сброса всех настроек в значение по умолчанию и галка **"Move entries with broadcast to top"** – если включена и ваш флитком использует бродкаст целей, обозначенная цель будет поднята вверх овервью, невзирая на сортировку.

Overview Tabs

Огромным прогрессом в одном (уже не помню каком) патче Евы стало введение вкладок в овервью. Теперь оно выглядит так:



Т.е вы можете сделать 5 вкладок и к каждой привязать свои настройки

✓ Еще одно отступление: Вкладок всегда не хватает

Собственно закладка Overview Tabs представляет собой таблицу следующего содержания

[Tab Name] [Overview Setting] [Bracket Setting]

в которой вы и можете настроить что у вас будет отображаться в космосе и в овервью при выборе каждой из вкладок.

Сохранение настроек: правой на треугольнике, ждем в **"Save current.."**, задаем в появившемся окошке имя настроек.

Вперед, на волнах полученных знаний, к настройкам.

"И так: У каждого пилота должны быть собственные настройки овервью. Чтобы во время боя пилот в овервью видел только те шипы которые ему необходимо видеть. Время от времени переключаясь с одной группы на другую, по мере уничтожения выбранных классов." (с)

Прежде чем настроить себе овервью, задумайтесь, чем вы занимаетесь в еве, на каких кораблях летаете и зачем вам все это надо. Если вы сидите в жите и толкаете туда-сюда ордера – делать вам этого точно не надо. Так же, если вы летаете на мазершипе, достаточно высока вероятность того, что ваши настройки будут отличаться от настроек пилотов дикторов. Точно так же очень высока вероятность того что при полете на БШ на опсе и на реконе в роаинг ганге вам точно так же понадобятся разные настройки.

Приятная особенность: при правом клике мыши на вкладке овервью у вас появится меню



Нас собственно интересуют два пункта из этого: **Load Overview Profile** и **Load Bracket Profile** – они дают возможность оперативно менять отображение во вкладке.

✓ Еще одно отступление – в патче апокрифа появилась возможность экспорта и импорта настроек овервью. Будьте осторожны, загружая чужие настройки. Достаточно одной ошибки человека, который делал эти настройки и вы будете в святом неведении, что, например у вас не отображаются вражеские реконы. Последствия для вас могут быть сами понимаете, какие. Мое мнение – пожертвуйте часом времени и вы получите именно то, что вам надо!

Настройки вкладок овервью

Как уже говорилось вкладок всего 5, и их всегда не хватает. После долгих мытарств мной был выбран следующий принцип:

Enemy, All, Celestial, Tactic 1, Tactic 2

Выглядит это так:



Соответственно в зависимости от задач я перегружаю фильтры (иногда прямо в космосе, с помощью замечательного метода правого клика мышкой на вкладке, описанного выше).

По возможности первые три я не трогаю, 2 последних служат для оперативного творчества.

Пример: вы летите на БШ на опс. Грузите в 1-ую вкладку «все враги» в 4-ую «Вражеские БШ» в 5-ую – «минимальный пос обвес»

Обязательно сделайте себе фильтр в котором нет ничего. Если вы летите на большую зарубу – поставьте его в брэкеты. Вы увидите, как он приятно облегчит вам жизнь

Быстрый способ управления брэкетами

Идем в настройки клиента EVE Online, вкладка **Shortcuts**

Смотрим/выбираем/меняем:

Toggle Show All Brackets – включает показ всех брэкетов, независимо от вашего фильтра, обратное действие – показ брэкетов соответственно фильтру.

Toggle Show No Brackets – скрывает все брэкеты, обратное действие – показ брэкетов соответственно фильтру.

Toggle Special Brackets Display – включает навигационные брэкеты – луны и планеты.

Тиражирование настроек на несколько аккаунтов

Все настройки общие для одного аккаунта. Это значит, что если у вас несколько чаров на одном аккаунте настройки овервью будут общие. Хуже обстоит с несколькими аккаунтами. В дополнении «Апокрифа» появилась возможность делать импорт и экспорт настроек. Однако надо помнить: импорт настроек не удаляет ваши. Т.е. если у вас есть настройки и вы сделаете импорт новых – у вас будут и старые и новые. Мне не нравится этот метод. Я предпочитаю старый способ:

Идете в папку с настройками EVE Online:

XP: "C:\Documents and Settings\\Local Settings\Application Data\CCP\EVE\\settings\"

Виста: "C:\Users\\AppData\Local\CCP\EVE\\settings\"

где <Username> - ваш логин

Там лежат файлы с именами типа **user_xxxxx.dat** – это ваши настройки. Узнать ваш xxxxx можно по ссылке: <http://myeve.eve-online.com/api/default.asp>

✓ Я **ВСЕГДА** делаю изменения настроек на чаре, которого выбрал эталонным. Далее, просто копируете этот файл под нужным именем.

Таким образом у меня всегда одинаковые настройки для всех чаров. Желаящие и умеющие могут написать простой командный файл и использовать его.

Хант в нулях

зарабатываем деньги

Хантить можно на любых кораблях. (не только на баттлशिпах, но и на крейсерах и баттлекрузерах, главное правильно выбрать себе противника.

Подготовка

Выберите приглянувшуюся систему. Если в системе окажется союзный пос – еще лучше, но будьте внимательны – найдя пос, проверьте, сможете ли залететь под его щит. Если да – делайте букмарку на его палке. Если пос закрыт на пароль, но не стреляет и у него установлено много пушек, можете сделать букмарку недалеко от поля поса. Либо просто сделайте несколько сейвов по системе (3-4 штуки), хотя пос предпочтительнее.

У вас обязательно должно быть развернуто окно локального чата, чтобы не прозевать приближения врагов. Если у вашего альянса есть чат для отслеживания перемещения врагов – тем лучше, откройте и его.

Если в систему прилетают нейтралы или минуса, не раздумывая бросаете хант и варпааете на ПОС или сейф. Сканируйте встроенным сканером, чтобы узнать тип их кораблей.

Подготовьте корабль к ханту, узнайте какие патроны лучше под ваш тип НПЦ, и от каких повреждений надо затанковаться.

NPC	от чего защищаться	чем бить
Angel Cartel	EXP (Kinetic, Thermal, EM)	EXP (Kinetic)
Blood Riders	EM, Thermal	EM (Thermal)
Guristas Pirates	Kinetic, Thermal	Kinetic
Mordus Legion	Kinetic, Thermal	Kinetic
Rogue Drones	EXP (Kinetic, Thermal, EM)	EM (Thermal)
Sansha's Nation	EM, Thermal	EM (Thermal)
Serpentis Kinetic	Kinetic, Thermal	Kinetic (Thermal)

Процесс

1. Летайте по астероидным белтам и ищите NPC. Как только их нашли – выделяете NPC в овервью, и смотрите сколько денег за них дают. По величине награды можно достаточно легко предугадать сможете вы справиться с ними или нет. (предел ваших возможностей вычисляется методом научного тыка).
2. Например, вы вычислили что самые удобные для вас NPC в пределах до 200 тысяч баунти. Находите в астероидном белте респ NPC где есть такие (к примеру за 3 шт. за 200к и 2шт. за 30к), и начинаете их убивать. Главное чтобы за один заход вы могли убить как минимум одну штуку.
3. Вы убили одного, но вся эта толпа вас изрядно потрепала. Уходите на ваш сейф, предварительно запомнив номер белта где вы оставили вашу жертву. Отлечились, передохнули, собрались с духом... и опять в бой! И так по одному постепенно убиваете всех кроме последнего NPC.
4. Если не убивать всех NPC, то через 15-20 минут респ возродится в старом составе. Главное оставлять хотя бы одного "на развод". Если вы добьете последнего, через некоторое время там появится совершенно новый респ с другим составом NPC.
5. Так вы можете сделать несколько постоянно возрождающихся респов с удобными для убийства жертвами. Это называется фарм, фарминг или фермы. (Ratting/chaining - английские термины-аналоги русских хант/фарминг)
6. NPC имеют дурную привычку переварпывать между астероидными белтами. Если вы не обнаружили вашу ферму на старом месте, просто полетайте по белтам и поищите их. Они никуда не делись. (хотя если не вы один хантите в системе, их мог убить кто-то другой).
7. Не вставляйте на орбиту вокруг NPC – большой шанс запутаться в астероидах и не успеть отварпать в случае неприятностей.
8. Будьте осторожны со скрамблящими и дизраптящими NPC. Попав под дизраптор вы не сможете отварпать, и в случае опасности умрете. Если решили убить респ с такими NPC – убивайте скрамблящих первыми.

Security status

игроков, и как его быстро поднять

Секьюрити статус (Security status, СС) игроков - показатель отношения CONCORD'а. Если игрок никого не убивал в хайсеках и лоусеках, а только делал миссии - его СС всегда будет положительным, но за каждое "противозаконное" действие этот статус будет падать.

Отрицательный СС у игрока покажет вам что этот игрок любит нарушать имперские законы, и имеет опыт убийства игроков в пределах империи (хайсеки и лоусеки). Чем ниже СС у игрока - тем больше вероятности что перед вами пират. Чтобы увидеть СС игрока, откройте информацию о его персонаже.



Что делать, если после каких-то действий ваш СС стал отрицательным? Во-первых, внимательнее летать в империи. Чем ниже ваш СС, тем в большем количестве систем вас будут атаковать NPC (CONCORD).

Security level систем	Security status игроков, которых будет преследовать CONCORD в данных системах
1.0	-2.0 и ниже
0.9	-2.5 и ниже
0.8	-3.0 и ниже
0.7	-3.5 и ниже
0.6	-4.0 и ниже
0.5	-4.5 и ниже
0.1-0.4	CONCORD'а нет, пролет свободный

Другими словами, с СС выше -2.0 вы можете летать свободно, а с СС ниже -5.0 вас будут атаковать везде. Причем вас будут атаковать не только NPC в системах от 1.0-0.5, но и атака вас игроками в системах 1.0-0.1 не будет вешать на них флаг глобальной агрессии.

Как быстро поднять свой СС?

Обычный метод - просто делать миссии или хантить в белтах, но он поднимает ваш СС достаточно медленно. Особенно это будет чувствоваться, если ваш СС упал очень сильно. 1-2 недели на миссиях или в белтах... какой кошмар.

Но есть более быстрый способ. Дело в том, что СС начисляется примерно раз в 15 минут, за убийство NPC с самым высоким баунти, в одной системе. То есть, если вы просто делаете миссии или хантите в белте, вырезая сотни NPC, СС будет подниматься все равно только с одного, и раз в 15 минут. Как исправить эту несправедливость?

Летите в нули (в лоусеках империи встречаются баттлшпы NPC, но там их слишком мало) на каком-то быстром корабле, который может убить один дорогой баттлшип из респа в белте, не умерев при этом. Почему нужен быстрый корабль? Потому что вам придется скакать по нескольким системам, а баттшпы слишком неповоротливы для этого, и это будет достаточно опасно. Идеально для таких маневров подходят Хэви Ассаулты.

1. Выберите 5-6 систем в нулях, расположенных так, чтобы там было удобно летать по кругу.
2. Залетев в систему, варпайте на белт и ищите первый попавшийся респ с баттлшпыми (не старайтесь искать подороже, потеряете драгоценное время).
3. Убивайте один баттлшип и летите в следующую по кругу систему. Там опять ищите первый попавшийся баттлшип, и убивайте его.
4. Летайте по кругу в 5-6 системах, убивая по одному NPC батлшпы в системе.

В итоге, ваш СС будет повышаться 5-6 раз за примерно 15 минут, так как убийство в каждой из систем засчитываются отдельно. Ваш СС будет расти в 5-6 раз быстрее, чем если бы вы просто хантили в белте в одной из систем.

Школа убивания

о том, как убивать в мире EVE Online



Таклер

Размышления об этом чудовище. (записки сумасшедшего таклера – первая часть)

(Я сильный.. но легкий)

Летать на маленьком шипе или на большом – решать самому. Но как школа молодого бойца- это полезно, очень поучительно и крайне интересно.

А шо цэ таке?

Маленький кораблик. Т1-Т2 (как распальцованная его конфигурация) фрегат. Соответственно и возможности. Но мы пока рассмотрим т1 фрегат, т.к. это главная школа начинающего бойца.

Используется

Необходим практически во всех гангах. Для кемпа (засады на воротах) как правило, или в снайперских напрыгах, для защиты Больших дурных Шипов (БШ) от вражеских таклеров (наиболее скучный вариант). Догонять, брать в прицел, лишиться возможность отварпа, замедлить .. ну и всадить пару патронов в дюзу.

Достоинства и недостатки

- + Большая скорость передвижения (тараканы быстро бегают, когда свет включается), быстро лочит, дешев в обмундировании.
- Мало всего. Капы, защиты, урона при атаке.

Основные устройства

Собственно это ваша капсула (яйцо в простонародье), к которому прилепили двигатель и радар. Для интереса присобачили пару пулятельных установок, покрасили в водоотталкивающую краску – чтобы быстро не портилось и, напоследок, пристроили литровую баночку в качестве бензобака.

а) Сверху - Пукалка, ну.. или много пукалок

Для т1 шипа дамаг обычно очень низок. Убить круизер или БШ практически нереально. Зато можно бить по башке других фригов (если этот гад носферату с паяльником не таскает) или жарить яичницу. Для таклера – дамаг не главное. Разве что, попасть повыше в киллмейле на убитый гангом корабль, или уметь кусать с большого расстояния. Чтобы не зря крутиться :D

б) В середине – МВД, Дизраптор, сетка

МВД – используется либо для сближения с целью – чтобы залочить и поймать, либо, как последняя надежда, унести ноги от противного мальчишки, который тебя поймал. МВД увеличивает сигнатуру, твоя тушка станет больше, а стрелять по бегаящему кабанчику.. такому упитанному.. одно удовольствие. :D

Дизраптор – штука тонкая. Обычно в первых вылетах берут скрамблер. Он мало кушает капы и можно держать включенным всегда, он сильнее в два раза и имеет 7,5 км длины удерживающего тросика . Но, когда ты пяток раз услышишь в ТС «равен в дизрапторе» а тебе еще лететь 10 км до хватания.. А если ты один таклер в ганге, а до цели 30 км и ты не успеваешь подлететь даже на 15 км.. Короче.. рано или поздно втыкаешь дизраптор и учишься им пользоваться. Ловит на 20 км с силой 1. Капу ест как кастрированный кот вискас.. потому приходится очень сильно вчитывать в себя книжки, чтобы дольше держать врага. Но. Раз его поставив и испробовав – тяжело отказаться.

Сетка – За бытность таклером – самый бесполезный девайс. Включается крайне редко. Короче нафиг не нужен.. Но... Стоишь ты на вратах. К ним подлетает (или выходит из них из джампа) интер – подлая кусачая помесь блохи со встроенным хитрым мозгом, или защищенный от дамага ХАК, и под выстрелами вашего ганга на МВД уходит в ворота и джампается ... В таких случаях очень жалеешь от отсутствия сетки в закромах, потому я предпочитаю ее ставить. Правда в паре с дизраптором капу у тебя сжигают немилосердно :D

в) Внизу

Что-нибудь, что нравится. Нанофибры, инертстабы, овердрайвы, капдевайсы. То что внизу – выбирай сам и советуйся с другими. Это полет твоей мысли. Зачастую это те приборы, которые спасают твой под и помогают удержать чужой.

Послесловие

Фрегат в окружении БШ выглядит скромно. Его пуляют во всех направлениях, заставляют работать скаутом-разведчиком на пути ганга, делать сейфы, таскать лут к БШ после битвы.. Сижу я на БШ, ганг лидер дал нам позицию, я встал, зарядил пушки , вишу .. смотрю в космос и слушаю ТС... Хм.. опять там эти шустрики бегают, что-то рапортуют в канал. О! Активация врат! Блин .. облепили то.. Я разворачиваюсь.. цельюсь.. БАМ! Ну вот, опять они влезут в киллмейл.. Хватают контейнер с лутом.. Что-то радостно проорали... Прилетели, покидали все это барахло мне под нос и опять куда-то ускакали.. Сижу, запикиваю рары в трюм и патроны в пушки.. смотрю в космос..

Таклер

Размышления об этом чудовище. (записки сумасшедшего таклера – вторая часть)

Хех.. Как летать таклерам? А хз как им летать. Давайте попробуем разобраться. Вопрос фита предлагаю не обсуждать. Я нарисую, то что привык видеть, а там, хоть трава не расти. Главное шип и возможности.

Фит

Хай – что впихнете. Ваша проблема

Мед – МВД, дизраптор, сетка

Лоу – нанофибер, инертстаб, овердрайв или капрелей – на выбор

В рифтер обычно пихал в хай 2 лаунчера и 2 пулемета, дамаг не важен на самом деле, но хотелось дамажить до 10км и более. Зачем? Полетайте на фриге и не задавайте глупых вопросов.

Быстро прилетел, поймал, подержал а потом умер/отварпал/или гордо прокрутился до прилета Ганга. От вас зависит и от вашего ганглидера. Или не зависит. Лотерея =)

Тактика

Слить шип не боимся. Это фриг (если не интер) Слить яйцо разрешаю только при попадании в мобилу или пробку диктора. И то при пропрыге во врата, на которых это стоит. Иначе буду допрашивать с пристрастием.

Дистанция при ловле:

10км

Запомните это первый уровень смерти таклера. Самый страшный. На этом уровне на вас вешают сетку и вы из таклера превращаетесь в муху в паутине. И палят в вас всеми калибрами. Не верите? Слетайте в белт, поймайте фриг-нпц сеткой и попробуйте все виды оружия.

12км

Вычеркиваем сетку как бесполезную. Следующий на очереди предел – медиум нейтра. Несмотря на ваше старание подлететь поближе и потратить силы на МВД, потом на старания держать дистанцию и прицепиться к врагу дизраптором, чтобы отдышаться, на вас вешают медиум нейтру (в том числе рарную, купленную для встречи с вами за большие деньги) и бесконечным поцелуем высасывают все ваши соки.. Вашу такую маленькую капку.

20км

Самый дальний.. Который делает вас обычным фригом из общеивовской массовки, а жертву – упущенным килом. Радиус дизраптора. Вы его превышаете когда удираете от побоев. Берете орбиту больше 20км, или в разгоне, дергая кнопку ВАРП. Ну.. И в это правило еще вмешивается лардж нейтра. 20-22 км от БШ обычно это чудо может работать. Работает с большими промежутками, чем мед, но зато капку всю высасывает.

К каждому пределу прибавьте +3км на инерцию шипа на МВД, и найдите золотую середину.

То, как вы вышли на цель.. Во многом зависит от случая. Выхода их джампа врат, точности ковры, тушкой врага, которая решила к вам подварпать. Выбор орбиты – зависит только от ВАС ну.. и везения в меньшем случае. С момента проявления цели и вашим выбором есть 3-10 секунд. За это время вы выбираете ваш способ решения этой проблемы – Драпаете... или...Задаете орбиту, врубаєте МВД, активируете девайсы.

На 10км имеет смысл подходить, когда вы уверены в победе или вы обычный камикадзе. В обоих случаях будет чем хвастать в корпчате. Либо вы держите те 20 секунд и подварпывает ваш Ганг и убивает цель, либо вы просто задерживаете ее до прихода еще одного таклера. Есть вариант, когда один камикадзе получил уже всю агрессию от жертвы, тогда подлетайте к пойманому смело, лупите из всех стволов. Вы точно будете следующей жертвой =) Опасайтесь этой дистанции. Она полезна. Толкнуть индус или БШ, чтобы не отварпали, крутитесь на 1км от жертвы, если нет у нее сетки и дронов, но не суйтесь к крузерам. Если вы не уверены, что его уже сносит ваш ганг. 10-20км это ваша область. Летайте слева направо. Поворачивайтесь дюзами к жертве, при окончании капы, не забывайте активировать дизраптор, но держите цель, пока это возможно.

Далее проза жизни. Вас поймали в фокус, вас лупят, натравили Дронов, скушали капку, поставили пробку, в локале написали – ловите этого Василия Петровича и подсветили джамером-паинтером. Не теряйте самообладание. В момент выхода на Цель – вы Обязаны в окружающем пространстве найти такие объекты как планеты-белты солнце. При проблемах – двумя кликами врубаєте разгон на этот объект, и давите кнопку варп до получения результата. Если хотя-бы яйцо не ушло, будете передо мной оправдываться. Я человек строгий. Все узнаю и накажу. В качестве исключения разрешаю варпать на букку. Иногда, когда происходят зарубы в своей системе – полезно вытащить папочку бук по этой системе как отдельное окошко.

Что мы боимся до коллик в потаенных местах

- Я не взял разгон или орбиту. Если я этого не сделал - я друг снайпера, который делает на мне фраги. В бою таклер НИКОГДА не стоит на месте. При взрыве цели, он крутит орбиту над другой. Пушечные корабли от дестроера до Темпеста любят стоячие цели.
- Я взял разгон не перпендикулярно оси приема подарков от появившегося снайпера. Подарки снайперы пуляют знатные. Потому отварпывайте сразу или берите такой разгон, чтобы он вас не чпокнул. Три снайпера вас будут обласкивать своим локом и посылать поцелуи, и писать ругательства. Не смотрите в глаза этой гипнотизирующей кобре.
- Я вижу, что торакс, стаббер, фриг, интер.. и т.п. взял разгон на нас на МВД (поймете по скорости) .. Если у вас орбита, то включенный МВД вас не спасет. Два клика от этого объекта, а потом МВД, иначе вас словят, повесят сетку и опять надругаются.
- Я стою на воротах и доблестно докладываю в ТС о том, что на ворота подварпал Ганг врага. 10 БШ 35 карриеров и 1 интер. Я бы испугался БШ в этом случае и сразу пропрыгнул. На кораблях могут ставить пассив таргетер. И узнаете о этой бесчестной игре только в момент включения автоматической системы катапультирования яйца из ломающегося шипа после залпа по вам из главного калибра

Ваши варианты умереть бесславно

1. Выстрел снайпера с пассив таргетером
2. Выстрел снайпера, а вы за кофе убежали
3. Бомба Мантикоры, вывалившейся из клоаки
4. Выстрел того, кого вы держите, когда на вас набросили сеть
5. Вас загрызли Т2 дроны
6. Вас убил крейсер антитаклерный

... это то небольшое, что ожидает таклера но... оно того стоит, именно таклер держит цель до прихода основного ганга, именно он залочит яйцо и не даст врагу улететь своим ходом, а подарит ему "аэропод". Ваш маленький корабль может выбить из клоаки ковра врага, Вы можете быть живой буквой для ганга. Вы скаут - глаза ганглидера. Чуть позже при Вашем появлении в локале тихой системы, в которой враги майнят - вы начнете замечать что они выходят из игры Потому как появление в локале грамотного таклера не сулит врагам ничего хорошего.

Основные проблемы начинающего таклера

1. Херово расслышал команду
2. Самодеятельность в ганге
3. Попытка убить то, что таклером убить невозможно
4. Хреново с головой - забыл вовремя слинять
5. Стремление залутать все.
6. Неумение обращаться с тактикал овервью
7. Неумение работать со сканером
8. Блин - прыжки на луны с чужими посами

Кстати хаков бойтесь не меньше реконов, даже больше, ибо из реконов тока один имеет бонус на сетку и два имеют бонус на капасосы, другие менее опасны, а вот ВСЕ хаки имеют бонус на дамаг и часто фитят не самые мощные лазеры (для танковки), а с Т1 патронами они попадут. Попадание зилота или деймоса Т1 патроном это больно

Послесловие

На мой взгляд писать несколько бесполезно. Потому как нужно прочувствовать... Ситуацию, когда вылетаешь на пару десятков вражеских шипов, ты первый и пока один. Тебя лочат, а ты ищешь ник корабля, которого ганглидер назначил первой жертвой. Активация дизраптора.. Тряска, вспышки.. Шип летит в дребезги.. И на отварпе яйца видишь, как приходят еще наши фриги и на горизонте уже стоят БШ снайперы и ганглидер начинает перечислять очередь целей..

Гы-гы. Ну это не так часто случается :D
А так. Лучше поставить себе ТС, сесть на фриг и провести небольшие учения. Потому как слов много и написать все нельзя. Нужно полетать.

Кстати. Если вы поймете, что такое таклер, пролететь двадцать джампов по нулям станет обыденным мероприятием на фриге. А для удовольствия - будете летать во вражескую систему, и дразнить тех чудиков, что там живут. Удовольствие и опыт в ловле индусов и фригов, а так же в удирании и делании сейвов.



Обзорные статьи



Фиттинг кораблей

CPU, PowerGrid, Capacitor, слоты

POWERGRID
24/31

CALIBRATION
0/400

LOW SLOTS
1

MED SLOTS
2

HIGH SLOTS
3

TURRET HARDPOINTS
1

UPGRADE HARDPOINTS
3

Лоу слоты

Мед слоты

Хай слоты

Capacitor (капаситор, капа)

CPU (ЦПУ, процессор)

PowerGrid

Upgrade Hardpoints

Составляющие кораблей:

- **Структура** (Hull) - жилые помещения корабля, электронная начинка и все внутренние системы.
- **Броня** (Armor) - корпус корабля, и навешиваемая на него защита, к примеру плиты, увеличивающие толщину брони.
- **Щит** (Shield) - защитные экраны корабля.

Когда структура, армор и щит заканчиваются - корабль взрывается =) Корабль обычно танкуют (усиливают защиту) по щиту или по армору, но не по всему сразу. Выбор того что лучше затанковать у корабля, делают исходя из бонусов корабля.

Корабль фитят исходя из количества ЦПУ и повергрида корабля, лардж или медиум модули у вас врядли получится поставить на фрегат. Проблема вечной нехватки этих параметров весьма актуальна, некоторые корабли "болеют" недостатком ЦПУ, некоторые недостатком Повергрида. Все это лечится скиллами и модулями.

1. Лоу слоты

В лоу слоты ставятся модули защиты и увеличения толщины армора. А также модули, влияющие на армор и структуру, пассивные модули увеличивающие параметры оружия, пассивные модули электроники, модули на скорость и т.д.

2. Мед слоты

В медиум слоты ставятся модули защиты и увеличения щита, активная электроника, дополнительные двигатели корабля (афтербурнер и микроварпдрайв), активные модули увеличивающие параметры оружия и т.д.

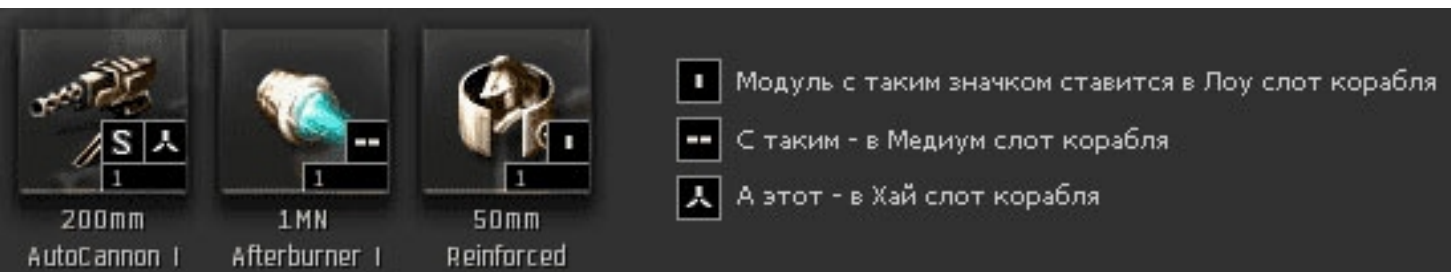
3. Хай слоты

В хай слоты ставят оружие, носфы и нейтры (энергетические вампиры), смартбомбы, клоаки и пр. Хай слоты делятся на слоты для установки лаунчеров, и турельные. Соответственно, поставить больше пушек, чем в корабле имеется турельных слотов у вас не получится. Модули устанавливающиеся в Хай слоты, но не являющиеся пушками или лаунчерами, ставятся в любой свободный Хай

На каждом модуле есть иконка, подсказывающая вам в какой слот устанавливается данный модуль.



1. лоу-слоты (Low)
2. медиум-слоты (Med)
3. хай-слоты (Hi)
4. слоты ригов (Rig)
5. единицы калибровки для установки ригов
6. емкость процессора (ЦПУ, CPU)
7. бортовая энергоцепь (повергрид, powergrid)
8. трюм корабля
9. отсек для дронов



4. Capacitor (капаситор, капа)

Капаситором называют конденсатор энергии корабля, которая тратится на активацию модулей и варп. В окне фиттинга показывается его емкость, а также скорость полного восстановления с нуля. Рассмотрим способы, которыми можно увеличить капаситор и скорость восстановления капы.

Основные скиллы:

- Energy Management - увеличение размера капаситора, 5% за уровень.
- Energy Systems Operation - на 5% ускоряет скорость восстановления капы.

Дополнительные скиллы:

- Energy Emission Systems - на 5% меньше потребление капы модулями передачи энергии.
- Shield Compensation - на 2% меньше потребление капы Shield Booster'ом.
- Shield Emission Systems - на 5% меньше потребление капы модулями передачи щита.
- Electronic Warfare - на 5% меньше потребление капы ECM системами.
- Propulsion Jamming - на 5% меньше потребление капы дизраптором и сеткой
- Sensor Linking - на 5% меньше потребление капы модулями типа remote sensor boosters (dampeners).
- Target Painting - на 5% меньше потребление капы target painter'ами.
- Weapon Disruption - на 5% уменьшает потребление капы tracking disruptor'ами.
- Controlled Bursts - скилл для Лазерного и Гибридного оружия, на 5% уменьшает потребление капы пушками.
- Fuel Conservation - на 10% уменьшает потребление капы афтербурнером.
- High Speed Maneuvering - на 5% меньше потребление капы на MWD.
- Warp Drive Operation - на 10% уменьшает потребление капы варп-прыжком.

Риги:

- Remote Repair Augmentor - расход капы модулями удаленного ремонта брони
- Dynamic Fuel Valve - расход капаситора на АБ и МВД
- Warp Core Optimizer - расход капаситора при варпе
- Signal Disruption Amplifier - потребление капы модулями ECM и ECM-burst
- Capacitor Control Circuit - время перезарядки капаситора
- Egress Port Maximazer - количество потребления капы энерго трансферами
- Semiconductor Memory Cell - емкость капаситора
- Energy Discharge Elutriation - расход капы лазерами
- Hybrid Discharge Elutriation - расход капы для гибридов
- Core Defence Capacitor Saf. - расход капы всеми шилд-модулями

Модули:

- Capacitor Batteries - увеличивают размер капаситора. (к примеру Small Capacitor Battery)
- Capacitor Boosters - модули, использующие нечто наподобие энергетических патронов (Cap Booster 100, Cap Booster 400 и т.д.), при активации модуля, капаситор моментально получает указанное в патроне количество энергии.
- Capacitor Flux Coils - увеличивают скорость восстановления капаситора, взамен уменьшая его объем.
- Capacitor Power Relays - увеличивает скорость восстановление капаситора, взамен уменьшая скорость восстановления щита корабля.
- Capacitor Rechargers - увеличивает скорость восстановления капаситора, без побочных эффектов.
- Energy Vampires - передают вам часть энергии капаситора вашей жертвы.
- Power Diagnostic Systems - немного увеличивают размер капаситора и скорость его восстановления. Также увеличивает количество повергрида, щита и скорость восстановления щита.

Импланты:

- Inherent Implants 'Squire' CR2, CR4, CR8 - скорость восстановления капаситора
- Inherent Implants 'Squire' CC2, CC4, CC8 - объем капаситора
- и несколько импов для снижения потребления капы модулями. Носфы и нейтры
- Inherent Implants 'Squire' EE2, EE4, EE8, дизраптор и сетка - Zainou 'Gypsy' KQB-25, KQB-50, KQB-75, джаммеры - Zainou 'Gypsy' KOB-25, KOB-50, KOB-75, дамперы - Zainou 'Gypsy' KRB-25, KRB-50, KRB-75, трэкинг-дизрапторы - Zainou 'Gypsy' KSB-25, KSB-50, KSB-75, пайнтеры - Zainou 'Gypsy' KTB-25, KTB-50, KTB-75, пушками - Inherent Implants 'Lancer' G0-Beta, G1-Beta, G2-Beta, ремоут армор-репки - Inherent Implants 'Noble' ZET20, ZET200, ZET2000, шилд-трансферами - Zainou 'Gnome' KXA500, KXA1000, KXA2000.

Максимальная скорость восстановления капаситора наблюдается в районе 30% от исходных 100%. После того как количество капы очень сильно упадет и для поддержания работы активных модулей, потребляющих капу ее станет слишком мало - они выключатся. Чтобы отсрочить этот момент - перечитайте список скиллов, и выучите те скиллы, которые смогут помочь вам.

Не забывайте, что Микрoварпдрайв (МВД, MicroWarpdrive) после установки на корабль, уменьшает размер капаситора, но чем выше мета-левел модуля, тем менее заметен этот эффект. Некоторые корабли имеют бонусы на потребление капы оружием (амаррские), на потребление капы модулями ECM (калдарские электронщики), и на потребление капаситора модулями типа stasis webfier и warp disruptor (интерцепторы).

5. CPU (ЦПУ, процессор)

Все модули имеют требуемые значения как по ЦПУ, так и по повергриду. Если превышен один из этих параметров, то модуль будет иметь значение "Offline", и не будет работать. Увеличить емкость ЦПУ можно скиллами, модулями, импами и ригами.

Основной скилл:

Electronics - +5% к ЦПУ корабля за уровень скилла.

Дополнительные скиллы:

Weapon Upgrades - Уменьшает потребление ЦПУ пушками, лазерами, ракетницами и смартбомбами на 5%.

Electronic Upgrades - Умение устанавливать усилители сигналов, сопроцессоры, дополнительные сенсоры и др. электроннику. -5% к потреблению ЦПУ для данных модулей.

Energy Grid Upgrades - на 5% уменьшает потребление ЦПУ модулями, для которых необходим данный скилл (Capacitor Battery , Power Diagnostic System и т.д.).

Модуль:

CPU Upgrades (Co-Processor и т.д.) - увеличивают количество ЦПУ корабля. Ставится в лоу-слот.

Импланты:

Zainou 'Gnome' KTA10, KTA100, KTA1000 - потребление ЦПУ лаунчерами.

Zainou 'Gypsy' KLB-25, KLB-50, KLB-75 - потребление ЦПУ модулями Electronic Upgrade.

Zainou 'Gypsy' KMB-25, KMB-50, KMB-75 - объем ЦПУ корабля.

Inherent Implants 'Squire' GU2, GU4, GU8 - потребление ЦПУ модулями Energy Upgrade.

Риги:

Liquid Cooled Electronics - снижение потребления ЦПУ модулями Electronics Upgrades.

Powergrid Subroutine Max.- снижение потребления ЦПУ модулями повер-апгрейда.

Algid Energy Admin. Unit - количество ЦПУ требуемого лазером.

Algid Hybrid Admin. Unit - количество ЦПУ требуемого гибридам.

две группы ригов, ухудшающих состояние ЦПУ корабля:

Drones Rigs - Пенальти: уменьшение количества CPU корабля на 10%

Missile Launcher Rigs - Пенальти: увеличение количества CPU, требуемого лаунчерам на 10%

6. PowerGrid (повергрид)

Бортовая энергоцепь. Количество повергрида точно также можно увеличить как скиллами, так и модулями.

Основной скилл:

Engineering - +5% к повергриду корабля.

Дополнительные скиллы:

Advanced Weapon Upgrades - на 2% уменьшает потребление повергрида турелями и ракетными установками.

Shield Upgrades - на 5% уменьшает потребление повергрида модулями типа Shield Extenders и Shield Rechargers.

Модули:

Reactor Control Units - увеличивают количество повергрида корабля.

Power Diagnostic Systems - увеличивают количество повергрида (а также увеличивают количество и скорость восстановления конденсатора и щита).

Auxiliary Power Controls (к примеру Micro Auxiliary Power Core I) - на меньших кораблях, очень значительно увеличивают количество повергрида.

Импланты:

Inherent Implants 'Squire' PG2, PG4, PG8 - объем повергрида.

Zainou 'Gnome' KUA500, KUA1000, KUA2000 - потребление грида модулями Shield Upgrade.

Риги:

Ancillary Current Router - емкость грида корабля

Core Defence Charge Econ. - требования к повергриду (с Shield Upgrades)

три группы ригов, ухудшающих состояние повергрида корабля:

Hybrid Weapon Rigs - Пенальти: увеличение количества повергрида, требуемого гибридам на 10%

Energy Weapon Rigs - Пенальти: увеличение количества повергрида, требуемого лазером на 10%

Projectile Weapon Rigs - Пенальти: увеличение количества повергрида, требуемого прожектилам на 10%

7. Upgrade Hardpoints

Так в фиттинге называются слоты для Ригов.

Риги – своеобразные импланты для кораблей, улучшающие какой-то нужный параметр. Как и импланты, после установки в корабль, их уже невозможно из него достать не уничтожив. Репакадж корабля также приводит к уничтожению установленных ригов.

T1 корабли имеют три риг слота, а T2 всего два.

Существует три размера ригов, смалл, медиум и лардж - эти риги по параметрам не отличаются друг от друга, но могут устанавливаться только в корабли определенного размера. Фрегаты - смалл риги, Крейсера, бк, индусы - медиум, бш, капиталы - лардж.

Calibration

Также, корабли имеют такой параметр, как Calibration. Каждый риг имеет свой размер по Calibration, и вставить больше ригов, чем позволяет калибрэйшн данного корабля у вас не получится. У T1 и T2 кораблей калибрэйшн равен 400, у фракционных – 350.

К примеру у вас T1 корабль, что означает 3 риг слота и 400 единиц калибрэйшена. Вы можете поставить три рига по 200, 100 и 100, или два по 200... и т.д. Количество занимаемых единиц калибрэйшена вы можете узнать, открыв информацию о риге – Calibration cost.

Открыв информацию корабля (нажав на **i** в маркете, или правым кликом мышки в ангаре) вы можете увидеть все вышеперечисленные параметры фиттинга в одноименной закладке.

FRIGATE INFORMATION



VIGIL

DESCRIPTION
ATTRIBUTES
REQ. SKILLS
FITTING
VARIATIONS

CPU

← объем ЦПУ

POWERGRID

← объем ПоверГрида

CALIBRATION

← объем риг-слотов

LOW SLOTS

3

MED SLOTS

3

HIGH SLOTS

3

← слоты для установки модулей

LAUNCHER HARDPOINTS

1 ← количество слотов для лаунчеров

TURRET HARDPOINTS

2 ← количество слотов для турелей

UPGRADE HARDPOINTS

3 ← количество слотов для ригов

Модули корабля

и их различие

Впервые попав в мир EVE Online наверняка ваши глаза разбежались, и вы были ошарашены множеством вариаций различных модулей. Попробуем разобраться, чем же они отличаются друг от друга, и как это увидеть с первого взгляда.

Виды модулей по типам:

1. гражданские — Civilian, Basic
2. т1 — Tech 1
3. редкие т1 — Tech 1
4. т2 — Tech 2
5. сторилайн — Storyline
6. фракционные — Faction
7. плексовые — Deadspace

Все они различаются по основным параметрам, цене, и тому, как много им требуется цпу и повергрида для установки.

Мета-уровень

Основное правило – **чем выше мета-уровень, тем модуль лучше и дороже**. Открываем инфо модуля и смотрим его мета-уровень. (Гражданские и базовые т1 модули имеют мета-уровень 0, и в инфо он не указывается.)

SMART BOMB: INFORMATION
SMALL EMP SMARTBOMB II

DESCRIPTION | ATTRIBUTES | FITTING | PREREQUISITES | VARIATIONS

VOLUME
5.0 m3

MASS
40.0 kg

AREA OF EFFECT
3,000 m

TECH LEVEL
2

ACTIVATION COST
30 GJ

STRUCTURE HITPOINTS
40 HP

EM DAMAGE
70 HP

ACTIVATION TIME / DURATION
10.00 s

META LEVEL
5

Открываем закладку **Variations**, и видим что тут приведены вариации этого самого модуля. И подписано – где т1, где т2, а где фракционные.

SMART BOMB: INFORMATION
SMALL EMP SMARTBOMB II

DESCRIPTION | ATTRIBUTES | FITTING | PREREQUISITES | VARIATIONS

TECH I

- Small 'Vehemence' I Shockwave Charge
- Small EMP Smartbomb I

TECH II

- Small EMP Smartbomb II

STORYLINE

- 'Pike' Small EMP Smartbomb I

FACTION

COMPARE

Нажав на кнопку **Compare** получаем удобное окно, в котором можно сравнить модули по параметрам.

COMPARE TOOL

AREA OF EFFECT	TYPE NAME	META GROUP	AREA OF EFFECT	ACTIVATION COST	EM DAMAGE	META LEVEL
<input checked="" type="checkbox"/>	Small EMP Smartbomb I	Tech I	3,000 m	30 GJ	50 HP	0
<input checked="" type="checkbox"/>	'Pike' Small EMP Smartbomb I	Storyline	3,600 m	30 GJ	70 HP	1
<input checked="" type="checkbox"/>	Small 'Vehemence' I Shockwave Charge	Tech I	3,000 m	30 GJ	60 HP	2
<input checked="" type="checkbox"/>	Small EMP Smartbomb II	Tech II	3,000 m	30 GJ	70 HP	5
<input checked="" type="checkbox"/>	Ammatar Navy Small EMP Smartbomb	Faction	4,500 m	20 GJ	75 HP	9
<input checked="" type="checkbox"/>	Dark Blood Small EMP Smartbomb	Faction	4,500 m	20 GJ	75 HP	9
<input checked="" type="checkbox"/>	Imperial Navy Small EMP Smartbomb	Faction	4,500 m	20 GJ	75 HP	9
<input checked="" type="checkbox"/>	Khanid Navy Small EMP Smartbomb	Faction	4,500 m	20 GJ	75 HP	9
<input checked="" type="checkbox"/>	True Sansha Small EMP Smartbomb	Faction	4,500 m	20 GJ	75 HP	9

You can only have 10 attributes checked at all times and a maximum of 40 modules to compare

UNCHECK ALL | RESET ALL

Подробнее про каждую из групп модулей

- 1.) **Цивилиан** (иногда с приставкой Civilian, иногда - Basic)
 Мета-уровень - 0 (в инфе не указан)
 Стоят копейки. По параметрам – ужасны. По идее разработчиков, наверное должны устанавливаться на нубшипс. Забудьте про них, или храните как воспоминание о детстве.
- 2.) **t1 (Tech 1)**
 Мета-уровень - 0 (в инфе не указан)
 Стоят копейки. По параметрам - самые плохие из всех что выше Цивилиан. Именно от них идет весь отсчет по качествам модулей.
- 3.) **Рарные t1 (Tech 1)**
 Мета-уровень - 1-4
 Стоят либо копейки, либо вполне терпимо. По параметрам - могут быть как чуть лучше t1, так и аналогами t2. Основное отличие от t2 - они гораздо более гуманны по цпу и повергриду (то есть едят чего-то меньше, и поэтому их проще зафитить)
- 4.) **t2 (Tech 2)**
 Мета-уровень - 5
 Стоят либо копейки, либо терпимо. По параметрам - как лучший рарный, или в некоторых случаях лучше. По цпу и повергриду - едят гораздо больше. Самые расходные материалы из всех модулей в пвп.
- 5.) **Сторилайн (Storyline)**
 Мета-уровень - 6
 Стоят дорого, и их настолько сложно строить, что эти никто не занимается, потому что не цена и усилия при постройке не соответствуют их параметрам. Даются в качестве награды COSMOS агентами в виде чертежа на несколько копий, который и продать сложно, и построить легко не получится. По параметрам они не очень, по цпу и повергриду интересны, но они того не стоят.
- 6.) **Фракционные (Faction)**
 Мета-уровень - 6-8
 Стоят уже недешево, по параметрам и удобству фита большинство лучше t2. называются так потому, что имя им дает название фракции-производителя. К примеру Caldari Navy Ballistic Control System (калдари нэви это фракция), Domination Gyrostabilizer (доминейшен тоже фракция). Сюда относятся все True Sansha, Blood Riders, Gallente Navy модули и т.д.

7.) **Дедспейс (Deadspace)**

Мета-уровень - 11-14

Стоят дорого, или очень дорого. По всем параметрам очень хороши, добываются из плексов. По названиям их можно отличить тем, что в названии обязательно будет X-Туре, A-Туре, B-Туре или C-Туре. Пример: Corpus C-Type Armor Explosive Hardener

8.) **Офицерские (Officer)**

Мета-уровень - 11-14

Стоят дорого, или очень дорого. По параметрам одни из самых лучших в игре. Выбиваются из именных npc, с личными именами. Эти имена потом присутствуют в названии модуля. К примеру Estamel's Modified Cruise Missile Launcher выпадает из Estamel Tharchon. Офицерские и дедспейс-модули в основном имеют одинаковые параметры. Просто вариантов офицерских больше.

Какие из модулей использовать?

Для пвп главное, чтобы цена соответствовала качеству, и при сливе не была фатальной. Фитить корабли всегда надо так, чтобы вы могли позволить себе не только его потерять, но и зафитить второй такой же после потери.

Поэтому, внимательно смотрим на модули из группы Tech 1 и Tech 2. Они все стоят либо дешево, либо приемливо. И там где возможно, ставьте рарные t1, или t2. (правда есть несколько позиций, в которых лучшие рарные модули стоят очень немало. Арбалесты хэви лаунчеры будут тут примером)

Чем рарные t1 так привлекательны? Ну во-первых они не требуют такого количества скиллов как t2, во-вторых лучшие из них являются по качеству аналогами t2, в третьих - они требуют меньше чем t2 ресурсов для установки (цпу и повергрид).

Сравниваем: Открыв закладку **Variations** в информации модуля, нажимаем на кнопку **Compare**. Выбираете интересующие вас параметры модуля, а затем ищите в маркете (мета-уровень 0-5) или в контрактах (мета-уровень 6-14) их стоимость. Смотрите, какие модули на рынке имеют более-менее нормальное сочетание цена-качество. И дальше уже делаете выводы.

Характеристики кораблей

и их специализация

Бонусы и пенальти

Для того чтобы понять для чего предназначен корабль и как его лучше зафитить - первым делом открываем по правой кнопке информацию о корабле и смотрим что написано в первой закладке, ниже описания корабля (Description). Берем линейку минматарских фрегатов. Смотрим бонусы:

Breacher

Special Ability: 10% bonus to Explosive missile damage and 5% bonus to EM, Kinetic and Thermal missile damage per level. (Ракетный)

Burst

Special Ability: 5% bonus to cargo capacity and 20% bonus to mining laser yield per level. -60% mining laser capacitor use. (Для шахтеров)

Probe

Special Ability: 5% bonus cargo capacity per skill level. 5% reduction to duration/activation time of modules requiring Astrometrics per level.

(Для сканирования и с большим карго)

Rifter

Special Ability: 5% bonus to Small Projectile Turret damage and 7.5% bonus to tracking per level. (Пушечный)

Slasher

Special Ability: 5% bonus to Small Projectile Turret damage and 7.5% bonus to Small Projectile Turret tracking speed per skill level. (Тоже пушечный)

Vigil

Special Ability: 5% ship velocity and Target Painter effectiveness per skill level. (Быстрый и с бонусом на электронику)

Мы видим что из шести минматарских фрегатов три имеют бонус на оружие (два на пушки и один на ракеты), один майнерский, один для исследований и еще один быстрый и с бонусом на электронику. То есть, если хотим иметь неплохой дамаг – берем фрегат с бонусом на оружие. Если есть мысль покопать – с бонусом на копку... и т.д.

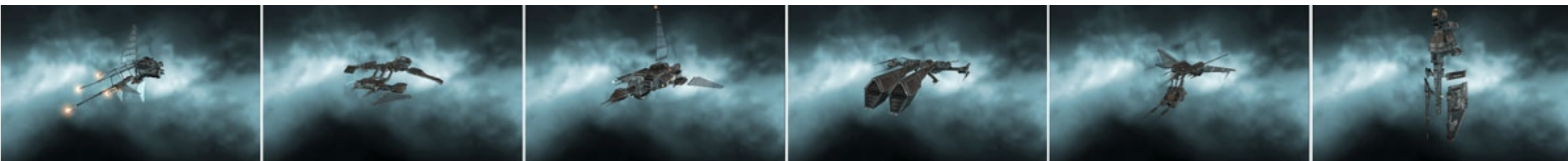
Бонусы начисляются за уровень скилла данного корабля. Грубо говоря, при третьем уровне минматар фрегата, на рифтере у нас будет на 15% больше повреждений от Small Projectile Turret и 22,5% лучше трэкинг пушек (поворот пушки за двигающейся целью, и как следствие - чаще и сильнее будет попадать по цели).

Если бонусы есть у каждого корабля, то пенальти у кораблей это редкая вещь. Яркий представитель этого - класс дестроеров, имеющий пенальти на -25% ухудшения скорострельности пушек (rate of fire).

Бонус - улучшение характеристик.

Пенальти - ухудшение.




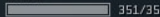


✓ У некоторых кораблей есть подсказка не только какое оружие лучше использовать, но и как лучше затанковать корабль. К примеру, галлентские батлкрузеры имеют бонус на использование Armor repair за уровень (значит их стоит танковать на армор, и ставить армор репку). А калдарские батлкрузеры имеют бонус на увеличение резистов щита за уровень, что подсказывает что упор в танке следует делать на щит.



Характеристики

Ни для кого не секрет, что корабль состоит из структуры(hull), армора(armor) и щита(shield), а также изоляенты, которая все это держит вместе.

Рассмотрим характеристики корабля на примере рифтера (закладка **Attributes** в информации корабля):

FRIGATE: INFORMATION	
 RIFTER	
DESCRIPTION ATTRIBUTES FITTING PREREQUISITES RECOMMENDED VARIATIONS	
STRUCTURE	
STRUCTURE  336/336	
CAPACITY  130 м3	
MASS 1,067,000 kg	
VOLUME 27,289.0 м3 (2,500.0 м3 packaged)	
INERTIA MODIFIER 319	
EM DMG RESISTANCE 0 %	
EXPLOSIVE DMG RESISTANCE 0 %	
KINETIC DMG RESISTANCE 0 %	
THERMAL DMG RESISTANCE 0 %	
ARMOR	
ARMOR  351/351	
ARMOR EM DAMAGE RESISTANCE 60 %	
ARMOR EXPLOSIVE DAMAGE RESISTANCE 10 %	
ARMOR KINETIC DAMAGE RESISTANCE 25 %	
ARMOR THERMAL DAMAGE RESISTANCE 35 %	
SHIELD	
SHIELD  0/391	
SHIELD RECHARGE TIME 625.00 s	
SHIELD EM DAMAGE RESISTANCE 0 %	
SHIELD EXPLOSIVE DAMAGE RESISTANCE 50 %	
SHIELD KINETIC DAMAGE RESISTANCE 40 %	
SHIELD THERMAL DAMAGE RESISTANCE 20 %	
CAPACITOR	
CAPACITY  0/250	
RECHARGE TIME 187.50 s	
TARGETING	
MAXIMUM TARGETING RANGE 22 km	
MAX LOCKED TARGETS 4	
SCAN RESOLUTION 660 mm	
LADAR SENSOR STRENGTH 8 points	
SIGNATURE RADIUS 35 m	
PROPULSION	
MAX VELOCITY 353 m/sec	
SHIP WARP SPEED 6.0 AU/S	

Structure (структура корабля)

Capacity - (не путать с конденсатором) - это емкость трюма.

Drone Capacity - (у кораблей с дронбеем) - размер дронбея корабля.

Drone bandwidth - (у кораблей с дронбеем) - полоса пропускания.

Ограничитель на количество одновременно используемых дронов. Каждый дрон имеет некое требование по bandwidth, которое должен иметь запускающий дрона корабль на момент активации дрона. Как только дрон запускается, необходимое кол-во bandwidth вычитается из характеристики bandwidth запускающего корабля. Это кол-во возвращается, как только дрон возвращается на корабль, либо если дрон уничтожен.

Mass - масса корабля. Одна из характеристик корабля, влияющая на то как он будет двигаться. Чем меньше масса - тем быстрее корабль будет летать на МВД (MicroWarpDrive). А также она влияет на время разгона и время поворота. Чем больше масса - тем больше тратится энергии конденсатора для варпа.

Volume - это размер корабля после сборки и до неё (packaged). То, сколько он будет занимать места в трюме более большого корабля или ангаре.

Inertia modifier - влияет на время разгона корабля и точность расчета орбиты.

EM, Explosive, Kinetic, Thermal dmg resistance - процент защиты от каждого из 4 видов повреждений. К примеру при 100% эксплозив резиста корабль не получит вообще никаких повреждений по эксплозиву, так как 100% защищен. При 20% резиста - по нему будет идти 80% дамага этого типа. У структуры по умолчанию резисты всегда 0%. (100% резистов достичь нереально).

Дальше в характеристиках идут резисты на армор и щит.

Capacitor (энергия корабля, капа)

Recharge time - скорость восстановления - время, за которое конденсатор полностью восстановится с нуля. Максимальная скорость восстановления капы в пределах 30% объема конденсатора. Щит также имеет аналогичный Recharge time, и точно также сильнее восстанавливается на уровне 30%.

Targeting (параметры захвата целей)

Maximum targeting range - дальность лока корабля. Этот параметр увеличивается скиллом Long range targeting.

Max locked target - максимальное количество целей, которые корабль может взять в прицел(залочить). Количество целей которое может залочить корабль диктуется скиллами Targeting и Multitasking, но не более максимального количества целей в параметрах корабля

Scan resolution - чувствительность сенсоров корабля. Чем выше цифра в параметре, тем быстрее вы будете лочить цели.

Ladar sensor streingth - сила сенсоров корабля. Чем выше этот параметр, тем меньше шансов на срабатывание по вашему кораблю калдарской электроники (джаммеры). Этот параметр колеблется от 5 (фрегаты) до 200 (титаны). Каждая раса имеет свой тип сенсоров - Gravimetric (Caldari), Ladar (Minmatar), Magnetometric (Gallente), Radar (Amarr).

Signature radius - (сигнатура) - площадь корабля. Чем больше сигнатура, тем корабль объемней, и лучше и сильнее попадает по нему противник, и тем быстрее его можно залочить. Во время активации МВД сигнатура корабля увеличивается на 500-550%.

Propulsion (двигатель)

Max velocity - скорость корабля.

Ship warp speed - скорость корабля в варпе. Чем больше параметр, тем быстрее варпается. К примеру фрейтер имеет скорость в варпе 0.7 ау в секунду, а некоторые интерцепторы до 13,5 ау в секунду.

✓ После того как вы сели в корабль, в информации корабля идет отображение характеристик с учетом ваших скиллов и фита.

Скиллы

В закладке **Prerequisites** показываются скиллы, необходимые для управления данным кораблем.



- ✓ Необходимый скилл до требуемого уровня вы уже знаете.
- ✗ Скилл придется покупать и учить.
- Вы знаете этот скилл, но не до нужного уровня.

T1 и T2 корабли

Tech 1 (T1) и Tech 2 (T2) - разница между кораблями первого и второго технического поколения очень велика.

T1 и T2 не стоит путать со ступенчатой подвидовой эволюцией, имеющейся у батлкрейсеров и батлшипов. (она имеет чем-то схожее название - Tier 1, Tier 2 и Tier 3. К примеру, Ферокс это тьер 1 БК, а Дрейк - тьер 2. Но оба эти БК - это T1 корабли.)

Как правило, T2 корабли имеют более хорошие резисты, и больше бонусов. Благодаря своим бонусам, такие корабли начинают становиться узкоспециализированными. Цена на T2 корабли достаточно сильно опустилась в последнее время, но все равно отрыв от их T1 аналогов по цене очень велик. Как пример - Kestrel (T1) стоит 200,000.00 isk, а его T2 вариация Manticore 30,000,000.00 isk. Мантикора остается такой же картонной как и ее T1 аналог, но имеет интересные бонусы, а как следствие и специализацию, за которые и платят такие деньги.

Для того чтобы начать изучение T2 фрегатов, надо выучить T1 фрегаты до 5 уровня, и еще несколько других скиллов. То же самое для T2 крейсеров, дестроеров, БК и т.д.

У T2 кораблей есть бонусы от их T1 аналогов, и отдельно родные, от T2.

К примеру, бонусы Agazu (галлентского рекона):

Gallente Cruiser Skill Bonus: 5% bonus to Medium Hybrid Turret damage and 5% bonus to Remote Sensor Dampener effectiveness per level (так как для того, чтобы сесть на корабль, нам нужно выучить скилл Gallente Cruiser до пятого уровня, этот бонус сразу имеет максимальное значение - ~25% бонус увеличения повреждений от Medium Hybrid Turret damage и ~25% бонус силы Remote Sensor Dampener)

Recon Ships Skill Bonus: 20% bonus to warp disruptor range and -96% to -100% reduction in Cloaking Device CPU use per level (это бонус от скилла Recon Ships, и зависит от вашего уровня скилла Recon Ships)

Role Bonus: 80% reduction in liquid ozone consumption for cynosural field generation and 50% reduction in cynosural field duration. (это ролевой бонус, он не имеет усиления за уровень скиллов, и всегда остается неизменным)

✓ Из T1 кораблей очень немногие могут похвастаться наличием четкой специализации. Это шахтерские фрегаты и крейсера, фрегаты для исследователей, фрегаты и крейсера с бонусами на расовую электронику, и калдарский батлшип с бонусом на электронику.

Базовые идеи

фиттинга кораблей

Скорость

- Модули MicroWarpdrive и Afterburner четко делятся на классы кораблей. 1MN (фрегаты, дестроеры), 10MN(крейсеры и батлкрейсеры), 100MN(батлшпы).
- Афтербурнеры в пвп используются в нескольких исключительных случаях, Во всех остальных – мвд. Исключениями являются ассаулты (иногда), стелсбомберы (тоже иногда). Во всех остальных случаях ставится мвд, так как корабль должен иметь возможность маневра как для того чтобы кого-то поймать, так и для того, чтобы избежать боя или выйти на позицию.
- Если корабль танкует скоростью, то помимо мвд ставится несколько модулей, дополнительно увеличивающих скорость.

Оружие

- Все оружие делится по расам, по типам кораблей и по дальности.
- У каждой расы свое оружие – не ставьте оружие чужой расы - вы не получите бонусов от корабля.
- Достаточно часто бывает что скиллов не хватает, и ставят на батлкрузеры смалл пушки или на равны хэви ракеты. Не делайте так – бонусы у кораблей идут на определенный размер оружия (смалл, медиум и т.д.).
- Определившись с размером пушек, выберите их тип. Традиционно, они делятся на дальние и ближние. Ближнее оружие наносит больше повреждений, но ограничено расстоянием.
- Также есть несколько кораблей, на которые пушки даже не ставят – это дроноводы. (Доминикс к примеру, Иштар, Курс) Эти корабли имеют бонусы на дронов, и большой дронбей. В хай слоты у них обычно ставят всевозможные нетралайзеры, носферату, смартбомбы.

Танковка

Армор-танк – требуются лоу-слоты корабля.

Шилд-танк – для танковки щита требуются медиум слоты.

Танковка скоростью – если ваша скорость достаточно большая, оружие будет промахиваться или попадать очень слабо. Если вы собираете мелкого таклера, заранее готовьтесь к тому, что танковать придется скоростью, так как таклер по определению должен быть быстрым.

Танковка сигнатурой – или размером корабля. Чем меньше размер корабля, тем меньше по нему попадают. (пример использования - интерцепторы)

Танковка расстоянием – используется снайперами, чем дальше корабль, тем сложнее до него дострелить или долететь. Снайперы танкуют расстоянием, и большая часть слотов корабля отдается под модули, помогающие стрелять далеко.

- Для того чтобы разобраться какой из видов танковки вам необходим, смотрите бонусы корабля. Некоторые корабли имеют бонусы на армор или щит, некоторые на уменьшение сигнатуры.

Джентльменский набор

- Джентльменским набором называют дизраптор и сетку, то есть модули, не позволяющие вашему противнику улизнуть. Какие корабли должны иметь это? Таклеры – обязательно. Тяжелые таклеры (хэви ассаулты к примеру) – по возможности тоже. Не ставится дизраптор и сетка на снайперские корабли (так как они не ловят, а просто должны убить противника быстрее чем он отварпает). Если у корабля мало медиум слотов, или он имеет танковку на щит, то дизраптор и сетка могут не влезть.

Патроны

- Обязательно посмотрите в информации патронов чем они отличаются друг от друга. Протестируйте на практике.
- Пушечные корабли должны возить с собой как минимум 2 вида патронов - ближние и дальние. Ракетным кораблям желательно иметь по возможности FoF ракеты. (которые стреляют даже если вы в джаме)
- Если вы уже используете т2 оружие, помните: т2 патроны не всегда лучший выбор. Кроме бонусов, они имеют пенальти – то есть ухудшают какие-то качества корабля или пушек. Спрашивайте у более опытных товарищей, интересуйтесь, тестируйте. Фракционные патроны и ракеты для пвп подходят просто прекрасно. Они более дамажные чем т1 аналоги, но не имеют врожденных болезней присущих т2 патронам.

Риги

- Не забывайте про риги! После того, как цены на риги упали, их можно ставить даже в т1 фрегаты.

И еще... Если не знаете как зафитить какой-то т1 корабль, смотрите по киллбордам как фитят его т2 аналог, и делайте выводы. Это поможет направить ваши мысли в нужное русло. Главное правило – чтобы человек, чей фит рассматриваете как эталонный, был из приличного альянса. А еще лучше – сравните несколько кораблей от разных людей.

Летаем быстро

Методы разгона кораблей

Скорость корабля очень важна в пвп, и именно поэтому на подавляющее число боевых кораблей в нулях ставят МВД. Для таклеров – быстрых фрегатов и интерцепторов – скорость один из важнейших параметров, потому что она позволяет не только быстрее долететь до цели, но и дает больше шансов выжить в бою. Все это касается, конечно же, именно нулей, ведь в лусеках пвп строится по немного иным законам.

Скиллы для быстрых кораблей

Navigation - увеличивает скорость корабля
 Acceleration Control - увеличивает скорость на АБ и МВД
 High Speed Maneuvering - уменьшает потребление капы модулем МВД
 Fuel Conservation - уменьшает потребление капы модулем АБ
 Evasive Maneuvering - увеличивает маневренность корабля
 Spaceship Command - увеличивает маневренность корабля
 Propulsion Jamming - уменьшает потребление капы сетками и дизрапторами
 Energy Management - увеличивает объем конденсатора
 Energy System Operation - увеличивает скорость восстановления капы

Все эти скиллы направлены на увеличение скорости, маневренности и потребление капы модулями. Качать их стоит до 4-5 уровня.

Методы разгона

Модули:

MicroWarpdrive (МВД)

- Все МВД имеют бонус 500% к скорости.
- Чем выше мета-уровень модуля, тем меньше пенальти на конденсатор корабля.
- Чем выше мета-уровень модуля, тем меньше сигнатура на МВД.
- Уязвим для скрамблеров, которые выключают МВД.

Мета-уровень	Название модуля	Конденсатор	Потребление капы	Сигнатура	Скорость
0	1MN MicroWarpdrive I	-25%	45 Energy	500%	500%
2	Catalyzed Cold-Gas I Arcjet Thrusters	-19%	45 Energy	500%	500%
5	1MN MicroWarpdrive II	-17%	50 Energy	500%	500%
8	Domination 1MN MicroWarpdrive	-11%	40 Energy	467%	500%
12	Gistii B-Type 1MN MicroWarpdrive	-6%	38 Energy	433%	500%
13	Gistii A-Type 1MN MicroWarpdrive	-3%	38 Energy	422%	500%

Afterburner (АБ)

АБ не увеличивает сигнатуру и не выключается при воздействии скрамблера.

Мета-уровень	Название модуля	Потребление капы	Скорость
0	1MN Afterburner I	20 Energy	112,5%
3	Cold-Gas I Arcjet Thrusters	20 Energy	126%
5	1MN Afterburner II	22 Energy	135%
8	Domination 1MN Afterburner	15 Energy	144%
13	Gistii A-Type 1MN Afterburner	20 Energy	159%

Overdrive

Увеличивают скорость корабля.

Мета-уровень	Название модуля	Трюм корабля	Скорость
0	Overdrive Injector System I	-15%	10.4%
4	Local Hull Conversion Overdrive Injector I	-15%	11.8%
5	Overdrive Injector System II	-20%	12.5%
8	Domination Overdrive Injector	-5%	12.5%

Nanofiber Internal Structure

Увеличивают скорость корабля и повышают его инертность (маневренность), что позволяет быстрее уходить в варп или увереннее держать орбиту.

Мета-уровень	Название модуля	Структура корабля	Инерция	Скорость
0	Nanofiber Internal Structure I	-15%	-13.1%	7.85%
4	Local Hull Conversion Nanofiber Structure	-15%	-15.8%	8.9%
5	INanofiber Internal Structure II	-20%	-15.8%	9.4%
8	Domination Nanofiber Structure	-15%	-15.8%	9.4%

Inertia Stabilizers

Увеличивают инертность (маневренность) корабля, что позволяет быстрее уходить в варп или увереннее держать орбиту.

Мета-уровень	Название модуля	Сигнатура	Инерция
0	Inertia Stabilizers I	10%	-16.7%
4	Local Hull Conversion Inertial Stabilizers I	8%	-20%
5	Inertia Stabilizers II	11%	-20%

Риги:

- Polycarbon Engine Housing I +5.5% к скорости и -9.1% к инерции.
- Auxiliary Thrusters I +7.25% к скорости.

Jury Rigging и Astronautics Rigging - скиллы для использования этих ригов.

Импланты:



Хардвайринги на скорость:

Слот	Название	Скорость
6	Hardwiring - Eifyr and Co. 'Rogue' CY-0	+1% скорости
6	Hardwiring - Eifyr and Co. 'Rogue' CY-1	+3% скорости
6	Hardwiring - Eifyr and Co. 'Rogue' CY-2	+5% скорости
6	Hardwiring - Eifyr and Co. 'Rogue' MY-0	+1% к скорости на МВД
6	Hardwiring - Eifyr and Co. 'Rogue' MY-1	+3% к скорости на МВД
6	Hardwiring - Eifyr and Co. 'Rogue' MY-2	+5% к скорости на МВД
6	Shaqil's speed enhancer	+8% скорости
8	Zor's Custom Navigation Hyper-Link	+5% к скорости на МВД и АБ



Импланты:

- Low-grade Snake сет - весь сет (6 импов) увеличивают скорость на 16.02%
- Snake сет - весь сет (6 импов) увеличивают скорость корабля на 24.73%

Бустеры:



Бустеры – это вид наркотиков, увеличивающие на некоторое время один из параметров кораблей. Для быстрых малых кораблей, для которых важен размер сигнатуры, хорошо подойдут бустеры из серии X-Instinct.

- Strong X-Instinct Booster -15% радиуса сигнатуры корабля
- Improved X-Instinct Booster -11.25% радиуса сигнатуры корабля
- Standard X-Instinct Booster -7.5% радиуса сигнатуры корабля
- Synth X-Instinct Booster -2.25% радиуса сигнатуры корабля

Необходимые скиллы – Science I, Biology I-III. Каждый лишний уровень скилла Biology даст вам увеличение времени работы бустера на 20%. При 5-ом уровне скилла Биология, бустер будет работать не 36 минут а в течение часа. Также, есть дополнительные скиллы: Nanite Control, снижающий силу пенальти, и Neurotoxin Recovery – снижающий шанс возникновения пенальти.

Оверлоад (перегрев модулей):

Перегрев модулей – дополнительная возможность ненадолго увеличить скорость корабля.

Требуемые скиллы: Engineering V, Energy Management V, Thermodynamics IV.

Это позволит использовать функцию перегрева модулей – бонус от оверлоада у МВД + 50% к скорости. При перегреве модуль получает повреждения за каждую активацию. МВД выдерживает 2-5 активаций оверлоада, после чего, получив 100% повреждения, уходит в оффлайн.

Починка поврежденных оверлоадом модулей:

- Самое простое – сесть на станцию и починить там.
- Посложнее и удобнее – возить в карго корабля Nanite Repair Paste, и чинить модули прямо в космосе. Поврежденные на 100% модули пастой не чинятся. На ремонт одного модуля требуется порядка 5-20 единиц нанит пасты.

Скиллы, улучшающие работу нанит пасты: Nanite Operation и Nanite Interfacing.

Gang Warfare:

Бонусы ганга могут улучшить маневренность корабля. Скилл Skirmish Warfare дает 2% ганг бонус к маневренности за уровень скилла. Комманд-шип с медалькой и линками даст максимальный буст 25.875%.

Маневренность

Стоит упомянуть и про влияние модулей на уменьшение инерции. Они дают не только повышение маневренности, но и уменьшают разницу между скоростью по прямой и скоростью на орбите. Кроме того, для успешного перехвата или отпарпа надо иметь не только высокую скорость, но и приличную маневренность.

Инерция = Ship Mass * Agility. Чем меньше тем лучше.

Ускорение = Max. Speed / (Ship Mass * Agility).

Основные принципы:

- Думай о том где будет твой корабль (и вражеские) через несколько секунд.
- Планируй свои действия заранее, и старайся держать разгон или подгадывать маневр в направлении отхода или следующей цели.
- Корабль летящий со скоростью 4500 м/с не по прямой – практически неуязвим.
- Скоростной корабль под скрамблером, сеткой или двумя – верный путь к гибели.

Словарь сокращений и терминов



Сокращения и термины

словарь слэнга EVE Online

Сокращения кораблей

Арос, Апок - Apocalypse Battleship
Фун, Рхоон - Typhoon Battleship
Мега - Megathron Battleship
ВВ/ББ - Blackbird Cruiser
Вага - Vagabond, Heavy Assault Cruiser
Хак, НАС - Heavy Assault Cruiser ship class
Хактор, Хиктор - Heavy Interdictor
ВС/БК - Battlecruiser ship class
ВС/БШ - Battleship ship class
Диктор - Interdictor ship class
Инту, Цептор, Интер - Interceptor ship class
Covert/Коверт, Ковер - Covert Ops ship class
Дом1/Домик - Dominix Battleship
Индус - Industrial ship
Кастрюля - Kestrel Frigate
Корова - Crow Interceptor
Scorp/Скорп - Scorpion Battleship
Нанофун - Тайфун, зафиченный на скорость.
Gankageddon - Армагеддон (Armageddon), экипированный для нанесения максимальных повреждений.
Бластертрон, Blastertron - Megathron Battleship with Blasters - Мегатрон, зафиченный бластерами, что означает короткую дистанцию боя.
Носфодомик - Доминикс, зафиченный под убивание капы противнику.
Яйцо, Капсула - Спасательный модуль, последний вид средства перемещения в пространстве для пилота.

Модули

АВ/АБ - AfterBurner
Дmg mode/Дмж мод - Damage modifier (Модификатор повреждений)
Кап релей - Capacitor Power Relay
Cap Rech/Кап реч - Capacitor Recharger
EW/ЭВ(РЭБ) - Electronic Warfare (средства электронного воздействия), Дамперы, Джамеры и т.п.
Гиростабы, Гирик - Gyrostabilizers

МАРС, Лампочка - Microauxiliary Power Core
MWD/МВД - Micro Warp Drive
Nos/Носфа - Nosferatu Energy Vampire
Нейтра - Energy Neutralizer
PDS/ПДС - Power Diagnostic System
RCU/РКУ - Reactor Control Unit
SB/ШБ - Shield Booster
Адаптивка - Energized Adaptive Nano Membrane
Клоака - Cloaking Device
Паяльник - Repairer (чаще всего Armor, бывает еще для структуры)
Балкон - Ballistic control System
Батарейки - Capacitor Booster Charges
Батарейка - Capacitor Battery



Общие термины

Лок, "залочить цель", "есть лок" - описание процедуры взятия на прицел. Означает выбрать цель в овервью и активировать кнопку "Lock Target". То же самое можно сделать, кликнув на цели в овервью левой кнопкой мыши с зажатой клавишей CTRL

Агро, Агро, Агра - Проявить агрессию - означает, что противник или вы наносите повреждения, дамаг. Так же термин используется для обозначения действия агротаймера. Агрессия - промежуток времени (30 секунд) после последнего проявления агрессии, когда пилот не может пропрыгнуть в гейт или задочиться на станцию

Агро-таймер - 15 минут после последнего проявления агрессии, когда корабль пилота останется висеть в космосе, даже если пилот отключился от сервера.

Дамаг, Дэмэдж - пошел дамаг - нанесение повреждений противнику путем активации пушек, ракетниц. Сопровождается появлением сообщений о дамаге.

Фокус - одновременная стрельба всего ганга по одному противнику.

Ганг - сформированная группа кораблей. Пилоты в ганге могут подварпывать друг на друга. Обычно гангом называют небольшую группу.

Флит, Флот - технически то же самое что и ганг, но более крупное по размеру.

Варп - прыжок на объект или партнера в ганге в пределах системы.

Jump (in), пропрыг - прыжок в ворота.

Прыгнуть на ноль (вместо нуля может быть любое расстояние до 100) - прыжок на объект или товарища по гангу на указанное расстояние.

Bookmark, Букмарка, Бука, Сейв, Сейф, Спот - точка в пространстве, координаты которой делаются игроком и запоминаются в разделе Peoples & Places. На эту точку можно подварпывать игрокам.

ВРО,БПО/ВРС, БПЦ - Blueprint Original (Чертеж), Blueprint Copy (Копия) - есть чертежи практически на все оборудование и корабли. Используются в производстве.

Bubble/Пузырь, Мобила, Бубль, Бабл - Mobile Warp Disruptor - Устанавливаемый игроком девайс, который "притягивает" к себе корабли, выходящие из варпа и не дает уйти в варп кораблям, находящимся в пределах действия поля.

Блоб - Большое скопление кораблей в одном месте. Переблобить - означает использование количественного преимущества в бою.

Warp Disruptor Probe, Пробка - аналогичное устройство по действию мобиле, но запускается интердиктором

Капа - Saracitor

Carebear, Каребир - Игрок, стремящийся к накоплению игровых ресурсов и избегающий риска

Convo/Конво, Кинуть конво, приват - Personal conversation (Приватный чат)

DPS/ДПС - Damage per second (Кол-во наносимых повреждений в секунду)

DT/ДТ - Downtime (Даунтайм - время ежедневной перезагрузки сервера)

ISK/Иски - Interstellar Credits. Игровая валюта Eve-Online.

k - Тысяч. **kk** - Миллионов. **kkk** - Миллиардов.

Jump range/Джампрендж, Инста, на инсту - Не далее 2500м от ворот, подлететь к воротам на расстояние прыжка в них.

Fit/Фит, Обвес - Экипировка корабля.

KOS/КОС - Kill-On-Sight, Статус врага.

Login trap/Логин трап - Засадная тактика, основанная на неожиданном массовом входе в игру в точке скопления противника.

NAP/НАП - Non-Agression Pact (Договор о ненападении)

Plex, Плекс, Аномалии - Complex, локация в космосе с НПС и Структурами.

POS/ПОС - Player Owned Structures (Сооружения во владении игрока)

Размещается возле лун. Ключевой элемент механики клэйма систем.

Rare/Рары, рарные модули - Rare items, Редкие вещи

Rat/НПЦ - NPC Pirate

T1, Tech Level 1 - (Технологический уровень 1), также T2 и T3.

Tackler/Таклер - Корабль, выполняющий удержание противника при помощи Warp Scrambler/Warp Disruptor

TS/ТС - программа Teamspeak

WTB - Want To Buy (Куплю)

WTS - Want To Sell (Продам)

Антифриг, Антитаклер - Корабль, экипированный для уничтожения мелких целей (фриги, интеры)

Ганковать - Нападать превосходящими силами

Дамагер - Корабль, экипированный на нанесение максимального повреждения противнику

Кемп, Кемпить - Перекрытие популярных маршрутов, станций. Чаще всего кемпят гейты на выходе из нулей (на входе в нули)

Труба - Цепочка систем без ответвлений

Логнуться, Логоф - Выйти из игры

Поднуть - Уничтожить капсулу противника

Саппорт - Корабли поддержки, прикрывающие основную ударную силу.

Центрики - Centry Guns у станций и ворот, либо Centry Drones

Скаут - Разведчик

Снайпер - Корабль, экипированный на дальний бой

Танк - Корабль, экипированный на максимальное сопротивление повреждениям

Фрегаты

описание фрегатов для одиночных полетов

Автор – Tri Vetra

Один из самых важных аспектов ПВП в EVE - подбор фитов кораблей. Со временем у вас появится богатый опыт но самое сложное - с чего-то начать. Ниже кратко описаны разнообразные фрегаты с примерами хороших конфигураций, учитывающих роли, бонусы и основные идеи применения. С ними можно летать, кого-то побеждать, но, главным образом, они предназначены для размышлений и импульса к самостоятельному творчеству. Как только появятся первые осмысленные собственные варианты фитов под конкретные задачи, можете себя поздравить - в мире EVE-Online повзрослел еще один пилот.



Словарь пилота фрегата

в случайном порядке

Transversal Velocity: Поперечная скорость. Позволяет специализированным пилотам-таклерам не умирать. Важный параметр, за которым нужно следить. Добавьте соответствующую колонку в оверью.

Signature Radius: Радиус сигнатуры. Чем он больше, тем легче вражеским орудиям попасть по вам и тем больше повреждений будут наносить ракеты. Важный параметр, но в игровой формуле отслеживания он играет второстепенную роль. Помните, что с включенным MWD ваша сигнатура похожа на ёлку в Новый Год.

Speed и Agility: Скорость и поворотливость, два важных параметра любого фрегатного корпуса. Чем агильнее ваш корабль, тем быстрее он срывается с места, набирает скорость, изменяет траекторию полёта, уходит в варп и тем стабильнее он держит орбиту. Кроме того, скорость уменьшает повреждения, наносимые вам ракетным оружием.

Targeting Range: Максимальная дистанция на которой объекты в космосе можно брать на прицел. Чем этот параметр больше, тем лучше.

Tracking: Трекинг, отслеживание цели. Актуально только для турельного оружия. Чем этот показатель выше, тем лучше.

Sensor Resolution: Чувствительность сенсоров вашего корабля. Корабли с высоким разрешением быстрее берут противника на прицел со всеми вытекающими отсюда последствиями.

EFT: Eve Fitting Tool. Утилита для симуляции фита корабля, которую написал Gripen из Rage and Terror. Самая православная утилита в мире. Переодически обновляется, поэтому не забудьте поставить последнюю версию.

ENP: Количество эффективных хитпоинтов корабля. Актуально для фрегатив ближнего боя. Параметр показывается и в игре и в EFT, но доверять стоит, главным образом, последнему.

MWD, Microwarp Drive. AB, Afterburner. MWD увеличивает скорость корабля на 500%, но снижает максимальное количество энергии в конденсаторе и увеличивает вашу сигнатуру. Один из ключевых модулей на вашем фрегате. AB увеличивает скорость всего на 112-135%, но не обладает никакими негативными эффектами и не может быть дистанционно отключен скрамблерами.

Warp Scramber, Warp Disruptor, Stasis Webifier, "Поинт". Модули на вашем фрегате, не позволяющие кораблю противника убежать от вас в варп. Скрамблер имеет короткий радиус действия (как правило меньше 10км), но обладает способностью мгновенно отключать MWD на корабле противника. Disruptor позволяет удерживать цель на больших дистанциях (до 24км в T2-версии, больше с фракционным оборудованием), но сам по себе слабее. Статическая сеть замедляет корабль противника на 52.5-60%.

Перегрев, Термодинамика. Самый лучший навык для пилотов фрегатив. Перегревая MWD вы увеличиваете вашу скорость на 50%, перегревая дизраптор вы увеличиваете его радиус действия на 20%. Любой активный модуль на корабле будет работать лучше, будучи перегретым. Пусть и временно.

Frigate, Фрегат: Через "е". По-английски с "и", по-русски с "е". Не будьте обезьяной.

Interceptor, Перехватчик. У каждой расы есть два варианта перехватчика: первый обычно хорош в качестве специалиста-таклера, второй – для уничтожения других фрегатив. Перехватчики являются самыми быстрыми и подвижными кораблями в игре и обладают высокой чувствительностью сенсоров. Один из первых T2-классов, доступных начинающим.

Assault Frigate, Штурмовой Фрегат. Чуть менее подвижны, чем их T1-версия, штурмовые фрегаты обладают хорошими резистами и более совершенной системой вооружения. В настоящий момент, у всех штурмовых фрегатив отсутствует один из положенных им бонусов, что делает этот класс не таким хорошим, каким он мог бы быть.

Rifter

рифтер

5% бонус к повреждениям, наносимыми артиллерией и пулемётами и 7,5% к их трекингу за каждый уровень минматарского фрегата.

Рифтер – самый популярный T1 фрегат в Eve и один из самых популярных кораблей в целом. Рифтер это нравственность, рифтер это прелесть, "Добро есть рифтер" – говорил великий русский писатель Лев Николаевич Толстой своим ученикам на Ясной Поляне. Философ Фридрих Ницше замечал: "Если русские злые люди, то откуда у них рифтеры?".

Многие советуют новичкам немедленно переучиться на рифтер, вне зависимости от того, какую расу вы изначально выбрали. Следовать ли этим советам или нет – ваш выбор. В действительности, на настоящий момент фрегаты всех рас более или менее сбалансированы.

Современная доктрина флота требует от таклера оставаться вне радиуса сетки противника (приблизительно 10км), что должно повысить его выживаемость. В действительности же, после изменений в механике игры, которые принёс Quantum Rise, сеть уже не так страшна, а скрамблеры со своей новой функцией отключения MWD противника стали чудо как хороши.

Ввиду этого, на рифтер в большинстве случаев лучше ставить скрамблер и оружие ближнего боя. Корабль хорош, потому что он сбалансирован: удачные бонусы, хорошая скорость и агильность, прекрасный набор слотов, позволяющий подходить к сетапу корабля творчески. С бонусом к повреждениям этот корабль позволяет наносить удовлетворительное количество дпс. Бонус на трекинг пушек позволяет эффективно отстреливать дронов и вытворять некоторые вещи, другим фрегатам недоступные.

Тактика

Типичная тактика:

Рифтер будет иметь три пулемёта, носферату или ракетную установку, MWD, скрамблер, сеть. В нижних слотах: Damage Control, small armor repairer, 200мм-плиту.

Если очень хочется, то можно поставить Warp Disruptor и заполнить нижние слоты апгрейдами на скорость, построив вполне ортодоксальный таклер. Это решение имеет право на существование, но оно не оптимально: другой матарский T1-фрегат Vigil делает это гораздо лучше.

Другая тактика:

С перебалансировкой скрамблеров сеть стала необязательной. Одним из хороших вариантов для её замены является Tracking Disruptor. Этот модуль прекрасно работает на кораблях без специального бонуса, полезен с обоими скриптами и в своей мета-4 версии требует не так уж много ЦПУ.

Рифтер превосходно работает с АВ, хотя использовать его новичкам не рекомендуется. Тем не менее, используя трэкингдизраптор с АВ на рифтере я неоднократно убивал на дуэлях самые разные вещи, например таранисы. Этот же сетап позволяет убивать старших братьев рифтера – Волка (надежно) и Ягуара (если он не фитит сеть).

Другой вариант рифтера ставит в последний средний слот Medium Shield Extender. Вместе с Damage Control и смехотворно дешевыми ригами на резисты получается серьезная цифра ЕНР. К тому же такая конфигурация позволяет поставить один Gyrostabilizer (два – если вы используете АВ вместо MWD).

Прочие дуэльные варианты рифтера используют Micro Auxiliary Power Core (лампочку) для того, чтобы поставить пластину потолка; этот же фит позволяет использовать малый нейтрализатор энергии. Некоторые и вовсе базируют свою стратегию вокруг этого нейтрализатора и используя стандартный сетап с Small Armor Repairer, ставят Capacitor Injector вместо сети.

В заключение, стоит повторить, что рифтер это один из тех кораблей, к которому нужно подходить творчески. Никто не боится вашего T1-фрегата, что позволяет вам навязываться в самые разные бои.

Плюсы: Универсально хороший корабль, пригодный для большинства задач.

Минусы: Эээ.

Rifter



ФИТ

- 1) Damage Control II
Beta Reactor Control: Diagnostic System I
Gyrostabilizer II

Cold-Gas I Arcjet Thrusters
Faint Epsilon Warp Scrambler I
Medium Azeotropic Ward Salubrity I

125mm Gatling AutoCannon II, Republic Fleet EMP S
125mm Gatling AutoCannon II, Republic Fleet EMP S
125mm Gatling AutoCannon II, Republic Fleet EMP S
Small Energy Neutralizer II

Core Defence Field Extender I
Core Defence Field Extender I
Anti-EM Screen Reinforcer I

- 2) Damage Control II
Small Armor Repairer II
200mm Reinforced Rolled Tungsten Plates I

1MN Afterburner II
Faint Epsilon Warp Scrambler I
Balmer Series Targeting Inhibitor I, Optimal Range Disruption

125mm Gatling AutoCannon II, Republic Fleet EMP S
125mm Gatling AutoCannon II, Republic Fleet EMP S
125mm Gatling AutoCannon II, Republic Fleet EMP S
Small Nosferatu II

Projectile Burst Aerator I
Projectile Collision Accelerator I

Jaguar

ягуар

5% бонус к повреждениям, наносимыми артиллерией или пулемётами за уровень минматарского фрегата; 10% бонус к оптималу и 5% бонус к повреждениям за уровень ассаултов.

Четыре мед-слота и неплохие резисты делают этот корабль одним из самых многофункциональных Ассаултов в игре. Чувствительность сенсоров сравнима с некоторыми интерцепторами и вместе с неплохой дальностью лока делает этот корабль хорошим таклером.

Несмотря на бонус к оптималу, потенциал этого корабля раскрывается в конфигурации со скрамблером и пулемётами, потому что ягуар может поставить два медиум экстендера используя лишь один Micro Auxiliary Power Core. Дополнительное усиление резистов или объема щита ригами очень приветствуется.

Единственная проблема ягуара это проблема всех штурмовых фрегатов: отсутствие четвертого бонуса. Этот корабль мог бы быть гораздо лучше, если бы ему дали логичный бонус на трекинг.

Фит

Micro Auxiliary Power Core I
Gyrostabilizer II
Damage Control II

Cold-Gas I Arcjet Thrusters
Medium F-S9 Regolith Shield Induction
Medium F-S9 Regolith Shield Induction
Faint Epsilon Warp Scrambler I

125mm Gatling AutoCannon II, Barrage S
125mm Gatling AutoCannon II, Barrage S
125mm Gatling AutoCannon II, Barrage S
Small 'Knave' I Energy Drain

Core Defence Field Extender I
Core Defence Field Extender I



Wolf

ВОЛК

5% бонус к повреждениям, наносимыми пулемётами или артиллерией за уровень минматарского фрегата; 5% бонус к повреждениям и 10% бонус к фоллофу тех же турелей за уровень ассаултов.

ФИТ

1) Gyrostabilizer II
Gyrostabilizer II
Internal Force Field Array I
400mm Reinforced Rolled Tungsten Plates I

1MN Afterburner II
Initiated Harmonic Warp Scrambler I

150mm Light AutoCannon II, Republic Fleet EMP S
150mm Light AutoCannon II, Republic Fleet EMP S
150mm Light AutoCannon II, Republic Fleet EMP S
150mm Light AutoCannon II, Republic Fleet EMP S

Anti-Kinetic Pump I
Anti-Explosive Pump I

2) Gyrostabilizer II
Gyrostabilizer II
Internal Force Field Array I
400mm Reinforced Rolled Tungsten Plates I

1MN MicroWarpdrive II
Initiated Harmonic Warp Scrambler I

125mm Gatling AutoCannon II, Republic Fleet EMP S
125mm Gatling AutoCannon II, Republic Fleet EMP S
125mm Gatling AutoCannon II, Republic Fleet EMP S
125mm Gatling AutoCannon II, Republic Fleet EMP S

Anti-Explosive Pump I
Anti-Kinetic Pump I

Wolf – предатель в роду рифтеров, потому что у него всего два средних слота и как у ягуара у него нет бонуса на трекинг турелей.

Не смотря на это, волк неплохой Ассаулт ближнего боя. Хотя и ужасные дыры в резистах не помогают ему в этом преуспеть. Еще волк легко умирает от рифтера с трекинг-дизраптором, что довольно комедийно.



Claw

КОГОТЬ

10% бонус к повреждениям, наносимыми пулемётами или артиллерией за уровень матарского фрегата. 15% сокращение штрафа к размеру сигнатуры от MWD и 7,5% бонус к трекингу пушек.

Роловой бонус: скрамблеры, дизрапторы и сети потребляют на 80% меньше капаситора за активацию.

ФИТ

1) Damage Control II
Small Armor Repairer II
Adaptive Nano Plating II
200mm Reinforced Rolled Tungsten Plates I

Catalyzed Cold-Gas I Arcjet Thrusters
Initiated Harmonic Warp Scrambler I

125mm Gatling AutoCannon II, Republic Fleet Fusion S
125mm Gatling AutoCannon II, Republic Fleet Fusion S
125mm Gatling AutoCannon II, Republic Fleet Fusion S
E5 Prototype Energy Vampire

Projectile Burst Aerator I
Projectile Collision Accelerator I

2) Gyrostabilizer II
Pseudoelectron Containment Field I
Adaptive Nano Plating II
400mm Reinforced Rolled Tungsten Plates I

Cold-Gas I Arcjet Thrusters
J5b Phased Prototype Warp Scrambler I

150mm Light AutoCannon II, Republic Fleet EMP S
150mm Light AutoCannon II, Republic Fleet EMP S
150mm Light AutoCannon II, Republic Fleet EMP S
[empty high slot]

Projectile Burst Aerator I
Projectile Collision Accelerator I

Claw лучше работает со скрамблером, чем с дизраптором, хотя оба варианта приемлемы. Проблема конфигурации с дизраптором в том, что у этого корабля смехотворно маленькая дальность лока. С максимальными навыками и бонусами флота он не превышает 24км. Конфигурации с пулеметами, с другой стороны, работает достойно: хороший трекинг, много дпс и утилитарный верхний слот для носферату, чтобы снизить уязвимость к нейтралайзерам.

Кроме того, Claw – самый быстрый интерцептор в игре. Даже с 200мм-плитой МВД-вариант развивает больше 5300м/с будучи на перегреве.



Stiletto

СТИЛЕТ

5% бонус к повреждениям, наносимыми пулемётами или артиллерией и 7,5% бонус к трекингу за уровень минматарского фрегата. 15% сокращение штрафа к размеру сигнатуры от MWD и 5% бонус к радиусу действия скрамблеров и дизрапторов за уровень интерцепторов.

Роловой бонус: скрамблеры, дизрапторы и сети потребляют на 80% меньше капаситора за активацию.

ФИТ

1) Nanofiber Internal Structure II
Nanofiber Internal Structure II
Micro Auxiliary Power Core I

1MN MicroWarpdrive II
Warp Scrambler II
Warp Disruptor II
Medium Shield Extender II

125mm Gatling AutoCannon II, Barrage S
125mm Gatling AutoCannon II, Barrage S
Rocket Launcher II, Caldari Navy Phalanx Rocket

Core Defence Field Extender I
Anti-EM Screen Reinforcer I

2) Gyrostabilizer II
F85 Peripheral Damage System I
200mm Reinforced Rolled Tungsten Plates I

Cold-Gas I Arcjet Thrusters
Faint Epsilon Warp Scrambler I
Fleeting Propulsion Inhibitor I
Balmer Series Targeting Inhibitor I, Optimal Range Disruption

200mm AutoCannon II, Barrage S
200mm AutoCannon II, Barrage S
'Malkuth' Rocket Launcher I, Caldari Navy Thorn Rocket

Projectile Ambit Extension I
Projectile Ambit Extension I

Stiletto, вероятно, является самым эффективным из всех существующих кораблей этой роли, чему способствуют четыре средних слота, три нижних и высокие базовая скорость, поворотливость, дальность лока и чувствительность сенсоров. Ввиду специализированного бонуса на радиус действия дизрапторов, Stiletto лучше работает с дизраптором в средних и больших флотах.

С другой стороны, сбалансированная конфигурация слотов позволяет использовать смешные анти-интерцепторные конфигурации, которые обычно работают, ведь никто не ожидает от дохлого таклера какой бы то ни было боевой компетентности.

Таклерам рекомендуется использовать "лишний" средний слот для Medium Shield Extender'a чтобы повисить свою выживаемость (это хорошо комбинировать с Damage Control'ом в одном из нижних слотов, но в таком случае ваша скорость будет существенно меньше).



Еще один неплохой матарский фрегат. Этот – специализированный таклер и лучший кандидат на 24км дизраптор. Если вам нравится выполнять именно эту работу и вы тренируетесь на таклера, Vigil – это лучший выбор и без особого конкурса.

Target Painters имеют очень симпатичную анимацию, но они не очень полезны. Мед-слот лучше занять тем же Tracking Disruptor'ом или поставить Sensor Booster (с обоими скриптами в трюме) и притворяться будто ты интерцептор. Capacitor Power Relay в нижнем слоте почти обязателен, потому что конденсатор у этого корабля так же плох, как и у любого другого фрегата.

Плюсы: Лучший T1-таклер.

Минусы: Нулевые атакующие способности, Target Painters не шибко полезны.

ФИТ

Nanofiber Internal Structure II
Nanofiber Internal Structure II
Capacitor Power Relay II

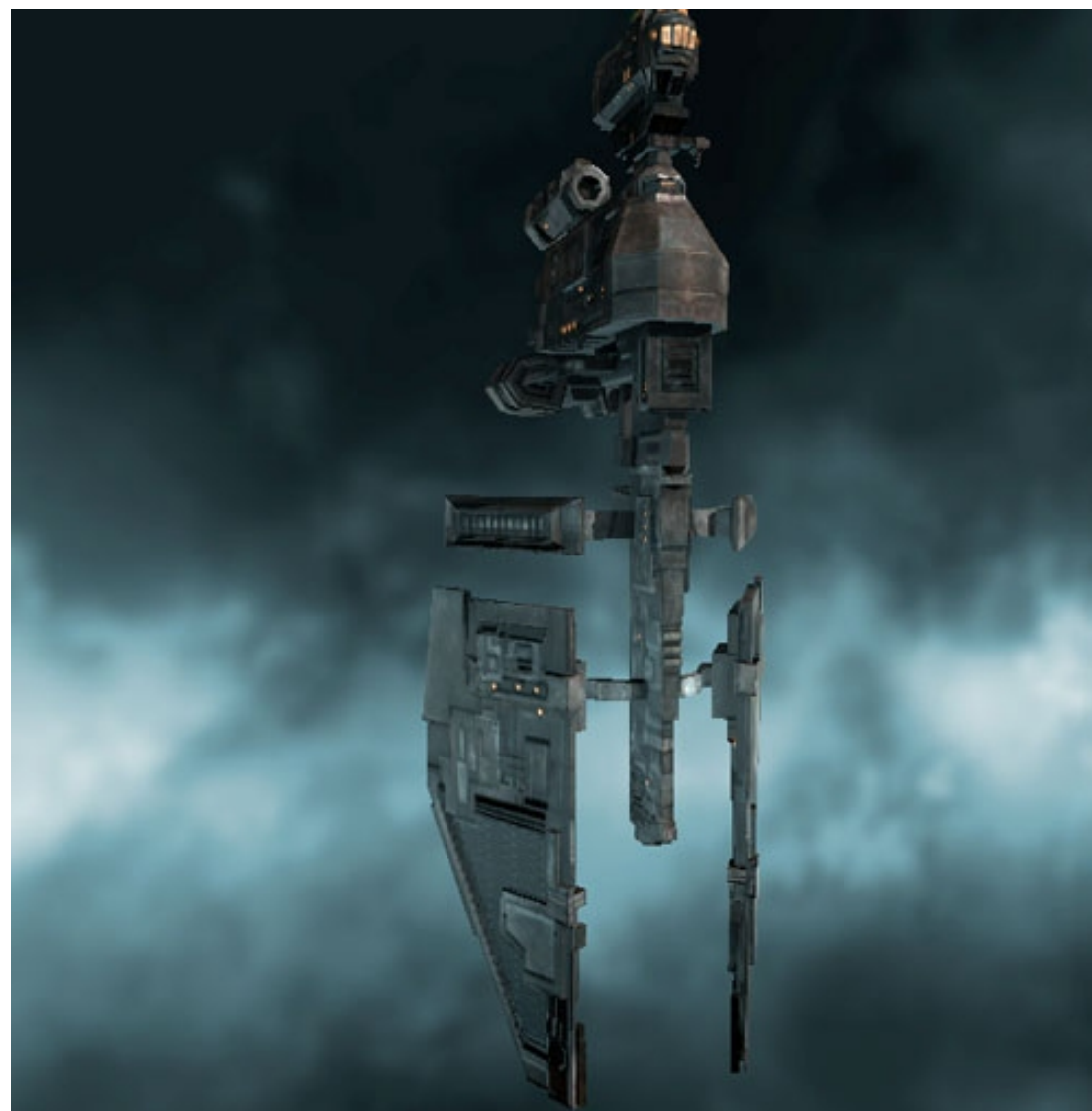
Catalyzed Cold-Gas I Arcjet Thrusters
Fleeting Warp Disruptor I
Balmer Series Targeting Inhibitor I

TE-2100 Standard Missile Bay, Caldari Navy Piranha Light Missile
150mm Light AutoCannon II, Barrage S
150mm Light AutoCannon II, Barrage S

Auxiliary Thrusters I
Low Friction Nozzle Joints I
Capacitor Control Circuit I

Hobgoblin II x1

5% бонус к эффективности Target Painters и 7,5% к скорости корабля за уровень минматарского фрегата.



Merlin

мерлин

Merlin – недооцененный корабль. Несмотря на бонус к оптималу и отсутствие бонуса к повреждениям мерлин куда лучше работает в конфигурации ближнего боя, чем дальнего.

Типичная тактика:

Типичный ближний мерлин захочет поставить Medium Shield Extender и Damage Control. Таким образом, он получает больше EHP, чем типичный рифтер с 200мм-плитой, сохраняя при этом свою скорость и агильность. Недостатком экстендеров является увеличенный радиус сигнатуры, но это не так страшно, как кажется. В оставшиеся слоты нужно поставить Micro Auxiliary Power Core, MWD, скрамблер и сеть. Оружие – два бластера и две ракетные установки.

Другая тактика:

Нет такой вещи, как плохой фрегат с четырьмя средними слотами и мерлин является наглядным подтверждением этой аксиомы. Поставив AB и заменив экстендер на Tracking Disruptor и бластеры на простейшие рейлганы можно смело вызывать на бой интерцепторы и некоторые ассаулты, если вы наверняка знаете, что они вооружены оружием ближнего боя. Трекинг-дизраптор срезает их оптимал и фоллофф до смешных величин, скрамблер и сеть не позволяют им приблизиться к вам или убежать. Как и любой другой фит на AB с трекинг дизраптором, этот мерлин ситуационен и работает только если вы можете контролировать условия боя.

Фит

Damage Control II
Micro Auxiliary Power Core I

Medium F-S9 Regolith Shield Induction
1MN Afterburner II
Warp Scrambler II
Patterned Stasis Web I

Light Ion Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
Light Ion Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
OE-5200 Rocket Launcher, Caldari Navy Foxfire Rocket
OE-5200 Rocket Launcher, Caldari Navy Foxfire Rocket

Anti-EM Screen Reinforcer I
Core Defence Field Extender I
Hybrid Collision Accelerator I

5% бонус к резистам щита и 10% к оптималу гибридных турелей за каждый уровень калдарского фрегата.

Плюсы: Четыре медслота, много EHP в конфигурации с экстендером, поворотлив т.к. танк щита не уменьшает агильность.

Минусы: Ударная сила так себе.



Нарпу

гарпия

10% бонус к оптимальности гибридных пушек за уровень в калдарском фрегате.
Дополнительный 10% бонус к оптимальности и 5% бонус к повреждениям, наносимым гибридными турелями за уровень ассултов.

Фит

1) Magnetic Field Stabilizer II Tracking Enhancer II

Catalyzed Cold-Gas I Arcjet Thrusters
F-90 Positional Sensor Subroutines, Targeting Range
F-12 Nonlinear Tracking Processor, Optimal Range
F-12 Nonlinear Tracking Processor, Optimal Range

150mm Railgun II, Spike S
150mm Railgun II, Spike S
150mm Railgun II, Spike S
150mm Railgun II, Spike S
[empty high slot]

Hybrid Collision Accelerator I
Anti-EM Screen Reinforcer I

2) Magnetic Field Stabilizer II Magnetic Field Stabilizer II

Small Shield Booster II
1MN Afterburner II
Warp Scrambler II
Small Capacitor Booster II, Cap Booster 200

Small Energy Neutralizer II
Light Ion Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
Light Ion Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
Light Neutron Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
Light Neutron Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S

Anti-EM Screen Reinforcer I
Anti-EM Screen Reinforcer I

Нарпу – это единственный более-менее эффективный фрегат-снайпер в игре. "Более-менее" потому что для успешной работы в этой роли ваши навыки в ветке gunnery, и скиллы Hybrid Weapon Rigging и Assault Ships должны граничить с идеалом. Даже тогда Нарпу будет не так хороша, ведь если вы можете летать на этом корабле, значит совсем скоро сможете стать пилотом Eagle и делать всё то же самое, но лучше.

В снайперской конфигурации Нарпу стреляет чуть более, чем на 100км с 90 дпс. Грустно, но преимущество фрегатной платформы в её ловкости и мобильности. Плюс – трекинг со спайком будет в два с половиной раза больше, чем у традиционного снайперского Zealot'a с авророй, что приятно.

Вариант с бластерами очень неплох ввиду высокого дпс, хорошего танка и хай-слота для носферату или нейтрализера.



Raptor

раптор

5% бонус к повреждениям, наносимыми гибридными турелями и 10% бонус к их оптимальности за уровень в калдарских фрегатах. 15% сокращение штрафа к размеру сигнатуры от MWD и 5% бонус к радиусу действия скрамблеров и дизрапторов за уровень интерцептора.

Ролевой бонус: скрамблеры, дизрапторы и сети потребляют на 80% меньше емкости за активацию.

Смешной идиотский корабль. История Раптора трагична. Этот корабль всегда был самым медленным и повсеместно плохим интерцептором, а после Trinity 1.1 ему дополнительно сократили энергосистему, сделав бластерные конфигурации непрактичными. Если вам казалось будто у CCP нет чувства юмора, то Раптор доказывает обратное.

Тем не менее, этот корабль обладает позитивными для таклера бонусами, и его вполне можно использовать в этом качестве.

Фит

Overdrive Injector System II
Nanofiber Internal Structure II
Nanofiber Internal Structure II

1MN MicroWarpdrive II
Warp Disruptor II
Warp Scrambler II

75mm Gatling Rail II, Caldari Navy Thorium Charge S
75mm Gatling Rail II, Caldari Navy Thorium Charge S
75mm Gatling Rail II, Caldari Navy Thorium Charge S
Standard Missile Launcher II, Caldari Navy Piranha Light Missile

Ionic Field Projector I
Auxiliary Thrusters I



Crow

ворона

10% бонус повреждениям, наносимыми кинетическими ракетами, 15% сокращение штрафа к размеру сигнатуры от MWD и 10% бонус к скорости ракет за уровень интерцептора.

Роловой бонус: скрамблеры, дизрапторы и сети потребляют на 80% меньше капаситора за активацию.

ФИТ

- 1) Overdrive Injector System II
Nanofiber Internal Structure II
Nanofiber Internal Structure II

Catalyzed Cold-Gas I Arcjet Thrusters
Warp Disruptor II
Warp Scrambler II

Standard Missile Launcher II, Caldari Navy Bloodclaw Light Missile
Standard Missile Launcher II, Caldari Navy Bloodclaw Light Missile
Standard Missile Launcher II, Caldari Navy Bloodclaw Light Missile
[empty high slot]

Auxiliary Thrusters I
Auxiliary Thrusters I

- 2) Ballistic Control System II
Nanofiber Internal Structure II
Nanofiber Internal Structure II

Catalyzed Cold-Gas I Arcjet Thrusters
Fleeting Warp Disruptor I
Gallente Navy Stasis Webifier

Standard Missile Launcher II, Caldari Navy Bloodclaw Light Missile
Standard Missile Launcher II, Caldari Navy Bloodclaw Light Missile
Standard Missile Launcher II, Caldari Navy Bloodclaw Light Missile
[empty high slot]

Low Friction Nozzle Joints I
Auxiliary Thrusters I

Ортодоксальный интерцептор. Не имеет никаких очевидно сильных или слабых сторон, поэтому является неплохим кораблем для начинающих пилотов интерцепторов. Crow обладает внушающей уважение максимальной дальностью лока и слабоватой чувствительностью сенсоров. Существует несколько популярных конфигураций Crow, но все они работают, в конечном итоге, одинаково: вы встаете на орбиту настолько далеко, насколько возможно и стреляете в цель ракетами.

Используя этот корабль в качестве флотового таклера, попытайтесь поставить Medium Shield Extender. Если вы собираетесь летать на Crow в одиночку, имеет смысл поставить фракционную сеть. Это существенно повысит выживаемость против других MWD-интерцепторов.



Kestrel

кестрел

10% бонус к повреждениям, наносимыми кинетическими ракетами, 5% бонус к остальным типам ракетных повреждений за уровень в навыке калдарского фрегата.

Плюсы: Единственный ракетный T1-фрегат, который хоть как-то работает.

Минусы: Мало ЦПУ и слабая энергосистема.

ФИТ

1) Micro Auxiliary Power Core I
Nanofiber Internal Structure II

1MN MicroWarpdrive II
Fleeting Warp Disruptor I
Cap Recharger II

TE-2100 Standard Missile Bay, Caldari Navy Piranha Light Missile
TE-2100 Standard Missile Bay, Caldari Navy Piranha Light Missile
TE-2100 Standard Missile Bay, Caldari Navy Piranha Light Missile
TE-2100 Standard Missile Bay, Caldari Navy Piranha Light Missile

Capacitor Control Circuit I
Warhead Calefaction Catalyst I
Bay Loading Accelerator I

2) Micro Auxiliary Power Core I
Damage Control II

Cold-Gas I Arcjet Thrusters
Medium Shield Extender II
Faint Epsilon Warp Scrambler I

Rocket Launcher II, Caldari Navy Phalanx Rocket
Rocket Launcher II, Caldari Navy Phalanx Rocket
Rocket Launcher II, Caldari Navy Phalanx Rocket
Rocket Launcher II, Caldari Navy Phalanx Rocket

Bay Loading Accelerator I
Warhead Calefaction Catalyst I

Кестрел отличается от аналогичных простейших фрегатов-ракетоносителей тем, что он выполняет свою работу с какой-то долей успеха. Если вы только начинаете свою карьеру в Eve и заинтересованы пилотировать подобный класс кораблей, то стоит потренироваться на этом.

Кестрел работает как с Rockets, так и со Standard Missiles. Если вы собираетесь поставить стандартные ракеты и держаться вне радиуса действия вражеской сети, имейте ввиду, что конденсатор тут такой же смешотворный как обычно и он неизбежно вас подведёт.



Griffin

гриффин

15% бонус к силе ECM, 10% уменьшение потребления энергии джаммерами за уровень калдарского фрегата.

Проторекон, Гриффин является удачным фрегатом электронной войны. Самый экономически эффективный корабль в игре, гриффин идеальная (да и единственная) игрушка для новичков, желающих испытать себя в роли оператора ECM и действенный аккомпанемент для небольших гангов.

Гриффин требователен к навыку Caldari Frigate, потому что каждый новый уровень приносит существенную прибавку к его эффективности. Кроме того, нужно иметь базовые навыки в сфере электронной войны. Особенно помогает Long Distance Jamming.

Тактика пилотирования ECM-корабля, даже если это простейший T1-фрегат, существенно отличается от тактики таклера. Гриффин сделан из картона и разваливается при малейшем чихе. Если вы всерьез решили пилотировать этот корабль, сделайте несколько букмарок на воротах, где обычно происходят сражения и как только вас взяли на прицел, прыгните к одной из них и обратно. Каждый встретившийся вам перехватчик или снайперский крейсер посчитает своим долгом вас пристрелить.

С другой стороны ECM это всегда хорошо и вы не раз спасёте свой ганг от полного вымирания. Вовремя заджамленный логистик или хак может решить исход сражения.

Конфигурация гриффина тривиальна. MWD обязателен, поэтому получится поставить только три джаммера. Не используйте мульти-джаммеры и поставьте Signal Distortion Amplifier в нижний слот. Стрелять вам не придется, поэтому пушки и ракеты на этом корабле опциональны.

Плюсы: Хорошие шансы вывести из боя сразу несколько небольших вражеских кораблей без серьезной прокачки ветки скиллов электронной войны.

Минусы: Высокая смертность.

ФИТ

Signal Distortion Amplifier II

1MN MicroWarpdrive I

ECM - Spatial Destabilizer II

ECM - Phase Inverter II

ECM - Ion Field Projector II

'Malkuth' Standard Missile Launcher I, Sabretooth Light Missile
200mm AutoCannon II, Barrage S
[empty high slot]

Particle Dispersion Projector I

Particle Dispersion Projector I

Ionic Field Projector I



Punisher

панишер

10% уменьшение потребления энергии лазерами, 5% увеличение резистов брони за уровень амаррского фрегата.

Плюсы: Бронированный как бронепоезд.

Минусы: Посредственные повреждения в большинстве конфигураций из-за отсутствия соответствующего бонуса. Сравнительно медленный.

ФИТ

1) F85 Peripheral Damage System I
Small Armor Repairer II
Adaptive Nano Plating II
Heat Sink II

1MN Afterburner II
Fleeting Progressive Warp Scrambler I

Medium Pulse Laser II, Amarr Navy Multifrequency S
Medium Pulse Laser II, Amarr Navy Multifrequency S
Medium Pulse Laser II, Amarr Navy Multifrequency S
[empty high slot]

Trimark Armor Pump I
Trimark Armor Pump I
Auxiliary Nano Pump I

2) Small Armor Repairer II
Micro Auxiliary Power Core I
400mm Reinforced Rolled Tungsten Plates I
Damage Control II

1MN MicroWarpdrive I
Initiated Harmonic Warp Scrambler I

Small 'Knave' I Energy Drain
125mm Gatling AutoCannon II, EMP S
125mm Gatling AutoCannon II, EMP S
125mm Gatling AutoCannon II, EMP S

Trimark Armor Pump I
Trimark Armor Pump I
Nanobot Accelerator I

Идеологический амаррский фрегат. Популярный вариант Панишера т.н. "Bleeder Punisher" использует пулемёты, чтобы освободить ЦПУ и энергосистему для установки 400мм-плиты, носферату и Small Armor Repairer. Такая конфигурация более вынослива, чем подавляющее большинство других фрегатов и поэтому эффективна.

Панишер лучше работает в ближнем бою со скрамблером, нежели как ортодоксальный таклер. Для таклерства ему нехватает агильности и скорости – особенно с плитой.



Retribution

возмездие

Лазеры потребляют на 10% меньше капаситора за уровень амаррского фрегата. 10% бонус к оптималу и 5% бонус к повреждениям, наносимыми лазерами за уровень ассаултов.

Retribution – это идиотский и бестолковый корабль. Один мед-слот и довольно существенная максимальная дальность лока свидетельствуют о том, что этот корабль задуман как фрегат-снайпер или мелкий корабль поддержки. К сожалению он не может толком справиться ни с одной из этих ролей.

Корабль работает для бюджетного ПвЕ против Sansha Nation и Blood Raiders, хотя последние злоупотребляют нейтралайзерами и, поэтому, относиться к ним нужно с осторожностью.



Vengeance

МЕСТЬ

5% бонус к повреждениям, наносимыми ракетами за уровень амаррского фрегата. 5% бонус к резистам брони и 5% бонус к скорости регенерации конденсатора за уровень ассаултов.

ФИТ

- 1) Damage Control II
Small Armor Repairer II
Small Armor Repairer II
Armor Thermic Hardener II

1MN Afterburner II
J5b Phased Prototype Warp Scrambler I
Small Electrochemical Capacitor Booster I, Cap Booster 200

200mm AutoCannon II, Republic Fleet EMP S
200mm AutoCannon II, Republic Fleet EMP S
200mm AutoCannon II, Republic Fleet EMP S
E5 Prototype Energy Vampire

Auxiliary Nano Pump I
Auxiliary Nano Pump I

- 2) Damage Control II
Small Armor Repairer II
Small Armor Repairer II
Armor Thermic Hardener II

1MN MicroWarpdrive II
J5b Phased Prototype Warp Scrambler I
Small Electrochemical Capacitor Booster I, Cap Booster 200

150mm Light AutoCannon II, Republic Fleet EMP S
150mm Light AutoCannon II, Republic Fleet EMP S
150mm Light AutoCannon II, Republic Fleet EMP S
E5 Prototype Energy Vampire

Auxiliary Nano Pump I
Semiconductor Memory Cell I

Если в природе существует "тяжелый" таклер, то вот он. Никаких существенных повреждений наносить не может, но как фрегат со скрамблером для малых гангов идеален. Конфигурация с двумя Small Armor Repairer и инжектором позволяет с легкостью танковать десяток мелких дронов – тут очень помогает умение перегревать. Корабль несколько требователен к навыку Assault Ships и, в целом, игрушка не для всех, хотя в своей нише работает отлично.



Executioner

палач

10% уменьшение потребления энергии лазерами, 5% увеличения повреждений, наносимых ими же.

Чудовищно быстрый и подвижный амаррский фрегат, типичная таклер-машина для новичков.

Плюсы: Быстр.

Минусы: Конфигурация слотов плохо способствует разнообразию фитов. Не пригоден к чему-либо, кроме дизраптора. Никчемный конденсатор.

Фит

Nanofiber Internal Structure II
Capacitor Power Relay II

1MN MicroWarpdrive II
Fleeting Warp Disruptor I

[empty high slot]
[empty high slot]

Capacitor Control Circuit I
Polycarbon Engine Housing I
Polycarbon Engine Housing I



Crusader

крестоносец

Crusader эксплуатирует достоинства линз Scorch S, что позволяет ему использовать лазеры для поражения целей вне радиуса действия сеток. Это делает корабль универсальным: не важно, летаете ли вы один, или в составе флота, вы можете справиться со своими задачами в любом случае.

ФИТ

- 1) Tracking Enhancer II
Tracking Enhancer II
Capacitor Power Relay II
Nanofiber Internal Structure II

Catalyzed Cold-Gas I Arcjet Thrusters
Fleeting Warp Disruptor I

Dual Light Pulse Laser II, Scorch S
Dual Light Pulse Laser II, Scorch S
Dual Light Pulse Laser II, Scorch S
Dual Light Pulse Laser II, Scorch S

Energy Locus Coordinator I
Energy Locus Coordinator I

- 2) F85 Peripheral Damage System I
Small Armor Repairer II
Adaptive Nano Plating II
Heat Sink II

1MN Afterburner II
Faint Epsilon Warp Scrambler I

Dual Light Pulse Laser II, Scorch S
Dual Light Pulse Laser II, Scorch S
Dual Light Pulse Laser II, Scorch S
Dual Light Pulse Laser II, Scorch S

Energy Burst Aerator I
Energy Collision Accelerator I

Лазеры потребляют на 10% меньше капаситора и наносят на 5% больше повреждений за уровень амаррского фрегата. 15% сокращение штрафа к размеру сигнатуры от MWD и 7,5% к трекингу за уровень интерцептора.

Ролевой бонус: скрамблеры, дизрапторы и сети потребляют на 80% меньше капаситора за активацию.

Корабль можно использовать и в АБ-варианте, со скрамблером. Такой Crusader может убивать даже некоторые Таранисы, хотя это требует, чтобы пилот знал, что он делает.



Malediction

проклятье

В каждом амарре сидит матар, пытающийся вырваться наружу. Malediction – один из самых многосторонних и изменчивых кораблей в игре, своего рода амаррский рифтер. Из бонусов очевидно, что корабль ,в первую очередь, задуман как специализированный таклер. И действительно, с этой задачей он справляется прекрасно, пусть и страдает чуть-чуть от небольшой дальности лока.

Что делает этот корабль особенным, так это хорошая комбинация слотов, возможность установить как турели, так и ракеты и бонус к резистам брони. Недооцененность этого корабля делает его хорошей соло-машиной. Многие испугаются Тараниса из-за его дурной славы, но никто не испугается Malediction. Этот факт можно и нужно эксплуатировать.

5% к повреждениям, наносимыми ракетами (rockets) и 5% бонус к резистам брони за уровень амаррского фрегата. 15% сокращение штрафа к размеру сигнатуры от MWD и 5% бонус к радиусу действия скрамблеров и дизрапторов за уровень интерцепторов.

Роловой бонус: скрамблеры, дизрапторы и сети потребляют на 80% меньше капаситора за активацию.

ФИТ

1) Nanofiber Internal Structure II
Nanofiber Internal Structure II
Overdrive Injector System II

1MN MicroWarpdrive II
Warp Disruptor II
Warp Scrambler II

Rocket Launcher II, Caldari Navy Phalanx Rocket
Rocket Launcher II, Caldari Navy Phalanx Rocket
Rocket Launcher II, Caldari Navy Phalanx Rocket
Salvager I

Ionic Field Projector I
Polycarbon Engine Housing I

2) Emergency Damage Control I
Small Armor Repairer II
Magnetic Field Stabilizer II

Cold-Gas I Arcjet Thrusters
J5b Phased Prototype Warp Scrambler I
X5 Prototype I Engine Enervator

Light Ion Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
Light Ion Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
Light Ion Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
Rocket Launcher II, Caldari Navy Phalanx Rocket

Hybrid Burst Aerator I
Semiconductor Memory Cell I

3) Small Armor Repairer II
Damage Control II
Corpii C-Type Adaptive Nano Plating

1MN Afterburner II
Faint Epsilon Warp Scrambler I
Balmer Series Targeting Inhibitor I, Tracking Speed Disruption

Rocket Launcher II, Caldari Navy Gremlin Rocket
Rocket Launcher II, Caldari Navy Phalanx Rocket
Rocket Launcher II, Caldari Navy Phalanx Rocket
Small Nosferatu II

Bay Loading Accelerator I
Warhead Calefaction Catalyst I

4) Damage Control II
Energized Adaptive Nano Membrane II
Small Armor Repairer II

1MN Afterburner II
Faint Epsilon Warp Scrambler I
Balmer Series Targeting Inhibitor I, Tracking Speed Disruption

125mm Gatling AutoCannon II, Republic Fleet EMP S
125mm Gatling AutoCannon II, Republic Fleet EMP S
125mm Gatling AutoCannon II, Republic Fleet EMP S
Small Nosferatu II

Projectile Burst Aerator I
Projectile Collision Accelerator I

Tristan

тристан

5% бонус к повреждениям, наносимыми гибридными турелями и 7,5% бонус к трекингу за каждый уровень галлентского фрегата.

ФИТ

1) Damage Control II
Small Armor Repairer II
200mm Reinforced Rolled Tungsten Plates I

Cold-Gas I Arcjet Thrusters
J5b Phased Prototype Warp Scrambler I
X5 Prototype I Engine Enervator

Light Ion Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
Light Electron Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
OE-5200 Rocket Launcher, Caldari Navy Phalanx Rocket
OE-5200 Rocket Launcher, Caldari Navy Phalanx Rocket

Trimark Armor Pump I
Trimark Armor Pump I
Hybrid Collision Accelerator I

Hobgoblin II x1

2) Damage Control II
Adaptive Nano Plating II
200mm Reinforced Rolled Tungsten Plates I

1MN MicroWarpdrive I
J5b Phased Prototype Warp Scrambler I
'Langour' Drive Disruptor I

Light Electron Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
Light Electron Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
OE-5200 Rocket Launcher, Caldari Navy Foxfire Rocket
OE-5200 Rocket Launcher, Caldari Navy Foxfire Rocket

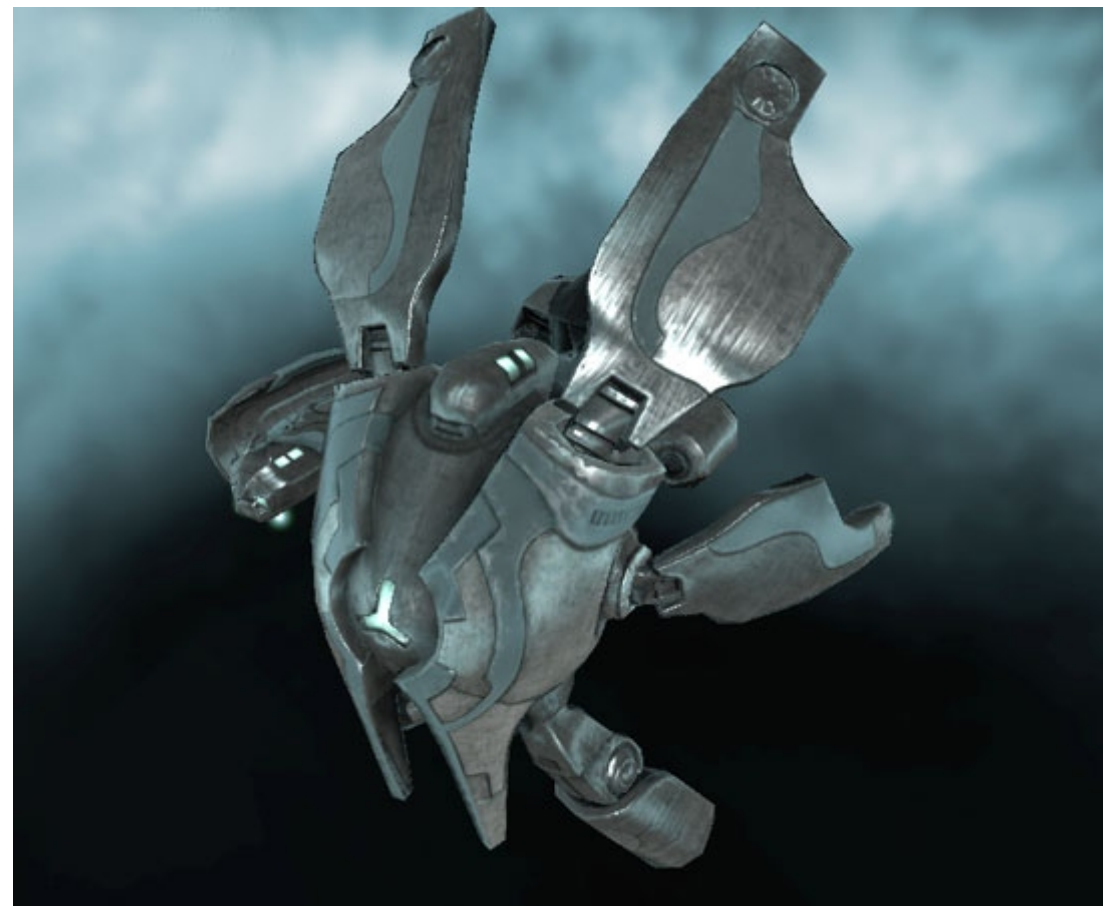
Trimark Armor Pump I
Trimark Armor Pump I
Hybrid Burst Aerator I

Hobgoblin II x1

Медленный и непоротливый галлентский корабль, работающий куда лучше в конфигурации для ближнего боя, нежели как стандартный таклер. Этот корабль не пользуется большой любовью, потому что он использует сразу две (три – если считать дрона) боевые системы и, следовательно, требует больших накоплений скиллпоинтов, чем другие корабли. Зато он способен наносить хорошие повреждения и имеет три средних слота.

Плюсы: Хороший дамаг, если у вас есть необходимые скиллы.

Минусы: Лучше всего реализует себя в конфигурации с АВ, но в таком случае он медленный как черепаха.



Incursus

инкурсус

Куда более популярный фрегат, чем Тристан, Инкурсус неплохо справляется как с ролью таклера, так и с ближним боем. По сравнению с типичным галлентским кораблем, Инкурсус куда более поворотлив и развивает хорошую скорость, если потребуется.

Плюсы: Универсален. Три средних слота позволяют творчески подходить к роли и танку.

Минусы: Только два нижних слота.

ФИТ

- 1) F85 Peripheral Damage System I
Micro Auxiliary Power Core I
- Cold-Gas I Arcjet Thrusters
Medium F-S9 Regolith Shield Induction
Initiated Harmonic Warp Scrambler I
- Light Ion Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
Light Ion Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
Light Ion Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
- Hybrid Burst Aerator I
Hybrid Collision Accelerator I

- 2) Damage Control II
200mm Reinforced Rolled Tungsten Plates I
- 1MN MicroWarpdrive I
Initiated Harmonic Warp Scrambler I
'Langour' Drive Disruptor I
- Light Electron Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
Light Electron Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
Light Electron Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
- Hybrid Burst Aerator I
Hybrid Collision Accelerator I

10% к фаллофу малых гибридных турелей, 5% к наносимым ими повреждениям.



Енуо

ЭНИО

5% бонус к повреждениям, наносимыми гибридными турелями за уровень галлентского фрегата. 10% бонус к оптималу и 7,5% бонус к трекингу гибридных турелей за уровень ассаултов.

Фит

1) Damage Control II
Small Armor Repairer II
N-Type Explosive Hardener I
200mm Reinforced Rolled Tungsten Plates I

Cold-Gas I Arcjet Thrusters
J5b Phased Prototype Warp Scrambler I

Small 'Knave' I Energy Drain
Light Electron Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
Light Ion Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
Light Ion Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
Light Ion Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S

Hybrid Burst Aerator I
Hybrid Collision Accelerator I

Hobgoblin II x1

2) Damage Control II
Small Armor Repairer II
Centii C-Type Adaptive Nano Plating
Magnetic Field Stabilizer II

1MN MicroWarpdrive I
J5b Phased Prototype Warp Scrambler I

Small 'Knave' I Energy Drain
Light Ion Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
Light Ion Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
Light Ion Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
Light Ion Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S

Hybrid Burst Aerator I
Hybrid Collision Accelerator I

Hobgoblin II x1

Относительно высокий дпс на малых дистанциях. Енуо страдает от недостатка скорости и поворотливости (что делает АБ-конфигурации непрактичными) и ненужного бонуса на оптимал, ведь толкового снайпера из этого корабля всё равно не построишь. Многие галлентские корабли – и ассаулты не исключение – имеют серьезную дыру по эксплозиву на броне.

Из-за своих резистов, Енуо является отличным "бюджетным" кораблём для ханта гуристас.



Ishkur

ишкур

5% бонус к повреждениям, наносимым гибридными турелями за уровень галлентского фрегата. 10% бонус к оптималу турелей и +5МЗ к объему отсека дронов за уровень ассаултов.

ФИТ

1) Damage Control II
Small Armor Repairer II
Energized Adaptive Nano Membrane II

1MN Afterburner II
J5b Phased Prototype Warp Scrambler I
X5 Prototype I Engine Enervator

Small Nosferatu II
Light Ion Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
Light Ion Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
Light Ion Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S

Hybrid Burst Aerator I
Hybrid Collision Accelerator I

Hobgoblin II x5
Hornet EC-300 x5

2) Damage Control II
Magnetic Field Stabilizer II
Centii C-Type Adaptive Nano Plating

1MN MicroWarpdrive II
Warp Disruptor II
'Langour' Drive Disruptor I

125mm Railgun II, Caldari Navy Antimatter Charge S
125mm Railgun II, Caldari Navy Antimatter Charge S
125mm Railgun II, Caldari Navy Antimatter Charge S
[empty high slot]

Hybrid Burst Aerator I
Hybrid Collision Accelerator I

Hobgoblin II x5
Hornet EC-300 x5

Ishkur не так прост как Enyo, и может использоваться в разных конфигурациях. Бонус на оптимал гибридов здесь уместен. Один из лучших и подлейших соло-кораблей, потому что может нести в себе пять ECM-дронов и одновременно наносить существенные повреждения бластерами. Альтернативно используется с 20км дизраптором и рейлганам как таклер. Ishkur – один из редких ассаултов, к конфигурации которых можно подходить творчески. Хороший корабль.



Ares

арес

5% бонус к наносимым повреждениям и 7,5% бонус к трекингу гибридных турелей за уровень галлентского фрегата. 15% сокращение штрафа к размеру сигнатуры от MWD и 5% бонус к радиусу действия скрамблеров и дизрапторов за уровень интерцепторов.

Ролевой бонус: скрамблеры, дизрапторы и сети потребляют на 80% меньше конденсатора за активацию.

Хороший специализированный таклер. Из-за галлентского преимущества в структурных хитпойнтах, с трекинг-дизраптором может использоваться в роли комедийного охотника за интерцепторами, но Malediction справляется с этой задачей гораздо лучше. Арес не предназначен для того, чтобы переступить черту в 10км или наносить какие-либо повреждения; тем не менее, я рекомендую ставить бластеры, ведь с рейлганам и ракетами даже убийство капсул займет унизительно долгое время.

Фит

Signal Amplifier II
Overdrive Injector System II
Nanofiber Internal Structure II
Damage Control II

1MN MicroWarpdrive II
Warp Disruptor II
Warp Scrambler II

TE-2100 Standard Missile Bay, Caldari Navy Piranha Light Missile
Light Electron Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
Light Electron Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S

Auxiliary Thrusters I
Low Friction Nozzle Joints I



Taranis

таранис

10% бонус к повреждениям, наносимыми гибридными турелями за уровень галлентского фрегата. 15% сокращение штрафа к размеру сигнатуры от MWD и 7,5% к трекингу за уровень интерцепторов.

Ролевой бонус: скрамблеры, дизрапторы и сети потребляют на 80% меньше капаситора за активацию.

Таранис является одним из лучших фрегатов в игре, непревзойденным "королём" интерцепторов. В этом его слабость: путешествуя соло, некоторые корабли постесняются нападать на таранис, но с готовностью атакуют что-нибудь попроще. Кроме того, Таранис, как и любой другой хороший корабль, вырастил поколения отвратительно некомпетентных пилотов, что часто приводит к забавным ситуациям.

Конфигураций тараниса множество, но чтобы вы с ним не делали, нужно помнить три главных Правила Тараниса:

Правило #1: Таранис это единственный корабль в игре, традиционно "танкующий" структурой. Как следствие, любая или почти любая конфигурация этого корабля должна нести Damage Control.

Правило #2: Таранис потенциально может причинять больше повреждений чем любой другой фрегат. Это качество нужно эксплуатировать подбирая свой фит. Не забывайте о двух малых дронах.

Правило #3: Всегда носите с собой полную обойму Null S. В дуэлях один бластеранис против другого имеет смысл вступать в бой именно с этими патронами и удерживать противника на расстоянии 4,5км – это дает вам существенное преимущество, потому что многие пилоты тараниса не несут ничего, кроме фракционной антиматерии с её патологически низким оптималом и фаллофом.

Если вы летаете на Таранисе – бластерном или рейлгановом – вы будете сражаться менее чем на 10км. У корабля не хватает оптимала, трекинга да и капаситора, чтобы всерьез сражаться вне зоны действия перегретой сети. Использовать его как традиционный таклер не рекомендуется, потому что существуют корабли, выполняющие эту роль значительно лучше.



ФИТ

- 1) F85 Peripheral Damage System I
Magnetic Field Stabilizer II
Magnetic Field Stabilizer II

Phased Monopropellant I Hydrazine Boosters
J5b Phased Prototype Warp Scrambler I
X5 Prototype I Engine Enervator

Light Ion Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
Light Ion Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
Light Ion Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
[empty high slot]

Hybrid Burst Aerator I
Hybrid Collision Accelerator I

Hobgoblin II x2

- 2) Damage Control II
Magnetic Field Stabilizer II
Micro Auxiliary Power Core I

Medium Shield Extender II
Cold-Gas I Arcjet Thrusters
Faint Epsilon Warp Scrambler I

Light Ion Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
Light Ion Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
Light Ion Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
[empty high slot]

Core Defence Field Extender I
Hybrid Collision Accelerator I

Hobgoblin II x2

- 3) Magnetic Field Stabilizer II
Micro Auxiliary Power Core I
Damage Control II

Catalyzed Cold-Gas I Arcjet Thrusters
Cold-Gas I Arcjet Thrusters
Faint Epsilon Warp Scrambler I

Light Neutron Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
Light Neutron Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
Light Ion Blaster II, Caldari Navy Antimatter Charge S
[empty high slot]

Hybrid Burst Aerator I
Hybrid Collision Accelerator I

Hobgoblin II x2

- 4) Damage Control II
Magnetic Field Stabilizer II
Overdrive Injector System II

Catalyzed Cold-Gas I Arcjet Thrusters
Faint Epsilon Warp Scrambler I
Stasis Webifier II

125mm Railgun II, Caldari Navy Antimatter Charge S
125mm Railgun II, Caldari Navy Antimatter Charge S
125mm Railgun II, Caldari Navy Antimatter Charge S
[empty high slot]

Hybrid Burst Aerator I
Hybrid Collision Accelerator I

Hobgoblin II x2

Тактика, приемы, трюки

Decloaking, расклячивание вражеского корабля, прыгнувшего в ваш гейткемп

1. Заранее встать на расстоянии нуля от ворот с включенным MWD и полностью остановить ваш корабль.
2. Как только враг появится на овервью, у вас будет около секунды, чтобы начать спамить ctrl+click на нём в вашем овервью.
3. Двойной клик заставит ваш корабль двигаться в направлении противника.
4. Как только враг заклоачится и ваш корабль начнет останавливаться, немедленно включите "set full speed", чтобы продолжить двигаться в нужном направлении.
5. Вуаля.

Откуда-то взялся стелсбомбер и выпустил бомбу в моём направлении

Немедленно отключите ваш MWD. Бомбу нельзя оттанковать скоростью, зато фрегаты легко танкуют их сигнатурой.

Разница между T2 MWD и Мета-4 MWD

T2 потребляет больше энергии за активацию, но не так сильно уменьшает размер конденсатора. Если ваш корабль рассчитан на полёты с permanently включенным MWD, то лучше ставить мета-4. Если нет, то T2.

Фракционные MWD фрегатных размеров стоят довольно дешево и потребляют меньше конденсатора, чем T2 и мета-4.

Я сражаюсь с кораблём противника, вроде всё шло хорошо, но сейчас у меня кончился конденсатор и я умру, спасите помогите

Отсоедините ваш MWD (правый клик – put offline). Регенерация конденсатора нормализуется и вам сразу же прибавится то количество, которое уменьшало пенальти MWD. Разумеется, включить его обратно вы так просто не сможете, а летать на фрегате без двигателя это не самая лучшая в мире идея, поэтому делать это нужно лишь в самом крайнем случае.



Авторы:

Коллективное-бессознательное творчество пилотов OEG.
Copyright © 2003-2010 Order of Elite Games - All Rights Reserved

Иллюстрации к разделам © В. Börkur Eiríksson

Ссылки:

Сайт OEG: www.order.elite-games.ru
Форум OEG: www.order.elite-games.ru/nexus
Блог OEG: www.oeg-home.ru
Killboard OEG: <http://kb.order-elite-games.ru>

А С А Д Е М Ы
УЧЕБНИК ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ПИЛОТОВ
OEG

