

The background of the entire page is a dynamic space battle scene. In the center, a large, dark, angular battleship is firing energy weapons, creating bright orange and yellow explosions. To the left, a smaller, more agile ship is maneuvering, leaving a bright blue energy trail. The foreground is filled with numerous dark, irregularly shaped asteroids. In the upper right, a large, curved, metallic structure, possibly a space station or a large ship's hull, is visible. The overall color palette is dominated by the fiery oranges and yellows of the explosions, the deep blues of the ships' energy, and the dark greys of the asteroids and ships.

EVE®

ONLINE

FAQ ДЛЯ НОВЫХ ПИЛОТОВ

НЕОФИЦИАЛЬНЫЙ ПЕРЕВОД ОСУЩЕСТВЛЁН ПРИ ПОДДЕРЖКЕ САЙТА EVE-RU.COM. ПЕРЕВОДЧИК: KRISTIE LING
v. 1.0

Добро пожаловать в EVE ONLINE!

Вы когда-нибудь мечтали летать меж звёзд, быть практически бессмертным и командовать огромным кораблём — или целым флотом кораблей? Если “да” — то вселенная Евы создана специально для вас. Если вы новый игрок в EVE Online и хотите больше узнать о том, что вас ждёт, то прочитайте эту статью.

Из этой статьи вы узнаете больше общих сведений об EVE Online, а также много практической информации для нового пилота Евы. Не обязательно читать этот текст от начала до конца. Его можно использовать как справочник по безграничным возможностям, доступным в Новом Эдеме. Если вам надо что-то быстро найти, воспользуйтесь поиском в документе, нажав Ctrl+F.

ЧАСТЬ 1 – ЧТО ТАКОЕ ЕВА?

- 1 Что такое ЕВА?
- 2 О персонаже
- 3 Характеристики, навыки и обучение
- 4 Помощь в космосе
- 5 Основы игрового процесса
- 6 Совместная игра

ЧАСТЬ 2 – ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ В EVE?

- Введение
- 7 PvP (Игрок против Игрока)
- 8 Задания
- 9 Добыча минералов
- 10 Торговля
- 11 Производство
- 12 Исследования космоса
- 13 Войны между фракциями

СЕРВИС И ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- Системные требования
- Помощь
- Перерывы
- Стоимость подписки
- Что такое ПЛЕКС?

ИНТЕРФЕЙС ИГРЫ

- Основной UI – на станции
- Основной UI – в космосе

ПОЛЕЗНЫЕ ССЫЛКИ

- » [Официальный сайт EVE Online](#)
- » [Сайт официального сообщества игроков EVE Online](#)
- » [Официальный канал CCP на YouTube](#)
- » [EVElopedia](#)
- » [EVE-RU.COM](#)



ЧАСТЬ 1

ЧТО ТАКОЕ ЕВА?



1 ЧТО ТАКОЕ EVE ONLINE?

1.1 Кем я играю?

В игре вы являетесь так называемым «капсулёром» (капсулиром) – талантливым пилотом, чьё тело и разум напрямую подключается к мощному космическому кораблю. Такой пилот может выполнять работу практически всего командного состава корабля из своей бронированной капсулы. Капсулёры могут в одиночку сразиться с несколькими кораблями с обычной командой и победить их. Когда такие пилоты объединяются, то они способны создавать целые империи в космической пустоте. В Еве вы можете сами определять свою судьбу. Вы начинаете игру в качестве персонажа, имеющего подданство одной из четырёх больших наций (их также называют фракциями), повелевающих галактикой. Персонаж любой фракции начинает игру практически с одинаковым набором умений. Расширять этот набор вы можете в любом направлении. Вы не ограничены классами или профессиями. Вы можете заниматься торговлей; вести поиски полезных минералов в космосе; продавать свои боевые умения как наёмник; шататься по закоулкам космоса в качестве пирата; вести шпионскую деятельность, внедряясь в чужие корпорации; вести научную и производственную работу или выполнять чрезвычайно выгодные миссии для НПЦ-агентов (НПЦ=NPC=управляемый искусственным интеллектом). Что вам делать сегодня — определяете только вы сами. Можете играть в одиночку, можете организовать корпорацию (эквивалент гильдии или клана в других играх) со своими друзьями или попробовать влиться в уже существующие корпорации и альянсы других игроков. Вся вселенная Евы, все 7600 планетных систем ждут, когда вы их исследуете и покорите.

1.2 Где происходит действие Eve Online?

События во вселенной Евы происходят в далёком будущем (примерно через 30000 лет от современности) где-то в очень далёком от Земли месте. Eve Online названа так из-за огромных Ворот EVE, которые позволили человечеству исследовать звёздный кластер, который впоследствии назвали Новым Эдемом. После катастрофы врата EVE закрылись, и контакт с Землёй был потерян. Выжившие после катаклизма люди создали процветающие цивилизации и заново стали искать свою судьбу среди звёзд.

1.3 Что подразумевается под «массовой совместной игрой»?

Массовой совместной игрой может считаться любая игра, в которой сотни или тысячи игроков совершают какие-либо действия в одном и том же игровом мире в любой момент времени. Eve Online позволяет организовать массовые сражения с участием тысяч игроков одновременно. Исход таких сражений может оказать влияние на десятки звёздных систем.

1.4 Что такое постоянно действующий и целостный мир?

Действия в целостном мире будут происходить всегда. Даже если игрок отключится от сервера. Игровой мир, и всё, что игрок в нём оставил, вроде кораблей в открытом космосе, будут продолжать существовать в игре, а другие игроки смогут это увидеть (и, может, даже уничтожить). Это живой, активный мир, который никогда не спит и всегда меняется под действиями своих игроков.



1.5 Сколько существует игровых серверов?

У Eve Online есть только один сервер, который называется Транквилити (его чаще называют TQ или просто Транк. В переводе это слово означает Спокойствие). Именно на Транквилити сотни тысяч пилотов играют, изменяя историю вселенной Eve Online. Если у вас есть друзья, которые уже играют в Eve Online, или кто-нибудь из ваших друзей захочет присоединиться к вам в поисках приключений – все вы будете обитать в одной и той же вселенной. Ева – это игра, которая существует на одном «шарде». Это значит, что все, кто заходит в игру, становятся частью одного мира и одного сообщества игроков. Различные ММОРПГ обычно располагают свои миры на нескольких отдельных серверах, называемых «шардами». Это приводит к тому, что даже несмотря на миллионы подписчиков, игрок взаимодействует и общается всего с несколькими тысячами игроков. В Еве вы можете так или иначе повлиять на любого игрока, поскольку все пилоты являются частью одной целостной вселенной, расположенной на самом мощном игровом сервере в мире.

1.6 Можно ли получить пробную учётную запись в Eve Online?

Да, вы можете попробовать Eve Online абсолютно бесплатно в течение 14 дней. Больше информации о пробной учётной записи вы можете найти на официальном сайте Eve Online: www.eveonline.com

2 О ПЕРСОНАЖЕ

2.1 Сколько персонажей можно иметь?

На одной учётной записи можно иметь до трёх персонажей.

2.2 За какие фракции можно играть? Как их выбрать?

В игре Eve Online игрокам доступны четыре фракции. Это Амарры, Калдари, Галленте и Минматар. С точки зрения игрового процесса, никакой разницы между ними нет, поскольку система навыков позволяет любому персонажу использовать любой корабль и оборудование в игре, вне зависимости от того, кто его разработал и построил. Основные отличия между фракциями заключаются в их предыстории, их морали, этике и мотивации.

»Империя Амарр

Крупнейшее государство в мире Евы – Амарр занимает около 40% исследованных звёздных систем. Амаррцы были первой цивилизацией в мире Нового Эдема, вновь открывшей технологию варпа и, в частности, технологию звёздных врат. После этого открытия, которое произошло более 2000 лет назад, они тут же стали исследовать близлежащие звёздные системы и медленно расширять свою империю. Амаррцы всегда были религиозными людьми и их вера играет очень важную роль в их жизни. Религиозный фанатизм в разные времена был причиной как великих, так и очень низких дел. Как только Амарр оправился от закрытия червоточины EVE, он начал расширяться за счёт соседних государств. Всех, кого Амарр покорил, были проданы в рабство – обычная практика, поддержанная и обоснованная их религией.



» Государство Калдари

Калдари – это государство, в основе которого лежит корпоративный капитализм. Оно управляется несколькими мегакорпорациями, которые контролируют своих работников и управляют каждым мгновением их жизни. Каждая мегакорпорация состоит из тысяч более мелких фирм – от небольших адвокатских контор до промышленных концернов. Вся земля и недвижимое имущество принадлежит корпорации, которая сдает их в аренду своим гражданам. Государственное управление и полицейские функции осуществляются независимыми конторами. Калдари трепетно относятся к военным традициям и армии. Им пришлось пережить тяжелую и кровавую борьбу за независимость и даже отдать свою родную планету в руки своих самых главных врагов – Галленте.

» Федерация Галленте

Галленты у многих имеют репутацию самовлюблённых, назойливых, помпезных и занудных людей. Другие считают их настоящими либералами и защитниками свободного мира. Вы можете любить их или ненавидеть – но остаться к ним равнодушным вы не сможете. У каждого есть своё мнение о Федерации Галленте. Всё зависит от куда вы на неё смотрите. Для многих это страна обетованная, где мечта становится реальностью. Галленты свято верят в свободу воли и права человека, несмотря на многие тёмные моменты в своей истории и весьма контрастное общество. Большинство самых богатых людей в Новом Эдеме — это галленты, которые создают колоссальный спрос на товары роскоши. В то же время, количество бедных людей исчисляется миллионами из-за рыночной экономики и персональной свободы: любой может взлететь, но и каждый может плюхнуться на самое дно.

» Республика Минматар

Будучи крепкой и рациональной расой, Минматары решительны и независимы. Их родная планета Матар была естественным раем, но столетия эксплуатации природы оставили свой отпечаток на красоте планеты. История Минматаров подобна большой реке – иногда она извивалась в ущельях, но затем широко разливалась в плодородных долинах. Одно время они были процветающей империей, чьи механические приборы до сих пор остаются непревзойдёнными. Затем они пережили столетия рабства, сражаясь и погибая за чужих хозяев. Сегодня они вновь завоевали свободу, но наследие рабства всё ещё преследует их.

Основываясь на этой информации вы можете выбрать фракцию, за которую вы хотите играть. Помните, что для игроков, обращающих внимание на ролевую компоненту игры, очень важно следовать общему поведению выбранной вами нации. Если вы захотите исследовать этот аспект игры, то отнеситесь к выбору серьезнее. Не забывайте, что для учётной записи нет ограничений на нацию персонажа и вам совсем не обязательно иметь всех персонажей, принадлежащих одной фракции – попробуйте играть за разные народы.

2.3 Что будет, если мой персонаж погибнет?

Если вам не повезёт и персонажа убьют, вы очнётесь в новом клоне на той станции, где вы его хранили. Базовые клоны абсолютно бесплатны, но хранят минимум очков навыков (СП). Мы рекомендуем вам сразу заменить базовый клон на более совершенный при достижении вашим персонажем определённого количества очков навыков. Все улучшенные клоны являются одноразовыми, так что советуем хранить ваших клонов на станции с медицинским отсеком. В этом случае вы сможете купить новую модель ещё до выхода в открытый космос.

2.4. Как работает клонирование?

Система клонирования начинается с приобретения контракта на улучшение клона. Это значит, что заключив этот контракт, при разрушении вашей капсулы вы не умрёте «по-настоящему». Вы проснётесь в новом теле (клоне) и сможете вновь вернуться в бой. В зависимости от того, где хранится ваш клон, вы сможете мгновенно переместиться за многие световые годы от места вашей гибели. Но вы сможете прилететь обратно и продолжить сражение. Существует много разных клонов, каждый из которых отличается количеством вмещаемых очков навыков. Так что по мере развития вашего персонажа количество очков навыков растёт и вам периодически нужно будет улучшать своего клона, чтобы удерживать знания в мозгу персонажа. Если вы умрёте, а ваш клон не будет улучшен, вы рискуете потерять какое-то число очков навыков.

Существует также ещё один вид клонов – «Джамп-клоны». Джамп-клон (от jump, прыжок) – это не новое тело, в которое вы возвращаетесь после смерти. Это отдельное тело, которое позволяет вашему сознанию мгновенно перемещаться между разными телами, независимо от расстояния между ними. Такой способ путешествий путём перемещения сознания называют «прыжком в клон».

3. Характеристики, навыки и обучение

3.1 Как характеристики влияют на игровой процесс?

В мире Eve Online характеристики влияют на срок изучения навыка. У каждого навыка есть первичная и вторичная характеристика, которые используются для расчёта количества времени, необходимого для изучения того или иного навыка. Каждый навык использует ту характеристику, которая имеет отношение к соответствующему виду деятельности (сражениям, производству, исследованиям, торговле и т.д.)

Так что если вы хотите сконцентрироваться на каком-то одном аспекте игры, будет разумным перераспределить очки ваших характеристик так, чтобы время изучения соответствующих навыков сократилось. Хорошим примером могут стать «Скорость реакции» и «Сила воли», которые очень важны для пилотов, которые хотят изучить боевые навыки.

3.2 Как мне развивать своего персонажа?

Существует множество способов развития персонажа и самым очевидным из них будет изучение навыков. В Eve Online не существует ограничений ни на класс ни на навыки. Теоретически, вы сможете изучить абсолютно все навыки в игре. Однако, доступных навыков так много, что вам придется планировать своё обучение и сосредоточиться на той деятельности, которой вы непосредственно будете заниматься в игре. Вы можете также ускорить развитие своего персонажа путём установки имплантатов или применения специальных стимуляторов, влияющих на характеристики и скорость изучения навыков вашим персонажем. Другим способом развития персонажа может быть получение более продвинутых и мощных боевых кораблей. Корабли можно приобрести на галактическом рынке или построить самостоятельно.

3.3 Можно ли развивать больше одного персонажа на одной учётной записи одновременно?

Да, у вас есть возможность открыть дополнительную очередь изучения навыков на 30 дней, используя Разрешение на продление удостоверения пилота, также известное как ПЛЕКС. Одновременное изучение навыков двумя пилотами на одной учётной записи возможно с использованием дополнительного ПЛЕКСа. Однако в игре вы всё равно сможете присутствовать одним и только одним персонажем на одну учётную запись одновременно (невозможно присутствовать в онлайн двумя и более персонажами, находящимися на одной и той же учётной записи).

3.4. Как изучаются навыки?

В Eve Online у персонажей нет уровней, но уровни есть у навыков. Изучение навыков в Eve Online несколько отличается от того, к чему большинство игроков привыкло в других ММО. Улучшение навыков не зависит от вашей деятельности в игре, когда вы находитесь онлайн, а рассчитывается отдельно, в зависимости от времени. Время — самый важный фактор, влияющий на изучение навыков. Изучение навыка требует времени и осуществляется даже если вы не находитесь в игре. Изучение навыка в Eve Online похоже на загрузку данных в мозг пилота, а не активное обучение путём использования навыка. Всё это значит, что ваш персонаж будет изучать навык даже если вы решите слегка отдохнуть от игры — лишь бы была активна учётная запись.

3.5 Что такое уровень навыка?

У каждого навыка в Eve Online пять уровней. Для достижения каждого уровня надо накопить различное количество очков навыков, чем выше уровень навыка, тем больше очков он требует. До пятого уровня навык учить гораздо дольше, чем до первого, а переход с четвёртого на пятый уровень навыка обычно происходит значительно дольше, чем всё обучение с первого по четвёртый уровень. Это позволяет молодым пилотам относительно быстро догнать в развитии старых игроков, но для достижения максимального уровня умений всё же надо будет потратить очень много времени.



3.6 Как работают навыки?

Навыки – жизненно важная часть в развитии вашего персонажа в Eve Online. Они влияют на ваши возможности в большинстве игровых ситуаций – в бою, при производстве или исследованиях, в торговле и т.д. В игре также есть много предметов, в частности корабли и модули, которые вы не сможете использовать до тех пор, пока не выучите соответствующий навык на нужный уровень. Каждый уровень навыка оказывает пассивное влияние на ту или иную способность вашего персонажа. Подробности о том, как именно действует навык, содержатся в описании навыка.

3.7 Какие навыки мне сейчас учить?

Всё зависит от ваших предпочтений в игре. К примеру, если вы хотите стать специалистом по управлению малыми и манёвренными кораблями, вам надо изучать умения, связанные с фрегатами и орудиями малого размера. Если вы захотите стать производственным магнатом, вам стоит изучать навыки из ветки Организации производства. Возможно, вам захочется заниматься всем сразу и не становиться узким специалистом. В этом случае вам придётся изучать больше навыков, но вместо изучения их до пятого уровня, для начала стоит остановиться на третьем или четвёртом. Это позволит вам выучить много навыков за время, которое понадобится для изучения пары навыков до пятого уровня.

3.8 Остановится ли изучение навыка, если я выйду из игры?

Нет, ваш персонаж продолжает изучать навык вне зависимости, находитесь ли вы онлайн или нет. Единственное требование – учётная запись должна быть активна. Но вам всё равно надо управлять изучением навыков – если ваш персонаж закончит изучать все навыки в составленном вами списке изучаемых навыков, то вам придётся войти в игру и назначить новые навыки для изучения.

3.9 Что такое список изучаемых навыков?

Список изучаемых навыков позволяет немного упростить управление изучения умений. Вы можете сформировать очередь из навыков (или разных уровней одного навыка) для изучения. Этот список ограничен 24-часовым периодом. Это значит, что самый последний навык может быть сколь угодно долгим, но его изучение должно начаться в пределах 24 часов от момента активации списка.

3.10 Откуда берутся навыки?

С самого начала, у вашего персонажа есть немного навыков. Каких именно – зависит от того, что вы выбирали при создании персонажа. Чтобы изучить другие навыки, вам надо приобрести учебники и загрузить навык в вашего персонажа. Учебники приобретаются обычно на рынке, как по ордерам неигровых персонажей, так и игроков, но можно получить учебники и в качестве награды за миссии, в виде дропа или через использование магазина наград любой из фракций во вселенной Евы.

4 ПОМОЩЬ В КОСМОСЕ

4.1 Кто такая Аура?

Аура – это бортовой компьютер вашего корабля. Она также помогает новым пилотам познакомиться с базовыми навыками управления кораблём, предоставляя пошаговые обучающие миссии.

4.2 Где мне найти обучающие миссии в игре?

При создании нового персонажа, вы автоматически начинаете обучающую миссию, которая позволит вам научиться совершать основные игровые действия. Эта миссия является частью Обучения новых игроков и вы можете либо продолжить обучение, либо прекратить учиться. Вы также можете получить доступ к обучающим материалам из окна Помощи (открывается по нажатию клавиши F12 на клавиатуре) и быстро перейти к нужному вам разделу.

4.3 Что такое карьерный рост?

Кроме базовой обучающей миссии, самым лучшим способом познакомиться с разными путями, которыми можно строить вашу карьеру в Eve Online, будет выполнение миссий Карьерного роста. Все эти миссии можно выполнить совсем новым персонажем – всё, что нужно, это открыть окно Помощи (открывается по нажатию клавиши F12 на клавиатуре) и найти там кнопку «Показать список кадровых агентов». Эта кнопка открывает окно, где можно запросто найти агента, который расскажет вам о той карьере, которая вам больше всего нравится. Всего есть пять типов карьерных путей:



- » Военный – Эти задания обучат вас основам ведения боя.
- » Торговый – Здесь вас научат использовать рынок, систему контрактов и вообще – плоды тяжёлых трудов других людей.
- » Промышленный – Этот путь выбирают те, кто хочет добывать сырьё и производить из него товары, которые можно использовать самому или продать на рынке.
- » Исследовательский – Если вам интересен поиск аномалий, пиратов, реликтовых мест в космосе или прочих неожиданностей, то этот путь ваш.
- » Продвинутый военный – это путь изучения особенностей ведения боя, в том числе использование логистики, блокировки варп-двигателей врага и маневрирования.

4.4 А если что-то неясно, у кого можно спросить?

В игре есть официальный канал помощи под названием Help Channel. У него есть официальные “копии” на каждом поддерживаемом игрой языке, в том числе русская “Помощь”. Вдобавок, персонажи на новых учётных записях автоматически добавляются на канал Rookie Help сроком на 30 дней (внимание – этот канал только на английском языке!). Если у вас возникают вопросы по игре, вы можете смело задавать их в обоих каналах. Все эти каналы находятся под управлением и наблюдением волонтерской организации под названием ISD (Interstellar Services Department). Чтобы обратиться непосредственно к представителю компании CCP Games, вам надо создать петицию в игре или на нашем веб-сайте.



4.5 Существуют ли места, где я могу безопасно летать с другими новыми пилотами?

В игре есть несколько систем, которые имеют статус систем для новых игроков. Каждый персонаж начинает игру в одной из них, но в какой именно – зависит от выбранной вами нации и происхождения персонажа. Системы для новых игроков — это место, где вы проходите обучающую миссию и получаете направление к карьерным агентам. В этих системах действуют особые правила, которые имеют больший вес, чем обычные правила для других систем, что позволяет игрокам неторопливо и относительно безопасно изучать вселенную Евы. Мы рекомендуем вам придерживаться этих систем до тех пор, пока вы не изучите основы игры и будете готовы к исследованию многогранного мира Нового Эдема.

5 ОСНОВЫ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

5.1 Как мне узнать, безопасно ли летать в этой системе?

В EVE Online это очень многогранный вопрос. В Новом Эдеме множество опасностей и беспечный пилот может очень быстро попасть в беду. Однако, все системы Нового Эдема имеют так называемый «уровень безопасности», который выражается числом от 1.0 (высший уровень безопасности) до -1.0 («настоящее» беззаконие). В системе с уровнем безопасности 1.0 летать наиболее безопасно, и даже в астероидных поясах вас не будут атаковать нпц-пираты если вы захотите накопить минералов.

Системы с уровнем безопасности от 1.0 до 0.5 обычно называют «хайсеком». В этих системах к вашим услугам будет организация под названием КОНКОРД. Она попытается помочь вам, если вы подвергнетесь атаке других игроков.

Системы с уровнем безопасности от 0.4 до 0.1 называют «лоусеками». В этих системах игрок почти не защищён со стороны от нападения, кроме как сторожевыми орудиями возле прыжковых ворот или станций. Всем, кто попадает в лоусеки, стоит рассчитывать лишь на свои навыки, опыт и своих друзей. Именно они могут помочь вам выжить.

Наконец, есть системы с нулевым (0.0) и отрицательным уровнем безопасности, известные также как «нули» или «нульсеки». В них совсем нет никакой защиты и выживание зависит только от ресурсов самого игрока.

5.2 Что такое КОНКОРД и что он делает?

КОНКОРД – это организация, выполняющая роль полиции в системах Нового Эдема с высоким уровнем безопасности. Она наказывает тех, кто атакует других без оснований для таких действий, преследуя таких хулиганов и безжалостно уничтожая их корабли. Однако, их роль состоит не в предотвращении преступления, а в наказании агрессора. Если вас атакует другой пилот, КОНКОРД может не появиться до уничтожения вашего корабля, так что вам всё-таки придётся позаботиться о защите своего корабля во избежание потерь. КОНКОРД также отвечает за статус безопасности пилотов, который является мерилем поощрений и наказаний пилота. Этот статус меняется в зависимости от ваших действий. Действия, которые считаются общественно-полезными (например, уничтожение НПЦ-пиратов, выполнение миссий), будут повышать ваш статус безопасности. Действия, которые считаются преступными (например, агрессия против других пилотов или уничтожение их собственности без достаточных оснований) приведут к падению статуса, не говоря уж о том, что вооружённый до зубов флот КОНКОРДа вежливо напомнит вам об ошибочности ваших решений. Если ваш статус безопасности упадёт ниже определённой отметки, вам может стать довольно сложно летать по системам, имеющим высокий уровень безопасности из-за присутствия там КОНКОРДа.

5.3 Какой-то игрок меня убил. Можно ли так делать?

В EVE Online любой игрок может атаковать другого игрока в любой момент в любом месте. Это может произойти потому, что по своей сути EVE Online является PvP-ориентированной (player versus player) игрой. Если нападающий игрок не имеет права атаковать вас и нападение произошло в системе с высоким уровнем безопасности, то КОНКОРД будет преследовать его за преступные действия и накажет.

Если нападение произошло в системах с низким или отрицательным уровнем безопасности, то вам надо было позаботиться о своей защите самостоятельно, поскольку КОНКОРД не может вмешиваться в события в таких системах. Следует также помнить о том, что если вы совершили незаконные действия против другого пилота или проявили иным способом агрессию по отношению к нему (например, украли его имущество или просто выстрелили, не имея на это права), то в течение небольшого времени после преступления вас сможет безнаказанно атаковать любой пилот.

5.4 Где взять новые корабли и пушки получше?

Вы можете приобрести корабли и оборудование для них на рынке или через систему контрактов. Вы также можете осуществлять поиск кораблей, оружия и оборудования как на рынке (где будет больше информации о предмете), так и в системе контрактов.

Последняя позволяет продавать вещи, бывшие в употреблении (то есть, возможно, повреждённые), а также предметы, которых вообще на рынке нет, в то время как на рынке продаются фабричные упакованные вещи с точными параметрами. К тому же, некоторые вещи возможно продать только через систему контрактов.

5.5 Какие типы кораблей доступны игрокам?

В зависимости от ваших навыков, вы можете пилотировать любой корабль в игре, хотя многие пилоты предпочитают специализироваться либо на кораблях одной расы, либо на каком-то типе кораблей, в зависимости от избранного ими стиля игры в Еву. Промышленник вряд ли будет изучать навык управления линкорами, а пилот, который ведёт пиратский образ жизни не будет себя утруждать изучением принципов работы вскрышно-буровых платформ.



Кто-то предпочитает определённый стиль ведения боя и будет подбирать себе корабль, который был разработан под такое поведение. К примеру, некоторые корабли являются превосходными ракетными платформами, а какие-то – оборудованы превосходными дальнобойными лазерами. У каких-то кораблей лучше силовая защита, у других наоборот, хорошая броня. Типы доступных кораблей многочисленны и разнообразны, но боевые корабли обычно делят на следующие классы: Фрегаты, Эсминцы, Крейсера, Линейные крейсера, Линкоры, Дредноуты, КАРы, Материнские корабли и Титаны. У них есть множество подклассов, обычно состоящие из кораблей специализированных проектов (Т2 или Tech II). К примеру, в классе фрегатов специализированными проектами будут ударные фрегаты, перехватчики, фрегаты для спецопераций, бомбардировщик специального назначения и фрегаты электронно-технического дозора. У всех классов кораблей от линкора и ниже есть те или иные специализированные версии и как только будут выучены необходимые навыки, эти корабли могут использоваться любым пилотом.

Система идентификации кораблей корпорации Интербас или «Айсис» представляет собой древовидную схему для определения любого корабля в Еве. Корабли представлены в наглядном и интерактивном виде, демонстрируя требования к навыкам, необходимым для их использования. Это дает игрокам общую информацию о том, к кораблю какой фракции, класса или типа надо стремиться. «Айсис» можно вызвать через кнопку на панели Неокома (панель управления с левой стороны окна клиента).

5.6 Что за цветная кнопка с надписью «Блокировка модулей» рядом с моим индикатором силовой защиты?

Настройку режимов безопасности можно изменять при нажатии маленькой кнопки с цветным индикатором, расположенной недалеко от индикатора накопителя энергии. Цвет индикатора соответствует выбранному режиму безопасности. Пока блокировка модулей находится в режиме «Полная», вы не сможете совершить никакие преступные действия, которые могут сделать вас легальной целью, после чего все пилоты поблизости смогут вас атаковать не опасаясь вмешательства КОНКОРДа.

Если перевести блокировку модулей в режим «Частичная» (жёлтый) или «Отключена» (красный), вы сможете выполнять любые противоправные действия в мире Нового Эдема и столкнуться с возможными последствиями. Всё это сделано для того, чтобы исключить очень дорогие случайные ошибки, вызванные непреднамеренным нажатием кнопок мышки/клавиатуры.

5.7 А что, если я стрельну в другого игрока, он сможет дать сдачи?

Если выстрелить в другого игрока в системах с высоким уровнем безопасности без достаточных оснований, то жертва агрессии вполне законно может вести огонь в ответ. Но скорее всего, КОНКОРД уничтожит вас гораздо раньше за ваши плохие поступки. Если же другой игрок совершил нечто, дающее вам право открыть огонь – например, выстрелил первым, украл ваше имущество или объявил вашей корпорации войну – то вы вольны уничтожить обидчика.

Если вы напали на другого игрока, а ему удалось сбежать, то вы некоторое время будете иметь статус преступника. В это время игрок, который стал вашей жертвой (а также участники его корпорации), могут догнать вас и безнаказанно атаковать.

Если нападение на вас спровоцировало вмешательство КОНКОРДа или иным способом привело к потере атаковавшим вас пилотом статуса безопасности, у вас будет право в течение 30 дней после нападения дать сдачи обидчику без вмешательства КОНКОРДа. Это право вы даже можете продать любому охотнику за головами или наёмнику, который согласится сделать за вас грязную работу. Это называется Лицензия на уничтожение.

5.8 А есть простые способы драться в областях с высоким уровнем безопасности?

Да, для этого вы можете вызвать любого пилота на дуэль. После этого вы можете легально атаковать этого пилота в системах с высоким уровнем безопасности. Принятая дуэль запускает таймер, во время работы которого вы со своим соперником будете иметь право стрелять и убивать друг в друга. Хотя этот способ может показаться более безопасным, чем большинство других, другие пилоты могут вмешаться ценой потери своего статуса безопасности или даже став при этом глобальной целью, как уже говорилось раньше. Заметьте, что уничтожение капсулы по правилам дуэли вполне допустимо.

6 СОВМЕСТНАЯ ИГРА – ИГРА В КОРПОРАЦИЯХ И ГРУППАХ

6.1 Я хотел бы полетать вместе с другими пилотами. Как это сделать?

Лучший способ летать совместно с другими людьми – это вступление в корпорацию игроков. Хорошая корпорация предлагает новому пилоту поддержку и обучение. А главное – они предоставляют помощь в борьбе с враждебными пилотами. Корпорация в EVE Online является аналогом «гильдий» или «кланов» в других известных игровых проектах. К тому же все игроки EVE Online находятся на одном и том же сервере, так что вам не надо беспокоиться о выборе правильного сервера, чтобы попасть к своим друзьям.

6.2 Где мне найти корпорацию или альянс, к которым можно присоединиться?

Корпорации привлекают новых участников множеством способов. Многие корпорации используют рекрутинговый раздел на официальном форуме на сайте игры EVE Online. Другие рекламируют себя в игре в локальном канале чата. И очень много корпораций используют внутриигровой инструмент для рекрутинга.

6.3 Какие плюсы у игрока, состоящего в корпорации и/или альянсе?

Корпорации могут снимать офисы с совместным доступом на станциях для облегчения взаимодействия между игроками. Корпорации могут установить налог для своих участников, чтобы иметь доход для своих общественных целей. У большинства корпораций этот налог меньше, чем у НПЦ-корпораций. Корпорации могут также владеть построенными





игроками станции или содержать небольшие космические базы для достижения своих целей. Корпорации могут объединяться в альянсы, чтобы заявить права на звёздные системы или просто для взаимопомощи.

6.4 Как мне основать свою корпорацию или альянс?

Любой пилот может основать корпорацию, выучив необходимый навык и уплатив вступительный взнос КОНКОРДу. Минимальное количество игроков в корпорации не ограничено, она может состоять всего из одного пилота. Альянс может быть образован любым пилотом, являющимся главой (СЕО) корпорации в Еве. Правда, требования к навыкам в этом случае гораздо более высокие и могут потребовать длительного времени для изучения. Плата КОНКОРДу за создание и поддержку альянса очень высока и большинству пилотов придётся работать вместе, чтобы позволить себе альянс.

6.5 Как мне объявить войну другой корпорации или альянсу?

Любая корпорация может провести голосование среди своих участников и объявить войну другой корпорации или альянсу. Во время войны корпорации и альянсы могут сражаться друг с другом, не опасаясь вмешательства КОНКОРДа. При желании, защищающаяся корпорация может привлечь к борьбе союзников или купить услуги наёмников.

6.6 Я хочу найти себе флот на пару часов. Как это сделать?

Пилот может присоединиться к флоту при помощи соответствующей кнопки в неокме. Некоторые флоты ограничены определёнными корпорациями, альянсами или даже статусом безопасности пилотов. Всё это зависит от того, какую цель ставит перед собой флот. Хороший пилот всегда должен быть осторожен, когда он присоединяется ко флоту без своих друзей или союзников. Одним из самых быстрых и простых способов найти себе флот, который будет относительно безопасным – это вступление во фракционные (межгосударственные) войны, описанные чуть ниже в этом документе.

ЧАСТЬ 2

ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ В EVE?



ВВЕДЕНИЕ

Игра EVE Online предлагает непревзойдённый выбор занятий, доступных игроку. Такое изобилие возможностей может стать чрезмерным для тех, кто привык к традиционным моделям многопользовательских игр. То, что описано в этом разделе, представляет лишь малую часть того, что доступно вам в игре.

Игрокам не обязательно следовать каким-то строго определённым образом от одной возможности к другой: обязательных действий не существует. Тот, кому интересны исследования космоса, может проводить месяцы и даже годы в Новом Эдеме занимаясь любимым делом и полностью игнорируя, к примеру, фракционные войны. Более того, можете считать каждое своё действие в Новом Эдеме некой формой ПВП, поскольку мы уже говорили, что это основа всей игры. В поле астероидов вы состязаетесь с другими игроками за ресурсы, вам надо защищаться от воровства вашей руды. На рынке вы боретесь за контроль над какими-то частями экономики, за спрос и предложение ваших товаров с другими молодыми магнатами. На поле боя вы можете бороться за славу, деньги или власть над звёздными системами. Как обычно в Еве, всё это ваш выбор.

7 PvP (Игрок против Игрока)

Основной концепцией игры EVE Online является полное взаимодействие игроков в так называемой песочнице. Ранее уже говорилось о том, что любой игрок может атаковать другого игрока в любом месте в любое время. В хайсеке у таких действий могут быть неприятные последствия для атакующего, но это не запретит ему атаковать, если у него есть желание. В лоусеках и нулях ограничений на PvP вообще не существует. Некоторые стили PvP-взаимодействия описаны в этом разделе.

7.1 Каким бывает PvP в Еве?

Есть много путей, которыми игрок может взаимодействовать с другими людьми. Обычный бой это самая простая форма PvP, которая может произойти как между парой фрегатов или крейсеров в формате один-на-один, так и между массивными флотами, состоящими из линкоров, дредноутов, КАРов и даже титанов и насчитывающих сотни или тысячи пилотов. Есть ещё фракционные войны и дуэли, упоминавшиеся ранее. Если вы хотите заняться PvP в Еве, то можете сделать это разными способами. Можно стать пиратом и нападать на прохожих на популярных трассах, либо участвовать в «засадах» возле прыжковых ворот, когда вы поджидаете пилотов, которые решили посетить вашу систему. Возможно, вы захотите стать охотником за наградой, назначенной за голову другого пилота (или просто ради победы над известным человеком). А может быть, вы захотите стать известным командиром флота, управляющим действиями тысяч пилотов в одной из массовых битв, упоминавшихся ранее? Выбор, как и многое другое в Еве, за вами.

7.2. Можно ли полностью избежать PvP?

Нет. В Новом Эдеме не существует систем, в которых можно было бы полностью избежать PvP. Наиболее безопасными являются «новичковые системы», в которых новые игроки делают свои первые шаги в Еве. В системах с высоким уровнем безопасности атаковать вас, скорее всего, будут редко, поскольку КОНКОРД несёт возмездие тем пилотам, которые безосновательно нападают на других. Но если, например, вы везёте дорогой груз, другой пилот может атаковать ваш корабль и взять из останков вашего корабля все что уцелело, если сочтёт это стоящим мероприятием. Такие нападения называют «ганк» и если стоимость груза может превысить цену потери корабля из-за КОНКОРДа и потерю статуса безопасности, то пилоты будут склонны к подобным действиям. Так что любому пилоту надо всегда быть бдительным где бы он не летал и быть готовым к любым сюрпризам.



8 ЗАДАНИЯ

Задания (миссии) пилоту могут дать агенты, работающие на различные НПЦ-корпорации в Новом Эдеме. Задания могут быть как простой перевозкой груза с одной станции на другую, так и сражением с пиратами ради определённой цели в месте выполнения миссии. Агент может дать вам в награду за это денежное вознаграждение (в ИСКах) или какой-нибудь ценный предмет. Выполнение миссий является также хорошим способом добиться хороших отношений с основными фракциями и корпорациями в Еве, что может быть очень хорошим подспорьем. Чтобы получить миссию от агента, вам необходимо соответствовать определённому уровню отношений. Агент, его корпорация и его фракция должны достаточно хорошо относиться к вам, прежде чем они поручат вам важное задание. Общее правило таково: чем сложнее и доходнее миссия, тем большего уважения от агента и его корпорации вы должны достичь.

Такая деятельность в EVE Online ближе всего к тому, что в других играх традиционно называют выполнением квестов. Но не расслабляйтесь – это не менее опасно, чем иная деятельность в мире EVE Online.

8.1 Как мне найти агента, который может дать мне задание?

Есть несколько способов сделать это. Самый очевидный – прилететь на станцию и посмотреть окно агентов на ней. В этом окне вы можете увидеть, является ли отношение агента к вам достаточно высоким для выдачи миссии. А есть также инструмент Поиска агентов, который можно вызвать через неоком в любое время. Это делает поиск нужного агента очень простым делом.

8.2 Какие бывают задания?

Агенты, выдающие задания могут принадлежать к различным подразделениям в своей корпорации. Агенты всегда выдают задания, соответствующие тому подразделению, которому они принадлежат.

» Отдел безопасности: Эти миссии предполагают боевые действия, в ходе которых вы должны будете нейтрализовать или уничтожить пиратов, враждебные корабли, роботов, вышедших из-под контроля или что-то подобное. Возможно, агент потребует уничтожить пиратскую базу, убить вражеского шпиона или устроить засаду на мирный конвой. Вам надо быть готовым к неприятностям при выполнении этих миссий.

» Отдел распространения: Это миссии по перевозке грузов с одной станции на другую. У агентов может быть сотни причин для перемещения товаров. Обычно, вам потребуется корабль с большим трюмом чтобы выполнить такую миссию. Миссии высокого уровня из этого подразделения могут потребовать нескольких поездок для достижения цели.

» Отдел добычи: агент даёт вам координаты астероидных полей, в которых вам надо добыть руду и привезти её агенту. Материалы, получаемые из астероидов – основа производства в Еве и большинство крупных корпораций просят своих агентов добыть крупные партии таких материалов.

8.3 Как мне улучшить свои отношения с корпорацией или фракцией?

Агенты принадлежат корпорации, которая входит в состав фракции. Чтобы улучшить отношения с любым из них, вам просто надо выполнять миссии для агентов. Некоторые миссии будут повышать только отношения корпораций, а некоторые также поднимут ваш статус во фракции. Обычно заработать хорошие отношения в корпорации проще, чем заставить фракцию любить вас. Однако, хорошее отношение фракции может открыть вам двери всех корпораций, входящих в неё, что делает фракционное отношение ценным активом.

8.4 Как мне улучшить свои отношения с агентом

Точно так же, как и отношения с его корпорацией или фракцией – выполняя его задания. Вы будете улучшать отношения только с данным агентом. Тем не менее, обычно он позаботится и о ваших отношениях со своей корпорацией и фракцией, а также может простить вам некоторые ваши промахи, если отношение корпорации или фракции к вам будет достаточно высоким.

8.5 Какие корабли необходимы для миссий разных уровней?

Миссии разбиты на пять уровней. Уровень важных или эпических миссий скрыт, но уровень обычных миссий вы можете выбирать, найдя агента соответствующего уровня. Выбор корабля для выполнения задания зависит от ваших личных предпочтений и обстоятельств, но есть общее правило, которое работает в большинстве случаев:

- » Боевые миссии 1 уровня: Используйте фрегат или эсминец.
- » Боевые миссии 2 уровня: Используйте эсминец или крейсер.
- » Боевые миссии 3 уровня: Используйте линейный крейсер.
- » Боевые миссии 4 уровня: Используйте линкор.
- » Боевые миссии 5 уровня: Используйте товарищей.
- » Миссии отдела распространения: Используйте грузовые корабли
- » Миссии отдела добычи: Используйте добывающий фрегат или вскрышно-буровую платформу в идеале. Однако, любой корабль, который может добывать руду и привычен вам, справится с заданием.

Стоит также заметить, что даже миссии одного уровня сложности очень сильно разнятся по простоте выполнения, так что вы сочтёте нужным отказаться от некоторых миссий из-за их сложности. К счастью, вы можете отказаться от выполнения миссий без ухудшения отношения агента или его начальства, если отказываетесь не чаще, чем один раз за четыре часа.

8.6 Что такое наградные очки и как их использовать?

За выполнение миссий ваш агент выдаст вам некоторое количество наградных очков от лица своей корпорации. Эти очки можно использовать в магазине наград, приобретая различные фракционные корабли, имплантаты, модули, навыки и т.д.. Доступ к магазину наград можно получить на станции соответствующей корпорации. Просто зайдите в него и используйте наградные очки чтобы расплатиться за товары. Однако, некоторые вещи кроме наградных очков могут потребовать и дополнительную оплату в виде кредитов (Иск) или определённых модулей.

8.7 Могут ли миссии закончиться?

Миссии не закончатся никогда. Некоторые агенты могут дать данному персонажу миссию только один раз, но у этого персонажа всегда будет доступ к агентам, которые будут давать ему задания снова и снова.

8.8 За какую фракцию надо выполнять миссии?

На кого работать – это целиком зависит от вас. Пока вы делаете первые шаги, рекомендуется придерживаться той фракции, которую вы выбрали при создании персонажа. Но позже вы можете провести свои исследования и фракций в EVE Online и перейти на работу к самой лучшей для вас фракции. Используйте инструмент поиска агента, чтобы найти себе подходящего работодателя. Помните также, что работа на одну из фракций неминуемо испортит ваши отношения с её противником, так что будьте внимательны. Например, Республика Минматар не будет вас любить, если вы будете работать на её врага – Амарров. Если вы продолжите работу на амарров, то минматары могут невзлюбить вас так, что будут преследовать вас, когда вы будете пролетать по их системам. Впрочем, отношения можно будет потом исправить, но очень плохое отношение надо будет исправлять долго. Вобщем, выбирайте агентов внимательно!

8.9 Что такое эпические миссии и где их получить?

Эпические миссии – это серии взаимосвязанных сюжетом миссий. В отличие от обычных миссий, эпические задания дают пилоту возможность выбора в некоторых местах сюжета. Вам надо будет в определённый момент выбрать из двух и более миссий. Есть несколько способов окончить серию эпических миссий, и каждый способ повлечёт за собой иные миссии и иную награду. При выполнении карьерных миссий, агенты могут упомянуть Сестру Алитуру (Sister Alitura), которая даёт первое задание в серии эпических миссий для новых пилотов.

Для этого вам необязательно делать все обучающие миссии – вы можете просто прилететь в систему Арнон (Arnon), зайти на станцию и начать разговор с ней. После этого она предложит вам выполнить первую миссию в серии. Существуют и другие эпические миссии, которые вы сможете выполнить, когда будете уверены в своих навыках и опыте пилота.





9 ДОБЫЧА МИНЕРАЛОВ

В EVE Online, добыча минералов – это процесс разработки ценной руды в астероидных поясах, которые разбросаны по всему Новому Эдему, и её переработки. Это базовая деятельность, которая кормит вечно голодную промышленность игры: руды всегда не хватает и её добыча никогда не прекращается. К добыче ресурсов также относится сбор льда в огромных ледовых полях для производства топлива для кораблей большого тоннажа и принадлежащим игрокам космических баз.

9.1 Что надо для того, чтобы начать добычу?

Любой корабль в Еве, оснащённый разъёмом для подключения орудий, может в теории заниматься добычей после установки модулей добычи. Однако, игроки, которые серьёзно подходят к добывающей деятельности, используют специализированные вскрышно-буровые платформы, которые обладают расширенными возможностями добычи по сравнению с другими кораблями. В самом элементарном случае вам нужен корабль, модуль добычи и навык добычи для начала карьеры шахтёра! Любой новый пилот может прямо с самого начала добывать руду.

9.2 Какие типы руды можно добывать и где их взять?

Есть много основных типов руды. У каждого из них есть несколько разновидностей. Любая руда содержит смесь каких-то из восьми основных типов минералов. В системах с высоким уровнем безопасности вы найдёте только самые распространенные типы руды – в основном Вельдспар и Скордит. Чтобы добывать редчайшие и ценные руды, игроку придется переехать в нули, лишившись защиты КОНКОРДа.

9.3. Я могу добывать руду только в астероидных поясах или где-то ещё?

Астероидные пояса – самые доступные места, где можно найти руду в Новом Эдеме. Но это не единственное место, где могут быть астероиды с рудой. Пилоты могут найти нетронутые астероиды при помощи своего сенсорного оверлея. Иногда, таким способом можно найти редкие и ценные руды в системе с высоким уровнем безопасности, где обычно такая руда не встречается.

9.4. Есть ли хитрый способ добывать много руды сразу?

Предприимчивый пилот, который хочет сделать карьеру шахтёра, всегда будет стремиться максимально хорошо изучить все навыки, имеющие отношение к добыче и будет использовать самый лучший корабль для максимизации добычи руды. Помимо этого, есть пара способов повысить эффективность операций по добыче руды. Многие используют контейнеры, сбрасываемые в космос, в которые можно складировать добытую руду. Это экономит время на полётах к станции для разгрузки. Будьте осторожны, поскольку в галактике есть нечестные пилоты, которые могут попытаться украсть содержимое такого контейнера.

9.5. Я могу копать в одиночестве?

Пилот-одиночка может запросто работать в астероидном поясе и добывать нужные ему материалы. Однако, эффективность и скорость добычи может значительно вырасти, если пилоты объединятся. Хорошо организованная группа шахтёров могут срыть все астероиды значительно быстрее, чем если они делали это поодиночке.

9.6. Руды много, как мне всю её перевезти?

Простой и честный добытчик будет разгружаться на станции, когда трюм его корабля будет полностью заполнен. Те пилоты, которые склонны рискнуть и получить БОльшую прибыль, склонны складировать руду в сбрасываемые контейнеры, чтобы позже перевезти их при помощи специального грузового корабля. Такие корабли могут перевозить десятки тысяч кубометров материалов, позволяя добытчику проводить больше времени за непосредственно добычей.

9.7. Что делать с рудой, которую я добыл?

Можно тут же её продать на рынке и получить быстрые деньги. Однако, предприимчивые шахтёры предпочитают увеличить прибыль от своих усилий и переработать руду в минералы. Минералы тоже можно продать на рынке, но обычно их используют для производства новых модулей, патронов и даже новых кораблей (выучив для этого необходимые навыки). С ростом навыка добытчика, он получает больше ценностей за время своего пребывания в астероидных полях.

9.8. Как переработать руду?

Переработка руды – это процесс извлечения полезных минералов из сырой астероидной руды. Каждая руда имеет разный минеральный состав, от которого зависит количество полезных материалов, получаемых при переработке. Чем опытней персонаж, тем меньше материалов будет потеряно при переработке, позволяя ему получить чуть больше для продажи или производства.

10 ТОРГОВЛЯ

Вы можете купить почти что угодно на внутриигровом рынке. Вы также можете искать необходимую вещь, введя её название в строке поиска, а можете просмотреть все вещи, доступные для покупки на станции, в системе или в целом регионе на закладке «Просмотр». Когда вы нашли всё, что вам необходимо приобрести, вам остается попросту выставить ордер на покупку товаров. Вы можете использовать предложения других игроков, а можете установить свой собственный ордер и попытаться получить вещи немного дешевле.



Есть в Новом Эдеме и нечистоплотные игроки, которые часто обманывают игроков при помощи заманчивых предложений, которые могут показаться слишком хорошими, чтобы быть правдой. Таких способов множество, но самые распространённые – это продажа недорогих фракционных кораблей через окно прямой торговли, в котором «фракционный» корабль оказывается обычным, предложения удвоить или даже утроить денежные суммы, переведённые на счёт другого персонажа (это делается обычно в локальном чате) — но при переводе деньги не выплачиваются; требование уплатить начальный взнос при вступлении в корпорацию или же просьба заключить контракт на транспортировку ваших кораблей и имущества в место проживания корпорации в нульсеках, когда имущество попросту крадёт. Есть и другие методы, но в отличие от других распространённых ММО, если подобный скам является легальным с точки зрения игровой механики, все они являются легальными способами заработка. Так что каждый игрок должен использовать здравый смысл, если он заметит невероятное предложение на рынке.

10.1. Как мне узнать, что мне надо купить?

Совершайте сделки на рынке тогда, когда это необходимо. Возможно, начать стоит с учебников, которые вам не достались при прохождении учебных заданий, а для дальнейшей игры необходимы. Если вы хотите сесть на определённый корабль, использовать определённый тип вооружения, улучшить вашу силовую или броневую защиту, начать использовать дронов, переработать руду, которую вы добыли с большей эффективностью – для всего этого и для многих других вещей вам необходимы определённые навыки. А затем вы захотите купить большой или лучший корабль и оснастить его самым лучшим оборудованием, которое вы можете себе позволить.

10.2 Цены на рынке фиксированы или они в принципе могут меняться?

Цены не фиксированы, но цены на некоторые предметы, которые доступны в любой системе, меняются очень слабо. Рынок и экономика в EVE Online практически полностью регулируются игроками (за очень редким исключением) и из-за этого цены в разных регионах могут значительно отличаться. С учётом того, что некоторые вещи производятся только игроками, их стоимость будет регулироваться исключительно законами рынка. В редчайших случаях, некоторые уникальные чертежи для производства кораблей попадали в руки корпораций, принадлежащих игрокам, что, в свою очередь, приводило к практически полной монополии такой корпорации на рынке данного типа кораблей. Кроме того, чем дальше от центральных безопасных областей, тем дороже становится оборудование, поскольку растёт как стоимость их производства, так и стоимость их перевозки. Таким образом, экономика Евы очень сложна, а многие игроки стали безумно богатыми за счёт спекуляций на рынке, тщательно выбранных торговых маршрутов и тяжёлого труда.

10.3 Что такое рынок, управляемый игроками и как он работает?

В большинстве случаев стоимость товара на рынке, его количество в данном регионе или даже просто наличие товара определяется исключительно игроками. Некоторые редкие предметы могут быть приобретены одним игроком и припрятаны для последующей продажи по завышенной цене. Спекуляции какими-нибудь предметами, контроль определённых позиций, да и просто спрос и предложение почти всегда определяется игроками и является основной движущей силой экономики.

10.4 Есть ли способ купить что-то не используя рынок?

Есть ещё два пути приобрести что-либо минуя рынок: это прямая торговля и контракты. Прямая торговля — это обмен предметами с другим игроком, который происходит в доке станции. Один из игроков открывает окно торговли и переносит туда предмет, который он продаёт, покупатель вводит сумму, которую он может уплатить за это и сделка завершается. Контракт может быть составлен (за небольшую плату) между персонажами, между персонажем и корпорацией или альянсом. Покупка и продажа предметов — главный способ использования системы контрактов, но есть и иные связанные с ней приёмы.

10.5 Каким образом можно использовать систему контрактов?

Используя контракты, можно продать или купить всё, что угодно, но их главная особенность – это возможность продать предметы, которых нет на рынке. Сюда относятся некоторые модули, которые можно установить на корабли, а также прочие предметы, которыми сложно завладеть. Контракты могут быть полезны при продаже любого количества предметов за раз (стоимость контракта – 10 тысяч ИСКов, ISK). Так что если вы хотите продать другому пилоту один шаттл, пятьдесят тысяч морфита или двадцать линкоров (вместе с модулями и патронами), это тот способ, который вам нужен. Курьерские контракты используются многими торговыми персонажами для перемещения предметов между системами, если он сам не способен это сделать. Такие персонажи создают контракт, а какой-нибудь посторонний игрок возьмётся за перевозку товаров за заранее оговоренное вознаграждение. Зачастую, игроки специализируются на подобной работе и имеют в своём распоряжении многочисленные фрейтеры для перемещения оптовых партий товаров.

11 ПРОИЗВОДСТВО

Производство в EVE Online очень похоже на то, что называют «крафтингом» в других онлайн-играх, но общее у них лишь название. Почти всё, чем пользуются игроки в EVE Online, произведено другими игроками. От самых простых орудий и патронов к ним до кораблей большого тоннажа и станций в дальнем космосе – всё это построили игроки EVE Online. Бесконечные войны и конфликты в Новом Эдеме гарантируют бесконечный спрос на новые корабли, оружие и прочее оборудование.

11.1 Что мне потребуется для производства?

В самом простом случае, пилоту потребуется пара базовых навыков, минералы и чертежи – и можно начинать строить свою промышленную империю. Минералы можно приобрести на рынке или добыть самому в астероидных поясах. Чертежи для основных, низкотехнологичных вещей также доступны на рынке по очень скромной цене. Но умный пилот даже эти элементарные чертежи может превратить в источник огромного дохода.

11.2. Что я могу производить?

Существует возможность построить почти всё, что есть в игре. Большая часть модулей и кораблей, существующих в EVE Online была построена игроками. Из-за того, что игра придерживается принципа соразмерности риска и награды, большая часть пилотов предпочитает летать на недорогих и легкодоступных кораблях. Благодаря этому, в EVE Online есть предпосылки для существования самого активного производственного сектора по сравнению с любой другой онлайн-игрой. От невыразительного фрегата Панишера до могучего амаррского титана — Аватара — всё это может построить предприимчивый пилот.

11.3 Каков процесс производства?

Производство ведётся или на станциях или на специальных космических базах, которыми владеют корпорации игроков. Пилот собирает необходимые материалы, соответствующие чертежи и занимает производственную линию на той станции, где он находится в доке или в структуре космической базы, к которой он прилетел. Его навыки определяют, насколько эффективно и быстро будет произведено всё, что он хочет построить. Сроки производства колеблются от считанных минут у простых и дешёвых вещей вроде патронов до недель или месяцев у больших производственных проектов вроде кораблей большого или сверхбольшого тоннажа.

11.4 Как мне узнать, что надо производить?

Если вы решили заняться производством ради прибыли, то вам придётся тщательно следить за рынком и системой контрактов Нового Эдема. Там хорошо видно, какие корабли или модули можно продать с прибылью, а также находить места, где именно всё это продается. Пилот с деловой жилкой найдёт массу возможностей для получения прибыли от его производственной деятельности. Надо сказать, что пилот, снабжающий свою корпорацию или альянс ресурсами, должен знать что именно им требуется и иметь возможность предоставить всё необходимое.

11.5 Могу я пользоваться чертежами не покупая их? Где их найти?

Чертежи для простых и низкотехнологичных вещей можно купить по очень скромной цене на рынках Нового Эдема на станциях некоторых нпц-корпораций. Получение чертежей продвинутых кораблей и модулей более сложное – может потребоваться исследовать существующие у вас недорогие чертежи. Для строительства особых, фракционных предметов или кораблей, придётся поработать ногами на нужную фракцию или просто поохотившись на её высокопоставленных чиновников и офицеров в холодной бездне космоса.

11.6 Производство сложных вещей

Производство в EVE Online включает в себя три технологических уровня. Самые простые корабли и модули считаются предметами первого технологического уровня (T1 или Tech I). Это основа всех флотов и оборудования кораблей. Корабли и предметы второго технологического уровня (T2 или Tech II) считаются более специализированными и сложными, чем их T1 аналоги. Те, у кого водятся ИСКи, могут заметить, что T2 оборудование может дать значительное преимущество в некоторых ситуациях. Но эта технология не проста и не может быть легко восполнена. А игроки, живущие в отдалённых червоточинах, получили доступ к ещё более сложной и продвинутой технологии – модульной технологии третьего уровня. Тот, кто хочет получать прибыль от производства этих сложных вещей должен вложить немало труда и денег в научные и производственные навыки. Существует также возможность добычи и производства материалов на планетах. Иногда, для подобного производства требуется наладить поставки сырья с иных планет (которые могут даже быть расположены в других системах), а также тщательной геологоразведки для изыскания высокодоходных месторождений для их последующей хищнической разработки.

Строительство всех этих продвинутых кораблей и модулей может потребовать очень много времени и навыков, но потенциальная прибыль в долгосрочной перспективе значительно превышает эти затраты.



12 ИССЛЕДОВАНИЯ КОСМОСА

Исследования космоса – это процесс использования продвинутого сенсорного оборудования для поиска предметов или интересных мест в открытом космосе. К таким местам относятся руины древних цивилизаций, пиратские склады, затерянные скопления астероидов и многие другие замечательные места. Некоторые редкие и очень высокотехнологические предметы можно построить только при помощи материалов, добываемых в подобных экспедициях.

12.1 Как мне попробовать эти исследования в EVE Online?

Вам необходимо найти специальные районы, сканируя космос сенсорным оверлеем или зондами, которые дадут вам координаты того места, куда вы сможете варпнуть на своем корабле. У каждого корабля есть сенсорный оверлей, при помощи которого вы сможете найти самые простые исследовательские сайты. Чтобы найти более сложные сайты, вам надо будет использовать исследовательские зонды. Мы очень рекомендуем вам выполнить миссии карьерного агента по Исследованиям космоса чтобы познакомиться с этой деятельностью. Подробнее о карьерных агентах можете почитать в разделе Первые шаги/Помощь в космосе данного ЧаВо.

12.2 Что мне надо сделать, чтобы найти скрытый контент?

Вам надо приобрести для вашего корабля модуль Core Probe Launcher, а также исследовательские зонды для него. Модуль и зонды продаются на рынке или в системе контрактов.

12.3 Я нашёл нестабильную червоточину. Куда она ведёт?

Иногда, при поиске исследовательских сайтов, вы можете наткнуться на нестабильную червоточину. Они ведут в специальные системы, которые называют ВХ, а иногда червоточины соединяют две произвольные системы в обычном космосе. Вы можете пересечь огромные расстояния сквозь эти червоточины, но они чрезвычайно непредсказуемы и могут разрушиться в любую секунду. Вам надо быть предельно осторожным при прохождении сквозь них, поскольку они могут вслед за вами закрыться и вы окажетесь в опасном и очень отдалённом месте.

12.4 Что там, в ВХ?

ВХ (или вормхолы) – это особые системы, расположенные вне известного космоса, и обладающие особыми параметрами. В этих системах могут определенным образом изменяться характеристики корабля, а связь может быть затруднена, поскольку продвинутые коммуникационные приборы (например, общесистемный чат-канал) там просто отсутствуют. Вы также можете найти странные и экзотические исследовательские районы в этих системах, населённые таинственными существами, которых называют Спящими (Слиперами). Мы рекомендуем держаться подальше от Спящих, если сражаться на этом корабле вам не очень удобно.

13 ВОЙНЫ МЕЖДУ ФРАКЦИЯМИ

Четыре фракции, поделившие между собой центральные системы с высоким уровнем безопасности, не всегда дружат друг с другом. Федерация Галленте и Государство Калдари уже давно воюют друг с другом, с тех самых пор, когда 200 лет назад Государство Калдари вышло из состава Федерации. Империя Амарр пытается подавить борцов за свободу Республики Минматар и вновь взять её под свой контроль после её восстания против рабства много лет назад.

Ополчение — это группа пилотов, воюющая за избранную ими фракцию. Фракция, за которую хочет воевать пилот, должна относиться к нему хотя бы нейтрально, но других ограничений для вступления в ополчение нет. Матарский пилот может завоевать расположение своих бывших амаррских хозяев и присоединиться к амаррскому ополчению, если у него возникнет подобное желание! Фракционные войны в EVE Online – это текущие боевые действия между фракциями, в которых может принять участие смелый пилот в поисках славы и богатых наград.

13.1 Как мне вступить в ополчение?

Пилоту надо лишь иметь нейтральные отношения с той фракцией, в чьё ополчение он желает вступить. Если уровень отношений достиг нужного значения, то всё, что ещё нужно – войти в док на одной из станций этой фракции и послать запрос на вступление.

В ополчение принимают на следующих станциях:

- » Империя Амарр: 24th Imperial Crusade
- » Государство Калдари: State Protectorate
- » Федерация Галленте: Federal Defense Union
- » Республика Минматар: Tribal Liberation Force

13.2 Какие могут быть последствия от участия в этой деятельности?

Фракция щедро награждает своих преданных пилотов. Чертежи на некоторые мощные фракционные корабли можно получить только при участии во фракционных войнах. Множество иных фракционных предметов можно очень недорого приобрести в магазинах наград, принадлежащих ополчению.



СЕРВИС И ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Каковы системные требования игры?

Узнать текущие системные требования можно по этому адресу:

community.eveonline.com/support

У меня есть вопрос по игре, кому его задать?

Вы можете пообщаться с гейм-мастером (GM), заполнив петицию как внутри игры (кнопка «Помощь» на панели НеоКома или клавиша F12), так и на сайте EVE Online в разделе 'Служба поддержки' Создать заявку'. Вы также можете заполнить петицию на сайте при помощи электронной почты или прислав письмо напрямую, по адресу support@eveonline.com. Специалисты нашей службы поддержки будут счастливы помочь вам решить игровые проблемы.

Обратите внимание, что позвонить по телефону в службу поддержки или иным способом связаться с гейммастерами нельзя – надо использовать только систему петиций.

Есть ли в игре перерывы (ДТ или даунтайм)?

Да, EVE Online каждый день останавливается на 30 минут в 11 часов по Гринвичу. Иногда, этот перерыв может длиться дольше – например, при установке патча. В этом случае, на сайте Евы и в лаунчере игры будет заранее размещено объявление. Если при установке обновлений этот перерыв увеличивается, то об этом также заранее предупреждают.

Сколько всё это стоит?

Подписка на EVE Online стоит 399 рублей в месяц. Но если вы одновременно оплатите подписку на более длительный период, то ежемесячная стоимость упадёт. Годовая подписка к примеру, будет стоить всего 291,58 рубля за 1 месяц. Больше информации о стоимости подписки (и стоимости в других валютах) можно найти по следующему адресу:

community.eveonline.com/support



Что такое ПЛЕКС и как его используют?

ПЛЕКС – это Разрешение на продление удостоверения пилота на 30 дней (30 day Pilot License Extension) и это ещё один метод оплаты подписки на игру. Этот предмет можно также продавать и покупать на внутриигровом рынке, чтобы быстро добавить игровой валюты в ваш кошелек, если у вас нет желания или возможности зарабатывать её игровыми методами.

Вы можете **приобрести ПЛЕКС** на сайте EVE Online (и у авторизованных продавцов) и продать его в игре, чтобы затем вырученные деньги потратить. Игрок, приобретающий ПЛЕКС, может использовать его, чтобы добавить 30 дней к своей учётной записи. Это очень хорошая система для всех игроков, поскольку у некоторых людей есть очень много ИСКов, которые они честно заработали, и они могут оплатить ими подписку на любимую игру. А у других, в свою очередь, нет много времени на игру, но они тоже хотят иметь много игровой валюты, чтобы покупать лучшие корабли и модули, так что они покупают ПЛЕКС и используют ИСКи от его продажи на то, что им нравится. Больше информации о ПЛЕКСах можно найти на нашем сайте:

community.eveonline.com/support

ИНТЕРФЕЙС EVE ONLINE

НА СТАНЦИИ »

Неоком

Сервисы на станции

Очередь навыков



ИНТЕРФЕЙС EVE ONLINE

В КОСМОСЕ »

Неоком

Овервью



Окно чата

HUD



Обратите внимание, что компания CCP не имеет возможности дополнять данный документ также часто, как и игру EVE Online. Таким образом, некоторые части документа могут быть устаревшими (дата последнего обновления указана внизу на этой странице). CCP планирует обновлять данный документ не реже одного раза в год. В промежутках между обновлением мы рекомендуем вам посетить community.eveonline.com (на английском языке), чтобы узнать о последних возможностях и патчах и чтобы ознакомиться с **последней версией EULA** относительно дополнений и новых релизов

Также следует обратить внимание на то, что данный документ переведён на русский язык силами русскоязычного сообщества игроков (сообщество находится на сайте [EVE-RU.COM](http://eve-ru.com); переводчик - игровой персонаж Kristie Ling). Распространение и изменение данного документа на русском языке возможно только при согласовании с администрацией eve-ru.com.

