

A promotional image for EVE Online. The background is a vibrant red and orange nebula with a large, glowing planet in the center. Numerous spaceships of various sizes and designs are scattered throughout the scene, some with bright blue energy trails. The text is centered over the planet.

СУДЬБЫ БОГОВ

EVE[®]

ONLINE



*Орбитальный командный
пост корпорации наёмников*

ОТ РАЗРАБОТЧИКОВ

К разработке компьютерных игр есть два подхода: либо игру делают простой, пытаясь увлечь ею всех и каждого, либо её делают сложной, рассчитывая на самых увлечённых и взыскательных игроков. EVE Online — это мир, который принято обвинять в чрезмерной сложности, однако благодаря сделанному нами выбору в Новый Эдем пришли сотни тысяч человек, *жаждущих* сложной игры (например, вы).

Разобраться в игровой механике вам поможет информация, опубликованная [на нашем сайте](#) и [в энциклопедии EVE](#); цель данного справочника — дать новичкам краткий обзор доступных игрокам профессий и рассказать об основных занятиях пилотов-капсулёров. Реклама EVE Online обещает снабдить вас «инструментами, с помощью которых можно выковать собственную, ни на что не похожую судьбу» — и все же чужой опыт вам обязательно пригодится. Избежав ошибок, допущенных вашими предшественниками, вы сможете на один шаг опередить их и первыми открыть в игре новые измерения.

Удачи!

ВЫЛЕТЫ В СОСТАВЕ МАЛЫХ ГРУПП

PvP («пи-ви-пи») — это аббревиатура от английского словосочетания «player versus player»; в многопользовательских играх ею обозначают все, что связано с боевыми столкновениями между игроками. Как правило, ратный путь капсулёра начинается с полётов по «лоу-секу» и «нулям» в составе небольших отрядов («гангов»). Подобные вылеты — традиционный способ обучения новичков искусству PvP, практикуемый всеми учебными заведениями Нового Эдема (в частности, известной и уважаемой корпорацией [EVE University](#), основанной игроками в 2004-м году). Свободный поиск целей в системах с низким или нулевым уровнем безопасности не направлен на решение конкретных тактических задач — зато он щадяще относится ко времени, которым располагают игроки, даёт им хорошую дозу адреналина и учит их здраво оценивать шансы на победу. Небольшие отряды охотятся на пилотов-одиночек и отряды меньших размеров, избегая контакта с отрядами побольше; осознание пилотом своего места в космической «пищевой цепочке» помогает ему развить в правильном направлении, соотносить свои успехи с объективным положением дел на «передовой», не терять энтузиазма и бодрости духа.

НА ЧЁМ ЛЕТАТЬ

Лучше всего спросить совета у людей, отвечающих в вашей корпорации за обучение новичков — они расскажут вам о том, кто нужен командиру отряда, и поделятся с вами стандартными наборами оснащения. Скорее всего, вам доверят линейный крейсер — более тяжёлые корабли мало пригодны для ведения подвижной войны.

ЧТО УЧИТЬ

Навык управления кораблями соответствующего типа; пилотажные навыки, навыки использования бортовой электроники, оружейных и инженерных систем. Для участия в боевых действиях мало «сесть на корабль» — нужно научиться выжимать из него максимум.



*Эсминец класса «Каталист»
на боевом вылете*



04

*Корабль-носитель класса «Химера»
в сопровождении эскорта*

КОРАБЛИ ПОДДЕРЖКИ

НА ЧЁМ ЛЕТАТЬ

Выбор таклеров – быстрые фрегаты и перехватчики; специалистам по РЭБ пригодятся бонусы крейсеров класса «Блэкберд» (с прицелом на освоение кораблей класса «Фэлкон»), ремонтникам – крейсеров классов «Оспри» и «Экзекьютор» (с прицелом на освоение кораблей поддержки).

ЧТО УЧИТЬ

Таклерам – навыки, влияющие на скорость движения корабля, навыки управления фрегатами/перехватчиками (Frigate/Interceptors), навык Propulsion Jamming, отвечающий за глушение двигателей; специалистам по РЭБ – все, что связано с электроникой; ремонтникам – навыки Remote Armor Repair Systems и Shield Emission Systems.

Помимо обычных бойцов, составляющих собой костяк любого отряда, в распоряжении командующего флотом обычно находится несколько пилотов-специалистов, способных сильно облегчить его жизнь. Первым в списке идёт разведчик-таклер (от англ. глагола «to tackle» – «блокировать, перехватывать»); в его обязанности входит сбор информации о системах, находящихся на пути следования флота, и «обездвиживание» обнаруженных целей при помощи систем глушения варп-двигателей. Когда корабли отряда прибывают на поле боя, в дело вступает специалист по радиоэлектронной борьбе – при помощи особых модулей он лишает противника возможности вести ответный огонь. Если же сражение начинает развиваться по неблагоприятному сценарию, на сцену выходит ремонтник – реаниматор повреждённых кораблей, быстро залатывающий прорехи в броневой защите и силовом щите.

И в самом деле, сражения в космосе можно сравнить со спектаклем – успех постановки зависит от точного следования ролям. Не следует стыдиться слов «группа поддержки»; без её помощи несладко придётся даже тяжеловооруженным и хорошо защищённым кораблям.

ОДИНОЧНЫЕ ВЫЛЕТЫ

Тем, кто решил попытать счастья на поприще бойца-одиночки, следует твёрдо уяснить: все то, о чем шла речь выше, им придётся делать самим, без помощи флота. Сразу оговоримся, что под «одиночными вылетами» редко подразумевается игра одним персонажем; одновременное использование нескольких учётных записей разрешено правилами игры, а их количество ограничивается лишь ловкостью ваших рук и глубиной вашего кошелька. Тем не менее сообщество пилотов высоко ценит любые личные победы; главным оправданием риска, на который в данном случае идут игроки, служит не материальная выгода, а ждущие смельчака почёт и известность.

Такое отношение отчасти объясняется тем, что одиночке гораздо труднее найти себе подходящую жертву — как уже говорилось, он и сам легко может стать добычей хищников. В поисках целей одиночкам приходится забираться в самые глухие уголки «лоу-сека» и «нулей», в гости к непуганым охотникам и шахтёрам — туда, где его не ждут. Эквивалент скальпов, привозимых из походов — это «киллмэйлы» (killmail), автоматически создаваемые описания битв, публикуемые на общедоступных «киллбордах» (killboard).

НА ЧЁМ ЛЕТАТЬ

Главное правило любого пилота-одиночки — летать лишь на том, что он может позволить себе потерять (не следует забывать о том, что этот критерий субъективен — некоторые пилоты без тени страха бросают в бой корабли стоимостью в миллиарды кредитов).

ЧТО УЧИТЬ

Не жалейте времени на изучение всех навыков, улучшающих боевые характеристики корабля; в обязательном порядке изучите навык Thermodynamics, позволяющий переводить модули в предельный режим работы.



*Линейный крейсер класса «Дрейк»
под огнём противника*



ВЫЛЕТЫ В СОСТАВЕ БОЛЬШИХ ФЛОТОВ

Благодаря многочисленным кадрам из игры, публикуемым в интернете, EVE Online для многих новичков ассоциируется в первую очередь с грандиозными космическими сражениями. Тем, кому по душе дуэли между сотнями линейных кораблей, следует задуматься о вступлении в корпорацию, базирующуюся в «нулях»; лишь там большим флотам может найтись достойное применение в виде операций по захвату планетных систем, уничтожению инфраструктуры противника и нейтрализации вражеских соединений.

Становясь частью «блоба», будьте готовы к тому, что участие в боевых вылетах станет для вас строго обязательным; многие корпорации внимательно следят за явкой своих членов «на КТА» (СТА, «call to arms», «всеобщий сбор») и принимают в отношении отсутствующих дисциплинарные меры. Не менее строго командующие флотами реагируют на нарушение отданных ими приказов — например, на самовольную активацию гиперворот или на стрельбу по произвольно выбранным целям. Сила большого флота — в согласованности действий; обзаведитесь наушниками и программой голосовой связи, выполняйте отдаваемые команды, не спорьте со старшими по званию.

НА ЧЁМ ЛЕТАТЬ

Большой флот должен быть монолитным; у всех альянсов есть свои собственные доктрины боя, списки разрешённых кораблей и стандартные наборы оснащения. Старайтесь следовать этим правилам — ваш командир должен точно знать, чем именно он командует.

ЧТО УЧИТЬ

Список необходимых к изучению навыков напрямую зависит от военной доктрины вашего альянса; вы должны как минимум уметь хорошо управлять линкором и использовать Т2-модули.

КОРАБЛИ БОЛЬШОГО ТОННАЖА

Скорее всего, каждый игрок втайне мечтает оказаться за виртуальным штурвалом титана — самого мощного корабля в игре, шутя справляющегося с целыми флотами. К сожалению (или даже к счастью), корабли большого и сверхбольшого тоннажа — КБТ и КСБТ, «cap ships» и «supercaps», «капшипсы» и «суперкапы» — меньше всего рассчитаны на одиночную игру. Их строительство и боевое применение предусматривают участие в процессе большого количества игроков — шахтёров, промышленников, операторов орбитальных станций, заправщиков, разведчиков и постановщиков приводных маяков, иначе именуемых «цинами» (от англ. «synosural field»). Кроме того, КБТ нуждаются в эскорте, отстреливающим надоедливую «мелочь»; каждый из них представляет собой очень лакомый кусочек, которым не прочь будут поживиться враги и завистники.

На настоящий момент к КБТ относятся дредноуты и корабли-носители; первые являются идеальными осадными орудиями, вторые — прекрасными помощниками для любого флота. КСБТ — это титаны с генераторами гиперпорталов и сверхмощными оружейными системами, а также суперкорабли-носители и их армады беспилотных истребителей.

REALITY CHECK

Прежде чем выбирать конкретный КБТ и начинать изучение соответствующих навыков, следует понять, удастся ли вам получить его в своё распоряжение — и определиться с тем, что вы будете делать дальше.

ЧТО УЧИТЬ

Изучение всех навыков, необходимых для эффективного управления КБТ, может занять много месяцев — смело можете заложить на это как минимум полгода.



*Титаны классов «Аватар» и «Рагнаррок»
готовятся вступить в бой*



МЕЖГОСУДАРСТВЕННЫЕ ВОЙНЫ

Реалии войн в «лоу-секе» и «нулях» не терпят сантиментов — в частности, за бортом остаются интересные PvP-форматы, не отвечающие потребностям воюющих сторон. Командующие флотами маневрируют, избегая невыгодных сражений и стараясь минимизировать потери — одним словом, никто не гарантирует, что вечер полётов по пустым системам обязательно завершится интересным боем.

Ситуацию призвано исправить введение в игру механизма межгосударственных войн (factional warfare) — Амаррская империя воюет за приграничные области с республикой Минматар, а федерация Галленте пытается противостоять агрессии государства Калдари. Пилоты, вступившие в ополчения, получают от командования боевые задания; кроме того, они могут самостоятельно организовывать захват и оборону важных военных объектов. В обоих случаях противник точно знает, куда ему следует лететь; с большой вероятностью на поле боя будут присутствовать лишь небольшие, манёвренные корабли, отлично подходящие для сбалансированных поединков. Заинтересованные в PvP пилоты смогут вдоволь повоевать, а навоевавшись — получить награды в виде особых модификаций кораблей и модулей.

ВАЖНО

После вступления в ополчение вы не сможете беспрепятственно посещать системы, принадлежащие противнику — NPC-корабли и пилоты ополчения будут атаковать вас даже в «хай-секе». Самый безопасный способ для путешествий — в капсуле, по которой как минимум не станут стрелять NPC.

УЧАСТИЕ В СОРЕВНОВАНИЯХ

Осталось упомянуть о «спортивном» PvP – всевозможных турнирах и соревнованиях, с завидной регулярностью организуемых игроками. Им посвящён отдельный [раздел официального форума](#), где публикуются объявления о наборе участников.

Так, первую пятницу каждого месяца любители весёлого беспредела проводят в системе Амамаке (Amatake) – здесь устраиваются грандиозные битвы без правил, к которым допускаются одни лишь фрегаты. Вот уже пятый год на территории государства Калдари воюют союзные корпорации [Red Federation](#) и [Blue Republic](#), приглашающие в свои ряды всех желающих; «красные» и «синие» сражаются прямо в «хай-секе», соблюдая ряд простых правил и не преследуя каких-либо целей. Эквивалентом Олимпийских игр в Новом Эдеме выступают [Турниры альянсов](#), раз в год проводимые разработчиками игры – как следует из его названия, в этом престижном соревновании принимают участие команды, собранные альянсами корпораций. С мест проведения боев ведутся прямые трансляции, за соблюдением правил следят судейские бригады, победители получают построенные по спецзаказу корабли – и навеки входят в анналы истории.

НА ЧЁМ ЛЕТАТЬ

Все зависит от формата турнира, в котором вы хотите принять участие. Общее правило: летайте на кораблях, за которые вам не будет страшно – ничто не должно нарушать спортивный дух мероприятия.

ЧТО УЧИТЬ

Соревнования привлекают к себе пилотов, старающихся продемонстрировать окружающим высокий уровень своей подготовки; исходите из того, что вам придётся иметь дело с серьёзными противниками – и тренируйтесь, тренируйтесь, тренируйтесь.



*Истребители класса «Темплар» идут
на перехват команды противника*



DUST 514

В 2012-м году для игровых приставок Sony PlayStation 3 компанией CCP будет выпущена игра [DUST 514](#) – многопользовательский шутер с элементами стратегии. Его уникальность заключается в том, что он не ограничивается заимствованием у EVE Online игрового мира; победы и поражения на полях сражений DUST 514 будут самым непосредственным образом сказываться на политике и экономике Нового Эдема.

Героями DUST 514 станут солдаты-наёмники, обретшие бессмертие благодаря усовершенствованным модификациям капсулёрских имплантатов. Им не нужны капсулы; они сражаются в обычных бронекостюмах, гибнут и тут же снова идут в бой, помогая пилотам завоёвывать планетные системы. Пока капсулёры добиваются превосходства в космосе, наёмники захватывают объекты стратегической инфраструктуры на поверхности планет – услуги корпораций, объединяющих наёмников, оплачиваются корпорациями и альянсами EVE Online. На эти деньги наёмники покупают военную технику и снаряжение, вновь и вновь окунаясь в пучину войны. Удастся ли им добиться настоящей самостоятельности? Поживём – увидим.

ЗЕМЛЯ-ОРБИТА

Ожидается, что на поверхности планет будут установлены батареи мощных орудий, способных вести прицельный огонь по вставшим на орбиту кораблям.

ОРБИТА-ЗЕМЛЯ

Капсулёры смогут оказывать наёмникам поддержку с орбиты – наносить сокрушительные удары по наземным целям, подсвечиваемым целеуказателями.

ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЙ

Немало времени и усилий игроки в EVE Online тратят на борьбу с NPC-персонажами (non-player characters) – пилотами, действиями которых управляет компьютер. По аналогии с PvP такую деятельность обозначают аббревиатурой PvE (устоявшееся прочтение – «пэ-вэ-е»), расшифровывающейся как «player versus environment»; самый известный аспект PvE – это боевые задания, которые выдаются агентами NPC-корпораций. От отношений пилота с корпорацией зависит уровень доступных ему агентов, от уровня агентов – сложность поручаемых пилотам заданий и размер выплачиваемых вознаграждений. По мере выполнения заданий отношения пилота с корпорацией улучшаются – доверие к пилоту растёт, задания усложняются и т. д.

Подавляющее большинство боевых заданий связано с уничтожением кораблей, невысокие характеристики которых компенсируются размерами вражеских флотов. Изредка NPC-пилоты применяют против игроков системы глушения варп-двигателей, генераторы стазис-сетей и другие средства электронного противодействия, однако в целом используемая ими тактика чрезвычайно проста – биться до последнего, невзирая на потери.

НА ЧЁМ ЛЕТАТЬ

Традиционный путь заключается в освоении ракетных кораблей, производимых государством Калдари; от фрегатов класса «Кестрел» – к крейсерам класса «Каракал», от линейных крейсеров класса «Дрейк» – к линкорам класса «Рэйвен».



Фрегаты класса «Рифтер» сражаются с патрулём противника



ОХОТА НА ПИРАТОВ

УРОВЕНЬ БЕЗОПАСНОСТИ

Каждой планетной системе присвоен свой уровень безопасности, указывающий на степень присутствия в пространстве системы сил охраны правопорядка. Системы с уровнем безопасности выше 0,5 патрулируются силами КОНКОРДа и называются **«хай-секом»**; системы с уровнем безопасности от 0,1 до 0,4 называются **«лоу-секом»** — патрулей КОНКОРДа здесь нет, однако гипервоята охраняются автоматическими орудийными батареями. Системы, которым присвоен уровень безопасности 0.0 (или ниже) — это **«нули»**, куда КОНКОРД никогда не заглядывает (именно здесь встречаются корабли командиров и офицеров пиратских организаций).

На первый взгляд охота за пиратами (т. н. «ratting») похожа на выполнение заданий — те же корабли, те же враги, — однако при ближайшем рассмотрении выясняется, что различий здесь предостаточно. Пиратов можно найти в *любом* астероидном поясе; чем ниже уровень безопасности, присвоенный планетной системе, тем опаснее пиратские патрули (и выше награды за головы их пилотов). При выполнении заданий на стороне пиратов выступают отряды с заранее известным составом; состав астероидных патрулей непредсказуем. Если уровень безопасности системы достаточно низок, то у вас есть шанс натолкнуться на флагманский корабль или корабль, пилотируемый пиратским офицером высокого ранга — в этом случае стоимость трофейных модулей может достигать нескольких *миллиардов* кредитов.

Все вышесказанное верно даже в случае с «хай-секом»; увы, флагманские корабли встречаются здесь реже, чем в глубине «нулей», а их оснащение оставляет желать лучшего. Работает здесь и другой принцип: если патруль не уничтожен полностью, то через какое-то время на смену подбитым кораблям придут новые корабли того же типа — можно до бесконечности сражаться с линкорами, игнорируя фрегаты.

ОТРАЖЕНИЕ ВТОРЖЕНИЙ

В декабре 2010-го года Санша Кувачи, безумный экспериментатор, превращающий людей в послушных биороботов, объявил войну всем государствам галактики. Нападения на планеты и угон людей в рабство — это месть за погибшую мечту об утопическом государстве; эффективно противостоять флотам вторжения могут лишь капсулёры — те из них, кто способен забыть о распрах и объединить усилия.

Вторжения (incursions) разительно отличаются от прочих видов PvE; во-первых, капсулёрам приходится сражаться с сильным и хитрым противником, владеющим всем арсеналом тактических приёмов (ведение концентрированного огня по отдельным кораблям, уничтожение кораблей поддержки и дронов, использование бомбардировщиков и кораблей электронного противодействия). Во-вторых, капсулёры *вынуждены* идти в бой, *вынуждены* действовать вместе, *вынуждены* доводить начатое до конца — вторжения нарушают привычный ход жизни в планетных системах, награды за участие в обороне напрямую связаны с количеством её участников, выплата наград осуществляется лишь в том случае, если вторжение было успешно отражено. Это не аттракцион; это — настоящая война.

ОРГАНИЗАЦИЯ ФЛОТА

В состав флотов, принимающих участие в отражении вторжений, могут входить либо корабли, танкующие щитом, либо корабли, танкующие броней — смешанных флотов не бывает. Исходите из того, что командиров флотов интересуют как минимум линейные крейсера.

КАНАЛЫ СВЯЗИ

При вторжении сил Нации Санша в созвездие всем капсулёрам предоставляется доступ к отдельному каналу связи, используемому для координации обороны. Здесь оставляют сообщения (и описания оснастки своих кораблей) пилоты, желающие присоединиться к одному из флотов: LFAP — «ищу флот, танкую броней», LFSF — «ищу флот, танкую щитом».



*Суперкорабль-носитель класса «Ревенант»
сражается с флотом республики Минматар*



ИССЛЕДОВАНИЕ КОСМОСА

НА ЧЁМ ЛЕТАТЬ

Для поиска космических объектов исследователи предпочитают использовать спецкорабли, для зачистки этих объектов – любые боевые корабли.

ЧТО УЧИТЬ

Навыки, влияющие на эффективность сканирования – Astrometrics, Astrometric Acquisition, Astrometric Pinpointing и Astrometric Ranging; навык Cloaking, позволяющий использовать системы маскировки.

За свою многовековую историю Новый Эдем сумел обзавестись изрядной коллекцией секретов – секретов, которыми он крайне неохотно делится с исследователями космического пространства. Применение разведывательных зондов, в просторечии именуемых «пробками» (от англ. «scanner probe»), позволяет пилотам с высокой точностью определять местоположение различных космических объектов; боевые зонды (combat scanner probes) умеют находить корабли, обычные зонды (core scanner probes) – различные сигнатуры и аномалии, за каждой из которых может скрываться настоящий клад.

Технику работы с зондами лучше всего изучать на наглядном примере (например, с помощью [этого видеоролика](#)). Скажем лишь, что в её основе лежит принцип триангуляции сигнала – для получения координат, понятных навигационному компьютеру корабля, понадобится как минимум три зонда. Наибольший интерес для пилотов, сведущих в археологии и взломе компьютерных систем, представляют радарные и магнитные сигнатуры – обычно они соответствуют развалинам всевозможных сооружений, где изредка встречаются ценные артефакты.

УНИЧТОЖЕНИЕ ПИРАТСКИХ БАЗ

Помимо развалин пиратских крепостей исследователям могут повстречаться действующие базы пиратов — перевалочные пункты, склады и верфи, представляющие немалый интерес как для правоохранительных органов, так и для «вольных стрелков». Некоторые базы могут быть обнаружены обычным бортовым сканером, настроенным на поиск аномалий; тщательно замаскированные объекты получится найти только с помощью разведывательных зондов (или в результате т. н. «эскалаций» — случается, что уничтожение одной базы выводит охотника на след другого сборного пункта, ещё более важного и секретного). Отдел DED организации КОНКОРД разработал особую шкалу, позволяющую быстро оценить степень опасности того или иного объекта; порой в классификации DED встречаются пробелы, однако в общем и целом этой шкале можно доверять.

КОНКОРД щедро оплачивает ликвидацию тех, кто командует найденными базами — при условии, что организация получит в своё распоряжение личные вещи убитого командира. Кроме того, базы часто охраняются кораблями, над модификацией которых трудились лучшие преступные умы — как правило, часть этого оборудования удаётся спасти.

КОНКОРД

За этой аббревиатурой скрывается межправительственная организация, следящая за порядком в галактике. Ей доступен огромный объем финансирования и самые современные технологии; она способна противостоять даже самым опытным капсулёрам. В состав патрулей КОНКОРДа входят корабли особых проектов, оснащённые новейшим оружием; к радости многочисленных пиратских группировок, сфера влияния КОНКОРДа ограничена территорией крупнейших государств Нового Эдема.



Линейные крейсера класса «Дрейк» совершили успешный налёт на пиратскую базу



НА ЧЁМ ЛЕТАТЬ

В системах классов С1 и С2 широко применяются линейные крейсера класса «Дрейк»; в системах класса С3 и С4 используются флоты, укомплектованные стратегическими крейсерами «Тенгу». В системах классов С5 и С6 — самых опасных из числа известных капсулёрам — на бой с беспилотниками выходят корабли большого тоннажа — дредноуты и корабли-носители.

W-ПРОСТРАНСТВО

Мало кто из пилотов задумывается о том, что в непосредственной близости от оживлённых космических трасс и густонаселённых планет могут скрываться выходы в другую вселенную — загадочное и опасное w-пространство (wormhole space). Невозможно предсказать, в какой точке k-пространства (так учёные называют «наш» мир) откроется новое устье червоточины; точно так же никто не знает, в какую из w-систем она приведёт.

Найти червоточину сравнительно легко (для их поиска используются обычные разведывательные зонды) — даже несмотря на то, что они отличаются короткой «продолжительностью жизни» и непредсказуемой реакцией на проходящие сквозь них корабли. Капризность червоточин — наименьшее из зол w-пространства; здесь не работают системы связи (и, как следствие, нет привычного локал-канала), здесь продолжают нести вахту странные беспилотные корабли, охраняющие сокровища исчезнувшей цивилизации, здесь строят свои базы капсулёры, научившиеся извлекать прибыль из неизведанного. По сравнению с w-пространством «нули» выглядят скучно и предсказуемо; настоящий фронтир проходит именно здесь, под чужими звёздами.

ДОБЫЧА ПОЛЕЗНЫХ ИСКОПАЕМЫХ

Пилоты боевых кораблей грешат снисходительным отношением к шахтёрам, забывая о том, что именно им они обязаны своими «орудиями труда»; добытая шахтёрами руда превращается в минералы, а минералы — в корабли, модули и боеприпасы, продающиеся на рынках Нового Эдема.

Пилотам, выбравшим профессию шахтёра, следует помнить о том, что наличие ценных руд в астероидных поясах зависит от уровня безопасности системы (чем ниже этот показатель, тем выше потенциальный доход). Кроме того, руды отличаются друг от друга различным содержанием минералов; высчитав доход, получаемый от продажи одного кубометра *переработанной* руды, шахтёр может узнать, сколько денег он получит за минуту или час работы — информация о производительности экстракторов, установленных на его корабле, учитывает все действующие модификаторы. Слово «переработанной» выделено нарочно: продавать полученные в результате переработки минералы гораздо выгоднее, чем торговать рудой.

Опытные шахтёры никогда не работают в одиночку: им помогают «грузовики», корабли охраны и корабли класса «Орка», повышающие эффективность проводимых работ.

НА ЧЁМ ЛЕТАТЬ

Начинающие шахтёры «копают» на фрегатах и крейсерах; изучив соответствующие навыки, они пересаживаются на шахтёрские баржи, на смену которым рано или поздно приходят усовершенствованные баржи — корабли категории Tech 2, обеспечивающие максимальный объем добычи.

ЧТО УЧИТЬ

В первую очередь — навыки, непосредственно связанные с управлением шахтёрскими кораблями и добычей руды, во вторую — навыки её переработки (помимо всего прочего, они нужны для работы с кристаллами настройки экстракторов — каждому типу руды соответствует свой навык и свой тип кристаллов).



*Баржа класса «Халк»
выходит из варп-режима*



ДОБЫЧА ЛЬДА И ЛУННЫХ МИНЕРАЛОВ

НА ЧЁМ ЛЕТАТЬ

Лучший корабль для добычи льда — это баржа класса «Макино». Отправляясь в космос на шахтёрской барже, не забывайте о том, что другие игроки готовы охотиться на корабли этого типа даже в «хай-секе», жертвуя своими собственными кораблями. Будьте начеку!

ЧТО УЧИТЬ

Для добычи льда необходимо овладеть навыком Ice Harvesting, а для его переработки — навыком Ice Processing.

Шахтёры не ограничиваются добычей руды в поясах астероидов — часть из них специализируется на разработке запасов льда, обнаруженных в некоторых планетных системах, а самым удачливым достаются месторождения редких лунных минералов, приносящие им баснословные барыши.

Оба этих вида деятельности неразрывно связаны с ПОСами — передвижными орбитальными станциями, возводимыми игроками; так, без добычи и переработки льда невозможно функционирование их башен управления, обеспечивающих энергией прочие сооружения. Переработанный в изотопы лёд служит топливом для кораблей с гипердвигателями; получаемым из льда жидким озоном заправляются приводные маяки, используемые в навигационных целях.

Для добычи лунных минералов используются специальные добывающие комплексы, входящие в состав ПОСов; от добычи этих полезных ископаемых зависит производство кораблей и модулей категории Tech 2, чем беззастенчиво пользуются владельцы лун. За луны часто воюют крупные альянсы корпораций — на кону стоят суммы, способные обеспечить безбедное существование тысяч их членов.

ГЕОЛОГОРАЗВЕДКА И ДОБЫЧА ГАЗА

Большинство начинающих шахтёров отреагирует на предложение затащить их «ретриверы» в «чужие нули» или w-пространство нервным смехом; рискнуть отважатся лишь самые безрассудные – и наградой им станут незабываемые впечатления, приятно обрамляющие солидный куш. Речь идет о «ниндзя-майнинге» – набегах на пояса астероидов за пределами «хай-сека» с целью добычи редкой руды. При соблюдении должной осторожности (заранее подготовленные точки отхода, грамотная работа с «подсканом», продуманный маршрут вывоза минералов с перевалочными пунктами в виде поставленных на якорь контейнеров) дешёвый флот из баржи, грузового корабля и корабля охраны способен многократно себя окупить.

Помимо редких астероидов шахтёрам-кочевникам рекомендуется обратить внимание на облака газа, отображаемые сканерами в виде ладарных сигнатур. Газ, добываемый в k-пространстве, используется в качестве фармацевтического сырья; газ из w-пространства востребован при строительстве стратегических крейсеров; инвестиции в специализированное оборудование для добычи газа окупаются очень быстро.

НА ЧЁМ ЛЕТАТЬ

Корабль, идеально подходящий для сбора газа – это линейный крейсер с большим количеством турелей («Ферокс» или «Харрикейн»), в разьёмы низкой мощности которого установлены модули расширения грузового отсека (cargohold expanders).

ЧТО УЧИТЬ

Для сбора газа при помощи специализированных экстракторов необходимо овладеть навыком Gas Cloud Harvesting, для выживания в «нулях» и w-пространстве – навыком обращения с направленным сканером, иначе именуемым «подсканом».



Флот промышленных и шахтёрских кораблей перебазируется в новый пояс астероидов



ЭКСПЛУАТАЦИЯ РЕСУРСОВ ПЛАНЕТ

Планеты, на которые капсулёры привыкли не обращать внимания, могут стать для целеустремлённых пилотов источником стабильного дохода, не требующим значительных вложений (как денег, так и времени). Каждому типу планеты соответствует определённый набор ресурсов — минеральных и биологических; каждый тип ресурса служит отправной точкой в длинной производственной цепочке, венцом которой являются дорогостоящие компоненты стационарных орбитальных комплексов. Построив на поверхности планеты центр управления колонией, пилот получает доступ к системе развёртывания добывающих и перерабатывающих мощностей; решение об установке экстракторов принимается по результатам орбитальной разведки планетарных ресурсов. Продолжительность цикла добычи выбирается с учётом потребностей производства и наличия у игрока свободного времени — сырьё превращается в полуфабрикаты, полуфабрикаты доставляются грузовыми кораблями к месту производства более сложных товаров. У каждого игрока есть возможность с головой погрузиться в управление серьёзным межпланетным бизнесом; в его тонкостях вам поможет разобраться [этот видеоролик](#).

НА ЧЁМ ЛЕТАТЬ

Для перевозки сырья и полуфабрикатов между планетами подойдёт любой грузовой корабль.

ЧТО УЧИТЬ

За эффективность освоения планет отвечают всего пять навыков; организация прибыльного производства не требует идеального владения каждым из них, а сводится к созданию грамотной производственной цепочки.

ПРОИЗВОДСТВО И ТОРГОВЛЯ

Чтобы построить приглянувшийся вам корабль или собрать понравившийся модуль, достаточно обзавестись его чертежом, необходимым количеством минералов и простаивающей производственной линией; куда как сложнее организовать постоянное производство, стабильно приносящее доход его владельцу. Рынок в буквальном смысле слова завален кораблями и модулями категории Tech I — начинающий промышленник должен быть готов к жёсткой конкуренции, низкой рентабельности бизнеса и интимному знакомству с электронными таблицами, используемыми при оптимизации бизнес-плана.

Не следует забывать о том, что готовые корабли и товары ещё предстоит реализовать; когда вы продаёте вашу продукцию с помощью команды «продать», вы выполняете *чужие* ордера на покупку, в которых выставлены заниженные цены. Выгодная реализация всегда подразумевает оформление *собственных* ордеров на продажу, выгодная скупка — например, минералов, — оформление собственных ордеров на покупку. К «прямой» покупке и продаже товаров следует прибегать только при острой нехватке времени; ждать — выгодно, спешить — разорительно.

ЧТО УЧИТЬ

Под нужды промышленников отведена целая группа навыков, влияющих на количество одновременно выполняемых заказов, эффективность и скорость производства; в свою очередь, навыки торговли определяют максимальное количество ордеров на покупку и продажу, разрешённое к размещению данным пилотом на рынке.



*Грузовой корабль класса «Итерон» —
«рабочая лошадка» Нового Эдема*



НАУЧНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

Организацией научных исследований занимаются немногие — далеко не все пилоты имеют доступ к ПОСами, без реакторов и компьютеров которых невозможна работа личных лабораторий. Общедоступные исследовательские центры, принадлежащие NPC-корпорациям, загружены заказами на многие месяцы вперёд — даже в том случае, если речь идёт о простом копировании чертежа.

В этом нет ничего удивительного; копии чертежей, доработанных профессиональными инженерами, позволяют промышленникам существенно сократить свои материальные и временные затраты — и, как следствие, пользуются постоянным спросом. Организация выпуска кораблей и модулей категории Tech 2 вообще невозможна без проведения научных исследований — их результатом является создание уникальной «проектной документации», нуждающейся в постоянном восполнении. Обзаведясь комплектом необходимого научного оборудования и чертежом аналогичного корабля/модуля категории Tech 1, владелец лаборатории сможет обеспечить дружественное производство серьёзным конкурентным преимуществом, а самого себя — значительным доходом.

ЧТО УЧИТЬ

Как и в случае с производством, навыки группы «Научные знания» влияют на количество одновременно проводимых исследований, их скорость и эффективность. Не стоит браться за науку без серьёзной предварительной подготовки; особенно это касается работ, связанных с чертежами категории Tech 2.

ПРОИЗВОДСТВО КАТЕГОРИИ ТЕСН 3

Строительство стратегических крейсеров – универсальных боевых кораблей категории Tech 3, тактико-технические характеристики которых определяются сменными подсистемами – представляет собой самую сложную производственную цепочку в игре, неизбежно связанную с освоением w-пространства. Стратегическими крейсерами пользуются самые опытные пилоты, не боящиеся лишиться вместе с кораблём части изученных навыков; они щедро оплачивают свои покупки, не пытаясь экономить на безопасности.

Начинать придётся со строительства ПОСа, сбора газобразных фуллеритов, запуска химических реакторов и переработки газа в гибридные полимеры; из полимеров и деталей древних кораблей собираются комплектующие, из комплектующих – подсистемы и корпуса крейсеров. Экспериментальный характер производства заставляет кораблестроителей тратить время и средства на выпуск особых чертежей, могущих быть использованными лишь один раз; в процессе их создания задействованы найденные археологами артефакты, файлы данных о гибридных технологиях и инфоблоки, позаимствованные из библиотек древних цивилизаций – исход исследований предсказать невозможно.

ЧТО УЧИТЬ

Минимальный набор навыков для сбора материалов, необходимых для производства категории Tech 3 – Hacking, Salvaging, Archaeology и Gas Cloud Harvesting; на первых порах стоит ограничиться посильной помощью более опытным товарищам, постепенно изучая другие необходимые навыки.



*Стратегический крейсер класса
«Тенгу» на фоне чёрной дыры*



ПЕРЕВОЗКА ГРУЗОВ

НА ЧЁМ ЛЕТАТЬ

В повседневной работе большинство пилотов использует обычные грузовые корабли (например, галлентский «Итерон Марк 5»). Профессиональные «дальнобойщики», берущие на борт большие объёмы грузов, в «хай-секе» летают на фрейтерах; для полётов в «лоу-секах» и «нулях» они используют джамп-фрейтеры и корабли прорыва блокады (транспортные корабли, оснащённые системами маскировки).

Грузоперевозки – это хлопотная, неблагодарная, подчас тяжёлая работа, значение которой трудно переоценить. Шахтёры нуждаются в транспортировке добытой руды к местам её переработки, производственники – в бесперебойных поставках сырья и доставке готовой продукции на торговые станции галактики; крупные альянсы заинтересованы в постоянном снабжении передовых баз кораблями, модулями, боеприпасами. К сожалению, мало кто готов доверить ценные товары посторонним лицам, поверив им на слово – все без исключения контракты на перевозку предусматривают использование залога, полностью покрывающего стоимость груза. Залог вносится перевозчиком на счёт посредника и возвращается ему лишь по выполнении условий договора. Стоит иметь в виду, что некоторые контракты вы выполнить не сможете – например, в качестве пункта доставки может быть указана станция, на которую вас не пустят.

Тем, кто регулярно сталкивается с необходимостью организации грузоперевозок, мы рекомендуем создать дополнительных персонажей, привязанных к существующей учётной записи – они идеально подходят для изучения непрофильных навыков и освоения новых рынков.

УПРАВЛЕНИЕ КОРПОРАЦИЕЙ

Все пилоты начинают свою карьеру с работы в NPC-корпорациях, однако мало кто здесь задерживается; переход в корпорацию, созданную другими пилотами — естественный шаг для любого игрока, всерьёз заинтересовавшегося игрой. Такая корпорация предоставляет в распоряжение пилотов набор инструментов, упрощающих процесс командной работы — обеспечивает их настраиваемым доступом к общим кошелькам и ангарам, снабжает их выделенными каналами связи, позволяет членам корпорации пользоваться формализованной системой дипломатических отношений с другими корпорациями и пилотами. Кроме того, создание корпорации позволяет игрокам выстроить командную иерархию (президент корпорации — директора — офицеры), получить доступ к элементам игры, недоступным членам NPC-корпораций — строительству ПОСов, захвату территорий (в составе альянсов), объявлению войн другим корпорациям.

Корпорацию имеет смысл создавать лишь в том случае, если у вас есть конкретная цель, способная увлечь других пилотов. Участие в деятельности успешной корпорации — это не синекюра, а работа, требующая усердия и энтузиазма.

ЧТО УЧИТЬ

Навыки, связанные с управлением корпорацией, определяют максимальную численность её участников — она может достигать нескольких тысяч человек.

В своей повседневной работе руководители корпораций используют свои природные таланты — навыки общения, лидерства и управления работой коллектива.



*Промышленный корабль большого тоннажа класса
«Роркуал» в сопровождении эскорта*



ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВО

ДЖАМП-КЛОНЫ

Путешествие между планетными системами, расположенными на разных концах галактики, займёт много времени даже у пилота самого быстрого корабля.

К счастью, на орбитальных станциях капсулёрам предоставляется услуга джамп-клонирования – мгновенного перемещения сознания в специальном образе подготовленное тело, состояние до которого не играет никакой роли. Доступ к джамп-клонами получают лишь самые доверенные пилоты – вам придётся немало потрудиться над установлением хороших отношений с владельцем станции.

Скорее всего, вы не раз слышали об «уникальной экономике EVE Online, отданной на откуп игрокам»; мало кто уточняет, что речь идёт не только о купле-продаже кораблей и модулей, но и о доступной каждому игроку возможности открыть свой собственный, ни на что не похожий бизнес.

Чтобы в полной мере прочувствовать размах деловой фантазии пилотов, стоит заглянуть в раздел [«Предложения»](#) официального форума. Помимо объявлений о продаже персонажей и дорогих кораблей здесь можно встретить рвущихся в бой наёмников; капсулёров, предлагающих купить у них готовые корпорации с разрешениями на строительство ПОСов в «хай-секе»; знатоков боевых заданий, обещающих быстро улучшить ваши отношения с NPC-корпорациями; собирателей информации о незаселённых системах в w-пространстве; продавцов доступных джамп-клонов; наконец, настоящих веб-дизайнеров и системных администраторов, создающих для альянсов и корпораций сайты и защищённые системы связи. Не стоит дожидаться появления в игре новой механики зарабатывания игровой валюты; пользуйтесь тем, что Новый Эдем живёт бурной жизнью и за пределами программы-клиента.

ПИРАТСТВО

Свои засады («кэмпы» — от англ. «gate camp») пираты предпочитают устраивать рядом с гиперворотами — там, где их жертвы гарантированно оказываются в уязвимом положении. В «нулях» пираты используют технику, блокирующую работу варп-двигателей на определённом расстоянии от генератора помех («бубль», «мобила»); корабль, покидающий систему, выходит из варп-режима на значительном удалении от ворот, а входящий в систему корабль не может мгновенно от них уйти. В «лоу-секе» эти устройства не работают; вместо них пираты применяют модули, ускоряющие процесс захвата цели, и т. н. «СМАРТ-бомбы» — генераторы импульсов различной природы, наносящих повреждения всем, кто оказался рядом с пиратским кораблём. При помощи первых пираты ловят корабли, медленно переходящие в варп-режим, при помощи вторых — уничтожают шаттлы и фрегаты, которые сложно остановить средствами электронного противодействия. Тем, кто занимается перевозкой дорогостоящих грузов, следует опасаться засад даже в «хай-секе» — патрули КОН-КОРДа нейтрализуют пирата, открывшего по вам огонь, но проигнорируют его сообщников, преспокойно обчищающих обломки вашего корабля.

КАК НЕ СТАТЬ ЖЕРТВОЙ

Избегайте «горячих точек» — их можно легко найти с помощью карты галактики; не летайте по опасным системам на медленных кораблях — и не пытайтесь возить на них ценные грузы. При полётах в «нулях» и «лоу-секе» не стоит отправлять корабль прямо к выходу из системы — перестрахуйтесь, подойдите к воротам на безопасное расстояние, изучите обстановку (визуально или при помощи бортового сканера).

КАК СТАТЬ ПИРАТОМ

В игре есть множество пиратских корпораций, куда вас с радостью примут — пирату-одиночке вряд ли удастся сделать успешную карьеру.



Пиратские корабли бдительно патрулируют подходы к гиперворотам



ВОЙНЫ МЕЖДУ КОРПОРАЦИЯМИ

Самым неприятным сюрпризом в жизни молодой промышленной корпорации, осваивающей астероидные пояса «хай-сека», может стать участие в навязанной ей войне; чтобы лишить свою жертву защиты со стороны патрулей КОНКОРДа, агрессору достаточно оформить и оплатить заявку на проведение санкционированных боевых действий. Их участникам даётся двадцать четыре часа на подготовку; по истечении этого срока они могут устраивать в «хай-секе» сражения без оглядки на полицейские корабли.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

В ходе войны между корпорациями воюющие стороны предпочитают подстерегать друг друга у выходов из популярных торговых станций – сидящий в засаде вражеский отряд бывает трудно заметить среди огромного множества кораблей. Для перевозки действительно ценных грузов имеет смысл использовать персонажей, состоящих в NPC-корпорациях – противник вряд ли станет нападать на них.

Главное – не пытаться откупиться от агрессора, провоцируя его на повторное объявление войны; кто-то нанимает наёмников, способных отогнать противника, кто-то пытается «победить врага скукой» и отсидеться на станции (помимо всего прочего, начавшей войну корпорации каждую неделю приходится оплачивать её продление). Наконец, можно собраться с силами и действительно пойти воевать; победу никто не гарантирует, однако потерянные корабли – ничто по сравнению с оттоком членов корпорации, разуверившихся в её руководстве и считающих ситуацию безвыходной. Лучше проиграть войну вместе, чем выйти из воды сухим, но в гордом одиночестве.

ПРОВОКАЦИИ

Следует признать, что безопасность «хай-сека» сильно преувеличена — пострадать от описываемых здесь «имущественных преступлений» может каждый. Ни одна профессия Нового Эдема не обходится без использования «контейнеров» — объектов, из которых можно что-нибудь стащить; шахтёры складывают в настоящие контейнеры руду, компенсируя нехватку свободного места в трюмах барж, боевые пилоты имеют дело с подбитыми NPC-кораблями и содержимым их трюмов. Владелец контейнера автоматически получает право на открытие огня по пилоту, совершившему кражу; многие новички спешат наказать обидчика, тем самым лишая себя защиты со стороны КОНКОРДа — как правило, жажда справедливости приводит к потере корабля, а вся история обобщается несложной провокацией, построенной на обманчивой слабости противника.

Наученные горьким опытом, пилоты перестают реагировать на «подначки» — и сталкиваются с теми, кто ворует, будучи уверенным в своей безнаказанности. Стоит упомянуть, что демонтаж ценных деталей с кораблей, подбитых другими пилотами, вообще не считается преступлением — к вящей радости любителей «ниндзя-сальвага» (ninja salvaging).

НА ЧЁМ ЛЕТАТЬ

Для демонтажа деталей подбитых кораблей используются недорогие эсминцы — такие, как «Трэшер» и «Каталист». Все разъёмы высокой мощности отводятся под демонтажные модули — чем их больше, тем быстрее проходит процесс демонтажа.

ЧТО УЧИТЬ

Навык Salvaging, без которого невозможно использование демонтажных модулей.



*Демонтажный корабль класса
«Ноктис» ищет поживу на поле боя*



ВОРЫ И ШПИОНЫ

В этом разделе речь пойдёт о людях, благодаря которым EVE Online регулярно упоминается в новостях — не только на сайтах, посвящённых компьютерным играм, но и в обычных СМИ. Истории об ограбленных корпорациях, в одночасье потерявших миллиарды кредитов, и могущественных альянсах, внезапно лишившихся всех своих владений, стали «визитной карточкой» игры — именно на них равняются те, кто хочет втереться в доверие к сильным мира сего.

ДОВЕРИЕ И РЕПУТАЦИЯ

Самой ценной валютой Нового Эдема являются не кредиты, а репутация пилотов. Игрокам, оказывающим посреднические и финансовые услуги, доверяют миллиарды; при этом единственной гарантией является репутация посредника в глазах других пилотов. Впрочем, истории известны пилоты, на протяжении нескольких лет поддерживавшие безупречную репутацию — и внезапно пустившие её на ветер ради очередного «ограбления века».

К сожалению, в игре нет механизма, позволяющего сразу распознать предателя — как, впрочем, нет его и в жизни. Офицерам корпораций, ответственным за набор новых членов, приходится полагаться на свою интуицию, лишь отчасти опираясь на доступную информацию о соискателях — их работа ничем не отличается от работы настоящих кадровиков. Гораздо более действенным оказывается ограничение доступа членов корпорации к её ангарам, банковским счетам, форумам и каналам связи; чрезмерная бдительность и осторожность ещё никому не вредили. Хитрые преступники; обиженные коллеги, решившие прихватить с собой пару кораблей; шпионы, собирающие информацию о перемещениях флотов — к их появлению стоит подготовиться заранее.

МОШЕННИКИ И АФЕРИСТЫ

Вошедшие в поговорку аферисты из локал-канала Джиты («если вы переведёте на мой счёт миллиард кредитов, я тут же верну вам два») — лишь вершина айсберга, с которым рано или поздно сталкиваются все пилоты. Кто-то спешит, совершая покупки — и теряет на них миллионы, не заметив пары лишних нулей, «пририсованных» мошенником; кто-то ленится прочитать до конца описание контракта — и получает от обманщика совсем другой товар, безоговорочно поверив заманчивому заголовку. При прямом обмене товарами недобросовестные продавцы (или покупатели) могут попытаться в последний момент совершить подмену — в расчёте на то, что вы не успеете остановить сделку. На «интеллигентную» публику рассчитаны ловушки посложнее: желающих подзаработать ловят на обманчиво выгодные сделки (бесполезный товар, купленный на одной торговой станции, везётся на другую, где на него якобы есть покупатель), увлекают посулами в «финансовые пирамиды», предлагают положить деньги в банк, купить билетик лотереи...

Мы перечислили лишь самые распространённые виды мошенничества; не теряйте бдительности, ведите себя так, как если бы речь шла о настоящих деньгах!

АФЕРЫ И ПРАВИЛА ИГРЫ

Аферы и мошенничество разрешены правилами EVE Online, поэтому не стоит писать гневные обращения в службу поддержки — как бы вам ни было обидно за утраченные деньги и вещи. Разработчики не несут ответственности за понесённые игроками потери; исключением из правил являются потери, связанные с перебоями в работе игрового сервера.



*Линейный крейсер класса «Брутикс»
выходит из дока орбитальной станции*



НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛ ИГРЫ

ВАЖНО

Никогда и никому не сообщайте пароль от вашей учётной записи. Как бы ни было велико желание попросить друга или коллегу присмотреть за вашим персонажем, помните: **сделав это, вы рискуете потерять плоды нескольких лет игры.**

PLEX

Покупка кредитов, кораблей и снаряжения за рубли, доллары и евро запрещена правилами игры. Если вам нужна игровая валюта, вы можете приобрести на нашем сайте «плекс» – игровой предмет, позволяющий продлить подписку на месяц и пользующийся на рынках Нового Эдема огромным спросом.

Благодаря действиям пиратов и мошенников игроки в EVE Online теряют время, деньги и драгоценные нервные клетки – но нарушители галактических законов не получают от своих преступлений реальной выгоды. К сожалению, в игре встречаются люди, не желающие соблюдать законы земные; интересное времяпрепровождение они пытаются превратить в бизнес, источник дохода, не заботясь о судьбе игры и интересах других игроков.

Так, использование ботов (запрещённых правилами программ, автоматизирующих игру в EVE) приводит к падению цен на минералы – игроки-шахтёры не могут состязаться в выносливости с роботом, способным вести добычу целыми сутками. Покупка кредитов на неофициальных сайтах поощряет деятельность нарушителей по сбору и реализации дорогостоящих игровых предметов – те, кто «зарабатывал на жизнь» охотой на пиратов, внезапно узнают, что добытые ими трофеи резко упали в цене из-за перенасыщения рынка.

В интерфейс игры встроены команды «сообщить об ISK-спаммере» и «сообщить о боте»; пожалуйста, не стесняйтесь ими пользоваться. Помогая нам, вы оказываете услугу всему сообществу игроков.

ТИПЫ И КЛАССЫ КОРАБЛЕЙ

Фрегаты (Frigates)

Амаррская империя: **Executioner** («Экзекьюшнер»), **Inquisitor** («Инквизитор»), **Tormentor** («Торментор»), **Punisher** («Панишер»), **Crucifier** («Крусифаер»), **Magnate** («Магнэйт»)

Государство Калдари: **Bantam** («Бэнтам»), **Condor** («Кондор»), **Griffin** («Гриффин»), **Kestrel** («Кестрел»), **Merlin** («Мерлин»), **Heron** («Херон»)

Федерация Галленте: **Atron** («Этрон»), **Imicus** («Имикус»), **Maulus** («Молус»), **Navitas** («Навитас»), **Tristan** («Тристан»)

Республика Минматар: **Burst** («Берст»), **Slasher** («Слэшер»), **Vigil** («Виджил»), **Breacher** («Бричер»), **Rifter** («Рифтер»), **Probe** («Проуб»)

Пиратские организации: **Dramiel** («Драмиэль»), **Cruor** («Круор»), **Succubus** («Суккубус»), **Daredevil** («Дэрдэвил»), **Worm** («Ворм»)

Ударные корабли (Assault Ships)

Амаррская империя: **Vengeance** («Вендженс»), **Retribution** («Ретрибьюшн»)

Государство Калдари: **Hawk** («Хок»), **Harpy** («Харпи»)

Федерация Галленте: **Ishkur** («Ишкур»), **Enyo** («Эньо»)

Республика Минматар: **Jaguar** («Ягуар»), **Wolf** («Вулф»)

Перехватчики (Interceptors)

Амаррская империя: **Crusader** («Крузэйдер»), **Malediction** («Маледикшн»)

Государство Калдари: **Crow** («Кроу»), **Raptor** («Рэптор»)

Федерация Галленте: **Ares** («Арес»), **Taranis** («Таранис»)

Республика Минматар: **Stiletto** («Стилетто»), **Claw** («Клоу»)



*Калдарский фрегат
класса «Кестрел»*



Спецкорабли (Covert Ops) и бомбардировщики (Stealth Bombers)

Амаррская империя: **Anathema** («Анафема»), **Purifier** («Пьюрифаер»)

Государство Калдари: **Buzzard** («Баззард»), **Manticore** («Манतिकор»)

Федерация Галленте: **Helios** («Хелиос»), **Nemesis** («Немезис»)

Республика Минматар: **Cheetah** («Чита»), **Hound** («Хаунд»)

Корабли электронного противодействия (Electronic Attack Frigates)

Амаррская империя: **Sentinel** («Сентинел»)

Государство Калдари: **Kitsune** («Кицуне»)

Федерация Галленте: **Keres** («Керес»)

Республика Минматар: **Huena** («Гиена»)

Эсминцы (Destroyers)

Амаррская империя: **Coercer** («Коерсер»)

Государство Калдари: **Cormorant** («Корморант»)

Федерация Галленте: **Catalyst** («Каталист»)

Республика Минматар: **Thrasher** («Трэшер»)

Заградительные корабли (Interdictors)

Амаррская империя: **Heretic** («Еретик»)

Государство Калдари: **Flycatcher** («Флайкэтчер»)

Федерация Галленте: **Eris** («Эрис»)

Республика Минматар: **Sabre** («Сэйбр»)

Крейсеры (Cruisers)

Амаррская империя: **Arbitrator** («Арбитрэйтор»), **Augoror** («Аугорор»), **Omen** («Омен»), **Maller** («Маллер»)

Государство Калдари: **Osprey** («Оспри»), **Blackbird** («Блэкберд»), **Caracal** («Каракал»), **Moa** («Моа»)

Федерация Галленте: **Exequor** («Экзекьюор»), **Celestis** («Целестис»), **Vexor** («Вексор»), **Thorax** («Торакс»)

Республика Минматар: **Scythe** («Сайф»), **Bellicose** («Белликоуз»), **Stabber** («Стаббер»), **Rupture** («Рапчер»)

Пиратские организации: **Cynabal** («Сайнабал»), **Phantasm** («Фантазм»), **Ashimmu** («Ашимму»), **Vigilant** («Виджилант»), **Gila** («Ги́ла»)

Тяжёлые ударные корабли (Heavy Assault Ships)

Амаррская империя: **Zealot** («Зилот»), **Sacrilege** («Сакриледж»)

Государство Калдари: **Cerberus** («Церберус»), **Eagle** («Игл»)

Федерация Галленте: **Ishtar** («Иштар»), **Deimos** («Деймос»)

Республика Минматар: **Vagabond** («Вагабонд»), **Muninn** («Муни́нн»)

Разведывательные корабли (Recon Ships)

Амаррская империя: **Pilgrim** («Пилгрим»), **Curse** («Керз»)

Государство Калдари: **Falcon** («Фэлкон»), **Rook** («Рук»)

Федерация Галленте: **Lachesis** («Лакезис»), **Arazu** («Аразу»)

Республика Минматар: **Huginn** («Хугинн»), **Rapier** («Рапира»)



*Галентский эсминец
класса «Каталист»*



Тяжелые заградительные корабли (Heavy Interdictors)

Амаррская империя: **Devoter** («Девоутер»)

Государство Калдари: **Onyx** («Оникс»)

Федерация Галленте: **Phobos** («Фобос»)

Республика Минматар: **Broadsword** («Бродсворд»)

Корабли поддержки (Logistics)

Амаррская империя: **Guardian** («Гардиан»)

Государство Калдари: **Basilisk** («Бэйзилиск»)

Федерация Галленте: **Oneiros** («Онейрос»)

Республика Минматар: **Scimitar** («Скимитар»)

Стратегические крейсеры (Strategic Cruisers)

Амаррская империя: **Legion** («Легион»)

Государство Калдари: **Tengu** («Тенгу»)

Федерация Галленте: **Proteus** («Протеус»)

Республика Минматар: **Loki** («Локи»)

Линейные крейсеры (Battlecruisers)

Амаррская империя: **Prophecy** («Професи»),

Harbinger («Харбинджер»), **Oracle** («Оракл»)

Государство Калдари: **Ferox** («Ферокс»),

Drake («Дрэйк»), **Naga** («Нага»)

Федерация Галленте: **Brutix** («Брутикс»),

Murmidon («Мирмидон»), **Talos** («Талос»)

Республика Минматар: **Cyclone** («Сайклон»),

Hurricane («Харрикейн»), **Tornado** («Торнадо»)

Корабли управления (Command Ships)

Амаррская империя: **Absolution** («Абсолюшн»), **Damnation** («Дамнэйшн»)

Государство Калдари: **Nighthawk** («Найтхок»), **Vulture** («Валчер»)

Федерация Галленте: **Astarte** («Астарте»), **Eos** («Эос»)

Республика Минматар: **Sleipnir** («Слейпнир»), **Claymore** («Клэймор»)

Линейные корабли (Battleships)

Амаррская империя: **Armageddon** («Армагеддон»),

Apocalypse («Апокалипс»), **Abaddon** («Абаддон»)

Государство Калдари: **Scorpion** («Скорпион»),

Raven («Рэйвен»), **Rokh** («Рох»)

Федерация Галленте: **Dominix** («Доминикс»),

Megathron («Мегатрон»), **Hyperion** («Гиперион»)

Республика Минматар: **Typhoon** («Тайфун»),

Tempest («Темпест»), **Maelstrom** («Мальстрим»)

Пиратские организации: **Machariel** («Макариэль»),

Nightmare («Найтмэр»), **Bhaalgorn** («Баалгорн»),

Vindicator («Виндикэйтор»), **Rattlesnake** («Рэттлснейк»)

Тяжёлые корабли для спецопераций (Black Ops)

Амаррская империя: **Redeemer** («Ридимер»)

Государство Калдари: **Widow** («Уидуу»)

Федерация Галленте: **Sin** («Син»)

Республика Минматар: **Panther** («Пэнтер»)



*Минматарский линейный
крейсер класса «Харрикейн»*



Рейдеры (Marauders)

Амаррская империя: **Paladin** («Паладин»)

Государство Калдари: **Golem** («Голем»)

Федерация Галленте: **Kronos** («Кронос»)

Республика Минматар: **Vargur** («Варгур»)

Грузовые корабли (Industrial Ships)

Амаррская империя: **Sigil** («Сиджил»), **Bestower** («Бестоуэр»)

Государство Калдари: **Badger** («Бэдджер») — две модификации

Федерация Галленте: **Iteron** («Итерон») — пять модификаций

Республика Минматар: **Wreathe** («Риф»), **Hoarder** («Хоардер»),

Mammoth («Мэммот»)

Фрейтеры (Freighters)

Амаррская империя: **Providence** («Провиденс»)

Государство Калдари: **Charon** («Харон»)

Федерация Галленте: **Obelisk** («Обелиск»)

Республика Минматар: **Fenrir** («Фенрир»)

Бронированные транспорты (Deep Space Transports)

Амаррская империя: **Impel** («Импел»)

Государство Калдари: **Bustard** («Бастард»)

Федерация Галленте: **Occator** («Оккатор»)

Республика Минматар: **Mastodon** («Мастодон»)

Корабли прорыва блокады (Blockade Runners)

Амаррская империя: **Prorator** («Проратор»)

Государство Калдари: **Crane** («Крэйн»)

Федерация Галленте: **Viator** («Виатор»)

Республика Минматар: **Prowler** («Проулер»)

Джамп-фрейтеры (Jump Freighters)

Амаррская империя: **Ark** («Арк»)

Государство Калдари: **Rhea** («Реа»)

Федерация Галленте: **Anshar** («Аншар»)

Республика Минматар: **Nomad** («Номад»)

Корабли-носители (Carriers)

Амаррская империя: **Archon** («Архон»)

Государство Калдари: **Chimera** («Химера»)

Федерация Галленте: **Thanatos** («Танатос»)

Республика Минматар: **Nidhoggur** («Нидхоггур»)

Дредноуты (Dreadnaughts)

Амаррская империя: **Revelation** («Ревелэйшн»)

Государство Калдари: **Phoenix** («Феникс»)

Федерация Галленте: **Moros** («Морос»)

Республика Минматар: **Naglfar** («Наглфар»)



*Амаррский линейный
корабль класса «Апокалипс»*



Суперкорабли-носители (Supercarriers)

Амаррская империя: **Aeon** («Эон»)

Государство Калдари: **Wyvern** («Вайверн»)

Федерация Галленте: **Nyx** («Никс»)

Республика Минматар: **Hel** («Хель»)

Титаны (Titans)

Амаррская империя: **Avatar** («Аватар»)

Государство Калдари: **Leviathan** («Левиафан»)

Федерация Галленте: **Erebus** («Эребус»)

Республика Минматар: **Ragnarok** («Рагнарок»)

Шахтёрские баржи (Mining Barges)

Procurer («Прокьюрер»), **Retriever** («Ретривер»), **Covetor** («Коветор»)

Усовершенствованные шахтёрские баржи (Exhumers)

Skiff («Скифф»), **Mackinaw** («Макино»), **Hulk** («Халк»)

Промышленные корабли (ORE Industrial Ships)

Primaе («Прима»), **Noctis** («Ноктис»)

Промышленные корабли большого тоннажа (Capital Industrial Ships)

Orca («Орка»), **Rorqual** («Роркуал»)

