

Гайд для новичков и не

ТОЛЬКО

EVE[®]

ONLINE

Содержание:

1. Общие правила флота.

2. Окна панели управления.

3. Команды флота и маневры.

4. Роли флота.

5. Типы и классы кораблей.

6. Что такое флот.



Общие правила флота

1. Обязательное исполнение всех команд фк.

Любая команда отданная фк должна быть исполнена. Не важно считаете вы ее правильной или нет. Все вопросы разбираются в личке после вылета.

2. Никакой самодеятельности.

Не варпать без команды, не проходить в гейт без команды, не атаковать без команды. Героиам не приветствуется. Слив вашего корабля экономический ущерб альянсу и потеря времени.

3. Концентрируйте огонь.

Высокий дпс по одной цели способен в короткие сроки вывести ее из боя.

Очень распространенная ошибка новичка-цель далеко, а постреляю-ка я в того чувачка, он ближе. Есть приоритетная цель-стреляете в нее.

4. При потере корабля коротко и четко сообщайте об этом фк, и не забывайте попутно спастись под.

5. Следите за дронами. Они могут подставить и вас и весь флот. Не давайте им агриться и проявлять самодеятельность.

6. Не засоряйте эфир в чате и ТС флудом.

Ребята всем плавать сколько дпс вы всадили в того чувачка, кто приварпал, кто прошел и кто отварпал-это все видит и фк и скауты и понимают что делать, лишний флуд приводит к дезинформации и потере времени.

7. При вылете из игры сообщайте об этом фк.

8. Команды отдает только фк, но вы можете делать замечания софлотовцу который чудит без причины. Флудите в свободное время в чатике, в голесе если далеко лететь можно тоже пофлудить, но в бою тишина.

9. Имущество погибшего товарища возращается бедолаге. Весь лут с противника передается фк для последующей продажи на компенсацию.

Окна панели управления



Чаты и панель неоком

Дронбей

Панель управления корабля

Подскан

Овервью



Панель управления камерой, автопилотом и грузовым отсеком корабля

Активные модули

Конденсатор, параметры брони, щита, корпуса. Спидометр.

На панели управления кораблем расположены основные иконки показывающие состояние корабля-прочность брони, щита и корпуса.

Текущую скорость вашего корабля.

Модули которые вы можете активировать.

И кнопки управления камерой.

На месте красного круга отображаются модули активированные противником на вас.

Если навести курсор на модуль он покажет параметры его работы, дистанцию, количество снарядов и состояние перегрева.

Перегрев модулей увеличивает их силу, но модули могут сгореть. Перегретые модули чинятся нанопастой.

Перегрев активируется клавишей Shift+клик на модуле.

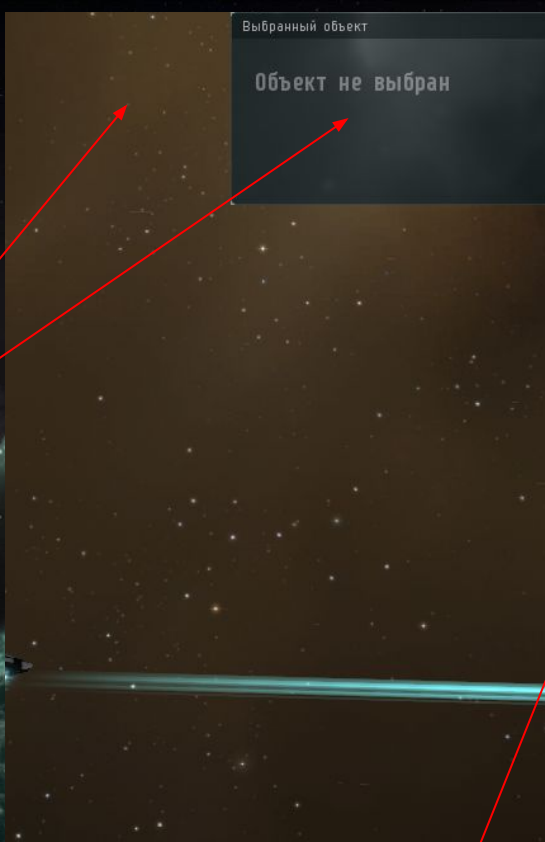
Зеленая полоска над модулем загорится и будет заполняться красным.

☰ Дроны (запущено 0 дронов из 5)

- ▼ Дроны в отсеке (6)
- ▶ Дроны в ближнем космосе (0)
- Нет предмета

В дронбее показано количество дронов, их состояние, находятся они в ангаре или в открытом космосе.

Здесь показана захваченная вами цель и цель которая выбрана в данный момент.



☰ Обзорная панель (лев)

Навигация ПВП/ПВЕ Дроны Планеты Разное

Ж	Расст	Название	Тип	Корпор	Альянс	Скорость
Ничего не найдено						

Овервью в котором показаны основные параметры целей в гриде и вне его (Гейты, планеты)

Грид - зона видимости, если ты кого-то видишь значит ты в одном с ним гриде. Грид около 8000 км.



Подскан.

Радар корабля при помощи которого можно находить объекты вне грида.

Имеет широкий простор для настроек отображения (дроны, посы, мобилы и тд) и разные углы сканирования для более точного поиска объектов.

При помощи подскана вы можете узнать тип кораблей во флоте противника, стоят ли корабли на поса, крабят ли кто-то аномальку и тд.

Умение пользование подсканом одно из самых важных для любого пилота Eve Online.

Команды и маневры флота

Команды флота.

Это команды которые отдает фк.

Разгон.

Корабль ускоряется в сторону выбранного вами объекта. Набирает максимальную скорость и готов моментально уйти в варп-режим. Для чего это.

Чтобы была возможность в кратчайший срок прибыть в точку назначения (на гейт, спот или выбранного пилота), не теряя драгоценное время на разворот и ускорение. Если мы не будем брать разгон, корабли будут тратить время на поворот в сторону цели, набор скорости для прыжка, уходить в варп по-одному и попадать на противника без поддержки флота, что может привести к поражению. Можно не успеть прийти на помощь товарищу, который в огневом контакте. Так же в случае попыток противника насканить флот, имеется возможность стоя в разгоне быстро уйти от появившегося противника быстро и без потерь.

В бою без якоря старайтесь совмещать траекторию боевого полета и объект отварпа чтобы в случае накала обстановки иметь шанс спастись.

Варп.

Корабль переходит на варп-скорость и летит к выбранному объекту на заданное расстояние. Данное действие выполняется только по команде фк, либо самостоятельно при свободном движении до места сбора, если нет опасности.

Варп можно совершать на расстояние в 0-10-20-30-50-70-100 км. Расстояние будет сообщено при команде фк, например: "Варп в 70 на гейт Серрен"

Что значит варпнуть к гейту на расстояние 70 км. Если вы вдруг промахнулись и выбрали другое расстояние сообщите фк.

Лучше такого не делать. Допустим.

Флот варпает в 100 км на гейт где находится противник. Вы варпнули в 30 км. Что получается вы в одиночестве, без поддержки товарищей прыгнули под нос к врагу. Союзный флот в 70 км от вас, лететь даже на МВД долго, логисты могут и не успеть подхватить полной силой леек, а вас уже начнут колупать. Последствия для вас ясно какие.

Никогда не варпать на планету в 0-10 км при экстренном разварпе!!!

Почему?

При экстренном отварпе противник посчитает что вы тыкнули на 0-10 (это еще и радиус действия скрамблера) км тк это быстрее всего и варпнет следом. Там вы останетесь с ним один на один и будете вести неравный бой. А при варпе в 30-70 км шанс быть пойманным меньше (но не исключен).

Держать инсту/Встать на инсту/Обнять гайку

Инста-расстояние от 0 до 2500 м от гейта. Это расстояние при котором вы способны активировать ворота.

При команде "Встать на инсту" вы должны начать крутить орбиту в 500-2000 метров от гайки, либо встать в 0 м. Орбита нужна для того чтобы вас не могли попасть снайперы и была возможность пройти в гейт, так же флот равномерно разползается сферой и имеет больше шансов затакнуть цель.

У гейта старайтесь всегда брать орбиту даже без команды.

Чек.

Если вы слышите команду "Чек", то следует немедленно замолчать. Это команда на срочную информацию, либо от фк, либо от скаута, она носит важный характер и требует немедленной реакции и принятия решения.

Пропрыг/Проход

Корабль активирует ворота и проходит в следующую систему. Данная команда выполняется только по команде фк! Если не было команды на свободное движение.

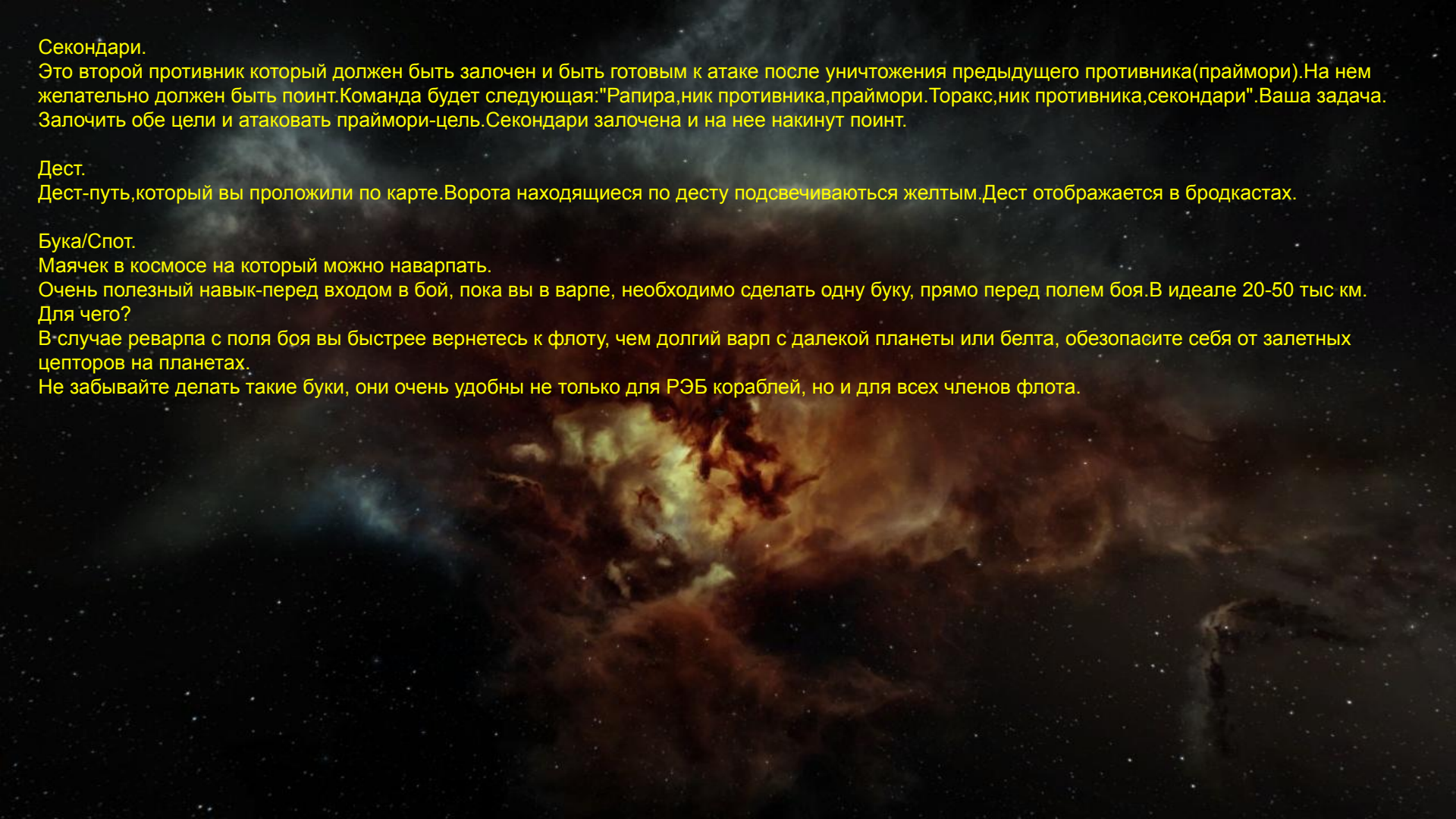
Если вдруг вместо варпа в 0 м, вы нажали пропрыг-остановите корабль нажав Ctrl+Пробел несколько раз.

Поинт.

Команда поинт сообщается когда вы поставили на противника дисруптор/скрамблер и тем самым лишили его возможности сбежать. Это нужно для того чтобы фк знал какой противник пойман, какой нет. Как сказать это, вот например: "Торакс, Ник персонажа, поинт" Значит вы активировали ваш диз/скрам на корабле Торакс и он пойман. Так же фк может дать вам команду такого типа: "Ваш ник, поинт на стаббер, ник противника" Ваша задача будет выйти на безопасную дистанцию от противника и активировать диз/скрам, постараться не умереть и держать цель.

Праймари.

Приоритетная цель. Все корабли флота должны атаковать и фокусить этого противника. Как это звучит, например: "Рапира, ник противника, праймори" команда дается 2-3 раза для точного понимания цели. Так же дается цель в бродкасте. У вас в овервью праймори будет вверху списка.



Секондари.

Это второй противник который должен быть залочен и быть готовым к атаке после уничтожения предыдущего противника(праймори). На нем желательно должен быть поинт. Команда будет следующая: "Рапира, ник противника, праймори. Торакс, ник противника, секондари". Ваша задача. Залочить обе цели и атаковать праймори-цель. Секондари залочена и на нее накинута поинт.

Дест.

Дест-путь, который вы проложили по карте. Ворота находящиеся по десту подсвечиваются желтым. Дест отображается в бродкастах.

Бука/Спот.

Маячек в космосе на который можно наварпать.

Очень полезный навык-перед входом в бой, пока вы в варпе, необходимо сделать одну буку, прямо перед полем боя. В идеале 20-50 тыс км.

Для чего?

В случае реварпа с поля боя вы быстрее вернетесь к флоту, чем долгий варп с далекой планеты или белта, обезопасите себя от залетных цепторов на планетах.

Не забывайте делать такие буки, они очень удобны не только для РЭБ кораблей, но и для всех членов флота.

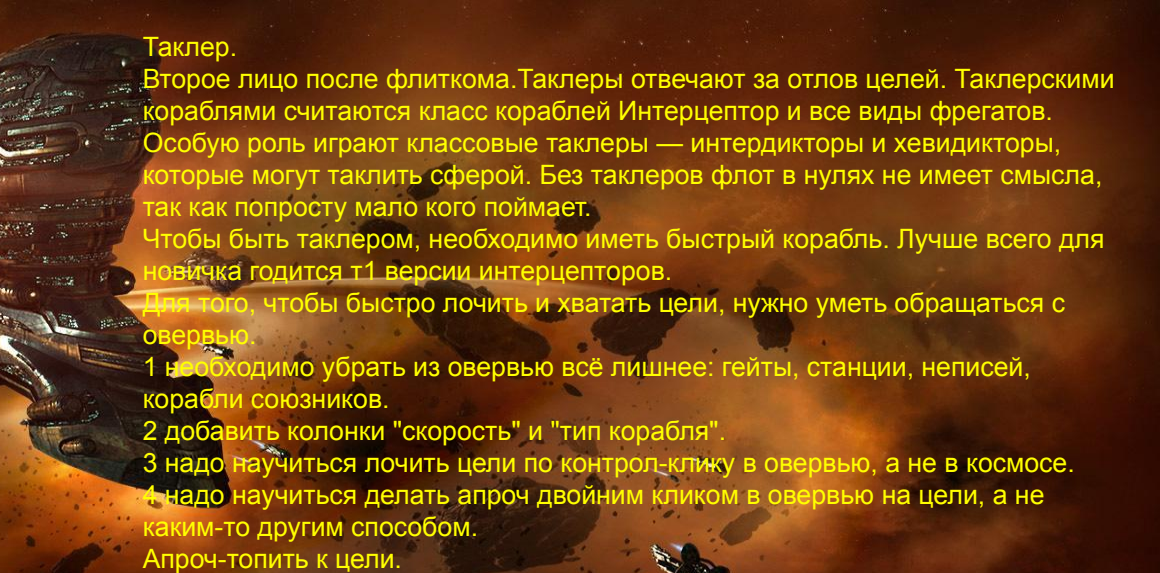
Роли флота



ФК /Флитком/Ганг-лидер

Командир флота, вы слушаете только его команды и ничьи более. Желательно запомнить его голос.

Без флиткома не обходится ни один вылет в Eve Online.



Таклер.

Второе лицо после флиткома. Таклеры отвечают за отлов целей. Таклерскими кораблями считаются класс кораблей Интерцептор и все виды фрегатов.

Особую роль играют классовые таклеры — интердикторы и хевидикторы, которые могут таклить сферой. Без таклеров флот в нулях не имеет смысла, так как попросту мало кого поймает.

Чтобы быть таклером, необходимо иметь быстрый корабль. Лучше всего для новичка годится т1 версии интерцепторов.

Для того, чтобы быстро лочить и хватать цели, нужно уметь обращаться с овервью.

1 необходимо убрать из овервью всё лишнее: гейты, станции, неписей, корабли союзников.

2 добавить колонки "скорость" и "тип корабля".

3 надо научиться лочить цели по контрол-кличку в овервью, а не в космосе.

4 надо научиться делать апроч двойним кликом в овервью на цели, а не каким-то другим способом.

Апроч-топить к цели.

Техника поведения таклера примерно такая:

1) Таклер Нашел цель.

2) Таклер держит цель до прихода основных сил.

3) После перехвата цели таклер уходит на безопасное расстояние.

Примечания:

-Относительно третьему пункту он не всегда действителен тут уже как флитком решит.

Скауты.

Скауты, как правило, являются второстепенной ролью таклеров во флоте и служат для наблюдения за соседними с флотом системами, чтобы предотвратить внезапное появление флота врагов. Скауты занимаются поиском жертв для флота, стационарным наблюдением за местами появления врагов (станции, базовые посы, джамп бриджи, выходы в империю), преследованием флота врагов на пути его движения. Лучшими скаутами являются корабли классов Recon, интерцептор и Covert Ops. Особенностью ковров и реконов является то, что они могут варпаться, не выходя из клоки, быстро летают в клоке и имеют задержку на лок цели после деклока всего несколько секунд.

Сразу о роли скаута.

По проходу в систему он должен четко и ясно сообщить об обстановке в системе.

Пример:

"Ну тут несколько каких-то тел красных"-это пример того как не надо делать доклад.

Каков нормальный доклад?

"Система Серрен, локал 10, три минуса, саспектов нет, гейт чист, подскан чист"

"Система Зухен, локал 25, все минусы, на гейте флот каракалов с Т1 логистами и саппортом, подскан еще и тенгу"

Получив правильный доклад фк будет четко знать что на той стороне гейта и как начать бой.

Так же для скаута жизненно важно уметь пользоваться подсканом.



Корабли РЭБ.

Задача данных кораблей ослабить или вовсе ликвидировать способность вести бой у флота противника. Для этого они используют системы РЭП(ЕСМ), Подсветка цели(ТР), Глушение скорости и дальности захвата цели(SD), Снижение оптимальной дальности и скорости наводки орудий(TD). Первоочередной целью РЭБ кораблей являются РЭБ корабли противника, следом идут логисты и уже потом обычные дамагеры. Чаще всего до дамагеров дело так и не доходит.

Так же пилотам РЭБ важно знать особенности своих кораблей, их слабые и сильные стороны. Умение делать реварп буку. И быстрый перенос фокуса на внезапные цели.

Активируйте средства РЭБ по очереди, чтобы иметь возможность перенести 1-2 модуля на новую цель.



Дамагдилеры.

Ничего сверхъестественного.

Члены флота которые должны наносить максимальный урон противнику: в ближнем бою, дальнем бою и с помощью дронов.

Это основа флота, роль которой заключается в быстром донесении большого количества повреждений затакленным целям, для значительного ускорения их убиения.

ДД составляют костяк флота, они принимают на себя входящий дамаг и убивают цели.



Саппорт/Логисты/Бонусники
Корабли для поддержки флота во время боя при помощи восстановления щитов/брони/капациатора, так и при помощи раздачи бонусов на характеристики. Логисты являются незаменимой частью флота. Они всегда должны находиться за флотом своих дамагеров, под прикрытием кораблей антимелочи.





Бомбардировщики.

Корабли для торпедной и бомбовой атаки из невидимости. Состоят из отдельных бобровингов и выполняют специфические задачи на поле боя. Высоко эффективны против больших кораблей.



Типы и классы кораблей.

Фрегаты

Каждая раса имеет на вооружении 7 фрегатов Т1 уровня, которые подразделяются на разные тактики применения в начале вашей жизни в EVE.

Из них может выйти цептор, дамагер, логист и РЭБ.

Идеальный и дешевый вариант оттачивания начальных навыков. На них проходят миссии ПВЕ 1-го уровня и легкие аномалии.

Фрегаты фракций являются единичными экземплярами и используют в бою преимущества своей фракции.



Фрегаты Т2 уровня.

Перехватчики



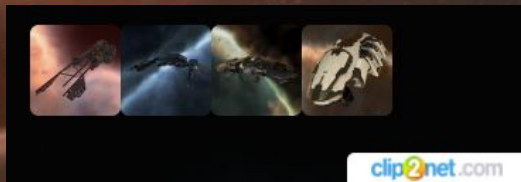
Перехватчики-вид кораблей заточенные под поимку и удержание целей.Для этого имеют ряд бонусов на МВД, дизрапторы и сигнатуру,а также высокую скорость.

Идеальный вариант курьера по нулям из-за иммунности к бублям и высокой скорости.

Спецкорабли



Спецкорабли.
Спецкорабли представляют собой разведчиков с системой маскировки для сканирования аномалий и добычи данных.



К спецкораблям также относят бомбардировщики-невидимки.



Ударные фрегаты



clip2net.com

Ударные фрегаты или ассолтшпы служат одной цели-бить противника. Они также разделены на два типа с разными характеристиками в зависимости от расы. К сожалению ввод тЗ эсминцев убил этот класс.

Фрегаты РЭБ
Спецкорабли для подавления систем
противника. Крайне хлипкие, но
полезные.



clip2net.com



Фракционные фрегаты.

Пиратские корабли.

Эти фрегаты представляют фракционные корабли империй Эдема. Имеют своеобразные характеристики и бонусы, являются дорогим средством для боя.



Эсминцы



Данный вид кораблей предназначен для уничтожения фрегатов, но слабое бронирование не дает им долго жить. Имеются два типа эсминцев с разными характеристиками и под разные цели.



Заградительные корабли.
Данные корабли еще называют дикторами, имеют способность носить пусковую установку заградительных зондов или бубледуйку. Применяются для кемпов в нулях и вх, для ловли капитальных кораблей.



ТЗ эсминцы.

Эсминцы с изменяемым режимом боя.

1-й режим-танк.

2-й режим-сила сенсоров

3-й режим-скорость корабля



Лидеры.
Эсминцы способные активировать поле микро-джампа для переноса вас или противника на 100 км от начального положения.

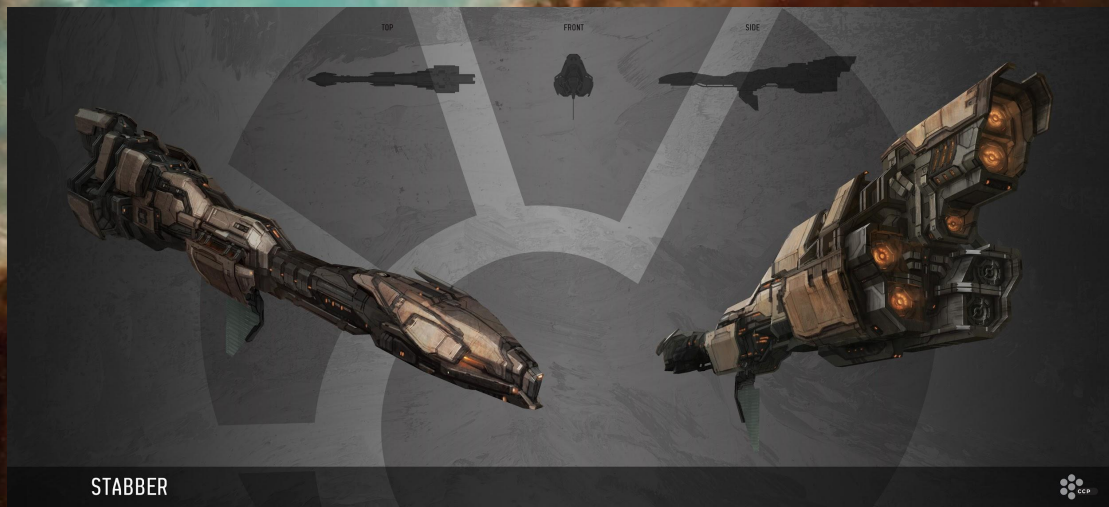




Крейсеры.

Крейсера являются универсальными и дешевыми дамагдилерами.

Они сбалансированы по дпс, танку и скорости. Из-за этого они часто используются в ПВП боях не только новичками, но и опытными пилотами.



STABBER





Крейсер РЭБ.
Старший брат фрегатов РЭБ
имеют те же функции-
подавление флота противника
средствами РЭБ.



Крейсер поддержки-служит для откачки щита/брони/капаситора.



Разведкорабли или Реконы.

Данный класс кораблей предназначен для профессионального подавления противника средствами РЭБ, снижение боевой эффективности флота противника-как в составе флота, так и в одиночных миссиях. Представлены двумя типами кораблей, с разными задачами. Нередко действия этих кораблей спасают целый флот.





Ремонтные корабли.
Предназначены для профессиональной поддержки
флота на высоком уровне, в тяжелых боях.

Тяжелые заградительные крейсера.
Это усиленная версия интердикторов, хевидиктор или ХДшка.
Имеют возможность установки бортовых систем глушения
варп-двигателя в определенной области и лучем
направленного действия на 30км.



Phobos
WOLFEYE - HEAVY INTERDIKTOR (200 M LONG 4000)





Тяжелые ударные крейсера.
Второе имя хевиассолт или ХАК. Профессиональный
дамагдилер, ударный крейсер флота, а так же антимелочь.
Представлены двумя типами кораблей каждой расе.

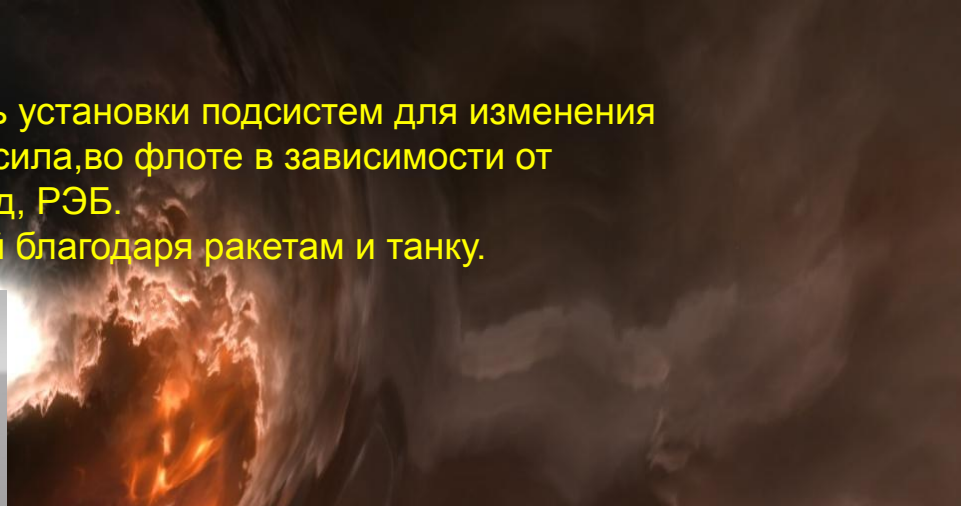
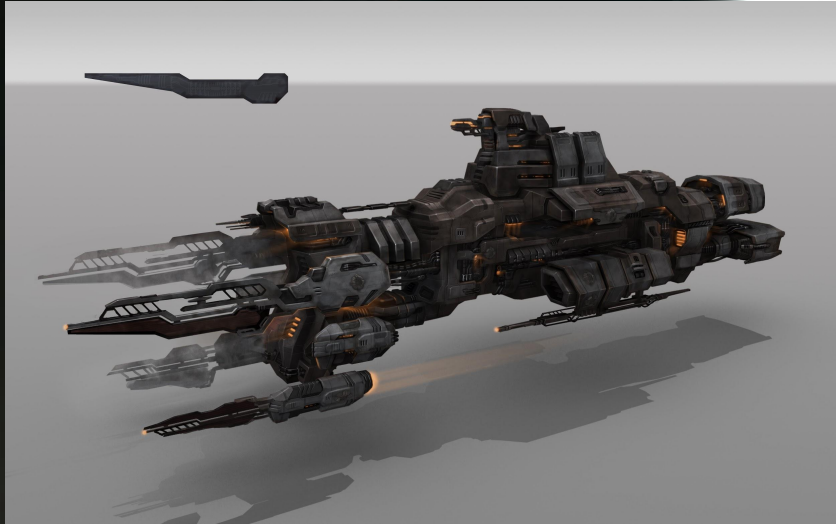


Так же как и у фрегатов среди крейсеров имеются фракционные и пиратские крейсера.

Стратегические крейсера или Т3 крейсера.

Крейсеры спецназначения, имеют возможность установки подсистем для изменения своих характеристик. В хороших руках грозная сила, во флоте в зависимости от подсистем имеет разные функции- бонусник, дд, РЭБ.

Тенгу является одним из лучших ПВЕ кораблей благодаря ракетам и танку.



Линейные крейсера.

В состав империй входит три
Линейных крейсера, 2 из которых
могут носить бонусные линки.

ЛК общего назначения-боевой
корабль линейного класса.

ЛК третьего поколения, способен
нести орудия тяжелого класса как
у линкоров, но при этом имеют
слабую защиту.

Имеются фракционные типы ЛК
более толстые и дамажные.



Корабли управления.

Данные корабли заточены под раздачу бонусов флоту. По два типа кораблей на расу. В реалиях текущих войн, команды являются дамагерами во флотах некоторых альянсов. Из-за своей жирности, Т2 резистам и большой огневой мощи.



Линкоры.

Тяжелые корабли предназначенные для крупных боев.

Имеются три типа линкоров на расу.

Боевой линкор. Ударная мощь несравнима с предыдущими кораблями. Предназначен для роли дамагдилера.

Как видите не у всех равное количество типов кораблей.

Линкор быстрого натиска. Корабль для быстрого сближения и нанесения урона врагу.

Линкор РЭБ. Scorpion - чудо Калдарского судостроения, использует системы РЭБ.

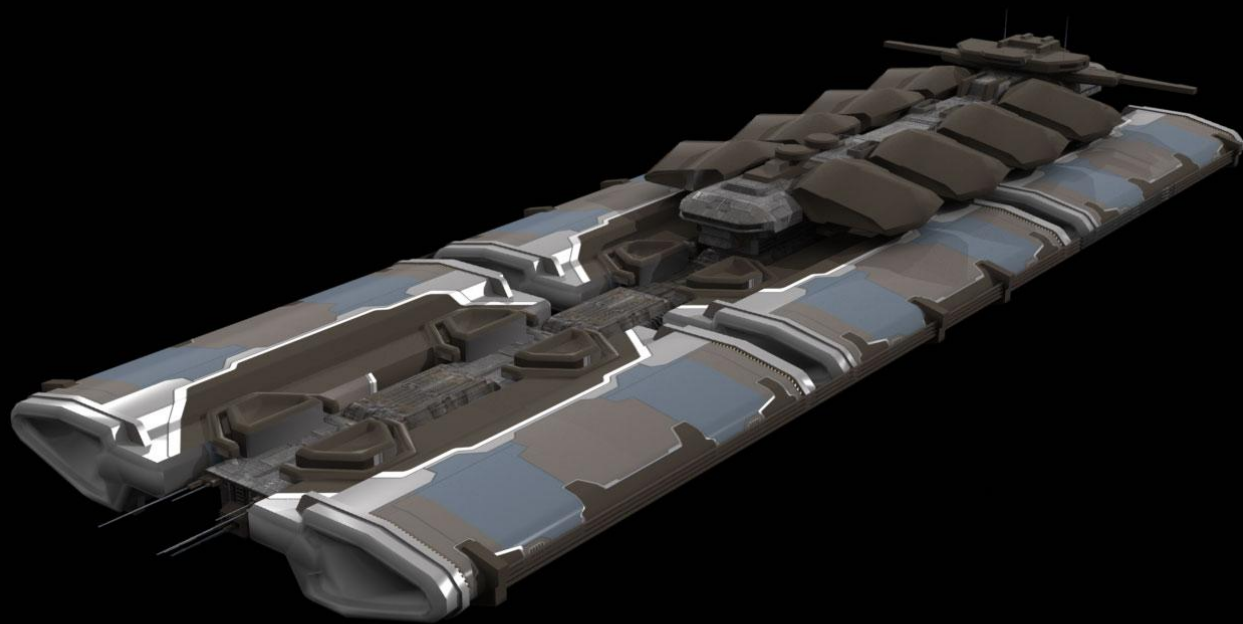


Рейдеры.
Тяжелые ударные линкоры с огромным
уроном и модулем бастиона.



Тяжелые корабли для спецопераций или БО(Блек Опс)
Линкоры использующие систему маскировки, генератор гиперпортала и
путеводного поля.
Фракционные и пиратские линкоры имеют усиленные характеристики и
большую цену.





Промышленные корабли.

Корабли для транспортировки грузов. Их продолжение корабли прорыва блокады, которые специально предназначены для прохода опасных систем.

А так же для добычи и переработки руды.

Договоримся о терминах.

Флот – это группа кораблей, объединённая единым командованием.

Итак, для чего мы собираемся во флот? Ответ очевиден - для качественного улучшения наших возможностей за счёт четкого разделения ролей и лучшей координации. Как правило, флот - это группа кораблей от 10 и выше, т.к. в такой группе появляется возможность охватить наибольшее число ролей, выделив на каждую из них отдельные корабли. Меньшая группа заставляет своих членов комбинировать роли, что сказывается на эффективности исполнения. В идеале флот может состоять из одного единственного пилота, который будет выполнять в нём все нужные роли... попробуйте оборудовать корабль на все случаи жизни, и вы поймёте, о чём я говорю.

Целью флота, как правило, является бой с соразмерными силами соперников, почти всегда эти силы так же объединены во флот.

Флот даёт возможность узкой специализации на выбранной роли, для нас это значит, что мы можем заниматься тем, что нам нравится и лучше всего у нас получается. Иными словами, если вы лучший исполнитель той роли, которая вас привлекает, то почти всегда вы будете исполнять именно эту роль во флоте - не правда ли хороший стимул в совершенству? Три важных принципа выбора своей роли во флоте:

- 1) Флоту должна быть нужна эта роль.
- 2) Исполнение роли должно вам нравиться.
- 3) Вы должны уметь выполнять эту роль с достаточным качеством.

Нужность роли во флоте определяется задачами, которые ставятся перед флотом в момент его сбора. В большинстве случаев командир флота может вам ответить, нужна ли эта конкретная роль. Если вам нравится выбранная роль, то вы будете стремиться исполнять её как можно лучше - это залог того, что в следующий раз вы получите ту же роль.

Специализация на роли даёт нам возможность использовать специализированные корабли, имеющие бонусы на выполнение определённой роли. Особенность баланса EVE в том, что имея преимущество по какой-то специализации, корабль всегда имеет существенные недостатки во всем остальном спектра специализаций, но полученное преимущество является качественным, т.е. никакое разумное число не специализированных кораблей не сможет превзойти специалиста. Сказанное - основа качественного преимущества флота с внутренним разделением ролей над флотом, не имеющим такого внутреннего разделения. Ваш выбор роли и фита должен быть подчинён только одному - лучшее выполнение роли во флоте. Если вы таклер, то ваш корабль должен быть оборудован на максимально быструю поимку и максимально долгое удержание цели, если вы электронщик-джаммер, то должны уметь быстро выключать из боя корабли соперника лучше и быстрее, чем это делает его электроника, если вы "дамагер", то должны наносить просто гигантские повреждения - от этого зависит выживание флота в бою, если вы коверт, то должны иметь максимальную скорость перемещения в скрытом состоянии, подвижность для быстрого изменения позиции, минимальное время сканирования скан-проб и т.д.

Флот - это группа кораблей со специализацией, поэтому порядок перемещения флота должен обеспечивать наиболее быстрое его развёртывание и вхождение его кораблей в их роль, кроме того, некоторые роли флота исполняются уже на марше:

1) Командир - здесь, думаю, много пояснять не надо - общее командование флотом.

2) Разведка - это группа кораблей - авангард флота, глаза и уши всего флота.

Как правило, разведка шарит по всем окрестным системам на маршруте флота в поисках боевых ситуаций, если флот не имеет особой цели и не следует на уже известную боевую ситуацию. Остальная часть флота идёт единой группой. Если иное не определено командиром флота, то вы сэкономите массу эмоций командиру и разведке, если будете находиться всегда в скоплении своих товарищей, кроме того, это позволит вам не получить боевую ситуацию вдали от флота, где ваша узкая специализация почти всегда делает вас лёгкой целью для любого одиночного корабля-охотника.

Уход от боя и вхождение в бой во флоте отличается от таковых вне его тем, что вы должны вступать в бой по команде, а не по вашей личной готовности. Это значит, что к моменту поступления команды вы должны быть готовы. Если разведка находится с вами в общем голосовом канале, то все её доклады важны для вас не меньше, чем для командира флота, это даёт возможность ориентироваться в боевой ситуации и прогнозировать её развитие, что позволит наилучшим образом выполнить свою роль.

Ведение боя во флоте - это исполнение принятой на себя роли. Я уже перечислил основные роли во флоте и разобрал, что они из себя представляют.

Еще раз о разведчике.

Разведчик - это пилот, первым заходящий в системы на маршруте следования флота, идущий впереди не далее, чем на 2 системы. Не погрешу против истины, если скажу, что это вторая роль после командира во флоте, от действий которой зависят начальные условия боевой ситуации. Авангардная разведка - это глаза флота и его передовой отряд.

Неопытные командиры часто отправляют в авангард новичков на дешёвых кораблях, в этом есть свой смысл, ведь дешёвый корабль не жалко потерять, а потеря малоопытного новичка для флота почти не заметна. В результате такие командиры получают неполную информацию о системах, где оперирует авангард, хуже того, неопытный пилот может упустить из вида ключевую информацию, что вполне может привести к невыгодным начальным условиям боевой ситуации и проигрышу боя. Кроме того, представьте ситуацию, в которой зашедший в систему одинокий Rifter начинает как бульдог нападать на корабли, для которых он в одиночку совершенно не опасен. Любой пилот, который даст себе труда подумать над такой странностью поведения придёт к выводу, что в соседней системе у этого бульдога есть мощная поддержка, которая только и ждёт, когда кто-то ввяжется в бой против этого малыша.

Лучший авангардный разведчик - это пилот, с большим опытом успешных соло-боев, умеющий быстро и верно оценивать ситуацию, и обо всём важном сообщать флоту.

Минимальные требования к кораблю авангардного разведчика - высокая скорость (от 4-6 км/с) и умеренная танковка. У авангардного разведчика всегда есть не менее минуты на то, чтобы получить поддержку от флота, если он попал в боевую ситуацию - минута после входа в систему с соперниками, уход от них обратно в ворота и ещё минута пребывания в невидимости после выхода из этих ворот. За это время поддержка флота почти всегда успеет прийти на помощь.

Новичку так же полезно быть скаутом, тк это развивает самостоятельность и реакцию

Запомните что флот это единое целое, не просто набор разных кораблей с непонятной целью, а четкое количество кораблей для выполнения задачи. Нам до этого расти и расти, но в конце концов мы к этому придем.

Дерево развития по специализациям.

Таклер/Перехватчик



Любой скоростной Т1 фрегат хорошо подойдет для обучения таклингу и перехвату целей, скаутингу и микроконтролю.



Т2 фрегат-интерцептор. Эти корабли специализированы именно на перехвате целей.



Дикторы-спецкорабли с пусковой установкой зондов варп-помех. Образуют сферу из которой нельзя отварпать. Это отдельная ветка вашей специализации как перехватчика.



Т2 крейсер-Хевидиктор или ХДМД. Тяжелобронированный корабль в основную задачу которого входит поимка и удержание капитальных кораблей.



Керес-спецкорабль класса фрегат, для поимки удержания противника.



Целестис-корабль РЭБ, который в наших флотах может использоваться как таклер, для оттачивания навыков перед посадкой в Т2 вариант-Лачезис/Аразу.



Лачезис/Аразу-спецкорабли поимки и удержания целей. Бонусы позволяют активировать средства удержания на расстояние до 90 км.

Будучи таклером вам придется пройти нелегкий путь от пилота т1 фрегата, который имеет все шансы погибнуть первым в любом бою, до профессионального пилота спецкораблей, от действий которого зависит судьба операций по поимке капитальных кораблей или уничтожения флота противника.

Дерево развития по специализации.



Корабли РЭБ



Маулус-Т1 фрегат РЭБ, использует дамперы для уменьшения дальности захвата и скорости лока целей у противника.



Керес-спецкорабль РЭБ, так же использует дамперы для поражения целей.



Целестис-крейсер РЭБ, функции такие же - подавление дамперами флота противника.



Аразу и Лачезис-профессиональные корабли подавления при помощи дамперов.



Аммарский корабль РЭБ Крусифаер. Использует найтрики для истощения капаситора, и ТД для помехам орудиям противника.



Сентинель-профессиональный нейтрирующий корабль с дополнением в виде ТД.



Арбитратор-корабль крейсерского класса с бонусом на ТД, в дополнении возможна установка нейтриков.



Курса и Пилигрим. Корабли спецкласса-имеют отличные бонусы на нейтрики/вампирики. Дополняются ТД.

Дерево развития по специализации.

Корабли РЭБ.



Гриффин-фрегат РЭБ Калдари, способный полностью вывести из строя системы прицеливания противника.



Китсуны-Т2 вариант РЭБ-фрегата. Более мощные джам-глушилки позволяют получить преимущество в бою.



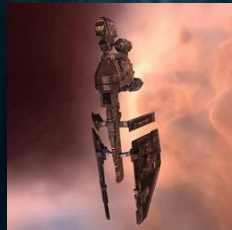
Блекберд-крейсер РЭБ. Так же как и фрегаты служит для выключения кораблей противника.



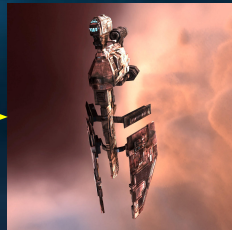
Фалькон/Рук-Фалькон по праву носит звание лучшего РЭБ-корабля вселенной, способный выключить сразу несколько кораблей противника Фалькон вносит явный перевес на поле боя в свою сторону.



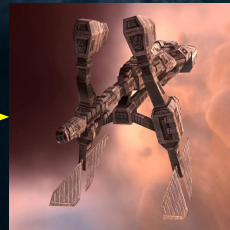
А Р О С Р Ы Р Н А



Вигил-корабль основная задача которого подсветить противника лучем для увеличения попаданий.



В отличии от Вигила у Гиены присутствует бонус на силу сеток, которые позволяют лишить противника скорости.



Беликоз-подсвечивает цели в крейсерском формате, где Вигил не вдержит огня противника.



Рапира и Хуггин-сеточные корабли, способные на большом расстоянии зафиксировать цель.

Дерево развития по специализации.

Дамагдилер-орудия.



T1 фрегаты-оптимальный вариант дамагера на ранних стадиях игры. В связи с небольшим танком и дамагом, чаще убивают себе подобных. В куче способны забодать сильного противника.



Эсминцы-обладая большой огневой мощностью не могут похвастаться запасом прочности.



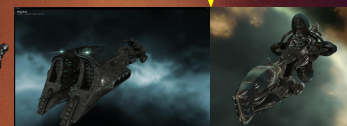
Крейсеры являются универсальным средством нанесения урона. Они отлично сбалансированы в скорости/дамаг/танк.



Линейные крейсера-тяжелобронированные корабли с высокой огневой мощностью. Ограничены в подвижности. T2 варианты так же отлично подходят на роль дамагдилеров.



Быстроходные линейные крейсера. Огромная огневая мощь, но слабая защита.



Линкоры. Тяжелые корабли с огромной огневой мощью и тяжелой броней.



Дредноуты. Вершина дпсдилера-колоссальный дпс дреда позволит вам легко уничтожать капитальные корабли.



Дерево кораблей по специализации.

Дамагдилеры-дроны.

Основным дроновым кораблем в альянсе является Тристан.



Дроновые эсминцы используют в качестве дополнительного дПС дронов.

Крейсеры с дронами позволяют отсекать от своего флота наглых перехватчиков, не отходя от основной группы.