

# Механика — Lurkmore

← [обратно к статье «EVE Online»](#)

## Раскачка

Раскачка — отдельный предмет для фапа. Скиллов дохуя. Просто дохуя. Выучить можно кем угодно и что угодно. Статы персонажа влияют только и исключительно на скорость изучения скиллов. Создание хороших универсалов требует годов реального времени. Поэтому нормальные люди имеют несколько специализированных (под боёвку, под копание астероидов, под производство и прочее) чаров.

Учиться довольно просто — прокачка не зависит от [игрового процесса](#) и происходит оффлайново. Купил книжку, закинул в память и летай. Но есть три «но»:

1. Совершенно задротская схема скиллов (поставить ракетницу на корабль — один скилл, стрелять из неё ракетами — другой скилл; причём скилл ракетницы даст тебе бонусы только на скорость стрельбы, а скилл на ракеты — только на убойность ракет, и никак иначе. А чтобы от стрельбы был хоть какой-то толк, к вышеупомянутым необходимы «необязательные» скиллы на скорость и время полета, радиус взрыва и скорость взрывной волны). Более того, скилл может опираться на предыдущие, и далеко не факт, что на первый уровень, может и на пятый.
2. У каждого скилла есть пять уровней изучения, каждый следующий учится в 5,66 раза дольше предыдущего. Но это была бы фигня, если бы у скиллов не было ещё и коэффициентов сложности (от x1 до x16). x6 скилл (к примеру, Battlecruisers, он же навык управления линейными крейсерами) будет учиться в шесть раз дольше, чем x1. В результате, первый уровень лёгких ракет (x1) осиливается за пять минут, тогда как пятый уровень крылатых ракет (x5) осиливается при хороших имплантах и правильном ремапе атрибутов за 17 дней. И это считается нормальным. К счастью, далеко не всегда пятый уровень необходим.
3. На бесплатном триале можно учить очень не все скиллы и водить очень не все корабли.
4. С февраля 2016 года, ССР «обрадовали» фанатов вводом в игру донатных айтемов (покупаемых за аурум, либо дающихся при оплате подписки на 6 и 12 месяцев), которые позволяют высосать из персонажа с минимумом 5 миллионов скиллпоинтов, пол-ляма этих самых СП, превращаясь при этом в инжектор. Этими инжекторами можно кормить других персонажей, которым они вливают неназначенные СП. Удовольствие дорогое, но действенное — анон, лазая по аукционам, нашел персонажа со ВСЕМИ изученными скиллами в 5 уровень, которому примерно две недели от роду[1]. Правда, хозяин персонажа влил в него около 50 килобаксов на плексы, но факт остается фактом — если у тебя много денег irl, то полностью прокачанного перса в еве ты уже можешь себе купить.

Также, в глубине дерева скиллов имеется немножко приколов и [пасхальных яиц](#). Чего только стоят скиллы «Thermodynamics», который помимо основного эффекта «заставляет Вас хмуриться каждый раз, когда кто-то упоминает [вечный двигатель](#)», или «Neurotoxin Recovery», позволяющий наглухо упороться [веществами](#) без побочных эффектов в виде [радужных крокодилчиков](#) ухудшения характеристик корабля.

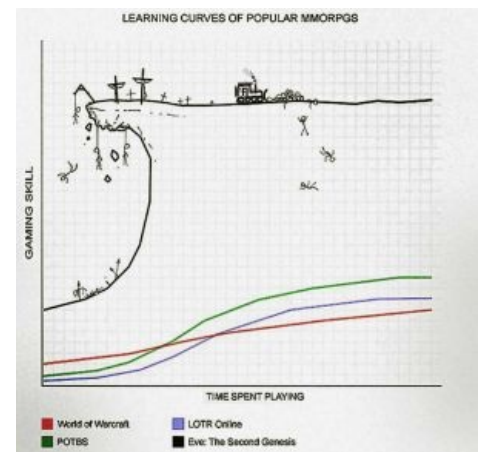
## Фиттинг (обвес корабля)

После прочтения предыдущей части статьи наверняка уже закрадывается подозрение, что с фиттингом всё не так просто. Тут есть программы, вроде EFT, а так же масса различных отцов, которые снабдят вас нужным для ваших целей фитом, если прокачана харизма. Крутите полученный фит в EFT, вычисляете, как он работает, и всё. Со временем научитесь делать что-то годное самостоятельно. Если харизма не прокачана, или вам нужно [что-то особенное](#), тогда читайте и трепещите.

- **PG/CPU/Calibration** — ресурсы корабля. Их количество и расход зависят от скиллов персонажа. Прокачка этих скиллов до упора (всё в пять), занимает около трёх месяцев. Количество CPU и PG также можно увеличить с помощью имплантов (на которые тоже нужны скилы, лол), они часто недёшевы и при сливе капсулы теряются безвозвратно. Расход CPU и PG без ущерба качеству фита можно уменьшить путём установки фракционных модулей, которые жрут меньше, но стоят на



Jumpdrive — третичный скилл для капитальных кораблей — выучится на [ять](#) через 82 дня!



Кривая обучения какбэ символизирует.

порядок дороже. Многие фиты требуют полностью прокачанных скилов, но встречаются и такие, для которых приходится задействовать все три возможности. Благодаря этому, нубы, у которых даже в проверенных временем фитах «что-то не влезает», — скорее правило, чем исключение.

- **Отрицательные эффекты модулей** — практически каждый устанавливаемый модуль имеет отрицательный эффект. Причём чаще всего незаметным этот эффект не назовёшь. Это превращает создание каждого нового фита для любимой лоханки в мучительный поиск компромисса. Если компромисс таки найден, то он обязательно не влезет по РГ или CPU.
- **Стэкинг** — в общем идею стекинга в еве можно сформулировать так: если корабль получает бонусы на один и тот же параметр от нескольких модулей, то все эти бонусы после первого накладываются с уменьшающимися коэффициентами (0,87; 0,57; 0,28 и т. д.). Первым считается самый большой бонус и далее по нисходящей. Но это по-простому, а на самом деле суммарная величина параметра в таком случае вычисляется по [специальной формуле с экспонентой и индексами](#). Разумеется, ни один здоровый человек, который уже сдал матан, связываться с ней не захочет. Поэтому обычные игроки считают с помощью EFT, а школота, например, тупо складывает проценты и недоумевает, почему у дрейка с тремя инвулями резисты не переваливают за 100%.
- **Накопитель** (англ. Capacitor, *капа*) — энергия корабля. Её с разной успешностью жрут различные активные модули при активации. Сама по себе капа не накладывает каких-либо жёстких ограничений на обвес корабля изначально, то есть игрок может зафитить шип, как ему заблагорассудится. Капа будет спокойно ждать своего часа, пока незадачливый игрок не вступит в бой. А потом она кончится. Неправильный расчет расхода капы при планировании обвеса очень часто оканчивается именно так, а корабль без капы в большинстве боевых ситуаций представляет собой малоподвижный гроб. Другая крайность — когда игрок пытается составить обвес так, чтобы капа при работе всех модулей никогда не проседала до нуля (в коммунити такой подход получил собственное уважительное именование «капостабильность»). Это порождало энергонезависимых уродцев, которые в большинстве случаев сильно теряли в эффективности. В 2016 дело резко исправилось вместе с ребалансом капобатарей, которые тут же нашли свое применение на хуевой туче фрегатом, а так же ХАКов и ТЗ-крузаков. Но несмотря на это, владелец такой вундервафли в панике свалит куда подальше при любом признаке наличия нейтрализаторов у первого попавшегося оппонента.
- **Шаманство** — помимо вышеприведённых пунктов существует ряд неочевидных или малоизвестных методов увеличения эффективности фита, такие как расположение модулей в определённом порядке или отключения модулей в слотах для более эффективного использования перегрева в бою.

## Call To Arms

**Call To Arms** (КТА) — заранее организованный сбор всех ПвП пилотов «нулевых» корпорации/альянса/объединений\_альянсов для выполнения задач по защите/атаке клаймовых структур. Кажется, просто? Нет, не просто. Количества генерируемой драмы — огромны. Ибо:

- **Обязательность.** По первому зелёному свистку флиткома ты должен бросить любимую жирную непись и переться невесть куда в точку сбора. К непопёршимся применяются анальные кары.
- **Кораблик.** Летишь на чём скажут, а не на чём можешь. Соответственно — куча времени уходит на прокачку. Более того — после очередного патча концепция может внезапно поменяться, и качать придётся уже что-то совсем другое.
- **Время.** Защищающаяся сторона — чаще всего не идиоты. Поэтому если есть возможность — время реинфорса ставится максимально неудобным для нападающих. И тебе придётся вставать в 5 утра, логиниться и слушать очень доброго флиткома, который тоже не выспался. Можно не приходить, ага. Но если слишком часто не приходишь — выгонят.
- **Длительность.** Сбор обычно где-то в глубине своих территорий, оттуда надо ещё допилить до места махача. Если есть титаны — это довольно быстро (если, конечно, титан спросонья [не путает кнопки](#)). Если нет — 20-30-40 минут [однообразных полётов](#) по пустым системам всем флотом под попытки ФК развеселить людей в ТС, чтобы те не заснули за это время. Плюс — преимущество у тех, кто первым занял позиции в системе. Поэтому КТА может начаться и за час, и за два до реинфорса. А если объект ещё и не один... А он не один, ибо если в системе есть станция — там есть ещё и инфраструктурный хаб, и с десяток обычных ПОСов.
- **Регулярность.** Выиграли один реинфорс (состояние клаймовой структуры в котором ее нельзя атаковать) — впереди ещё два. Плюс — объект в системе чаще всего далеко не один. И добрые защитники таймеры реинфорса легко разбрасывают по времени...
- **Лаги.** Если желающих подраться за систему много — они будут, не сомневайтесь. Более того — раньше они очень часто создавались в стратегических целях нагонянием в систему толпы карибасов на Рифтерах, дабы противник при забросе подольше прогружался и выпиливался в момент прогрузки. Пофиксено сначала дядей Дичём с помощью бидоносферы (сетап довольно извращённый и дико дорогой, но в лагах доставлял противникам незабываемые впечатления), потом окончательно поправлено ЦЦП введением замедления времени.
- **Отсутствие фана.** На пару реинфорсов противник может просто забыть. И ты будешь как идиот пару часов висеть в системе, потом радаснапилить что-нибудь очень толстое, потом — ещё лететь обратно. Противник тем временем подло хихикает и отсыпается на третий реинфорс. Или радостно троллит бобрами.

- Тупое висение под полем ПОСа, пока флитком разведывает обстановку и решает, стоит ли вообще сегодня сливаться. Последствия — ужасны. Как пример:
  - Хоровод из 150 (!) линкоров под полем палки.
  - Игра на гитаре в войсе, дабы хоть как-то развлечь флот.
  - Русская рулетка (запускается самоуничтожение корабля и отменяется в последний момент. Тонны лулзов с проигравших гарантированы.)
- Улучшение навыков пилотирования. Не происходит. На КТА твои личные навыки уже почти не играют роль. Очень много зависит от навыка ФК (командующего флотом), а роль рядового сводится до: жать ф1-ф2-ф3-, команды в 2-3 клика мышкой, слушать команды ФК. Через час это превращается в монотонность, а через пару КТА все действия исполняются только спинным мозгом. Пилот отлетающий **over 9000** КТА может остаться **нубом**, нифига не разбирающимся в механике игры, тактике, и прочем местном **матане**, или даже растерять то небольшое что умел.
- Компенсации. В серьёзных альянсах, пилоту компенсируют слитый им на КТА корабль. Обычно выдаётся точной такой же корабль как и слитый, реже — деньгами. Некоторые корабли компенсируются даже при сливе не на КТА. По идее это повышает мотивацию и явку пилотов. Но **на самом деле** не всё так просто. Зачастую пилоты не берегут выданный корабль, ибо не своё же, казённое. А в случае задержек с выдачей начинаются **бурления** на руководство. Так как корабли в Евке могутдохнуть за бой сотнями, а доставка, сборка и выдача компенсаций происходит **вручную** — всё это становится для альянса отдельным квестом. Компенсация боя, причём неважно проигранного или выигранного, может стоить альянсу **сотен нефти** (иногда не виртуальной), что, в свою очередь, может сподвигнуть альянс искать новые источники дохода, для отъёма которых будут нужны **новые КТА**.
- Политика. В текущем состоянии почти ни один альянс Евы не может вести бои за территорию своими силами. **ЧСХ** это приводит к хитрым закулисным играм. Механика игры позволяет альянсам настраивать для своих пилотов кто им будет виден как враг, а кто нет. Часто на КТА даже идейные враги видятся как союзники, и воюют вместе. Так как на звуки боя обычно припераются все кому не лень, то, зачастую, понять кто, как, кого и куда — невозможно. Это выливается в **разрывы шаблона** у обычных пилотов, которые сегодня стреляют в одних, а завтра вместе режут уже других. При таких объёмах генерации **срача**, это не могло не стать местной дисциплиной **специальной олимпиады**. Всё как в **жизни**.

А вообще — всё не так плохо. Потому что на сотни никчёмных КТА всё же приходится одно, где ты таки преодолеваешь в огромной зарубе с участием суперкапов (прямо как обещали в каждом втором тизере EVE, на который ты когда-то повёлся). Море фана, прирост ЧСВ до 146%, ощущение гордости при виде армады плюсовых супереров гарантированы.