

Крафт — Lurkmore

[← обратно к статье «EVE Online»](#)

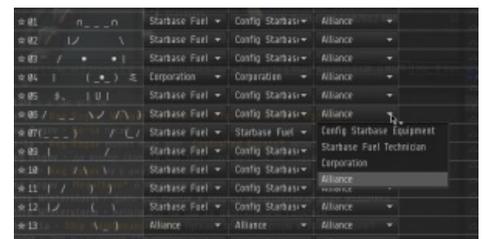
На данный момент, лучший в игровой индустрии. Серьезно.

- Рандом минимален. В процессе взлома промышленной лицензии, который превращает рецепт простой вещи в рецепт усовершенствованной, при неудаче вы теряете не столько ресурсы, сколько время. Считается нормально «поставив на инвент» 10 копий рецептов на патроны, на выходе получить 2-3 рецепта уберпатронов. При сборке самой вещи рандома нет.
- «Немецкая» сеттлеровская модель, когда руду от готового изделия отделяет десяток промежуточных продуктов.
- Ветвление производственной схемы таково, что, например, для производства Асолта (рас. англ. Assault Ship, рас. надмозг. ударный корабль) требуется около *пятидесяти* базовых ресурсов. А считая промежуточные, и все восемьдесят. Вкачать персонажа, который сможет эффективно варить всё это в одну харю можно, но слишком долго.
- На практике эффективное производство осуществляется в рамках корпораций, специализированных на крафте и поделивших производственные техпроцессы между персами с соответствующими бонусами. Есть принципиально разные раскачки на роли чисто копателя, прораба-копателя он же переплавщик, чертежника, и собственно производственника. А химическое производство на посах — вообще отдельная игра. Epic win!



Не взяли на [Форекс](#)? Иди в Еву!

В качестве наглядной иллюстрации приведём ТЗ корабли. И так, по порядку: базовые ресурсы — газы-фуллериты (их в районе десятка разных). Из них, при добавлении минералов (ещё с десятком видов), которые добываются из астероидной руды, варятся [полимеры](#). Как правило, для одного полимера нужно два разных газа и минерал. На выходе получаются вещества, названия которых вызывают у тру-крафтеров экстаз... (фуллероферроцен, лантановый металлофуллерен — [это же прекрасно, не так ли? Что значит «нет»?](#)) На следующем шаге из нескольких разных полимеров при добавлении нескольких видов ТЗ-сальвага (который по сути — раздолбанные и сгоревшие запчасти, выданные из трупиков Sleeper drones (см. W-space (мобы)) получают компонент. Из нескольких разных компонентов при помощи чертежей производится сабсистема. И вот они уже и вставляются в те самые ТЗ-корабли при фиттинге (оснащении) для придания им свойств и бонусов. Однако и с чертежами есть сложность. По беку технология ТЗ настолько сложная, что повторить её не могут, из-за чего чертежи добываются только реверс-инжинирингом слиперских артефактов при помощи декрипторов (добыча которых — отдельный род деятельности), при этом как первые, так и вторые безвозвратно расходуются, а результат в немалой доле определяется великим Исландским рандомом. В добавок, чтобы без проблем «варить» всю эту катавасию нужно как минимум полгода прокачки и дохуя терпения и нервов. Добавьте к этому логистику, выравнивание темпов производства, администрирование заводов-варилок (а также жадность, алчность и жажду наживы «варильщиков»), а так же сбыт «наваренного», и получите упрощенный, но вполне себе реальный бизнес-процесс.



ID	Name	Type	Category	Group
81	n _ _ n	Starbase Fuel	Config Starbase	Alliance
82	/ / \	Starbase Fuel	Config Starbase	Alliance
83	/ *	Starbase Fuel	Config Starbase	Alliance
84	()	Corporation	Corporation	Alliance
85	()	Starbase Fuel	Config Starbase	Alliance
86	/ _ / \ / \	Starbase Fuel	Config Starbase	Alliance
87	(_)	Starbase Fuel	Starbase Fuel	Config Starbase Equipment
88	/ / \	Starbase Fuel	Config Starbase	Starbase Fuel Technician Corporation
10	/ / \	Starbase Fuel	Config Starbase	Alliance
11	/ / \	Starbase Fuel	Config Starbase	Alliance
12	/ / \	Starbase Fuel	Config Starbase	Alliance
13	/ / \	Alliance	Alliance	Alliance

Крафтеры развлекаются.