Szerkesztette: Mermalior és Laci

ISK

VOL. 2

A PvP alapjai
A fleet felépítése
A PvP típusai
EW hadviselés

EVE PVP FEKETE KÖNYV

0 93624 80852 7

Tartalomjegyzék

BORÍTÓ 1
TARTALOMJEGYZÉK 2
ELŐSZÓ 14
1. FEJEZET - PVP ALAPOK 15
Mi az a PvP? 16
A PvP definíciója 19
Miért "jó" a PvP? 19
Mitől "más" a PvP az Eve Onlineban? 20
A PvP pszichológiája: a félelem és a megfélemlítés 22
"NE ESS PÁNIKBA!" 22
"Ha bármi fontosabb, mint az én egóm, akkor megyek, elkapom és lelövöm!" 25
Mielőtt elindulnál: klónozás és biztosítás 26
Medical Clone 26
Jump Clone 27
Hol tehetsz le klónt? 27
A klónozás menete: 27
Mennyi klónom lehet? 27
A klónok és a PvP - Clone upgrade 28
Jump klónok szerepe a PvP-ben 29
Biztosítás 29
Pár fontos dolog, amit nem árt tudni: 30
Az overview PvP-s beállítása és használata 31
Az Overview 31
Overview vs. Bracket 32
PvP-s beállítások 33
A directional scanner használata, bookmarkok, (safe)spotok váltása, combat scan 39
Local 39
Directional Scanner 40
A directional scanner használata 41
System scanner - combat scan 43
Bookmarkok, spotok, safepontok 46
Rolling Safe 51
Ping point / Ugrópont 52
Végezetül 52
Állapotok alapfogalmai: session timer, agression, criminal, sec status, factional standing 53
Session Change Timer - session change 53

Combat Aggression Timer ... 54
Non-Combat Log Off Timer ... 55
PvP Flag / PvP Log Off Timer ... 56
NPC Flag / NPC Log Off Timer ... 56
Criminal Flag / Criminal Countdown ... 57
CONCORD agresszál (és valószínűleg le is lő) ... 57
Kik azok, akiket / amiket büntetlenül lőhetsz empireben: ... 57
FACTION NAVY / SENTRY agresszál: ... 58
JÁTÉKOS agresszálhat: ... 58
Suspect Timer / Limited Engagement Timer ... 59
Suspect flag-et az kap, aki ... 59
Ha lopsz mástól, akkor: ... 60
Mikor nem számít lopásnak a kontiból / wreckből való pakolás? ... 60
A fleet felépítése és hierarchiája ... 61
A Fleet ... 61
A Fleet Finder ... 63
A Flotta felépítése - A piramis kövei ... 63
FC ... 64
Commanderek ... 64
Scout ... 64
Target Callers ... 64
Tacklerek ... 64
Anti-Tacklerek ... 65
Heavy Tacklerek ... 65
EW és Logistic hajók ... 66
Damage Dealer-ek ... 66
Egyéb hajótípusok ... 67
Az Intel, killboard monitoring home fleet, defenzív pvp ... 68
Mi is az intel? ... 68
Local ... 68
Intel Chanel ... 69
Killboard Monitoring ... 69
Defenzív PvP - Home Defense ... 70
PvP glossary, rövidítések, fogalmak ... 71
2. FEJEZET - A PVP TÍPUSAI ... 77
High sec pvp ... 78
CONCORD, Faction Navy ... 83
A CONCORD Visszavág ... 85

Réges-régen, egy messzi-messzi galaxisban… 85
Teszt Elek 85
A kapott adatok értelmezése 86
A megfigyelések eredményei 86
Végezetül 88
Factional Warfare 90
Mi is az a Faction War? 92
Csatlakozás 93
Azonban mielőtt jelentkeznél, van három dolog, amit figyelembe kell venned. 94
Pénztermelés és factional standingek az FW-ben 94
Rangok az FW-ben 96
FW a gyakorlatban 99
Overview beállítások 101
Intel csatornák 102
Hajók és harc 103
Empire war 104
Suicide ganking 107
Ninja Salvaging 111
Low sec pvp 115
Kalózok, kalózvadászok 119
System sec status, közlekedés, ransom, sentry, KOS pilóták 121
Low sec station fight, kapukemp 124
Station docking range, session docking range 128
Station Docking Range 133
Az Outpostok Docking Távjai 133
Caldari Stationök Docking Távjai 134
Gallente Stationök Docking Távjai 135
Amarr Stationök Docking Távjai 136
Minmatar Stationök Docking Távjai 137
A 0.0-ás pvp 138
A 0.0-ás PvP szabályai 142
0.0 három törvénye (Asimov után szabadon) 142
Itt mindent lehet 143
De, nem mindent szabad 143
Ahol a játékos az úr 143
Az információ hatalma 143
Mik lehetnek ezek az információk? 144
Közlekedés, bubis kempek és bombák 145
Gyalog, mint Balogh... 145

"...Nem küldök magam elé senkit, nehogy megtudják, hogy jövök..." ... 146
"...Csak ketten vannak localon, warpolok a másik kapura..." ... 146
A végtelenbe és tovább... (Buzz Lightyear) ... 146
Cyno-ra ugrás: ... 146
Elugrás szempontjából megkülönböztetünk: ... 146
1. Én ugrok ... 147
2. Engem ugratnak ... 148
3. Kapuk fölött átívelő híd ... 148
Bubis kempek ... 149
Hogyan jussunk át egy kempen? ... 150
Bomber kempek ... 152
Outpostok, npc station-ök, régiók közti különbség, 0.0 POS Warfare ... 153
1) NPC station ... 153
2) Conquerable station ... 153
3) Outpost ... 154
A régiók közötti különbség ... 154
1) Vannak a tisztán NPC régiók. ... 154
2) Vannak az NPC maggal rendelkező régiók. ... 154
3) Végül a legtöbb régió teljes egészében szabadon elfoglalható a játékos szövetségek által. ... 154
0.0 POS Warfare ... 156
3. FEJEZET - PVP A GYAKORLATBAN ... 159
Szerepek a PvP-ben ... 160
FC ... 164
Elöljáróban ... 164
Egy flottaparancsnok portréja ... 165
Miért kell egyáltalán FC? ... 166
A csapat szervezése ... 167
Kulcspozíciók delegálása ... 168
Tanácsok: ... 170
Egyéb kulcsszerepek ... 172
A terep ismerete, a fleet mozgatása ... 173
Atlasz, hátán a Glóbusszal ... 174
Új emberek integrálása, PvP képzés ... 174
Az FC képzés ... 176
Epilógus ... 176
Scoutok, szemek ... 177
"Az információ hatalom!" ... 177
A scout / szem definíciója ... 177

A megfelelő hajótípus 179
A megfelelő attitűd 179
A scout feladata roaming gangben 181
A scout feladata nagy fleetekben 184
Scout a szállításhoz 185
A hátsó scout 185
Helyzetek, amikre nem árt felkészülni 185
A scout / roaming szem jutalmazása és cserélgetése 186
A Szem 186
Aktív szem 186
Passzív szem 188
Mire használhatóak még a szemek? 188
Végül 189
Tacklerek 190
Heroes and Villains 190
A warpolás megakadályozása 191
Modulok 192
Hajóbónuszok 193
Overheat / Warfare Bónuszok 193
Pontok vs. magstabilizátorok 197
Bubik használata 198
Stasis Webifier, Warp Scrambler - versus - AB, MWD 201
A tacklerek típusai 205
Light Tacklerek: 205
Heavy Tacklerek: 206
A tackler fittekről és a tackling menetéről általában 208
A tackler hajók általános fittelési prioritása: 209
A tacklerek helye a harcmezőn 209
Végül 210
Anti-tacklerek 211
Anti-tackling megoldások 211
Tacklerek mint anti-tacklerek 212
EW hajók, mint anti-tacklerek 212
Dedikált (specializált) anti-tacklerek 213
Az anti-tackler felszerelése 213
Az EW szerepe a tackler elhárításban 214
Anti-tackler hajók 215
Damage dealerek 216
Fegyvertípusokról általában 216

Turret (insta damage) vs. Missile / Drone ... 216
A turretek ... 219
A Signature resolution ... 219
Az Optimal range ... 220
Tracking speed ... 220
A rate of fire (ROF) ... 220
Hajótípusokról általában ... 221
Alapvető fittelés ... 225
Általánosan elterjedt, lőtávra vonatkozó kifejezések ... 225
Hajótípusok hajóosztályok szerint ... 226
Frigate ... 226
Interceptor ... 226
Assault frigate (assault ship) ... 226
Stealth Bomber ... 227
Destroyer ... 227
Interdictor ... 229
Cruiser ... 229
Heavy Assault Cruiser (Heavy Assault Ship) ... 230
Strategic cruiser ... 230
Battlecruiser ... 231
Fleet Booster Command Shipek ... 232
DPS Command Shipek ... 235
Battleship ... 238
Capital ... 243
Carrier ... 243
Rövid jellemzés a különböző carrierekről: ... 244
Dreadnought ... 244
Supercapital ... 245
Speciális modulok ... 247
Damage dealerek a harcban ... 247
Damage dealerkedés roaming fleetben ... 247
Damage dealerkedés nagy fleetben ... 248
Harc lagban ... 249
EW support ... 251
Az EW helye a fleetben ... 251
Milyen EW-k léteznek az EVE-ben? ... 252
Fajok és hajók ... 253
ECM hajók ... 254
Hogy működik a jammer? ... 254

ECM modulok 255
ECM Burst modulok 255
Remote ECM Burst modulok 255
ECM drónok 255
ECM bombák 255
Sensor Strength vs ECM 255
Kicsit bűvészkedve a számokkal 257
Több modul hatása egy hajóra 258
ECM-mel kapcsolatos skillek 259
Milyen jammer hajók léteznek? 260
Az ECM hajókról általában: 261
Fajspecifikus jammerek 263
Nem fajspecifikus jammer 263
ECM Burst modulok 264
Jammer erősítő modulok 265
Jammer erősséget javító rig 265
Jammer hatótáv javító rig 265
Sensor erősítő modulok 265
Sensor erősítő skillek 265
ECM drónok 266
ECM bomba 266
Remote Ecm Burst 266
Subsystemek 266
ECM Implantok 267
Az ECM modulok erősségének és hatótávjának növelése bónuszokkal 267
Warfare Bónuszok 268
Fajspecifikus ECM Jammerek 269
ECM Multispectral Jammer 272
Hogy helyezkedjek csatában? 275
Jammelési taktikák 276
Az ECM hajók veszélyes ellenségei 277
Scrambleres, disruptionös hajók 279
A warpolás procedúrája 279
A warpolás megakadályozása 280
"Rövid pont, hosszú pont" 281
Hosszú pont (Warp Disruptor) modulok 281
Rövid pont (Warp Scrambler) modulok 281
Warp core stabilizer (WCS) modulok 282
Milyen hajóra tegyünk pontot? 282

Speciális pontozó hajók ... 283
Pont távolságok ... 285
Hol helyezkednek el a pontozó hajók a csatában? ... 286
Webes hajók ... 287
Helyi mozgás ... 288
A mozgás szerepe a harcmezőn ... 289
A mozgás és a táv szerepe a fegyvereknél, moduloknál ... 289
Ágyúk ... 289
Rakéták ... 289
Drónok ... 290
Minden egyéb modul ... 290
Hajók és sebességek ... 290
Stasis webifier ... 291
A web távolságának és hatékonyságának növelése ... 292
Webifier drone-ok (Warrior SW-300, Valkyrie SW-600, Berserker SW-900) ... 294
A web elleni védekezés ... 295
Sebesség növelő modulok ... 295
Sebesség növelő rigek ... 297
Speciális webelő hajók ... 298
Webelő hajók a harctéren ... 302
Insta-warp webbel ... 303
Neut / Nos hajók ... 304
Kapacitor ... 304
Mihez NEM kell kapacitor? ... 306
Mi az, amihez kell kapacitor? ... 306
A Neut / Nos EW ... 307
Egyéb neutralizáló eszközök ... 308
A Neut működése ... 308
Neut modulok ... 308
Neutralizer hatótávok és erősségek ... 309
Nosferatu működése ... 311
Nosferatu (Nos) modulok ... 312
Nosferatu hatótávok és erősségek ... 312
Neut / Nos együttes használata, emergency cap szívás ... 314
Rigek ... 314
Implantok ... 315
Mit tud a neut? (Gyakorlati használat) ... 315
Heavy Neut VS. Battleship ... 315
Heavy Neut VS. Cruiser ... 316

Heavy Neut VS. Fregatt 316
Medium Neut VS. Battleship 317
Medium Neut VS. Cruiser / Fregatt 317
Small Neut VS. Fregatt 317
Capitalok neutolása 317
Modulok 318
Capacitor Booster 318
Power Diagnostic System 318
Cap Recharger 318
Capacitor Battery 319
Capacitor Power Relay 319
Capacitor Flux Coil 319
Skillek 319
Speciális neutralizer hajók 320
A neutos hajók helye a harcmezőn 323
Dampeneres hajók 325
Scan Resolution 325
Hány másodperc alatt fog be egy Raven egy Arest? 327
Hajó osztályok tipikus Scan Resolution és Lock Range értékei 327
Remote Sensor Dampener 329
Dampener drónok 329
Modulok 330
Rigek 330
Implantok 331
Skillek 332
Dampening hatótávok és erősségek 332
Speciális dampener hajók 334
A dampener hajók helye a harcmezőn 335
Target Painteres hajók 338
Mi az a Signature Radius? 338
Lövegek Signature Resolution-jai, Rakéták Explosion Radius-ai 339
A Target Painting 342
A modul 342
Target Painter hatótávok és erősségek 343
Paintelés a gyakorlatban 345
TP Drónok 348
Rigek 348
Implantok 349
Skillek 349

Speciális target painting hajók ... 349
A Target Painting helye a harcmezőn ... 350
Tracking Disruptoros hajók ... 352
A lövegek alaptulajdonságai: Tracking, Optimal, Falloff, stb. ... 352
A célpont távolsága vs. turret optimal / falloff ... 354
Angular velocity vs turret tracking ... 355
Fajspecifikus turretek ... 356
A Tracking Disruptor modul ... 357
Tracking Disruptor drónok ... 357
Modulok ... 358
Rigek ... 358
Implantok ... 359
Tracking Disruptor hatótávok és erősségek ... 361
Speciális tracking disruption hajók ... 361
Remote Sensor Dampener VS Tracking Disruptor ... 364
A tracking Disruptor helye a harcmezőn ... 365
Support hajók a fleetben ... 366
Aktív Support ... 367
Support Hajók ... 367
Support Modulok ... 367
Passzív Support ... 367
Pilóták ... 367
Hajók ... 368
Modulok ... 368
Fajok és hajók ... 368
Speciális support és fleet bonus hajó osztályok ... 369
“Leader of the Sheeps” – A Gang Assist Modulok és a Fleet bónusz ... 370
A Leadership Skillek ... 371
A fleet struktúra skillek ... 371
A fleet bónuszt adó skillek ... 374
A Gang Assist Modulok ... 375
Az Armored Warfare Linkek ... 375
Az Information Warfare Linkek ... 376
A Siege Warfare Linkek ... 377
A Skirmish Warfare Linkek ... 378
A Mining Foreman Linkek ... 379
A Warfare Link Modulok fittelése ... 380
Az egyszerre aktiválható modulok száma ... 380
A Command Processor ... 381

A Fleetben adható / kapható bónuszok 382
De, mennyi az annyi? 382
Az alap Leadership skillek 382
A Warfare Link Modulok bónusza 383
Boost bónuszt adó hajók 383
A Mindlinkek által adott bónusz 384
A Bónuszok mértéke 385
Lássunk egy pár gyakorlati példát! 388
Command modulokkal felszerelt hajók használta a PvP-ben 390
Roaming 390
Roaming az ellenség központi területein 392
Fleet fight 392
POS / Outpost siege 393
Remote Support, avagy Távgyógyítás Felsőfokon 395
A Remote Repair 396
A távgyógyítás eszközei 396
Remote Support Hajók 397
A Tech 1-es Support Cruiserek 398
A Tech 2-es Support Cruiserek 399
Carrierek 400
A Triage modul 401
Spider Tank 402
A Supercarrierek és a Titánok 402
Ha kell egy kis plusz! 403
Egyéb, support (célokra is jól használható) hajók 404
Support Drónok 404
Élet a Fleetben 406
Support képességek, Avagy Mennyi az annyi? 406
Na, ki a király?! 408
Csapda! 409
Pozícionáló (pinpoint) hajók és harci helyzetek 410
A harc előtti pozícionálás 410
Titán bridge 410
Black Ops bridge 411
Pozícionálás ellenséges POS-ra 412
Safespot - mozgó pozicionálás 412
A harc alatti pozícionálás 413
Hotdrop 413
Menekülő flotta üldözése 414

Warpin pontok (pinpoint-ok), egyéb speciális pontok 414
Scannelés harc közben 415
Bomber spot 415
KÉSZÍTŐK 416
ADOMÁNYOK 416
KÖZREMŰKÖDŐK 417
KÖNYVAJÁNLÓ: P.L. LADISLAUS "ÁMOKFUTÁS ÚJ ÉDENBEN" 418
COPYRIGHT NOTICE 419

Az ISK második könyvét tartod a kezedben, ami a többi játékos elleni harc: a PvP (Player versus Player) rejtelmeibe igyekszik beavatni téged. Ha már megismerted a játék alapjait, és elkezdted bontogatni a szárnyaidat az EVE Online univerzumában, a következő logikus és fontos lépés a mások elleni harc megismerése, és a saját magad megvédéséhez szükséges tudás elsajátítása lehet. Ehhez próbál segítséget nyújtani ez a könyv.

FONTOS: A PVP GUIDE NEM BIBLIA, CSUPÁN ÚTMUTATÓ! NEM AD MINDENRE EGZAKT VÁLASZT, CSAK AZ ALAPOKAT TESZI LE, MÓDSZEREKET, LEHETŐSÉGEKET, ALTERNATÍVÁKAT MUTAT BE. IGYEKSZIK SZEMLÉLTETNI A PVP ÉS AZ AHHOZ KAPCSOLHATÓ JÁTÉKTECHNIKAI ESZKÖZÖK ÉS MECHANIZMUSOK MŰKÖDÉSÉT, SEGÍT KIIGAZODNI A HARC VILÁGÁBAN!

Ezt azért fontos már a legelején leszögezni, hiszen (bár az eszközei adottak) a PvP sokkal inkább empirikus (tapasztalat és megismerés útján elsajátítható) dolog, mintsem valamiféle deduktív, előre tervezhető, egzakt eredményt hozó tevékenység. Pont ez adja a szépségét, és pont ezért válhat a játék legélvezetesebb, legváltozatosabb részévé, ahol a folyamatosan változó ismeretlenek újra és újra, újabb és újabb kihívások elé állíthatják a játékosokat.

A készítők elhárítanak minden felelősséget bármely kárért, ide értve az üzleti haszon elmaradásából, az üzleti tevékenység megszakadásából, a családdal és a valósággal tartott kapcsolat elvesztéséből vagy egyéb veszteségből adódó bármiféle károkat. A készítők jelen könyv bármely fejezete alapján fennálló felelőssége minden esetben legfeljebb az Ön által ingyenesen letöltött könyv lapjainak széléig terjed ki. A könyvben található információkat mindenki fenntartásokkal kezelje és csak saját felelősségre használja. A készítők semmilyen felelősséget nem vállalnak egy esetlegesen (BIZTOSAN) bekövetkező függőség kialakulásáért, amit az Eve-Online univerzuma okoz(hat).

A jelenleg is aktív, magyar játékosokat (nagyrészt) megtalálod a: **www.eve-online.hu** oldalon. Ha most kezded a játékot, javaslom, kérj meghívót egyiküktől, hiszen így: 21 napot játszhatsz ingyen (a 14 nap helyett). Másrészt, ha egy ilyen meghívó felhasználása után előfizetsz, akkor az, aki meghívott, kap egy hónap játékidőt, így mindketten jól jártok.

A PvP ALAPJAI

I. FEJEZET

- MI AZ A PVP?
- A PVP PSZICHOLÓGIÁJA
- KLÓNOZÁS ÉS BIZTOSÍTÁS
- PVP OVIERVIEW
- DIRECTIONAL SCANNER, SPOTOK
- TIMEREK
- A FLEET FELÉPÍTÉSE
- INTEL
- PVP GLOSSARY

EVE

PVP
FEKETE KÖNYV

ISK VOL. 2

0 93624 80852 7

Mi az a PvP?

Előbb-utóbb ez lesz a játéknak az a része, amiért az Eve Online-t játszani fogod. Persze lesz ezer más dolog, amit majd felfedezel, amire azt mondod, hogy "Hát ez tök jó!". Lesz ezer más is, amit majd alig vársz, hogy megtanulhass, megtapasztalhass, kipróbálhass. Lesznek majd hosszú estéid, amit azzal töltesz, hogy minél vastagabb legyen a pénztárcád és egy-egy dolgos este után elégedetten dőlhetsz majd hátra, számolgatva a felhalmozott javakat. Látni fogod, hogy a karaktered hogyan fejlődik, hogyan lesz képes egyre jobb és nagyobb hajókat vezetni. Elégedetten konstatálod majd, hogy egyre erősebb és hatékonyabb fegyvereket tudsz kezelni, s egy idő után már nem lesz olyan NPC akinek esélye lenne a karaktered ellen.

Azonban mégis...

Leülhetsz sakkozni a gépeden egy programmal: egy ideig biztos elszórakoztat, de egy idő után a sakkprogram kiszámíthatóvá válik, a játék pedig monotonná. Ez mind csak arra jó, hogy tapasztalatot gyűjts az IGAZI küzdelemre. Mindez csupán egy lehetőség, hogy megtanuld a sakk szabályait, azonban ha azt szeretnéd, hogy ne csak ismerd, hanem használd is a szabályokat, alkalmazd valaki más ellen.

Ha azt szeretnéd, hogy pezsegjen az adrenalin a véredben, hogy ne csak az számítson mennyi ércet képes elszállítani a hajód, hanem hogy mekkora a tűzereje, ha azt szeretnéd, hogy olyan társaid legyenek, akik nem hagynak pácban, ha hőssé szeretnél válni, vagy egy apró, de fontos fogaskerékké egy hatalmas gépezetben, akkor neked KELLENI FOG a PVP! Ez a játéknak azon része, mikor a hajódat és minden felszerelését arra használod, hogy a másik játékos által irányított karaktert legyőzd, elpusztítsd, porrá lődd.

Repülsz az űrben, amikor hirtelen megjelenik valaki tőled 5-10-20 kilométerre. Körülbelül fél másodperc, amíg megállapítod, hogy az bizony egy ellenséges hajó és már indítod is a hajód célzó berendezését, hogy minél előbb befogd az ellenséget. Amint a műszerek jelzik, hogy a célpont "lockolása" sikeres, a célra tartás stabil, már aktiválod is a hajód legerősebb ágyúit, amik az univerzumban kapható legjobb töltényekkel vannak csurig töltve.

Figyeled, hogyan hámozod le az ellenfél hajójáról az energiapajzsot, a fémpáncélt s végül hogyan zúzod porrá magát a hajótestet is néhány sikeres találattal.

Persze ezt az ellenfeled sem fogja tétlenül végignézni, ő is cselekedni fog. A legalapvetőbb, hogy visszalő. Vagy menekül. Már ha gyorsabb a hajója. Vagy segítséget hív. Lehet, hogy pár másodpercen belül feltűnik harminc haverja, és bizony ez a találkozó balul is elsülhet számodra. Közben vadul lüktet a vér az ereidben, és magával ragad a harci láz.

Az EVE-ben a PVP nagyon sokrétű, az előbbi példa csak egy aprócska részét képezi a teljes világnak. Válaszd a saját stílusodat: lehetsz magányos prédára vadászó harcos, lehetsz kereskedőket megvámoló kalóz, vagy lehetsz az igazság bajnoka, aki a kalózokat változtatja hamufelhővé.

Lehetsz egy több száz hajóból álló flotta tagja, ami végigtarolja a galaxist, és több ezer más játékos sorsát befolyásolva. Egy flotta tagja, melynek a csatáját egy stadionnyi ember figyeli és éljenez ha győz, fújol ha elbukik.

Ha rátermett vagy, ne csak tagja légy a flottának, hanem válj a parancsnokává! Legyél te az az ember, aki meghatározza a taktikát, akinek a szavára több száz ember mozog. Aki ha kimondja a szót: "TŰZ!!!", akkor csatahajók, csillagbázisok borulnak tűzbe.

Az EVE-ben egyetlen módja van, hogy biztosan kikerüld a PVP-t: Ha nem ülsz hajóba és nem dokkolsz ki a biztonságos menedéket nyújtó űrállomásról.

De ez olyan mintha esténként a kikapcsolt tévét néznéd: megteheted, sok élvezet azonban nincs benne. Persze ez nem azt jelenti, hogy minden hajóba ülő pilótát a kidokkolás pillanatában ezer csatahajó lő majd apró darabokra.

Ó, nem... Ennyire azért nem durva a helyzet...

Az Eve galaxisának közepén helyezkedik el a "biztonságos" zóna, a sok-sok naprendszerből álló "High sec". Amíg ezekben a naprendszerekben mozogsz, ARÁNYLAG biztonságban vagy.

Ezekben a rendszerekben 24 órás rendőrségi felügyelet van: ha téged indokolatlanul megtámadnak, a helyi biztonsági erők azonnal megjelennek és ledózerolják a rendbontót.

Ha szerencséd van, ez még azelőtt történik, mielőtt téged lelőnének a rosszfiúk, ha nincs, akkor csak azt nézheted meg, hogy hogyan bosszulnak meg a rendfenntartók (amit egyébként játékban úgy hívnak, hogy CONCORD).

Ha jó fiú vagy, ha nem piszkálsz másokat, ha nem szállítasz drága holmit, ha nem ülsz drágán felszerelt hajóban, akkor ezekben a rendszerekben nem fog senki bántani.

A biztonságos zóna körül lévő naprendszerek, a "Low sec" rendszerek. Itt nincs Concord, ez a kalózok paradicsoma. Erre csak akkor járj, ha csapatban vagy, esetleg gyors a hajód. Itt már könnyen előfordulhat, hogy lőnek rád, mert elkövetted a legnagyobb provokációt, ami az EVE-ben létezik: egyszerűen OTT VAGY. Az itt történt kihágások azonban még bekerülnek a neved mellé a személyi mappába: ha bántasz másokat, hivatalosan is rossz fiú leszel.

A "Low sec." rendszereken túl található a "0.0". Ez az igazi senki földje. Itt már csak és kizárólag a barátaidra, a csapattársaidra számíthatsz. Ezekben a rendszerekben megszűnik a jófiú és a rosszfiú fogalma: itt csak ellenfelek és barátok vannak. Itt, aki nincs veled, az ellened van.

Akárhol is élj, a PvP mindenhol valamilyen szinten jelen van. Ez a játéknak az a része, amikor tényleg a többi játékossal játszol.

Amikor nem csak egymás mellett éltek, hanem közvetlenül hatással vagytok a másikra. Amikor az ellenfeled nem a gép, hanem a kiszámíthatatlan emberi agy.

A PVP a játéknak az a része, amelyikben Te vagy benne igazán. Itt számit legjobban, hogy mennyi a tudásod, mennyi a tapasztalatod. Előbb-utóbb a PvP lesz a játéknak az a része, amiért az Eve Online-t játszani fogod.

A PvP definíciója

A PvP kifejezés az angol Player versus Player (játékos a játékos ellen) rövidítése. Amikor pvp-re kerül a sor, nem a játék által irányított "mesterséges intelligencia" fog harcolni ellened, hanem egy másik hús-vér, gondolkodó játékos.

Ellenfeled reakcióit nem előre kalkulálható algoritmusok vezérlik, hanem az emberi gondolkodás, ami egyben azt is jelenti, hogy a harci manővereit, hajófittjét nem tudhatod majd előre, mint ahogy azt sem mindig, hogy jönnek-e segíteni neki mások is.

Az Eve egyik sajátossága az, hogy mindenki egyetlen, nagy, közös univerzumban játszik, ezért nem tudhatod, hogy milyen kaszkádreakciót indít el akár egyetlen harc is, aminek a vége sok száz vagy ezer embert érintő háborúba is torkollhat. Éppen ezért a PvP többnyire teljesen más felkészültséget, hajófittelést és stratégiát követel meg a játékosoktól, mint az NPC vadászat. Mindemellett az Eve Online-ban a pvpnek igazi tétje is van: ha kilőnek és kipodolnak, akkor bukod a hajódat és a fejedben lévő összes implantot is, és ha nem upgradeled a klónod, akkor a későbbiekben még a megszerzett skillpontjaid egy részét is kockáztatod.

Ez a nem elhanyagolható nüansz teszi többek között igazán izgalmassá és érdekessé a harcot más játékos ellen. A PvP alatt nem feltétlenül az egy-egy elleni küzdelmet kell érteni, hanem szituációtól függően lehet 10 az 1 ellen, vagy akár 500 az 500 ellen. Hála az EVE rendszerének és a harc sokszínűségének, nagyon sokféle és sokfajta PVP csatára van lehetőség.

Ezzel együtt sem a létszám, sem a maximálisra kitanult skillek, sem a legjobb modulokkal felszerelt hajók nem jelentenek garanciát a biztos győzelemre, ha nincs tapasztalatod a harcban. A legtöbb könnyű győzelem az ellenfél ijedtsége és tudatlansága, és nem a kevés skillpontja miatt történik. Ezért kell minden játékosoknak megértenie, hogy a más játékosok elleni harc az egyetlen igazi lehetőség a fejlődésre.

A PvP-ben rengeteget számít a tapasztalat, mentális felkészültség, gyorsaság és a szervezettség, illetve ha több játékos harcáról beszélünk, akkor kulcsfontosságú egy jó irányító játékos (FC: fleet commander) megléte a flottában.

Miért "jó" a PvP?

Embere válogatja, van aki a személyes kihívásokat keresi és akár magányosan indul portyázni átszelve a galaxist, van aki egy nagyobb dolog részeként akar hódítani és utána elégedetten hátradőlni hogy " én is segítettem felépíteni a birodalmat". És igen, létezik olyan is, akinek nem élvezet a másokkal való harc, mégis hosszútávon rákényszerül, hogy megvédje magát, a területet ahol él, a barátait és társait, ha a helyzet úgy kívánja. Ez utóbbi típus képviselői sem fogják elkerülni a pvp harcokat a kalózokkal, akik a kereskedők áruira pályáznak, vagy az ellenséges hódítókkal, akik el akarják venni a területet, ahol élnek.

Ezért jobb megelőzni a csúfos bukásokat, és minél hamarabb megtanulni megvédeni magunkat, tapasztalatot szerezni a PvP minden területén. Az EVE univerzumában, noha igen széles a lehetőségek tárháza, mindenhol jelen van a pvp kisebb-nagyobb mértékben.

Mitől "más" a PvP az Eve Onlineban?

Az Eve az összes MMORPG közül talán a legösszetettebb játék, ezért is található itt a legtöbb ember az érettebb korosztályból. Az összes többi, hasonlóan nagy tömegeket megmozgató online játékhoz képest talán a legnagyobb eltérést a PvP-ben mutatja, erre már az is utal, hogy nincsenek külön pvp, vagy pve szerverek, a két stílus (mint korábban említettük) egyetlen hatalmas univerzumban keveredik egymással. A bejárható terület nagyjából 80%-a kifejezetten a játékosok játékosokkal való megmérettetését célozza meg elsődlegesen. Ennek alapja a kisebb-nagyobb közösségek, csoportosulások játék által támogatott szerveződése...

És itt elérkeztünk az Eve Online PvP részének egyik fundamentumához. Mind az egyes emberek, mind a nagyobb közösségek is kialakíthatnak egymással úgynevezett standing-eken alapuló viszonyt, ami az EVE politikájának és a pvp tevékenységeknek az egyik legfontosabb alappillére.

A szerveződések legkisebb egységét cégnek nevezik (Corporation), illetve több cégnek lehetősége van szövetségre lépni egymással létrehozva az alliance-eket. Mind a cégek, mind az alliance-ek állhatnak pozitív, illetve negatív viszonyban egymással. Gyakorlatilag itt a valós életi politika „implementációjáról" beszélünk, hiszen ezeket a viszonyokat csak és kizárólag a játékosok alakítják ki, a programnak semmi beleszólása nincs ebbe a folyamatba.

Ez óriási különbség más játékokhoz képest. Itt nem a játék által felkínált powerblokkokhoz kell besorolni, hanem maguk a játékosok hozzák létre és alakítják a játék univerzumának politikáját.

A player-ek uralta területeken ezek a viszonyok határozzák meg, hogy ki barát vagy ellenség, és ebből adódhat rengeteg pvp lehetőség. Hiszen senki sem szeretné, hogy a sajátjának tartott területek erőforrásait és a nem kevés munkával felépített infrastruktúrát esetlegesen olyan playerek hódítsák el, vegyék birtokba, akiket ellenségként tartunk számon.

A többi MMORPG-hez képest a másik legnagyobb különbség a csapatmunka bonyolultságában / lehetőségeiben van. Természetesen itt is megtalálhatóak a klasszikus szerepek (healer, damage dealer, crowd control), viszont nincs létszámkorlátozás, akárhányan részt vehetnek egy adott csatában, így teremtve alkalmat az igazán látványos epikus harcoknak.

Ezekhez, rengeteg, több hónapig tartó előkészület, tervezés, taktikák tanulmányozása, felszerelések gyártása egyaránt elengedhetetlenek. Általánosságban véve inkább a kisebb méretű összecsapások / harcok a jellemzőek az Eve-re, erősen kihegyezve a taktikára.

A játék bonyolultságát az is jelzi, hogy a gép előtt ülő emberkének nem elég két gombot nyomogatnia, folyamatosan követnie kell a flotta taktikáját, figyelnie kell a parancsnokokra, helyezkednie kell, váratlan helyzetekben tudnia kell improvizálni. Mivel a nagyobb csatákhoz szükség van előkészületekre is, gyakoriak az ellenfél fontos stratégiai forrásainak a kiiktatására vagy esetenként birtokba vételére irányuló, előre megtervezett kisebb-nagyobb akciók is, ezek elképzelhetetlenek lennének megfelelő létszámú játékos nélkül.

Végezetül, de nem utolsósorban egy személyes konklúzió. Az Eve Onlineban a PvP a játékélmény szerves része és a karakterfejlődés természetes velejárója. Az idő múlásával a játékosok nagy része a biztonságos high sec régiókban már nem talál igazi kihívást, mert a fejlődés / gyarapodás dinamikája nagyon beszűkül, és hamar megtapasztalja, hogy ahol nincs kockázat, ott nincsenek lehetőségek, nincs igazi tétje a játéknak. Low secben és 0.0-ban igazi tapasztalatokhoz / milliárdokhoz lehet viszonylag egyszerűen hozzájutni, ráadásul úgy, hogy a napi rutint átveszik az izgalmak és a jól szervezett csapatmunka.

Az egész játék MMORPG része itt jön ki igazán. Amíg high secben egyedül is el lehet boldogulni, a kevésbé biztonságos rendszerekben mindez már nagyfokú csapatmunkát igényel. A karakterfejlődés evolúciója és tevékenységi lehetőségek beszűkülése egy idő után mind oda vezetnek, hogy a játékosoknak a játékélmény kiteljesítéséhez tovább kell lépniük. És a PvP kellő ismerete ehhez kulcsfontosságú...

A PvP pszichológiája: a félelem és a megfélemlítés

"NE ESS PÁNIKBA!"

Az Eve Online-ban az összecsapásokat nem mindig az erőviszonyok vagy a hajók közötti különbség dönti el. Nagyon sokat számít a stratégia mellett a harcban résztvevők mentális felkészültsége és lélekjelenléte, mert egy-egy összecsapásnál sokszor a skillpontok és a csillogó felszerelés helyett a felek határozottsága, bátorsága, gyorsasága és tapasztalata dönthet.

"Ma csak csütörtök lehet - mondta Arthur - a csütörtök nem az én napom"

Általános téveszme, hogy az Eve-ben a PvP egy megkerülhető vagy másokra átruházható dolog. Azonban aki élt már 0.0-ban / low secben, az tudja, hogy ez nem így működik. Sok játékostól hallani olyat, hogy "Majd mennek a pvp-sek, ha harcolni kell, én Industry játékos vagyok..." Ezek az emberek harcnál dokkolva vannak, ha pedig valaki megtámadja őket, elmenekülnek előle. Azt gondolják, hogy tisztán pénztermeléssel vagy egyéb "békés" tevékenységgel fent tartható a status quo. Az Eve szlengben rájuk használják pejoratív jelzőként a "carebear" szót.

STOP

És itt álljunk meg egy szóra. Annak ellenére, hogy a különböző játékstílusok mind lehetnek fontosak egy csapat szempontjából, és amellett, hogy nem felcserélhetőek vagy alárendelhetőek egymásnak, fontos megérteni, hogy a pvp egy olyan szeglete a játéknak, ami 0.0-ban / low secben minden játékstílust kiegészít és teljessé tesz. A PvP biztosítja a túlélést és az otthont, ami ezeken a helyeken az origó mindenhez.

Az averzív felfogás sok csapdát rejt. A kerülő/menekülő attitűd (főleg intenzív játék mellett) állandó bizonytalansággal, félelemmel és frusztrációval fog párosulni. Vannak, akik nem tudnak túllépni a kezdeti pvp kudarcaikon és ezért hagyják abba a játékot, vagy mennek vissza a biztonságos high sec régiókba.

De a menekülés nem megoldás. Előbb-utóbb mindenki szembesülni fog azzal az Eve-es pályafutása során, hogy az ISK-t nem lehet beváltani pvp-s tapasztalatokra, enélkül nem lehet felszabadultan, magabiztosan játszani. Ha valaki nem tudja a saját elméjében ledönteni a gátakat, a játék egy szint után már nem fog igazi sikerélményt nyújtani.

És ezzel elveszik az Eve igazi kihívása a jellemformáló és csapatépítő lehetőségek nagy részével együtt.

"Úgy érezte, az egész élete álom, s néha elgondolkodott afelől, vajon kinek az álma lehet, és hogy az illető élvezi-e..."

Vannak, akik nem élvezik a PvP-t, és éppen ezért nem is akarnak harci hajóba ülni. Azt hiszik, ha nem foglalkoznak a pvp-vel, kerülik az összecsapásokat, nem járnak OP-okra, akkor nincs kockázat, hogy hajókat bukjanak, kimaradhatnak a zűrös helyzetekből, és csinálhatják, ami nekik tetszik.

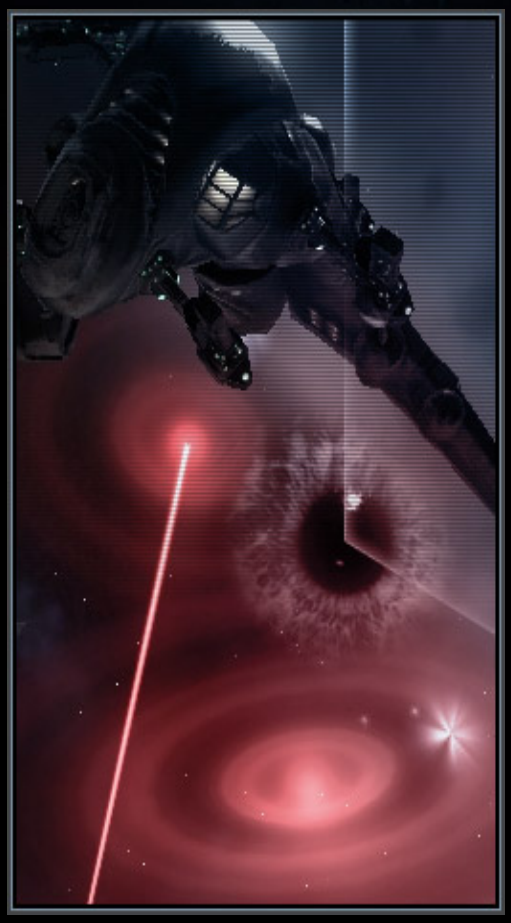
Azonban ez hosszútávon nem fog működni. Mindig lesz majd valaki, aki kíméletlenül levadássza őket, és így sehol nem találnak helyet maguknak, sehol nem tudnak majd tiszteletet kivívni. Ezek a játékosok csak azt érik el, hogy felkészületlenek lesznek, ha valaki megtámadja őket. Általános probléma, hogy a pvp-t kerülő emberek nem tudják megvédeni magukat, vagy a területet, ahol élnek.

Mint már említettem, bár az Eve rengeteg játékstílusnak ad helyet, és mindenki kiveheti valamiben a részét, de a PvP nem egy átruházható tevékenység.

Attól függetlenül, hogy mit szeretsz csinálni, mi az, ami leköt és érdekel, előbb vagy utóbb az otthonod, a társaid, a céged és szövetséged mindennapi élete, politikája és standingjei megkövetelik majd, hogy aktív részese legyél a kedvenc foglalatosságaid mellett a harci tevékenységeknek is.

Csináld azt, amit szeretsz, élvezd a játék minden aspektusát, de fordíts időt a pvp kitanulására is! Hiába hiszed, hogy Te másban vagy jó, hiába hiszed, hogy csak egy apró fogaskerék vagy a gépezetben, aki helyett lesz 100 másik ember, ha harcolni kell.

Nem fognak helyetted mások hajóba ülni, hogy elkergessék az ellenséged és megvédjék az otthonod. Amellett vagy attól függetlenül, hogy mi,hez értesz - sokan fognak megbélyegezni és ballasztként kezelni, ha nem veszel részt a céged, szövetséged védelmében. Ezért kell bátran meglépni az első lépéseket, sokat gyakorolni, hogy minél több tapasztalatot gyűjthess. Erre kitűnő hely a tesztszerver, ahol kipróbálhatsz következmények nélkül szinte bármit.



Nem kell azonnal T2-es hajókba ülnöd, amíg nem érzed rá magad készen, nyugodtan használj akár T1-es fregattokat, cruiser-eket, vagy bármit, ami a kezed ügyébe akad! Menj el minél több OP-ra, harcolj, amikor csak alkalmad nyílik rá, hogy félelem nélkül kitanulhasd a PvP alaplépéseit.

"Tudod - mondta Arthur -, valahányszor Vogon légzsilipekbe zárnak, hogy kilökjenek a világűrbe, nagyon szeretném, ha figyeltem volna arra, amit anyám mondott, amikor kicsi voltam. - Miért, mit mondott? - Nem tudom. Nem figyeltem."

A legtöbb lossmail fegyelmezetlenség vagy pánik eredménye. Az emberek kapkodnak, nem figyelnek oda, nem használják a kommunikációs csatornákat, megijednek, amikor határozottságra lenne szükségük. A határozott fellépés már önmagában is erődemonstráció. Nem egy gang lett úgy szétkergetve vagy megállítva, hogy az első ellenséges hajókat ("szemeket", tankos hajókat) kilövik és kipodolják, akik ezek után egészen más ellenfélről számolnak be a saját csapatuknak. A legrosszabb esetben is taktikai előnyt lehet kovácsolni abból, ha egy időre megállítasz egy nálad esetleg sokkal nagyobb csapatot a határozott és fegyelmezett fellépéseddel, miközben ők nem tudják pontosan, hogy mivel állnak szemben.

Ugyanez vonatkozik azokra az esetekre, amikor elkapnak valahol. Sokszor a pánik, tehetetlen vergődés az igazi ellenséged, nem azok, akik lőnek rád. Ha le tudod lőni azokat, akik pontoznak, el tudod kergetni a nálad gyengébbeket, növeled az esélyeidet arra, hogy egy számodra előnytelen szituációból kikerülhess. Sokan megijednek, és nem ismerik fel a lehetőségeiket. Ezért halnak meg.

"Kérem, ne rémüljenek meg attól, amit maguk körül látnak vagy hallanak. Az a valószínűtlenségi szint, melyen megmentettük Önöket a biztos haláltól, igen magas volt"

Ezért is kedvenc célpontja a kisebb gangeknek az olyan terület, ahol nincs intel, rossz a reakcióidő, vagy a bukástól való félelem miatt nem áll össze védőcsapat, ami elkergetné a betolakodókat. A carebear-ek mindig vonzó célpontok, mert a hajóikat nem pvp-re fittelik, alapvetően pénztermeléssel foglalkoznak, inkább a PvE-t, vagy az aszteroidák fúrását preferálják, a PvP-ben legtöbbször járatlanok.

Sok kezdő számára hihetetlennek tűnik, de előfordul, hogy ötvenes, hetvenes local mellett is képes pár hajó hosszabb ideig rettegésben tartani egy egész rendszert és levadászni akár féltucatnyi vagy több hajót is. Ilyenkor az is előfordul, hogy még ha vannak is páran, akik felvennék a kesztyűt, fegyelmezetlenség és szervezetlenség miatt egyenként lesznek lemészárolva, mint a vágómarhák. Itt látszik igazán, hogy egy alapvetően gyengébb, de bátrabb / fegyelmezettebb csapat hogyan képes nála sokkal nagyobb hajókban lévő, nagyobb létszámú ellenség ellen is hatásosan fellépni.

"Ha bármi fontosabb, mint az én egóm, akkor megyek, elkapom és lelövöm!"

A PvP pszichológiája nagyon fontos tényező. Sok ember számára komoly motiváció, hogy megmutathassa mire képes egyénileg, és mire egy csapat részeként. A standingek nem csak irányjelzők. Akár egy cégről, akár szövetségről beszélünk, a bátorság, a lojalitás, és a heroikus erőfeszítések mind alappillérei a játékosok elismertségének, a közös játéknak. Ha van tapasztalatod, nem félsz, biztos vagy magadban, akkor mások számára akár elképzelhetetlen győzelmeket is arathatsz, és mindig hasznos tagja leszel a csapatodnak.

Készülj fel arra, hogy a PvP-ben való tapasztalatgyűjtés egyedül valószínűleg nem fog menni. A fejlődéshez nem árt egy jó banda, ahol van legalább egy jó FC, és olyan játékosok, akik megosztják a többiekkel a tudásukat.

Azonban bármennyit is tanulj másoktól, az igazi felismerések mindig a harcmezőn jönnek majd. Hiába mondják el neked mit tegyél, vagy ne tegyél, csak akkor fogod megérteni és átérezni, amikor éles harcban elköveted majd a saját hibáidat, mert azokból tanulsz majd igazán.

"Azt hiszem, könnyebbé teszi a dolgomat, ha gyűlölöm őket. Valamit azért mégiscsak éreznem kell. Ha semmit sem éreznék, ez azt jelentené, hogy még annyira sem érdekel az ügy, hogy véleményt alkossak róla. E nélkül pedig minden eddigi cselekedetem ok nélküli és céltalan lenne.

A gyűlölet érzése az, ami idáig elhozott, ami miatt tettem, amit tennem kellett, egy pillanatnyi megtorpanás vagy lelkiismeret furdalás nélkül. Szánakozás nélkül. A szánalom érzése már régóta megszűnt bennem.

Nem kérek, és nem adok kegyelmet, még azoknak sem, akik pedig megérdemelnék."

- *Eye for an Eye (Eve Chronicles)*

Mielőtt elindulnál: klónozás és biztosítás

"A feje sajgott. Mondták neki, hogy ilyen lesz. Mondták neki, hogy ez egyszer meg fog történni. Minden pod pilóta meg fogja ezt tapasztalni egy napon. A hajójának a törzse átszakadt. A hajója nem bírta ezt, személyzete és árujának nagy része megsemmisült. A kalózok tették ezt vele... de legalább a biztosító fizet majd." Johan Kastronis: Addiction (Eve Chronicles)

Medical Clone

A PvP-t többek között az teszi izgalmassá, hogy az EVE-ben sok játékkal ellentétben nincsen mentési lehetőség. De mi van akkor, ha kilövik a hajódat, kapszuládat és „meghalsz”? A CCP egy sci-fi játékhoz képest igen autentikus megoldást talált. A klónozást. Ha az univerzum egy távolabbi vidékén kilőnek a pododból, akkor az erre tartott medical clone aktiválódik, és benne ébredsz újra.

Rendben, de hol kel életre ez a másolat, ha már se hajód, se podod?

Ezt te magad állíthatod be. Bizonyos állomások rendelkeznek orvosi szolgáltatással, és ezeken jelölheted meg, hogy hol ébredj fel az új testben (ezt a másolatot nevezik "medical clone-nak"). Olyan helyek (állomások) közül válogathatsz, ahol a kezdő (noob) corpodnak vannak station-jai, vagy ahol éppen tartózkodsz. Később, ha már beléptél valamelyik játékos cégbe a program azokat az állomásokat is felajánlja majd, ahol a cégednek vannak bérelt irodái.

A medical-os állomásokon bizonyos összegért "szintre" fejlesztik a tárolt replikád tudását is. Ne felejtsd el: egyszerre csak egy aktív klónod lehet (amiben utazol, harcolsz, stb.) és a másolatod nem veszi át automatikusan ennek a skillpontjait.

Ezért a további balesetek elkerülése végett az aktív klónodról MINDIG a megfelelő szintre kell fejlesztened a medical clone-t, (clone upgrade). Így nem veszítesz skillpontokat ha újból meghalsz és felébredsz a másolatban.

Azt sem árt tudni, hogy ha kilövik a pododat, akkor a benne lévő implantok megsemmisülnek. Érdemes tehát ezek pótlásáról is gondoskodni.

Jump Clone

Van a klónozásnak egy speciálisabb fajtája is az EVE-ben, ez az ún. Jump Clone. Ez a medical klónnal ellentétben akkor is aktiválható, ha nem halsz meg, de csak 24 óránként egyszer. És hogy ez miért jó? Mert naponta egyszer ugrálhatsz a klónjaid között. Megkímélheted magad, mondjuk egy galaxist átszelő, fárasztó utazástól, vagy az éppen aktív klónodban tárolt implantokat tudod megmenteni egy kétes kimenetelű harc előtt.

Hol tehetsz le klónt?

A karakteredről bármikor készíthetsz másolatokat űrállomásokon (de csak olyanon, ami rendelkezik medical szolgáltatással és elég magas a standinged feléjük), vagy installálhatsz bizonyos hajókon is ("clone vat bay"-jel felszerelt capital industrial-ok / titán osztályú supercapitalok).

A klónozás menete:

Hogy egy klónt létrehozhass egy űrállomáson, meg kell győződnöd arról, hogy a tulajdonosok nem utálnak (standing), és hogy az adott helyen van-e klónozó szolgáltatás. NPC állomásokon a Medical Centert kell keresned, és ott kiválasztani a neked és a skillpontjaid számára legelőnyösebb típust.

Lehetőség van még a klónod áttelepítésére is, mondjuk ha máshova költöznél, persze ezek a szolgáltatások nem ingyenesek.

Mennyi klónom lehet?

A Jump Clone-ból, a sima klóntól eltérően, egyszerre több is lehet különböző helyeken, persze skillfüggő a dolog (Infomorph Psychology). Ennél a klónnál mindig az aktuális skillpontodat viszed magaddal minden aktiváláskor, nem kell külön upgradelni.

Viszont 8.0-ás effektív standing kell az állomás tulajdonosa felé (standingek címszó link) és csak 24 óránként egyszer aktiválhatod őket.

A klónok és a PvP - Clone upgrade

A viszonylag hosszú áttekintés után pedig nézzük a dolog PvP részét. Ha valaki PvP-zik, akkor előbb vagy utóbb ki is fogják lőni a podjából. Ilyenkor a medical clone aktiválódik, és az válik a játékos aktív klónjává. Az első teendő, hogy azonnal kell csinálni egy "clone ugrade-et" arra az esetre, hogy ha újból kilőnének, ne veszíts skill pontokat. Ezt sokan elfelejtik! Nagyon kellemetlen, amikor egy level 5-ös skillt lehet újból tanulni...

Háborús, vagy ellenségekkel teli területen sokszor nem is olyan egyszerű feladat az "upgrade", amennyiben a medical clone olyan állomáson van, ahol nincs orvosi szolgáltatás. Ezért fontos az, hogy a céged vagy szövetséged jól mérje fel a területet, ahol él, és mindig legyen a főhadiszállásotokon vagy a közvetlen közelében klónozó.

A medical clone egyik sajátossága, hogy át lehet helyeztetni. Ezt fel lehet használni pl. költözéskor, evakuáláskor, vagy inváziónál. Kiváló módszer az azonnali és villámgyors költözésre, mikor a cég kivesz egy irodát a célterületen (mondjuk egy NPC állomáson vagy elfoglalt / szövetséges outpost-on).

A capitálok és jump freighterek összeszedik a pilóták cuccait, a játékosok pedig csak áthelyeztetik az orvosi klónjaikat, majd felrobbantják a kapszulájukat.

Így utazás és cipekedés nélkül azonnal az új helyen jelennek meg, annak ellenére, hogy sohasem jártak még ott, és nincs installálva vagy átmozgatva jump clone-juk a helyre.

Ez low secnél vagy 0.0-ba költözéskor sok esetben nagyon hasznos lehet, ha az adott útvonalon ellenségek élnek, vagy hatalmas flották tanyáznak a beugró kapukon.

Jump klónok szerepe a PvP-ben

Azt ugye mondtuk, hogy jump klónokat csak olyan állomásra tehetünk, ahol az effektív standing-ünk eléri a 8.0-át (magyarul nagyon jóban vagyunk a station tulajdonosával). Ez empire-ben nem a legegyszerűbb feladat, mert NPC station-ön csak hosszú szenvedések és agentezés árán "érdemelhető" ki a magas standing, viszont 0.0-ban ez jóval egyszerűbben megy. Elég egy szövetséges outpost-ot keresni, és ott könnyedén létrehozhatunk klónokat. A leggyorsabb út, ha valaki medical klónnal érkezik a célterületre, majd ott az outpost-okon azonnal csinál több jump klónt is. Olyanokat, amiben tanulhat, harcolhat. Elsőre talán nem mindenkinek triviális a jump klónok jelentősége, de a PvP-ben sokszor kulcskérdés a gyors mozgás. Előfordul, hogy egy szövetség messze az otthonától háborúba kezd, és ilyenkor szükség lehet a homebase és a háború helyszíne közötti ugrálásra, a harci zónák megkerülésére, vagy az implantos fejek közti váltogatásra.

A végére egy jó tanács: Senki ne felejtse el harc előtt upgradelni a klónját, és mindig tartson több fejet is az otthona környékén, amibe alkalom adtán átülhet!

Biztosítás

Veszélyes világban élünk, és veszélyes hely az EVE univerzuma is. Elég csak félreolvasni a küldetésed részleteit,vagy egy kevéssé biztonságos rendszeren áthaladni megfelelő óvintézkedések nélkül, és máris azon kapod magad, hogy a kapszuládban lebegsz egy zselészerű anyagban, kusza optikai kábelháló közepén és erősen gondolkodsz azon, hogy hol rontottad el.

Nos, a biztosítás ugyan nem akadályozza meg, hogy ez történjen veled, de lehetőséget ad arra, hogy folytasd tovább a pályafutásod az EVE univerzumában, és tanulj a hibáidból. Játék a játékban lenne, ha minden modult, árut stb. lehetne biztosítani, ezért a fejlesztők egyszerűsítettek, csak az űrhajódara vonatkozik mindez.

Bent az űrállomáson megkeresed az Insurance gombot és rátenyerelsz, majd a megjelenő menüben kiválasztod az állmáson jelenlevő hajódat.

A megjelenő lehetőségek között ki kell választanod a pénztárcádnak megfelelő biztosítási típust. A képlet egyszerű, hajótípustól függően X összegért megsemmisülés esetén kapsz Y összeget.

Az utóbbi időben kicsit megváltozott a dolog. Eddig a T2 es hajók kifizetési összege elég alacsony volt, így kevesen kockáztattak. Amióta kicsit rendbe kapták ezt az opciót és dinamikusan változik a kifizetés összege hajótípusonként, azóta a csatában résztvevő hajók összetétele sem annyira egysíkú, és ezáltal változatosabb, élvezetesebb lett a PvP.

Pár fontos dolog, amit nem árt tudni:

Megszűnik a biztosításod ha

- Letelik a 12 hetes időszak
- Összecsomagolod a hajódat (repackage)
- Ha valaki más is biztosítja a hajót. Ilyenkor a régi biztosítás leesik róla.

FONTOS!: Nem árt tudni, attól még, hogy valakinek áttradeled a hajódat, a biztosításod nem szűnik meg automatikusan. Viszont az is igaz, hogy az új tulajdonos sem kapja meg automatikusan az általad kötött biztosítást. Ilyenkor, ha kilövik az illetőt, vagy felrobbantja magát stb., akkor nem kap senki biztosítást.

Azonban ha később visszaadja a hajót neked (mert csak szállította stb.), akkor a biztosítás számodra ugyanúgy élni fog.

- Eladod a hajódat a piacon
- Felkínálod eladásra vagy cserére a hajódat contracton

Tévhit, hogy az egyénileg biztosított hajók corphangárba mozgatása esetén leesik a biztosítás! Ez nem így van. Például, szállításhoz mindenki berakhatja az egyénileg biztosított hajóját, ha azt később megkapja a carrier pilótától, ugyanúgy biztosítva marad.

Lehet még **céges** biztosítást is kötni a hajóra, amennyiben van az állomáson a cégednek irodája, hangárja, és hozzáférsz a céges kasszához.

A cégesen biztosított hajóknál óriási előny, hogy a cégen belül bárki is üljön beléjük, mindenkire vonatkozik majd az insurance!

Befejezésként ismét egy tanács: mielőtt PvP-zni indulnál, minden esetben ellenőrizd, hogy biztosítva van-e a hajód!

Az overview PvP-s beállítása és használata

Az overview beállítása egyéni ízlés kérdése, mindenkinek más és más a preferált PvP setup-ja. Mindazonáltal van pár dolog, amire érdemes figyelni, és ami általában nem változik a beállításoknál mikor harcolni kell. Az alábbi leírás próbál egy általános és összefoglaló útmutató lenni, amit azok használhatnak, akiknek nincs fix overview beállításuk a PvP-re, és segítségre szorulnak a megalkotásához.

Az Overview

Az overview egy információs ablak, ami az űrben közvetlenül körülötted megtalálható, griden belüli (lásd grid-ek leírása) objektumokat listázza ki. Ez alól kivételt képeznek az égitestek és nagyobb tárgyak (állomások, kapuk, stb.), amik távolságtól függetlenül látszanak. Megfelelő beállítások esetén az overview jelzi ezeknek az objektumoknak az állapotát, távolságát, sebességét, tulajdonságait stb., attól függően, hogy miket teszünk rajta láthatóvá, illetve miket kapcsolunk ki.

Az overview a közlekedés és harc során a legfontosabb információs forrásod, ezért PvP-hez elengedhetetlen, hogy megfelelően legyen beállítva. Ha túl sok (pl. harchoz szükségtelen) információ van rajta, akkor lecsökkentheti a reakció idődet és áttekinthetetlenné válik, ha túl kevés, akkor információk hiányában nem fogsz jól dönteni, mozogni stb. Mint már a bevezetőben említettük, az overview-t szinte minden pilóta más és más beállítással használja, attól függően, hogy milyen dolgokra akar szűrni, mit tart fontosnak egy-egy harc során. Sokan szűrnek egyes hajótípusokra, drone-okra, vagy egyéb, bizonyos helyzetekben számukra fontos, ill. szükségtelen dologra, ezért az alábbi leírás javarészt szubjektív, de általános dolgokat fog tartalmazni.

Azonban mielőtt belemennénk a részletekbe, néhány szó a hatótávról: Az overview-n a dolgok egy grid hatótávolságáig jelennek meg. Ez általában 300-700 km, attól függően, hogy épp mekkora az adott grid (kiterjeszthető akár 1000 km fölé is).

A kisebb dolgok, mint az NPC-k, más játékosok hajói, roncsok, konténerek, aszteroidák csak a griden belül látszanak, míg a nagyobbak (nap, bolygó, állomás, kapu stb.) bárhol, akárhol legyenek az adott rendszeren belül. Nem árt észben tartanod, hogy ami nincs griden belül, arról a Directional Scanner használatával kaphatsz információt.

Overview vs. Bracket

A beállítások során találkozni fogsz olyan választási lehetőséggel, hogy az adott megjelenítést overview-ként vagy bracket-ként használd a későbbiekben. Ne ess pánikba, ha elsőre nem tiszta a dolog. A bracket tulajdonképpen ugyanolyan overview beállítás, mint a sima, csak nem az információs ablakodon látod amit beállítottál, hanem a háttérben, a teljes képernyőn. Minden, ami bracket-nek van megadva, az látszani fog az űrben.

A bolygókat kis körökkel fogja jelölni, az állomásokat négyzetekkel, a bójákat (beacon-öket) lefelé mutató nyilakkal stb. A bracketek beállítása ugyanúgy működik, mint az overview beállítása, mindössze annyi a különbség, hogy a későbbiekben ezt nem overview-nak töltöd be, hanem bracket-nek.

PvP-s beállítások

A következő beállítás általánosan PvP-hez ajánlott. Először is nyisd meg az overview settings menüt és kattints a Filters fülre. Legalul válaszd a "deselect all"-t, ezzel kiszedsz mindent az overview-ról.

FILTERS - TYPES

**** ASTEROIDS ****

- Minden marad üres, az aszteroidáknak nem kell látszódnia harc közben.

**** CELESTIAL ****

- Általános harci beállításhoz - Beacon, Covert Beacon, Force Field, Stargate, Wormhole (és esetleg Sun)
- A force field a POS-ok miatt kell. Ebből látszik, ha pl. egy cyno aktív pos mellett lett nyitva, ha az ellenséges hajók pos alatt vannak, valamint ki tudod szúrni az olyan posokat, amik már leálltak (nincs forcefield körülöttük).
- A beacon a cyno-kat jelzi. Egyrészt így ráwarpolhtasz a nyitóra, másrészt nem túl kellemes, ha megjelenik melletted egy halom hajó a semmiből és nem tudsz időben reagálni...
- Scout / szem / felderítő tackler harci beállítás - az előzőek, plusz asteroid belt (esetleg planet és moon)
- Az asteroid belt ahhoz kell, hogy a rattelőket megtaláld. A rendszerbe ugrás után egyből látod, mi van 14,5 AU-n belül, így ha nem látsz hajót, akkor rögtön kihagyhatod az adott belteket, ha pedig látsz, tudni fogod melyikben keresd. Warpolás közben lehet szűkíteni a láthatósági fokot, ezzel kiszűrve a többi beltet.
- Cloakos hajóknak az általános mellé - biomass, cargo és secure container. Ezek kisebb-nagyobb harcok után gyakran maradnak kapukon és station-öknél elszórva, 2000 méteren belül pedig a hajódat kiütik cloak-ból, vagy ha esetleg mellé dob ki a kapu, nem tudod aktiválni a cloak-od a kapucloak lejárta után. Célszerű emellett gyanús szituáció esetén ellenőrizni, hogy nincs-e elszórt drón körülötted. Ha a cloak-os hajóban utazol / pozícionálsz érdemes betenni őket…

**** CHARGE ****

- Általában a bomb van bejelölve, de mehet akár a select all is. Azt egészen biztosan látni akarod majd, ha bombát dobnak rád (ilyen csak Nullsec-ben vagy W-Space-ben fordulhat elő).

**** DEPLOYABLE ****

- Mobil Warp Disruptor mindenképpen legyen bepipálva utazásnál, de harcnál sem baj, ha be van jelölve, legfeljebb kiszeded, ha zavar

**** DRONE ****

- Ha nagyobb hajóval repülsz (tehát NEM fregatt vagy destroyer méret), jobb, ha kiszeded, mert a sok drone telespammelheti az overview-t. Így nem látod az ellenfeleket (vagy ugrálni fognak a listádon), inkább bracket-ként kell majd, hogy lásd őket az űrben. Esetleg lehet rá külön overview beállítást csinálni, amin látszanak, hogy ha szükséged van rá, gyorsan átválthass.
- Kicsi és cloakos hajóknál (stealth bomber, interceptor, tacklerek) mindenképpen látnod kell őket, mert sokszor ezek a legveszélyesebbek rád.

**** ENTITY ****

- Minden marad üres.

**** NPC ****

- Minden marad üres.

**** PLANETARY INTERACTION ****

- Ha nem PI-sekre vagy szállítókra vadászol, akkor marad üresen.

**** SHIP ****

- Mindent jelölj be. Ha a ships felirat előtt lévő könyvtár ikonra nyomsz egy jobb klikket, ott kiválaszthatod a "select all" menüt, és így nem kell egyenként bejelölgetned az egyes hajótípusokat.

**** SOVEREIGNTY STRUCTURES ****

- Speciális helyzetektől eltekintve (sov lövés, FW, egyebek) marad üres.

**** STATION ****

- Legyen bejelölve.

**** STRUCTURES ****

- Control Tower, Jump Portal Array
- Ezzel a beállítással megkönnyíted a Directional Scanner használatát, mert látni fogod a rendszerben a POS-okat, illetve tudni fogod, ha van Jump Bridge.

FILTERS - STATES

Itt mindent bejelölhetsz, csak azokat hagyd ki akik neked kékek, vagy egy fleetben vannak veled. Tehát ami előtt NINCS pipa:

- Pilot has excellent standing
- Pilot has good standing
- Pilot is in your alliance
- Pilot is in your corporation
- Pilot is in your fleet

Ha nem logistic hajóban vagy, vagy watchlist alapján használsz support modulokat, akkor ezeket azért fontos kiszedni, mert az overview-n nem akarod majd látni a veled egy fleetben lévőket, illetve a neked kék pilótákat. Egy-egy nagyobb harcnál így is zsúfolt az overview, és a friendly fire-t is elkerülheted, ha a kékek és flottatársak nincsenek az overview-n.

Fontos bepipálni a Retribution patch-ben érkezett három új állapotot is, lowsec és highsec PvP-ben rendkívül fontosak lehetnek.

- Limited Engagement Flag
- Suspect Flag
- Criminal Flag

APPEARANCE

Közvetlen a fül alatt legyen kipipálva mindkét mező:

- “apply to ships and drones only"
- "use small colortags"

APPEARANCE - COLORTAG

Ennél a felsorolásnál nagyon fontos a sorrend, és az is, hogy mi van kipipálva, mert így elkerülhető, hogy olyanokra lőjél, akik ugyan pozitív standinggel rendelkeznek feléd, de rossz az empire-ös standingjük stb.

A sorrendet "drag and drop" módszerrel tudod megváltoztatni. Rákattintasz egy listaelemre, majd lenyomva tartod az egérgombot és a megfelelő helyre húzod."

Tehát a sorrend a következő (és ezek pipálva is vannak):

- Pilot is at war with your corporation/alliance

- Pilot is at war with your militia (nyilván ha nem vagy érintett a FW-ben, akkor ez nem változtat semmin)

- Pilot has a limited engagement with you (ez azért van a sorban felül, mert bármilyen standinged is legyen valaki felé, az az információ fontosabb, hogy valami miatt éppen lőhet vagy lő téged)

- Pilot is in your fleet

- Pilot is in your corporation

- Pilot is in your alliance

- Pilot is in your militia or allied to your militia

- Pilot is an ally in one or more of your wars

- Pilot has excellent standing

- Pilot has good standing

- Pilot is a criminal

- Pilot is a suspect

- Pilot has a kill right on him that you can activate

- Pilot has terrible standing

- Pilot has bad standing

- Pilot has a security status below -5

- Pilot has a security status below 0

- Pilot has bounty on him

- Pilot has neutral standing

- Pilot has no standing

A többi nincs kipipálva és emiatt lényegtelen a sorrendje.

APPEARANCE - BACKGROUND

Ennél csupán öt dolgot érdemes beállítani (hogy figyelmeztessen, hogy bárhol lőhetsz rájuk / lőhetnek rád):

- Pilot is at war with your corporation/alliance

- Pilot is at war with your militia

- Pilot is has a limited engagement with you

- Pilot is a criminal

- Pilot is a suspect

Semmi mást nem kell bejelölnöd.

APPEARANCE - EWAR

Itt minden legyen bepipálva. Az ewar mindig az overview jobb oldalán jelzi majd a rajtad használt electronic warfare modulok aktiválását (megpontoznak, webelnek, paintelnek, dampenert tettek rád, stb.), illetve a capacitor felett pedig az összes rajtad lévő EW-t jelzi (ha fölé viszed a kurzort, akkor a jelzi hogy ki tette rád az EWAR-t, miből mennyit tett rád, és a listán jobb klikket használva manőverezni és lockolni is nyílik lehetőséged). Fontos hogy beállítsd, mert így tudni fogod, hogy ki az, akit le kell vakarnod, ha kiugranál a harcból vagy tudod informálni a társaid és az FC-t hogy kitől mire számíthatnak

COLUMNS

Ez egyéni ízlés szerint állítható (szintén változtathatod a sorrendet). Ami alap beállításhoz mindenképpen javasolt:

- **Icon**
- **Distance**
- **Name**
- **Type**
- Esetleg **Alliance/Corp**
- **Velocity**
- Haladóknak és ínyenceknek **radial, transversal illetve angular velocity**
- **Radial velocity**: A közelítési illetve távolodási sebesség. Tökéletes orbitnál vagy távolságtartásnál ez 0. Ezzel a beállítással láthatod, mennyire stabilan tudod tartani valamihez képest a távolságod.
- **Transversal velocity**: Egy hajónak a hozzád képesti horizontális / vertikális sebessége, magyarul, hogy mennyire gyorsan mozog hozzád képes fel, le, jobbra, vagy balra. A turret-es pilóták találati esélyét és sebzését három dolog határozza meg: a távolság, a signature radius és a transversal velocity. Ha a TV nagy, akkor a turret-ek nehezebben vagy egyáltalán nem találnak. Ezt használhatja ki egy kisebb fegyverekkel, jó skillekkel egy gyorsabb hajó, aki egy nála nagyobbat támad (pl. BS-t). Ilyenkor egy jól megválasztott, stabil orbittal úgy sebezhetsz rá, hogy ő ne találjon el téged.
- **Angular velocity**: Egy másik hajóhoz képest a szögsebességed. Minél gyorsabban és minél közelebbről orbitálsz valamit, annál nagyobb lesz a szögsebességed, annál nehezebben találnak el turret-ekkel. Nagyon ajánlott PvP-s setup-ok teszteléséhez, mert itt konkrétan látszik mire képes a hajód, milyen távolságokat érdemes beállítanod, milyen sebességnél és orbit range-nél kezdenek eltalálni az ellenfél fegyverei.

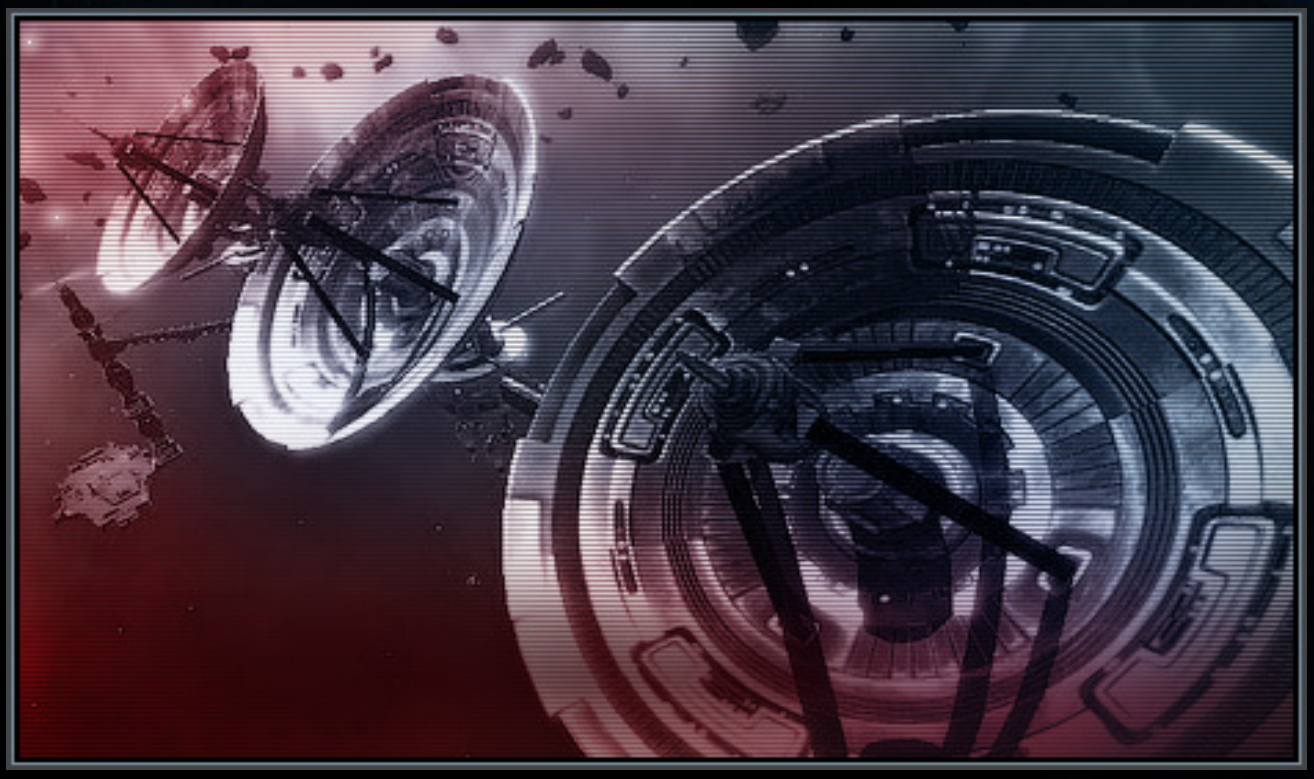
MISC

Érdemes bejelölni. Ilyenkor a flottában broadcastolt dolgok az overview tetejére kerülnek.

OVERVIEW TABS

Itt készíthetsz különböző füleket az overview-n különböző beállításokkal. Elsőként add meg a nevet, aztán az overview típusának a nevét, végül a hozzátartozó bracket-et. Attól függően, hogy miben ülsz / mi lesz a feladatod a csapatban, gyárthatsz előre magadnak külön "Standard PvP", "Drone", "Capital" fülecskét (beállításokat). Ajánlott a gyakran repült hajódhoz (hajóidhoz) igazítani a beállításaidat, mert csak 5 fülecskét hozhatsz létre. Ha jól csinálod, akkor ez bőven elég lesz.

A bracket-re két típust érdemes beállítani, az egyiken mindent jelölj be, a másikon pedig semmit. Az üres bracket profil gyengébb gépnél, illetve erős lag esetén jelentősen felgyorsíthatja a betöltés idejét és használhatóbb sebességet kaphatsz.



A directional scanner használata, bookmarkok, (safe)spotok váltása, combat scan

A PvP talán legfontosabb része – a valós idejű kommunikáció mellett – a tájékozódás és a helyzetfelismerés. Ha nem tudod pontosan, hogy kik és miben vannak a rendszeredben, milyen csapdák várnak rád egy adott kapunál vagy akár égitestnél, biztos lehetsz benne, hogy előbb vagy utóbb valamelyik állomáson találod magad egy új klónban. Szerencsére ezek meghatározására az Eve több, jól kihasználható lehetőséget is kínál.

Local

A local-on minden egyes pilóta neve és portréja is megjelenhet (ha úgy van beállítva), aki az adott naprendszerben van és online, méghozzá mindezt real-time (valós időben) oldották meg. Tehát, ha valaki bejön a rendszerbe, ahol éppen Te is vagy, akkor az illető neve (és képe) megjelenik a local csatornán. Fontos tulajdonsága még, hogy nem csak a pilóták nevét és portréját mutatja, hanem az overview beállítások részből már ismert ikonok segítségével (Pl.: pilot has neutral standing) a hozzájuk fűződő viszonyodat is. Ha PvP területen élsz, vagy háborút indítottak a céged/szövetséged ellen, nagyon fontos, hogy folyamatosan figyeld a local csatornát, ugyanis így egyből értesülsz arról, ha ellenség érkezett a rendszeredbe. Éppen ezért érdemes ezt a chat-et különválasztani a többitől és jó magasra széthúzni, így több portrét/nevet látsz egyszerre, vagy beállítani a "Show Compact Member List" nézetet a local csatorna fejlécén.

A fentebb leírtak nem minden esetben fedik a valóságot, ugyanis W-Spaceben (féreglyukakkal összekötött, helyileg pontosan nem meghatározható rendszerekben) késleltetett - delayed - local működik, tehát addig nem látszik senki a csatornán, amíg az illető oda nem írt valamit. Ez visszafelé is igaz, tehát ha valaki írt valamit local-ra egy w-space rendszerben és közben elhagyta azt, akkor nem fog eltűnni local-ról.

A local-nál jóval több információhoz juthatsz a különböző scanner-ek használatával. Ezeket megnyitni a HP csíkoktól balra elhelyezkedő, középső gombbal lehet (vagy CTRL+F11 billentyűkombináció). Miután megnyitottad, előugrik egy ablak, aminek a tetején tudsz a fülekkel váltani a különböző scanner-ek között.

PvP szempontjából 2 fontos scanner-t különböztetünk meg, az egyik a **system scanner**, a másik a **directional scanner**. Először az utóbbi kerül bemutatásra.

Directional Scanner

Ez a scanner független az éppen aktuális fittedtől/hajódtól, mindenen, amivel repülni lehet megtalálható rajta, és ugyanolyan effektivitással használható is. Túl sok paraméterezésre itt nincs lehetőség, de nincs is szükség rá, mert arra tervezték, hogy gyorsan, pontos vagy körülbelüli (ez beállítástól függ) információt szerezhess az űrben lévő különböző objektumokról.

Beállítási lehetőségek:

„Use active overview settings” (aktív overview beállítások)

Ezt az opciót bepipálva szűrt eredményeket fogsz kapni, méghozzá úgy, hogy csak azok az objektumok fognak megjelenni a scanner-eden, amik az éppen aktív overview tabon látszanának, ha ott lennének melletted.

Ha nincs bekapcsolva, a létező összes dolgot látni fogod az eredmények között. Fontos kiemelni, hogy a directional scanner az overview-val ellentétben nem csak griden belüli objektumokat jelenít meg. Tehát, ha a hajó, amit keresel, nem látszik overview-n, egyáltalán nem biztos, hogy ezen a scanner-en se fog.

„Range” (távolság - km)

A scannelési távolságot adhatod itt meg km-ben. Sajnos nincs lehetőség más mértékegység használatára, ezért nem árt, ha jó fejszámoló vagy . A maximális scannelési távolság 2147483647 km, azaz 14,355AU. 1AU, azaz egy csillagászati egység a Földnek a Naptól mért átlagos távolsága, ami 149597870 km (tehát kb. 150 millió km).

Ezeknek a számoknak a kerekített értékeit (150m km és 14,5AU) érdemes jól megjegyezni, mert a későbbiekben fontosak lesznek. A maximális scannelési távolságra állítás egyszerű módja, hogy annyi kilencest írsz be a Range beviteli mezőbe, amennyi belefér, majd nyomsz egy scan-t.

„Angle” (láthatósági szög)

A felirat alatti csúszkával állítható a scannelési szög az 5, 15, 30, 60, 90, 180 és 360 fokok valamelyikére.

A directional scanner használata

Helyzettől függően más és más módon használható, általában hajókat, POS modulokat és wreck-eket (roncsokat) szoktunk vele scannelni különböző celestial-oknál (pl Stargate). Scannelési eredménynek 3 tulajdonságot kapsz egy adott objektumról:

- **Name** – az objektum **neve** (pl.: hajó neve, amit a használója adott meg)
- **Type** – az objektum **típusa** (pl.: Avatar, Merlin, Ibis, Amarr Control Tower)
- **Dist**. – **távolság** (csak abban az esetben jelenik meg, ha griden belül van vagy celestial object)

Alapértelmezetten, ha beugrasz egy olyan rendszerbe, ahol vannak ellenségek local-on, érdemes egy 360 fokos, maximum távolságra állított scant nyomni, hogy lásd, van-e valamilyen hajó a közelben. Amennyiben az eredmények között látszik valamilyen hajó, az azt jelenti, hogy valahol az űrben, a hajódtól 14,5AU-n belül van, de nem tudod pontosan, hogy hol, mivel 360 fokon scanneltél.

Ilyenkor jön a második scan, amit úgy érdemes csinálni, hogy megnézed, milyen celestial object-ek vannak scanner range-ben, majd kiválasztasz egyet (mondjuk stargate-et), és úgy fordítod a kamerádat, hogy az űrben lévő stargate ikonját a saját hajódon keresztül lásd. Ezt követően lehúzod 5 fokra a scanner-en a szöget és már jön is az eredmény.

Ha még mindig látod a hajót, az azt jelenti, hogy az, a hajódat a kapuval összekötve létrejövő egyenesen található valahol (igen nagy valószínűséggel pont a kapunál). Amennyiben nem kaptál eredményt (csak maga a kapu látszik, a hajó, amit keresel nem), választasz egy másik kaput, ráállítod a kamerát és ismét scannelsz 5 fokon.

A kamera ráállítása a célra kis fokkal történő scannelés esetén azért szükséges, mert ez határozza meg a scanelés irányát, a hajód haladási irányához az egésznek semmi köze nincs. Ezzel a módszerrel bármit meg lehet találni, ami valamilyen kapunál, beltnél, bolygónál, állomásnál, holdnál stb. van, méghozzá nagyon gyorsan.

Ha bolygó körüli objektumokat scannelsz (aszteroida öv, hold) viszonylag messziről, hiába húzod le a fokot 5-re, nem lesz elegendő, mivel ezek általában csak pársázezer km-re vannak egymástól, ezért valószínűleg az egymáshoz viszonyított eltérésük a nézőpontodból, fokban kifejezve kisebb lesz, mint 5. Ilyenkor érdemes a közelükbe menni (pl.: bewarpolsz az egyik aszteroida övbe, és onnan kezdesz el kis szögben scannelni).

A „Tracking Camera”-scan

A fentebb bemutatott általános scannelési módszer mellett rendelkezésre áll egy "trükk", amihez a Tracking Camera Mode nevű funkciót vehetjük igénybe.

Ezt, a látványos videózásra is használható funkciót a DS scanner-rel együtt bevetve érhetünk el egy igen hatékony módszert a scanner használatára.

A tracking camera nem más mint egy funkció, amit aktiválva az űrben a kamera mindig az éppen overview-en vagy az űrben egérrel kiválasztott objektum felé fordul (bármi legyen is az: hold, station, belt, hajó, stb).

A kamera aktiválása a Selected Item ablak menűjéből érhető el (Tracing Camera: Track Selected Item), vagy alapbeállítások szerint a C billentyű lenyomásával aktiválható.

Gyorsan ki lehet következtetni: ha egy 5 fokra állított scanner és bekapcsolt tracking camera mellett végigkattintgatjuk és scanneljuk a bolygókat a rendszerben, másodpercek alatt megtalálhatunk szinte mindent, amire csak kíváncsiak lehetünk. Ez eddig körülményes "manuális" nézegetéssel volt csak kivitelezhető.

Mindez csak akkor működik hatékonyan, ha a kamera középpontja a hajónkra van állítva. Ezt egyszerűen megtehetjük egy ezt a célt szolgáló eszköz segítségével, amit szintén a Selected Item ablak menüjében találhatunk. Válasszuk ki a „Set tracking onscreen position” menüpontot, és a megjelenő négyzetet egérhúzással mozgassuk a hajónk középpontjára (segítségképpen: lenyomott „ALT” billentyűvel megjeleníthetjük a saját hajónk bracket-jét, ami a hajó középpontját jelöli).

Nem árt észben tartani, hogy a directional scanner független a hajótípustól, tehát ha Te látsz rajta valakit, ő is láthat Téged! Ez alól az egyetlen kivétel, ha valamelyikőtök hajóján van valamilyen cloaking device (álcázó berendezés) és aktív is az. Álcázott hajókat semelyik scannerrel sem lehet megtalálni, mivel nem bocsátanak ki jelet.

Főleg 0.0-ban, de már low-secben is nélkülözhetetlen ez az eszköz a közlekedéshez. W-Space területeken a D-Scan használata pedig elengedhetetlen és folyamatos része az életnek, ugyanis ezekben a rendszerekben a Directional Scanner jelenti az EGYETLEN alapot a szituáció felmérésre. Ha egyedül mászkál az ember, saját magának kell végigscannelnie minden egyes kaput, mielőtt arra ráugrana. Flottában ezt külön felderítő végzi.

Ha valaki csak úgy vaktában warpolgat a kapukra, az előbb vagy utóbb egyszerűen meghal, mert lehet, hogy épp a kapunál, amire érkezik, többszörös, ellenséges túlerő várja.

System scanner - combat scan

PVP szempontból a másik fontos scanner a „Felfedezések” fejezetből már talán valamennyire ismert System scanner. Az előzővel ellentétben ezzel (ha van rá elég idő) pontosan meghatározható, hogy egy adott hajó/épület/drone hol van a rendszerben, sőt oda is lehet warpolni, ha megvan 100%-ra az eredmény.

Kétféleképpen is használható, ezek közül az egyik – akár csak a directional scanner- hajó- fitt- és skillfüggetlen, a másiknál viszont jelentősen függ a kapott eredmény ezektől a dolgoktól.

Az első és talán kevésbé fontosabb módszer, hogy nem raksz probe launchert a hajódra, ilyenkor az csak anomáliák kiscannelésére lesz alkalmas. Ezek azok a jelek, amiket mindig 100%-ra kapsz meg az első scannelést követően. Fontos tudni, hogy az alacsonyabb security statussal rendelkező rendszerekben sok esetben pont az ilyen anomáliákból szerzik a playerek a pénzük nagy részét.

Ha ellenséges területen portyáztok, gyakran előfordul, hogy az ott farmoló játékosok azt hiszik, hogy biztonságban vannak az anomáliában, de ez nem így van. Elég egy jó helyen eleresztett scannelés (probe nélkül, onboard scannerrel) és máris oda tudsz ugrani, megfogni a farmoló ellent.

Ennek a módszernek a legnagyobb előnye, hogy nincs szükség probe használatára, így a gyanútlan áldozat se fogja észrevenni, hogy valaki épp rá vadászik, joggal hiheti azt, hogy csak átutazóban vagy. Hátránya viszont, hogy kicsi a range (a hajódtól 360 fokban 14,35AU).

A másik módszer – amit egyébként egyszerűen csak „próbozásnak” hívnak - sokkal komplikáltabb, mert többször kell scannelned, az eredményeket fokozatosan kell pontosítanod, ráadásul nem mindig tudod, hogy pontosan mit is scannelsz...

Az egész lényege, hogy minden egyes hajónak (kivétel a cloakolt hajó), drone-nak, épületnek is van kibocsátott jelük, amit Probe-okkal fogni lehet. Négy féle probe alkalmas erre, ezek a következőek: Sisters Combat Scanner Probe, Combat Scanner Probe, Deep Space Scanner Probe, Sisters Deep Space Scanner Probe.

A Deep Space Scanner Probe-ok skilligénye meglehetősen magas, illetve "jelfogó erőssége" is csak töredéke a Combat Scanner Probe-nek, ezért ha meg is szeretnél találni valamit, nem célszerű ezt használni. Ezek alapján akár haszontalannal is tűnhet az eszköz, de egy valamiben mégis sokkal jobb mint bármely másik probe: a maximális scannelési átmérője 256 AU, míg ezzel szemben a Combat Scanner Probe csak 64 AU, a Core Scanner Probe pedig 32 AU.

Ezekből következtethető, hogy csak átnézni szeretnél egy nagy rendszert, megtudni hogy található-e új jel, akkor a Deep Space Scanner Probe-ra van szükséged. Ha azt a valamit meg is szeretnéd belátható időn belül találni, akkor következnek a specializáltabb változatok.

Mivel a Combat és a Deep Space probe viszonylag nagy méretű, ezért használatukhoz feltétlenül Expanded Probe Launcher-t kell fittelned a hajóra.

A hajókat tekintve harci-scannelni (az erre specializált Covert Ops-okon és T3-akon kívül) általában csak a force recon ship-ek szoktak, mivel ezek képesek cloakolva warpolni és a HP-juk megfelelő még egy battleship megtartásához is, amíg odaér a segítség.

A scannelés menete nagyjából a következő. Először is be kell állíts egy szűrőt, attól függően, hogy mit akarsz scannelni (általában hajót). Ezt a system scanner interface-en, a „scan result filter" felirat melletti kis fehér vízszintes csíkokra kattintva teheted meg, javasolt csak a hajókat bepipálni és elmenteni mondjuk „ships" néven. Próbozásnál a legnagyobb problémát az okozza, hogy a kilőtt probe-ok látszanak directional scanneren (amennyiben az Overview settings úgy van beállítva), ezért nagyon gyorsan kell 100%-ra kiscannelni az áldozatot.

Ha már megvan a célpont (látod localon a rendszeredben), célszerű előbb cloakban különböző bolygókhoz/beltekbe warpolni, hogy hol látszik directional scanner-en. Ha látszik, érdemes kb-ra meghatározni, hogy milyen messze van attól a ponttól, ahol vagy (csökkented a directional scanner range-t, mondjuk 300 000 000 km-enként).

Ezen kívül lehet még szórakozni a körülbelüli irány meghatározással is (csökkented DS-en a fokot és különböző irányokba scannelsz), de nem biztos, hogy megéri, hiszen minden egyes localon eltöltött perccel nő az esélye, hogy az áldozat biztonságos helyre menekül.

Ha sikerült eléggé leszűkíteni a range-t és még mindig látod a hajóját DS-en, kicloakolsz, kilövöd a probeokat, visszacloakolsz és az adott range-en kezded el scannelni.

Például, ha directional scanner-en 4AU-n látszott az illető, 8AU-ra fogod állítani a scanner probeokat, megspórolva így 4-5 felesleges scannelést. Maga a probe-ozás ugyanúgy működik, mint amikor cosmic signature-t scannelsz, azzal a kivétellel, hogy itt a célpont hajójának signature radius-a (mérete) határozza meg elsősorban a jel erősségét. Tehát egy battleshipet SOKKAL egyszerűbb kiscannelni, mint pl. egy interceptort.

Amint megvan a jel 100%-ra, rá tudsz warpolni az áldozatra, megfogni és szólni a szomszédos rendszerben várakozó társaidnak, hogy jöhetnek lőni. Egy másik lehetséges szituáció ahol jól jöhetnek a probe-ok, amikor mondjuk épp campeltek egy kaput a társaiddal, vagy csak szimplán várakoztok valami miatt, és van ellenség (vagy várható, hogy lesz) localon.

Ilyenkor kilövöd a probeokat, minimumra állítod a range-üket (combat scanner probe-nál ez 0,5AU), széthúzod őket különböző irányokba úgy, hogy a kapu, amin álltok pont a scannelési tartományuk metszetében legyen még, majd scannelsz egyet. Ilyenkor megkapod a friendly hajók jeleit, amikre a későbbiekben nem lesz szükséged. Kijelölöd az összes eredményt shift-tel, jobb klikkelsz valamelyiken és „ignore result". Ezzel biztosítottad, hogy ha ellenség érkezik a kapuhoz, de nem nullára, hanem mondjuk egy korábban létrehozott bookmarkra a kaputól 200km-re, csak rá kell nyomj a scan-re és egyből 100%-ra kapod meg az eredményt. Az ellenséges pilóta, ha elég ostoba hozzá, nem fog mozogni, oda tudsz warpolni és elkapni.

Fontos még pár dolgot megjegyezni a témával kapcsolatban. Ezek a következők:

Ha egy hajó elhagyta a rendszert majd később megint visszajött, vagy egyszerűen csak ledokkolt, utána meg ki, változik a fogott jel ID-je. Magyarán, ha Te láttál egy hajót ABC-123 jel ID-vel, az lehet, hogy legközelebb már HGF-765 lesz, vagy valami teljesen más. Ugyanez igaz a drone-okra is. Ha visszahívják, majd újból kiküldik őket, ugyanúgy változik az ID-jük. Lehet csinálni specializált szűrőket is, például azt szeretnéd, hogy csak battlecruiser látszódjon az eredmények között, de egészen addig, amíg nincs meg a megfelelő jel erősség ahhoz, hogy tudd miben van az illető, ugyanúgy látszódni fog az összes többi hajó is.

Ez azért rossz, mert – az említett példánál maradva -, ha épp egy frigate-ot scannelsz, majd amint a program meg tudja határozni, hogy az bizony nem battlecruiser, eltűnik az eredmények közül. Ilyenkor viszont nem tudhatod, hogy a filter tűntette el azt, vagy csak elwarpolt valahova máshova az illető.

Joggal merülhet fel Benned a kérdés, hogy miért nem használják első sorban azokat a hajókat combat scanre, amelyek bónuszt kapnak a probe scan strength-re (pl.: Buzzard). Természetesen van, amikor használják ezeket is, általában akkor, ha már eleve többen vagytok az adott rendszerben és egy betolakodót szeretnétek megtalálni. Ilyenkor az az általános módszer, hogy a covops pilóta kiscanneli a célpontot, és fleet/wing/squad warppal odaküld valami izmosabb hajót.

Ellenséges területen ez nehezebben megjátszható, mert ha ketten vagytok localon ugyanabból az szövetségből / cégből, már gyanús. Ha meg egyedül próbálja megfogni az ellenséget a Buzzard pilóta, igen nagy valószínűséggel (a silány tank miatt) hamarabb elpukkan a drone-októl, mint ahogy a segítség képes lenne odaérni.

Talán említésre méltó még, hogy nem csak low-sec-ben vagy 0.0-ban szoktak probeozni, simán előfordulhat, hogy high-sec rendszerben, főleg ahol lvl4-es agentek vannak, kiscannelnek, és bejönnek a missionödbe lopni. Ezt általában azért csinálják, hogy aggresszálj, majd gyorsan és könnyedén kiszedjenek a PVE hajódból.

Előfordulhat az is, hogy ha túl drága felszerelést aggattál a hajódra és valakik már szemet vetettek rá, majd egy keményebb mission-ben amikor éppen alacsony HP-n vagy, bejönnek páran, relatíve olcsó, de nagy sebzésű hajóval (Tier 3 BC / Tier 1 BS) és „lesuicidegankelnek". Egyszóval függetlenül attól, hogy az ember high-secben vagy bárhol máshol van, jobb megszokni a scannerek használatát minél hamarabb.

Bookmark-ok, spotok, safepontok

Mint ahogy azt már valószínűleg Te is észrevetted, az EvE-ben egy adott rendszeren belül csak olyan celestial object-ekre, wreck-re, container-re stb. lehet warpolni, ami legalább 150km-re van Tőled, ráadásul az utóbbi két esetében még azonos griden is kell, hogy legyél ezekkel.

Egy olyan pontra, ahol semmi nincs, nem lehet warpolni. Ennek a problémának az orvoslására vannak a játékban a bookmark-ok vagy más néven spotok. A bookmark-ok koordinátaadatok, amiket a rendszer server oldalon tárol, bárhol létrehozhatod őket, amennyiben:

- Overviewen látszik maga az objektum, amit bookmark-olni akarsz
- A hajód aktuálisan pont azon a helyen van, amit bookmark-olni akarsz
- Kiscanneltél valamit 100%-ra.

A spotok egyetlen fontos tulajdonsága, hogy később aligne-olhatsz feléjük vagy rájuk tudsz warpolni, (ha legalább 150km-re vagy azoktól), illetve approach-olni (ha a távolság a hajód és a spot között kisebb, mint 150km). Meglétük jelentős stratégiai előnyhöz juttatja tulajdonosukat.

Bookmarkot létrehozni háromféleképpen lehet:

- Overview-en jobb egérgomb az adott objektumon, amit bookmark-olni akarsz, majd "Save Location". Ez működik bracket-en (magán az űrben látható objektumon) is.
- Megnyitod a Neocomon található people & places ablakot, kiválasztod a places fület, és alul az "Add Location" gombra kattintasz. Ilyenkor felugrik egy ablak, amiben a bookmark alapértelmezetten generált neve szerepel (spot in xy-z12 solar system). Amikor ezt leokézod, akkor mentődnek el a hajód aktuális koordinátái egy bookmark formájában. Fontos, hogy nem az add location gomb megnyomásának pillanatában mért helyzeted tárolódik, hanem a felugró ablak leokézásakor meghatározott pozíció. Még fontosabb, hogy ezt lehet warpolás közben is csinálni.
- System scannerrel kiscannelt 100%-os jelet is lehet bookmarkolni (jobb gomb, save location)

A spotok kategorizálhatóak annak megfelelően, hogy hova csinálták ezeket, így megkülönböztethetünk: watch vagy más néven overview spotot, offgrid spotot, scan spotot, sniper spotot, undock spotot, midsafe-et és safespotot.

Watch/Overview spot

Watch / Overview spotot szokás csinálni állomásra / outpost-ra vagy kapura. Ezek olyan pontok, amik az adott objektumtól legalább ~180km-re vannak, de még griden belül. Ezeket elsősorban arra használják, hogy biztonságos távolságból overview-n is szemmel tartható az adott objektum, illetve az annál lévő ellenséges jelenlét/csapatmozgás. Másik előnye még, hogy erre warpolva az esetek 99%-ában elkerülhető az interdictorok csapdája, a warpolásgátló mező (lásd később). Létrehozása egyszerű: beülsz egy gyors hajóba (pl interceptor), kidobsz egy konténertaz objektumnál egyetlen lőszerrel és elindulsz maximális sebességgel a semmi felé, random irányba. Amint elérted a kívánt távolságot, meggyőződsz róla, hogy a konténered még mindig látszik overviewen (tehát azonos grid-ben vagy vele), people and places, places, add bookmark, elnevezed (pl.: watch YZ-LQL 223km), ok. Empireben nem kell konténert jettisonolni, elég csak a kapun vagy station-ön lévő sentry-ket figyelni, ameddig látod őket az overview-n, addig egész biztosan griden belül leszel.

Offgrid spot

Az offgrid spot majdnem ugyanaz, mint az előző, azzal a különbséggel, hogy akkor csinálod a bookmarkot, ha a konténer / sentry már nem látszik overviewen. Ez változó távolság lehet: általában 350km felett valamivel, de szélsőséges esetben akár az 1000km-t is elérheti távolságban az objektumtól. Jelentősége, hogy mivel nagyon közel vagy az adott stargatehez / stationhöz, nagyon gyorsan oda is érsz.

Az ellenség viszont nem fogja azonnal tudni, hogy hol vagy, mivel nem látszol overviewen, csak directional scanneren, az meg nem írja a range-t, csak griden belül, tehát azt hiheti elsőre, hogy valahol jóval messzebb (tőle 14,5AU-n belül) vagy. Léteznek extrém esetek, amikor ezek az offgrid spotok nagyon közel, akár csak 180-200km-re is létrehozhatóak az objektumnál (ez gridhatártól függ). Ilyenkor, ha harcra kerül a sor, jobb észben tartani, hogy közel a határ, mert amint átmész a szomszédos gridbe, eltűnsz az ellenségek overviewjáról és leesik a lock, nem tudnak se lőni, se fogni, szabadon elwarpolhatsz.

Scan spot

Vannak rendszerek, amik nagyon nagyok, több 100AU-sak is lehetnek, és a stargate közelében nincs semmi 14,5AU-n belül. Ez felveti a problémát, hogy hogyan scanneld le, mielőtt ráugrasz, ha nincs rangeben más objektum, amire ráwarpolhatnál. Itt jön képbe a scan spot.

Ezek általában előre létrehozott bookmarkok, amiket a pilóták nyugodt körülmények között kreálnak, pontosan azért, hogy az adott kapuhoz scanner range-be kerüljenek. Létrehozásukra helyzettől függően 2 módszer létezik:

- Nem fenyeget veszély (mondjuk üres a local), ráugrasz a kapura, és miközben warpolsz nézed a kapu és a hajód közti távolságot (a WARP DRIVE ACTIVE felirat alatt). Amint ez a távolság kisebb mint 14,5AU, csinálod a scan spotot. Itt jegyezném meg, hogy a warpolás közbeni bookmarkolásnál nincs idő a spot elnevezésére, ezt utólag szoktuk megtenni (jobbgomb a létrehozott bookmarkon és Edit location).

- A második helyzet, hogy sok ellenség van a rendszerben és mivel máshol nem látod őket scanneren, valószínűleg pont a kapunál várnak. Ilyenkor slideolnod kell. A slideolás lényege, hogy a hajód a warphoz capacitort fogyaszt a távolság függvényében, ezért megteheted, hogy lemeríted a capacitort, ráwarpolsz magára a kapura, de mivel nem lesz elég energia, valahol félúton lefullad a gép. Ha szerencséd van, elsőre sikerül legfeljebb 14,5AU-ra kerülni a kaputól, így már scanrangeben lesz, ha nincs szerencséd, újra le kell meríteni a capacitort. A cap lemerítésének általánosan használt módjai: az MWD járatás és a warp. Tehát: bekapcsolod az MWD-det és elkezdesz alignolni valamilyen celestial felé - ami nem a kapu -, ahova ugrani akarsz. Kijelölöd a célkaput, rányomsz a warpra, de még mielőtt elwarpolna a hajód le is állítod azt (ctrl+space billentyűkombináció). Az align-warp-ctrl+space ciklust addig ismételgeted, amíg a kliens középre ki nem írja, hogy nem lesz elég energia végigugrani a távolságot. Ilyenkor hagyod, hogy a hajó elwarpoljon és reménykedsz, hogy nem kell újra eljátszani a dolgot, mert elsőre megfelelő helyre érkeztél, ahol már mentheted is el a bookmarkot.

Sniper spot

A sniper spotot általában battleship/sniper battlecruiser vagy sniper heavy assault ship fleetek használják előszeretettel, esetleg néhány szóló pilóta is, de nem ez a jellemző. Ezek a hajók elég messzire képesek ellőni, fittől függően ez akár 200km is lehet. Hátrányuk viszont, hogy eléggé sebezhetőek, ha az ellen közel ér hozzájuk, tehát kell nekik egy pont, ahonnan az ellenség elég messze van.

A sniper spotokat covops vagy recon pilóták szokták létrehozni, percekkel a harc megkezdése előtt, az adott celestial objectnél vagy esetlegesen POS-nál. A távolságot a fleet DPS hajóinak optimal range-je határozza meg. Magyarul, ha a BS-ek 180km-re adnak le 100% damage-et, akkor a covops pilóta 180km-re csinálja majd nekik a spotot. A fleet parancsra ráwarpol a pilótára és így biztos távolságból lőhetik halomra az érkező ellenséget.

Exit spot

A következő spot az egyik legfontosabb: az undock vagy más néven exit spot. Ezeket elég nehéz létrehozni, viszont nagyon hasznosak. Triviális megállapítás, hogy amikor elindítod a warpot, a hajód először irányba áll (alignol) a cél felé, felgyorsul warpsebességre és csak ez után warpol el. Ez sajnos időbe telik, és az alignolás az, ami ennek az időnek a 90%-át felemészti.

Amikor kidokkolsz egy stationről, sosem tudhatod, hogy nem campelik-e azt, ezért célszerű nyugodt körülmények között az állomásoknál exit spotot készíteni. Ezek olyan bookmarkok, amik a kidokkolást követően megkapott haladási irányodtól minimálisan térnek el fokban, ezért a warpoláshoz szükséges alignolási idő majdnem nullára redukálható.

Így, mivel a sebességed kidokkolásnál mindig maximum, a hajód képes lehet instant elwarpolni még mielőtt belokkolnának és rád raknák a pontot.

Létrehozásukhoz idő kell, célszerű gyors hajóval nekikezdeni. A folyamat a következő: kidokkolsz, de nem nyúlsz semmihez, hagyod, hogy a hajó menjen magától. Vársz legalább 40-50 másodpercet, majd bekapcsolod az MWD-t. Amint a hajó legalább 160km-re van az adott stationtől, készítesz egy bookmarkot.

Használata: átváltasz valami lassabb hajóra (mondjuk battleshipre), kidokkolsz, megvárod, amíg a hajó beáll az alapértelmezett haladási irányába (erre a 15 másodperc bőven elegendő), majd kiwarpolsz a létrehozott exit spotra.

Ha nem sikerült elég gyorsan elwarpolni, sajnos új exit spotot kell csinálni. Itt meg kell említsem, hogy az exit spotok, nem mindig biztosítanak biztonságos kidokkolási lehetőséget, mivel amint elindítottad a warpot, targetelhető és támadható vagy, és vannak hajók (pl ceptorok), amik képesek a megfelelő supporttal és skillekkel, instant lockolni.

Ennél még rosszabb, ha lebubizzák a stationt. Ilyenkor nem tehetsz mást, minthogy vársz, amíg a camperek elmennek.

Safespot

Most már remélhetőleg van spotod majdnem minden kapuhoz, stationhöz, stb. ahonnan biztonságból szemlélheted azokat, de mi a helyzet akkor, ha „beragadsz” egy rendszerbe, mert minden kaput campel az óriási túlerőben jelenlévő ellenség és még próbálnak kiprobeozni is mellé, hogy aztán rádwarpoljanak és seperc alatt rommá lőjenek?

Most érkeztünk el az összes közül messze a legfontosabb spothoz: a safespothoz.

Az eddigi bookmarkok kivétel nélkül, mind valamilyen celestial object közelében voltak, a safespot pedig pont ezeknek az ellentettje. Ahogy a neve is sugallja, ez egy „biztonságos” pont az űrben, és akkor megfelelő, ha abszolút a semmi közepén van (értsd: nincs semmi 14,5AU-n belül).

Erre azért van szükség, mert mint azt már korábban említettem a system scannelős résznél, amikor ki akarnak probeozni, először directional scannerrel próbálnak kb-re bemérni.

A jó safe, jelentősen megnehezíti a scanner pilóta dolgát, hiszen abszolút nem lát DS-en semelyik celestial objecttől. Létrehozásuk több warpolást igényel, és vizuálisan is látnod kell, hogy pontosan hova csinálod a bookmarkokat, ezért érdemes megnyitni a solar system map-et, mielőtt belefogsz.

Első lépésben szükséged lesz több midwarp (vagy midsafe) spotra. Ezek egymástól messze lévő celestial objectek között hozhatóak létre (pl.: planet II és planet XII között, rendszertől függ). A lényeg, hogy legalább 2, de inkább 3-4 olyan egyenest tudj megrajzolni fejben, ami egymástól relative messze lévő celestial objecteket köt össze, majd ezeken végigwarpolsz és közben jó sok bookmarkot csinálsz (save location + enter spam).

Ezek után visszamész az egyik, kb. félúton lévő midwarp spotodra és onnan warpolsz át egy másik midwarp spotra, közben gyártva az újabb bookmarkokat. Jó eséllyel ezek az újonnan létrehozott, 2 midwarp spot közötti bookmarkok már safespotok lesznek.

Egy másik módszer az úgynevezett Warp Slamming (vagy más néven Slide). Fentebb, a scan spot résznél már említettük: ennek a módszernek az az előnye, hogy nem kell bookmarkokat készíteni, nem leszel 2x ugyanazon a helyen és soha nem érkezel overview-n lévő objecthez.

A slideolás azért is jó, mert ha nagyon sok ellenség van a rendszerben, nem túl mozgékony a hajód (mondjuk BS-sel vagy, és nehezen gyorsulsz warpra) vagy kevés az égitest / object az űrben, akkor nem fogsz tudni folyamatosan új bookmarkokat készíteni.

További tudnivalók a safespotokról

Mivel safe-re általában az ember akkor ugrik, amikor már konkrétan veszélyben van, fokozottan figyelni kell a következő dolgokra:

- Lehetőleg midwarp spotgyártásnál ne bolygóra, hanem beltbe/holdra ugorj 100km-re! Az utóbbira csak akkor, ha biztos vagy benne, hogy az adott holdnál nincs ellenséges POS. Stargate-re, station-re SOHA nem ugrunk spotot gyártani ilyen helyzetben!

- 1 safespot nem elég. Legalább 5-6 legyen és lehetőség szerint ezek jó messze legyenek egymástól!

- Soha ne állj meg egyhelyben. A safespoton is mozogj folyamatosan, alignolj valamit, hogyha rádugranak azonnal el tudj warpolni!

- A különböző safek között mindig 100km-re warpolj, így ha korábban kiscannelték a spotodat és már várnak Rád, de nincs bubijuk, még jó eséllyel el tudsz menekülni.

- Folyamatosan használd a directional scannert! Ha scanner probeokat látsz, ne maradj ugyanazon a helyen 45 másodpercnél tovább! Ez alól kivétel, ha cloakos hajóban ülsz. Ilyenkor bekapcsolod a cloakingot és mehetsz AFK-zni, amíg az enemy megunja a keresgélést.

Rolling Safe

Nagyobb, (főleg lassú battleship) fleeteknél létezik az úgynevezett "rolling safe" biztonsági módszer. Ez nem annyira a scannelés ellen véd, hanem inkább arra hivatott, hogy folyamatosan mozgásban tartsa és egyenes vonalban szétszórja a hajókat. A módszerrel elkerülhető, hogy az egy csoportban lévő lomha hadihajóinkra ráugorjon az ellenség, és lebubizza, pontozza, majd egy halomban kilője őket.

Mivel a BS-ek nagyon lassan fordulnak és warpolnak el, érdemes a safe-eken is folyton alignolni velük, hogy az ellenség megjelenésekor azonnal el tudjanak ugrani. Erre hivatott a rolling safe.

A módszer lényege, hogy a fleet előtt MWD-zve halad egy nagyon gyors ceptor vagy fregatt, amit a teljes fleet követ (alignol). Mikor a rolling safe hajó 150 km távolságnál kijjebb ér, akkor a lomha hajók ráwarpolnak, majd érkezés után ismét alignolni kezdik a vezérhajót. A módszer a gridet is megnyújtja, ezért vizuálisan is látszani fog az eredmény.

A rolling safe folyamatában azt eredményezi, hogy 3-400 kilométeren szétnyújtva lesznek a hajóink, és folyamatosan mozogni fognak, viszont a fleet nem bomlik meg, együtt marad a csapat, és nem warpolgatnak össze-vissza az emberek, ha ki kell ugraniuk.

Ping point / Ugrópont

Nagyobb fleet csatáknál szokott előfordulni, hogy az egyik csapat üldözi a másikat (lassabb hajóval próbál optimal range-be kerülni). Ilyenkor jöhet jól - amennyiben gyors hajóban ülsz-, hogy valahol, legalább 150-200km-re az ellenségtől és a csapattársaktól csinálsz egy bookmarkot. Ezt nevezik ping pointnak, bounce pointnak vagy más néven ugrópontnak (a hajókat pedig ping vagy bounce hajóknak). Ez azért jó, mert ha kilőnek párat a tieid az ellenségek közül, a wreckjükre azonnal rá tudsz warpolni, a fleettársak pedig a hajódra. Így gyorsabban optimal range-be kerülnek és nagyobb eséllyel, többet kapnak el az ellenséges hajók közül. Másik fontos előnye ennek a taktikai spotnak, hogy ha épp nem pontoz senki, de nem állsz túl jól HP-val, egyszerűen csak kiwarpolsz a pingre, leesik az ellenséges lock, visszawarpolsz és már képesek lesznek feltölteni a logistic hajók.

Végezetül

Már most előrevetítettem, hogy mennyire fontosak ezek a stratégiai jelentőségű spotok, a későbbiekben látni lehet majd, hogy nélkülözhetetlenek PVP területeken. Bárhol is élsz, az első dolgod az legyen, hogy mindenre csinálsz bookmarkot.

Ez akár több 100 spot is lehet, létrehozásuk sok időt igényel, de majd ha szorulni fog a hurok, mert mondjuk egy 200 fős ellenséges fleet jön támadni, JELENTŐS előnyöd lesz velük szemben, mert mindig mindent látni fogsz biztonságos távolságból.

Állapotok alapfogalmai: session timer, agression, criminal, sec status, factional standing

Az Eve-ben léteznek bizonyos timerek (számlálók), amiknek a megfelelő ismerete nagyon fontos a PvP szempontjából. Amikor egy ilyen timer számol vissza, előfordulhat, hogy bizonyos dolgot nem csinálhatsz, vagy speciális szabályok / retorziók vonatkoznak rád. Ez akár eldöntheti egy-egy harc kimenetelét is.

Session Change Timer - session change

Hatása: 10 másodpercig nem csinálhatsz olyan dolgot, ami újabb session change-et okozna.

Az első ilyen számláló: a session chage timer. Ezt jó pár dolog elindíthatja, a lényege, hogy kapsz egy 10 másodperces "büntetést", ami alatt nem tudsz még egyszer olyan dolgot csinálni, ami egy újabb session timert indítana el (figyelem: ha kipodolnak, akkor az is 10 másodpeces session timert kapsz, ilyenkor az egyetlen megoldás, kiwarpolni valahová, mert nem fogsz tudni kapun átugrani, vagy ledokkolni). Session change-t előidéző dolgok a következőek:

- Belogolsz
- Hajót váltasz az űrben, vagy pod-ból beleülsz valami hajóba
- Kiszállsz hajóból az űrben (vagy kilőnek belőle - ergo kipodolnak)
- Belépsz egy fleet-be vagy mozogsz / mozgatnak a fleetpozíciók között
- Átugrasz stargate-en, cynon, titán-bridgen, jump bridgen, black ops bridgen
- Kidokkolsz vagy bedokkolsz
- Kipodoltak és állomásra kerültél egy új klónba
- Jump klónt használtál Jump klónt használtál

Fontos viszont tudni, hogy a session change különböző védelmeket is biztosíthat számodra (pl. kidokkolásnál nem vagy targetelhető / sebezhető, ill. kapun cloakban maradsz).

Ez a védelem megszűnik, ha:

- Elkezdesz targetelni valakit
- Bármilyen mozgásra adtál utasítást a hajódnak (ez alól kivétel a megállítás)
- Bármilyen modult aktiválsz

Maga a session timer kijeleztethető a klienssel, erre az opciót a beállításoknál (ESC hotkey) General Settings fül, bal oldalán találod meg egy checkbox formájában. Amint bekapcsoltad és session change van, a képernyő bal felső sarkában megjelenik egy pörgő óra, amire ha ráviszed az egeret látszik, hogy mennyi van még a sessionből hátra. Mint azt már korábban már leírtam, a session change alatt nem csinálhatsz olyan dolgot, ami újabb session timert indítana el.

Tehát ha például átugrottál egy kapun, 10 másodpercig nem ugorhatsz át újabb kapun, nem dokkolhatsz le, stb. Régebben, amíg a játékban 30 másodperc volt a session időtartama előfordult olyan, hogy kisebb rendszerekben, ahol a kapuk csak 10-20 ezer kilométerre vannak egymástól, gyors hajóval nem lehetett a következő kapun átugrani, mert még nem járt le a session timer. Az viszont a mai napig aktuális, hogy ha kidokkolsz stationről, vagy elfogadsz egy fleetinvite-ot, nem tudsz ugrani vagy visszadokkolni 10 másodpercig. Erre érdemes odafigyelni!

Weapon Aggression Timer

Hatása: 1 percig nem tudsz stationre dokkolni vagy kapun átugrani, illetve kiugrani a hajódból / az űrben hajót váltani.

A weapon aggression timer abban hasonlít a session timerre, hogy ez is korlátoz bizonyos dolgokat. Különbség viszont, hogy ez 1 percig (60 másodpercig) tart, és minden agressziónál megújul (előről kezdődik). Ennek a timere a képernyő bal felső sarkában található. Ha az egeret fölé viszed, akkor írja a hátralévő időt, és az ikon körül lévő karika is jelzi vizuálisan azt, hogy mennyi van hátra.

FIGYELEM!

Ha egy weapon flages hajót support hajókkal segítesz (pl. logival, carrierrel töltesz), akkor annak a flagjeit te is megkapod - te is aggrós leszel. Ez különösen érdekes lehet pl. station fight-oknál, ahol a support carriereket emiatt droppolhatják, kilőhetik, mert nem fognak tudni 1 percig ledokkolni, ha aggresszáló hajót töltenek.

A combat aggression timert kiváltó ok a következő:

- Rálősz, vagy valamilyen negatív hatású modult használsz valakin (ebbe a droneok támadása is beletartozik, illetve az is ha valaki wreckjére, jettison kontijára lősz).

Az aggression status alatt a következőket nem teheted:

- Nem ugorhatsz át kapun
- Nem dokkolhatsz le stationön
- Nem ugorhatsz ki a hajódból / válthatsz hajót az űrben

Három példa az ebből következő problémák vázolására:

1. Kapun átugrik az ellenség, Te ott vagy mellette és várod, hogy kijöjjön kapu-cloakból. Mikor megjelenik overview-n, elkezded lőni. Mivel ellenfeled látja, hogy esélye sincs túlélni a harcot, ezért visszamegy a kapura, amin az előbb ugrott át. Visszaugrik és vígan elwarpol valami biztonságos helyre, mert nem tudsz utána ugrani az 1 perces combat aggression timer miatt.

2. Kidokkolsz és pont ott kolbászol egy ellenséges kis hajó, akit meglátásod szerint lazán le tudsz szedni. Bemméred, elkezded lőni, mire kidokkolnak a haverjai, bemérnek, lőnek, meghaltál. Nem fogsz tudni visszadokkolni, mert amíg nem telik le az 1 perces agression timer, addig ez nem lehetséges. Ha nem vagy észnél, hogy elwarpolj a mentőkabinoddal valami celestialra mielőtt bemérnek, még ki is podolnak seperc alatt.

3. Patch előtt előfordult empireben, hogy loptak tőled kisebb hajóban, majd ha te visszaagróztál az illető pontot tett rád, bejöttek a társai, akik töltötték és hoztak egy pvp hajót amibe átülhetett hogy kilőjjön téged. Ez most már nem tud előfordulni, mert:

- Ha pontot tart rajtad akkor az 1 perc aggro újraindul és nem tud hajót váltani (ergo, ha leveszi a pontot rólad hogy 1 perc után hajót tudjon váltani, te közben simán kiwarpolsz)

- Azokat is lőheted akik töltik az agresszálót, mert megkapják az aggrót.

Fontos: Empireben ugyan a CONCORD nem bünteti a corptársak egymás elleni akcióit, de egy saját corpodban lévő játékos agresszálása ugyanúgy elindítja a combat aggression timert, és 1 percig nem fogsz tudni sem kapun ugrani, sem ledokkolni.

Non-Combat Log Off Timer

Hatása: Lelogolás után emergency spotra warpol a hajód (1 millió kilométer), és 1 perc után eltűnik.

Ha logolás előtti 5 percben nem lőttünk NPC-t illetve nem volt semmilyen PvP akciónk, akkor ezzel a timerrel logolhatunk le. Ellentétben a PvP log off timerrel és hasonlóan az NPC timerhez, ez sem újul meg ha lelogolunk (tehát nem kezdődik újból, ha a hajó logolás után találatot kap)

PvP Flag / PvP Log Off Timer

Hatása: Lelogolás után ugyan emergency spotra warpol a hajód (1 millió kilométer), de 15 percig nem tűnik el, kiscannelhető, támadható, lelőhető marad.

A következő számláló csoport, amit ismernünk kell: a log off timerek. Három fajtája van, amik közül az első (és talán a legfontosabb) a PvP log off timer. Ez a számláló 15 perces. Akkor indul el, amikor egy játékos BÁRMILYEN PvP agresszióban érintett (akár ő agresszál egy másik játékost, akár őt támadják más játékosok). Nagyon fontos tisztában lennünk azzal, hogy ez alatt a 15 perc alatt (amíg pörög a timer) hiába logolunk le a játékból, mert a hajónk nem tűnik el, kiscannelhető, támadható, lelőhető marad. Ha a PvP log off timer alatt a lelogolt hajó újabb találatot kap, akkor minden egyes találat után újraindul a 15 perc (így a nagy tankkal rendelkező capitalok, supercapitalok sincsenek biztonságban lelogolás után ha aggrosak, mert nem fognak eltűnni egészen addig, amíg lövik őket).

Pár fontos tudnivaló:

1. Ha csak a lelogolás után kapsz találatot (úgy hogy az adott rendszerben előtte nem keveredtél harcba - nem lőttél senkit és nem is lőttek rád), akkor normál módon (1 perc után) eltűnik a hajód.

2. Ez a timer csak az adott csillagrendszerben érvényes, tehát akár harc után is egy másik rendszerben nyugodtan kiléphetünk a játékból, ha ott nincs aggronk.

3. A dronejaink által okozott illetve elszenvedett sebzés is elindítja a PvP log off timert.

4. A PvP log off timer nem vonatkozik arra, ha egy másik játékos kontiját / wreckjét lövöd le. Ilyenkor az 1 perc combat aggression-t ugyan megkapod, de (ennek ellenére érdekes módon) simán lelogolhatsz, mert a hajód eltűnik, és non-combat log offnak számít a dolog.

5. Bármilyen játékost agresszálsz (corptársat is) megkapod a PvP log off timert.

Az Eve szlengben egyszerűen csak aggronak nevezett „PvP Log Off Timer” talán a legfontosabb állapotjelző az egész játékban. Ugyan a kliens semmilyen formában nem jelzi, de élet-halál kérdés lehet mindig pontosan tudnunk mennyi van hátra a 15 percből, mert ha nem figyelünk rá, logolás után könnyen a klónozóban találhatjuk magunkat!

NPC Flag / NPC Log Off Timer

Hatása: Lelogolás után emergency spotra warpol a hajód (1 millió kilométer), és 5 perc után eltűnik.

Hasonló Hasonló a PvP log off timerhez, de ezt akkor kapjuk, ha NPC-ket lövünk / NPC-k lőnek minket. Ez a timer csak 5 percig tart, és nem újul meg ha lelogolunk (tehát nem kezdődik újból, ha a hajó logolás után találatot kap).

Criminal Flag / Criminal Countdown

Hatása: Empireben 15 percig büntetlenül lőnek rád / lőhetnek rád játékosok / játékos corpok / egy empire faction vagy a CONCORD, a wrecked, jettisonolt kontijaid automatikusan "Abaddoned" státuszba kerülnek.

High secben a CONCORD lelövi a hajódat, bárki büntetlenül lőhet, hajóval nem tudsz warpolni, kapun ugrani, dokkolni (poddal igen), wormhole-ba ugrani, cynora vagy portalra ugrani, ejectelni.

Low secben a sentry aggrózza a hajódat, bárki büntetlenül lőhet, minden olyan cselekedet, ami suspect flaget adna, az egyből criminalt ad (hosszabbít).

Criminal Countdown-t csak Empire (0.1 - 1.0 security státusz közötti) űrben kaphatsz, ha a CONCORD vagy egy empire frakció törvényei ellen vétesz / tulajdonát, esetleg hajóit támadod, illetve ha egy játékos vagy annak corpja ellen követsz el (empireben) bűncselekménynek számító dolgot. Ilyenkor egy 15 perces timer számol vissza, ami alatt a sértett felek / rendfentartó erők lőnek / lőhetnek rád. Lássuk, hogy mi váltja ki a criminal countdown-t, és ki agresszálhat ilyenkor téged:

CONCORD agresszál (és valószínűleg le is lő)

- Ha egy corpodon kívüli ártatlan (nem outlaw és nem criminal flages), veled warban nem álló (war target, factional war) játékost agresszálsz (fleet member, alliance társ, militia társ és NPC corptárs is beleszámít abba a körbe, akiket semmilyen körülmények között nem agresszálhatsz high secben).
- Ha egy corpodon kívüli játékos hajóját, wreckjét, cargoját, droneját megsebzed
- Ha segítesz (pl. remote repair) egy outlaw játékost (-5 sec státusz és az alatt)
- Ha segítesz egy global criminal flages játékost (pl. aki épp az előbb lőtt valaki másra)
- Ha segítesz (pl. remote repair) egy NPC pirate hajót
- Ha a CONCORD tulajdonát / hajóit támadod
- Ha CONCORD sov. systembe ugrasz (pl. a Sanctum konstelláció, ahol a CONCORD HQ-ja is található Yulai rendszerrel), úgy hogy a CONCORD (npc faction) felé rossz a standinged. Ez könnyen előfordulhat ha 0.0-ban pirate agent küldetéseket csinálsz, ahol CONCORD hajókat kell lőni.

Kik azok, akiket / amiket büntetlenül lőhetsz empireben:

- War target
- Ellentétes militia tagjai (ha factional warfereben utazol)
- Outlaw játékosok (-5 sec státusz és az alatt)
- Criminal flaggel jelzett játékosok
- Corptársak, vagy azok tulajdona

Fontos: Jó ha tudod, hogy agresszió nélkül is megkaphatod a criminal flag-et, ez akkor történik, hogy ha alacsony security statussal rendelkezel és olyan rendszerbe mész be, ahol emiatt nem látnak szívesen. Számszerűsítve security statustól függően:

Sec. Status	Hatása:
-2.0 és -2.5	**1.0-ás** security statussal rendelkező rendszerben global criminal flag-et kapsz.
-2.5 és -3.0	**0.9-es**, vagy afeletti security statussal rendelkező rendszerben global criminal flag-et kapsz.
-3.0 és -3.5	**0.8-as**, vagy afeletti security statussal rendelkező rendszerben global criminal flag-et kapsz.
-3.5 és -4.0	**0.7-es**, vagy afeletti security statussal rendelkező rendszerben global criminal flag-et kapsz.
-4.0 és -4.5	**0.6-os**, vagy afeletti security statussal rendelkező rendszerben global criminal flag-et kapsz.
-4.5 és -5.0	**0.5-ös**, vagy afeletti security statussal rendelkező rendszerben global criminal flag-et kapsz.
-5.0 és -10.0	Törvényen kívüli vagy, **bárki, bárhol** megtámadhat NPC (CONCORD) beavatkozás nélkül.

FACTION NAVY / SENTRY agresszál:

- Ha egy faction (pl. amarr, caldari, stb.) felé nagyon rossz a standinged (-5 és alatt), akkor a high sec rendszerbe lépéskor figyelmeztet a navy, hogy azonnal távozz, majd a faction navy hajók megtámadnak. Low sec rendszerekben ilyenkor a kapukon lévő sentryk támadnak.
- Ha az adott faction tulajdonát támadod (station, kapuk, stb.), akkor az ott lévő sentryk a criminal countdown alatt támadni fognak. Minden lövéssel megújul a számláló.

Fontos: Low secben -5-ös faction standingnél a kapu sentry nem segít neked ha mások agresszálnak.

JÁTÉKOS agresszálhat:

- Ha egy corpodon kívüli ártatlan, veled warban nem álló játékost agresszálsz high secben, akkor 15 perces criminal flag-et kapsz. Ezalatt bárki büntetlenül lőhet rád, és a CONCORD is azonnal neked megy (és kicsavar a hajódból - bár a pododat nem bántja). Low secben a hajó aggresszálásért suspect flag jár. Ez azt jelenti, hogy bárki büntetlenül lőhet rád, és a sentry csak abban az esetben kapcsol be, ha mellette (kapu, station) történt az agresszió. Low secben akkor kapsz criminal flag-et, ha podot agrozól. Abban az esetben, ha nem kapun agresszálsz, vagy ha kiwarpolsz és vissza, a sentry már nem fog támadni, még criminal flag mellett sem.
- Ez egyben azt is jelenti, hogy agresszió után ha elwarpoltál, már nem bántanak a sentry-k, simán tudsz közlekedni (ha lejárt a weapon aggro), és high secbe is átugorhatsz (amennyiben csak suspect flag-ed van). Azt viszont ne felejtsd el, hogy a suspect flag miatt viszont más játékosok retorziók nélkül támadhatnak.

  FIGYELEM: Ha bármely olyan cselekményt követsz el, ami criminal flaget indukál, akkor az azonnal kill right-ot von maga után, még akkor is ha nem sikerül ezzel kárt okozni (pl. kilőni valakinek a hajóját high secben, vagy lepodolni valakit low secben).

A kill right 30 napig érvényes, ami alatt szabadon lőhet rád az aki megkapta, és büntetlenül kicsavarhat a hajódból. Ha ez megtörténik, akkor a kill right törlődik.

A Retribution kiegészítő óta a kill right mások számára elérhetővé tehető. Ilyenkor egy összeget kell megadnod (ami 0-tól akármennyiig terjedhet, amennyiért) a kill right elérhetővé válik másik pilótának, corpnak, alliance-nek, vagy mindenkinek (egyszerre csak 1 csoport vagy személy adható meg). Ha bárkinek elérhetővé teszed, akkor arra figyelj, hogy olyan összeget adj meg, ami miatt ne érje meg a kill right-os játékosnak ezt egy alttal vagy baráttal elfogadni és ezzel kilövetve magát leszedni magáról a kill right-ot.

Ha elérhetővé tetted a kill right-ot, akkor annak ideje alatt mindazoknak akiknek elérhető bármikor suspect flag-et tehetnek a kill right-tal sújtott játékosra, amennyiben egy griden tartozkodnak vele. Ilyenkor ha rákattintasz az áldozatra, a selected item ablak jobb felső sarkában megjelenik egy célkereszt, ahol aktivizálhatod a suspect flag-et. Az előzőekben említett összeg lesz az alapja a suspect flag indukálásának (ergo akinek elérhető a KR és vadászik, annyiért tudja bekapcsolni rajta a suspect flag-et).

– Ha egy corpodon kívüli játékos wreckjét, cargoját, droneját megsebzed, akkor global criminalt kapsz
– Ha egy játékostól lopsz (a wreckjéből vagy kontijából), akkor 15 perces suspect timert kapsz, és ilyenkor bárki büntetlenül lőhet rád. Viszont te nem lőhetsz senkire egészen addig amíg valaki ténylegesen nem agrózik téged. Ha ez megtörténik, akkor arra, és CSAKIS ARRA lőhetsz vissza, aki már lőtt téged.
– Ha megtámadsz egy outlaw játékost, azért te nem kapsz criminal flaget (hiszen egy outlaw playert bárki lőhet), de maga a játékos (akit lőttél) büntetlenül visszalőhet rád.

Suspect Timer / Limited Engagement Timer

Suspect flag-et az kap, aki

- Empireben más wreckjéből vagy kontijából lop (high sec / low sec)
- Low secben törvénytisztelő player ellen offenzív modult használ
- High secben vagy low secben suspect flag-es ember ellen asszisztál
- High secben outlaw ellen asszisztál
- High secben vagy low secben suspect flag-es ember ellen drone-okat asszisztál
- High secben outlaw ellen drone-okat asszisztál

FIGYELEM: asszisztnál az segített fél minden egyes flag-jét megkapod, és addig ez megújul, míg az asszisztot be nem fejezed.

Ha lopsz mástól, akkor:

- A CONCORD közvetlenül nem fog bántani,
- viszont bármilyen játékos lőhet rád (amíg a timer él)
- Ha a Suspect flag miatt lőnek téged, akkor te bizonyos ideig visszalőhetsz arra és CSAKIS ARRA, aki lő téged

  1. Ilyenkor életbe lép a "Limited Engagement Timer", ami egy 5 perces timer és azt jelzi, hogy meddig lőhetsz vissza büntetlenül

  2. A Limited Engagement Timer megújúl ha bármely agresszáló fél (az is aki lopott, az is aki visszalő) újból aggresszál.

  3. Limited Engagement Timer-t kapsz akkor is ha valakivel "Duel"-t (1v1 párbajt) vívsz. A Duel-ről még a későbbiekben írunk majd.

- A Suspect Timer nem megújuló timer, csak akkor indul újra ha ismét lopsz.

Mikor nem számít lopásnak a kontiból / wreckből való pakolás?

- Ha a tulajdonos personal standingje +10 feléd
- Ha egy corpban van veled
- Ha egy fleetben és egy solar systemben vagytok
- Ha a wreck, konti abandoned státuszú (kék)
- Wreck salvage-olása

Összegezve

Akik nincsenek tisztában a session change / agression / suspect timer fogalmával, nagyon könnyen belefuthatnak olyan hibákba, amiknek a hajójuk / podjuk látja majd kárát. Pl. ha beleugrasz kapukempbe, vagy túl gyorsan próbálsz meg visszamenni a kapura nem tudsz átugrani a session change miatt.

Ilyenkor tehetetlenül halsz meg, elnyomnak, mint egy csikket. Ha viszont tájékozott vagy a témában és ésszel, higgadtan repülsz, valószínűleg a legtöbb kellemetlen helyzetet el tudod kerülni, csökkentve ezzel a felesleges hajóveszteségek számát.

Az alábbi linken láthatóak a különböző cselekedetek és security statusok kölcsönhatásai:

http://cdn1.eveonline.com/www/newssystem/media/63443/1/logo2_actions2flags.png

A fleet felépítése és hierarchiája

Miért csináljunk fleet-et? Elsősorban azért, mert ezzel megkönnyíthetjük a csapatunk koordinálását. A fleet kiváló arra, hogy a csapattagjaink segíthessenek egymásnak és szervezettebben harcoljanak. Egy fleetben kioszthatunk gangbónuszokat, célirányosan vagy együtt mozgathatunk embereket / csoportokat, láthatjuk gangtársaink pillanatnyi állapotát, közös célpontokat hívhatunk, jelezhetjük ha segítségre van szükségünk, informálhatunk másokat, stb.

A Fleet

Nézzük át tételesen mire is használható a fleet, mire jó annak struktúrája és egyes funkciói.

A legfontosabb, hogy a Fleet segítségével standingtől, factiontől (FW) és cégektől függetlenül közös csapatot szervezhetünk. Ezeket a játékosokat a flottánkban egységesen irányíthatjuk, ami azért fontos, mert a különböző szövetségekben lévő (egymásnak akár neutral vagy hostile) pilóták is azonos státuszba kerülhetnek (mindenkinek egyformán látszanak majd) és együttműködhetnek közös célok érdekében. A PvP-ben szinte minden a standingek alapján dől el, ezért a fleet hatékony eszköz arra, hogy fölülírhassuk a meglévő kapcsolati viszonyokat.

Toborozhatunk embereket a csapatunkba. Fontos tudni, hogy a fleetünket elérhetővé tehetjük mások számára. Erre való a Fleet Finder. Ez az opció nagyon szépen ki van dolgozva a játékban. Több lépcsőben határozhatjuk meg, hogy mi szerint advertáljuk (hirdetjük meg) a flottát. Lehet csatlakozási feltétel a standing, alliance vagy corptagság, megjelölhetjük vagy elrejthetjük a flotta tartózkodási helyét, illetve a biztonság érdekében kiválaszthatjuk, hogy szabadon csatlakozhasson bárki, meghívásos legyen, avagy jóváhagyás kelljen hozzá.

A flottában a csapat kap egy közös kommunikációs csatornát. Ez a fleet chat ablak, amiben szintén corptól, alliancetől és standingtől függetlenül beszélgethetnek az emberek. Ez talán nem tűnik különlegesnek, mégis hatalmas segítség olyan fleetekben ahol nincs "voice communication" és a különböző pilóták miatt sem a corp sem az alliance chat nem használható beszélgetésre. Azonban ez az ablak általában nem duma party-kra való. Különböző FC-nél különböző "policy" vonatkozik a fleet chatre, ezért előfordul, hogy nagyobb (joint) OP-oknál egy fleet commander által kijelölt moderátor szűri a csatornán zajló kommunikációt.

Aktiválható a Fleet Voice opció. Ez a lehetőség sokszor segít, ha nem egy allianceban lévő pilóták élőszóban akarnak kommunikálni egymással. Alapfeltétele, hogy a csapatban mindenki rendelkezzen a hozzá szükséges beállításokkal és eszközzel (mikrofon).

Beállíthatjuk a hierarchiát. Az egyes commanderek változtathatnak a saját squadjuk, wingjük vagy akár a fleet összetételén / szerkezetén. Kijelölhetnek bónuszadó "boostereket", kirúghatnak embereket vagy felvehetnek újabbakat. Ez nagyon hasznos tud lenni, amikor azonos feladattal ellátott csoportokat akarunk létrehozni, mozgatni, vagy pl. célpontot kijelölni számukra. Nagyobb létszámú OP-okon, vagy különböző funkcióval / feladattal ellátott csapategységeknél a koherens csapatműködés alapfeltétele a jól strukturált fleet. A parancsnokok a "Fleet Composition" paranccsal lekérdezhetik a csapatuk összetételét és helyzetét, ami nagyban megkönnyíti a döntéseket adott harci helyzet felmérésénél.

Fleet bónuszok. A fleet egyik legnagyobb előnye, hogy a commanderek vagy "boosterek" alatti stuktúrában mindenki megkapja a kijelölt bónuszadó bónuszait. Ez nem csak egy adott squadra érvényes, hanem akár wing vagy fleet szinten is. Ezek a bónuszok megfordíthatják egy-egy csata kimenetelét is, mert segítségükkel nagymértékben növelhetjük a csapat védelmét, az ew és egyéb moduljaink paraméterét (pont, web hatótávolság), a cél befogásának sebességét, a hajók gyorsulását, stb.

Fleet mozgatás. A fleet másik óriási előnye, hogy a csapat koordinálásával előnyre tehetünk szert a harcban / könnyedén egymás segítségére siethetünk a másik helyének ismerete nélkül. Egyrészt a különböző csapategységeket együtt mozgathatjuk (fleetwarp, wing és squadwarp), másrészt a csapattagjaink is egymásra ugorhatnak (amennyiben 150km-nél távolabb vannak egymástól). A regroup paranccsal a parancsnokok képesek magukhoz gyűjteni a csapat tagjait. A watchlist segítségével meghatározó emberek, tacklerek vehetőek fel egy speciális listára, ahol mindig láthatjuk azok "egészségi állapotát", illetve kijelölésükkel megkönnyíthetjük, ha rájuk kell ugrania a csapatnak (nem kell keresgélni őket a flottatagok között).

És végül, de nem utolsósorban a Broadcast rendszer. Talán ez az egyik leghasznosabb "tool" a fleeten belül. A Broadcast segítségével vizuálisan jelezhetjük másoknak, ha szükségünk van segítségre (shield, armor, capacitor kérése). Megjelölhetjük mik a célpontok, felhívhatjuk a figyelmet általunk nyitott cyno-ra, megmutathatjuk mi a haladási irány / mi a végcél, és jelezhetjük az aktuális állapotunkat is. A broadcastok segíthetik az overview-n való eligazodást is, mert ha beállítjuk, hogy felülre kerüljenek az aktuális targetek, akkor több tucatnyi (vagy sok száz) ellenfélnél nem megy el idő a keresgélésükkel. (lásd az overview beállítása cikk)

A Fleet Finder

Mint írtuk, a fleet eszköze az Eve Onlineban a Fleet Finder. Az előző leírás mellett a fleet finder részletes ismertetését megtalálod az ISK egyéb oldalain is, itt most csak arról beszélnénk, hogy mire kell figyelni a harcban.

1. A legfontosabb, hogy a wingnek és squadnak (amiben tartózkodsz) mindig legyen commandere vagy "boostere", mert csak akkor kapod meg a bónuszokat. Erre a legalkalmasabb az olyan játékos, akinek a leadership és bónusz skilljei magasak, illetve olyan hajókban ülnek, amik ezeket a bónuszokat erősítik.

2. A fleetet érdemes hierarchia módban nézni, ahol látszanak az egyes csoportok, squadok és wingek. Általában a "free move" opciót érdemes bekapcsolni, hogy az üres helyeket (pozíciókat) betölthessék az emberek és ne szétszóródva legyenek a fleeten belül.

3. A broadcast ablak jobb alsó sarkában úgy legyen beállítva az ikon (négy irány), hogy mindenki számára látható legyen ha segítséget kérsz, illetve ha információt közölsz másokkal. Mindig figyelj arra, hogy mit broadcastoltak a commanderek, mert segít koncentrálni a tűzerőt és informálhat flottamozgással kapcsolatban!

A Flotta felépítése - A piramis kövei

Az FC (flottaparancsnok) harc közben folyamatosan osztogatja az utasításokat, de amikor majd a csata hevébe kerülsz, senki sem fogja pontosan megmondani, hogy mit csinálj. Minden a tapasztalatodon és a tudásodon fog múlni, illetve azon, hogy ezek mennyire felelnek meg a flotta által követett taktikának.

Hogy biztos lehess abban, hogy hasznos része leszel a flottának, jó néhány dolgot meg kell értened. Ismerned kell a pozíciódat a flotta hierarchiáján belül, és azzal is tisztában kell lenned, hogy ez hogyan viszonyul ahhoz, hogy mikor mit kell mondanod és tenned.

Tudnod kell, hogy milyen hajót vigyél az ütközetbe, és azt, hogy hogyan szereld fel azokat. Végül, amikor a harc elkezdődik, tudnod kell, hogy hogyan kell a hajókat a leghatékonyabban használni, mert ezeket senki sem találja ki helyetted.

Íme, egy általános felsorolás azokról a pozíciókról, feladatkörökről, amikkel találkozhatsz egy fleetben:

FC

Amikor csatlakozol egy flottához, lesz egy flottaparancsnok (Fleet Commander), aki a csapat egészének irányítását végzi. Az FC adja ki a parancsokat és manőverezi a flottát. Mivel a flottát egyetlen entitásként irányítja, az FC általában nem fogja a pilótáknak egyesével megmondani, hogy mit tegyenek, ehelyett meghatározott csoportoknak ad végrehajtandó feladatokat. A flottán belül van néhány általánosan elterjedt szerep vagy pozíció, amely az FC munkájának megkönnyítésére jött létre.

Commanderek

Annak, hogy valaki commander a flottában, lényeges szerepe van a gangbónuszok átadásának szempontjából. A commanderek adják / folyatják át a bonuszokat, illetve jelölhetik ki a boostereket. Ezek a bónuszok az egyik legfontosabb előnyei a fleetnek. Jelentősen módosíthatják a csapatban lévő emberek sebességét, pajzsát ill. armorját stb.

A bónuszok átfolyatásán kívül a commandereknek lehetőségük van a saját, griden belül lévő egységeiket együttesen elwarpoltatni, illetve regroup-oltathatják az embereket (ilyenkor minden tag az egységben full speed-del a commander felé kezd el mozogni). Broadcastol-hatnak irányt vagy ellenséget, stb.

Scout

A felderítőhajókban ülő Scout pilóták továbbítják a taktikai információkat az FC-nek, ezáltal lehetővé teszik a szituációnak leginkább megfelelő döntések meghozatalát. A scoutok az FC szemei és fülei. Legtöbbször a fő flotta körülötti rendszerekben találhatóak, figyelmeztetnek az érkező ellenséges hajókra, és célpontokat keresnek.

Target Callers

A célpont-hívók, vagy más néven Target Callers azonosítják a célpontokat a flotta részére, amikor több ellenséges hajó lép színre. A célpont-hívók célszerűen a legtapasztaltabb flotta pilóták, akik tudják, hogy az FC valószínűleg hogyan fog reagálni egy-egy szituációban, és ennek megfelelően választják ki a célpontokat (Primary, Secondary, stb.).

Tacklerek

Ha fregattot, interceptort vagy interdictort vezetsz, akkor tackler vagy, tisztán és egyszerűen. A te feladatod, hogy lezárd az ellenséges damage dealerek (vagy bármely célpont) menekülési útját. A fregattoknak és a ceptoroknak gyorsaknak és mozgékonyaknak kell lenniük, és legalább egy warp disruptornak és szituációtól függően egy stasis webifiernek kell rajtuk lenni. Ha marad üres slotod, megfontolhatod valamilyen EW modul használatát, mint például a sensor dampener vagy a tracking disruptor.

Az interdictorok a tacklerek királyai, képesek több hajó warpolását megakadályozni a warp disrupt probe-ok elhelyezésével. Mint minden tacklert, ezt is sebességre szereld fel elsősorban, azután tegyél rá warp disruptort, és webet, és végül, a túléléshez szükséges modulokat: capacitor felszereléseket és tankot.

Ne aggódj a fegyverek miatt, mert ezek egy interdictoron nem fontosak. Az interdictorok mindig elsődleges célpontok a flotta ütközetek során, így a túlélésre kell összpontosítanod, amíg sikerül megszökni a saját bubidból, vagy az ellenséges tacklerek elől.

Anti-Tacklerek

Az assault fregattok ás a destroyerek elsősorban az ellenséges tacklerek elpusztítására vannak a flottában. Elég magas az esélye, hogy a célpontok nem a közeledben lesznek, szóval szükséged lesz a sebességre, és a nagy hatótávolságú fegyverekre. Általában nem lesz rá idődd, hogy közel menj, így képesnek kell lenned 10km-től 40km-ig elpusztítani az ellenséges fregattokat.

A sebesség, a gyors befogás, és a maximális sebzés a felszerelés célja, mielőtt a tankolásra gondolnál. Arra a képességedre kell támaszkodnod, hogy kilövöd az ellenfelet, mielőtt ő lő ki téged. A fregatt-gyilkos és a support-gyilkos hajóknak gyors befogási időre, meglehetős lőtávolságra van szüksége, tehát a sensor booster kötelező.

Ha marad felesleges slotod, szerelj fel target paintert, hogy a kis célpontokat könnyebb legyen eltalálni. Válaszd a legnagyobb lőtávú fegyvert a small fegyverek közül, ezekkel el kell érned a 35km-es optimális lőtávolságot. Emlékezz arra, hogy a célpontjaid kicsik és gyorsak lesznek, így a jó tracking értékekkel rendelkező fegyverek az ideálisak.

Heavy Tacklerek

A cruiserek, a heavy assault cruiserek, a battlecruiserek és a command shipek sok szerepet betölthetnek, például lehetnek heavy tacklerek, tacklerek, support-gyilkosok vagy damage dealerek. A felszerelés szempontjai viszont a különböző hajótípusoktól függetlenek. Heavy tacklerként gyorsnak és mozgékonynak kell lenned, ezért mindenképp legyen rajtad microwarpdrive, és fel kell szerelned legalább egy warp disruptort és egy stasis webifiert, és - ha még maradt helyed - a hajóosztálytól és a bonuszoktól függő elektronikus hadviselés modult.

Mivel a legtöbbször a sűrűjében leszel, elsősorban a tankra érdemes összpontosítani, mielőtt a fegyverekre gondolnál - nem azért vagy ott, hogy kilődd az ellenfeleket, hanem, hogy ott tartsd őket, amíg mások elvégzik a piszkos munkát.

Ha egy cruisert vagy egy battlecruisert damage dealerként akarsz felszerelni, a feladatod a nagyobb hajók (cruiser, és felette) tizedelése lesz. Fittelj maximális, azonnali sebzésre és gyors befogási időre. Sokszor nincs is szükség warp scramblerre vagy stasis webre, hiszen a tacklerek pont erre a célra valók. Persze, ha van felesleges slotod, tehetsz fel pár elektronikus hadviselés modult. Végül pedig, rakj fel tankot, anélkül, hogy fel kellene áldoznod a tűzerődet, vagy a befogási képességeidet.

EW és Logistic hajók

Kisebb és közepes gangekben sokszor az EW hajók a csapat legértékesebb tagjai. Szoros helyzetben akár egy Falcon, Rook, Curse, Arazu, Lachesis vagy Rapier lehet a mérleg nyelve, garantálhatja az egész csapat számára a sikert. A jammer hajók 2-3 hajót is képesek semlegesíteni azzal a képességükkel, hogy megakadályozzák a lockkolást, így megvédhetik a társakat a legzűrösebb helyzetekben is. Általában pont emiatt szokták őket elsődleges célpontnak meghívni.

A tracking disruptor és cap neutralizáló reconok a legkeményebb aktív tankot is képesek megtörni, és minden energiával működő modult leállíthatnak egy hajón. A tracking disruptor annyira leronthatja egy hajó turretteinek a trackingjét, hogy az illető képtelen lesz a harcban bármit is eltalálni.

A webbelős pilóták a gyors hajók halálos ellenségei, a target paintereikkel pedig óriásira növelhetik az adott hajó sig rádiuszát. S végül a logistic hajók akár egy teljes fleet túlélési esélyét is drasztikusan megnövelhetik, ami által több idő marad az ellenség teljes megsemmisítésére.

Használhatjuk szinte mindenre, szituáció-függetlenül, a pos lövéstől kezdve a sniper supportig mindenhol bevethetőek, de nagyon nagy fegyelmet és odafigyelést igényel a használatuk. Magányosan sokszor értéktelenek, párokban vagy hármasával, egymást is tankolva hihetetlen dolgokra képesek.

Damage Dealer-ek

A Battleship-ek az elsődleges damage dealerek a flotta ütközetekben. Ezeket a hajókat maximális, azonnali sebzésre kell szerelni, extrém lőtávolságra, és szupergyors befogási időkre. Egy nagy lőtávolsággal rendelkező Sniper csatahajó képes 150km-től 200km-ig találatot elérni. Ezek után esetleg fel lehet tenni tankot, de a hajók tankját leginkább a távolságuk jelenti az esetleges veszélyforrásoktól. A Ravenek és a Dominix-ek heves fejcsóválást váltanak ki a flottacsaták során. Habár fel lehet őket szerelni, hogy sebezzenek 200km-ről, a sebzésük nem azonnali. Lehet őket használni kiegészítő tűzerőnek a battlecruiserek és a command shipek mellett, de valószínűleg ezek a hajók lesznek az elsődleges célpontok.

Egyéb hajótípusok

Egy battleshipet figyelmen kívül szoktak hagyni - leginkább azért, mert gyakran hívják elsődleges célpontnak - a Scorpion-t. Ha meg tudod védeni, az előnyei hamar megmutatkoznak a csatában. Egy maréknyi, helyesen felszerelt Scorpion számos ellenséges hajót tud hatástalanítani a lockolás megakadályozásával.

A capital osztályú hajók közül leggyakrabban a carriereket fogod látni. Szokták úgy is használni, hogy a POS alatt üldögélve szétosztja a fighter drone-jait a support flottának, de manapság egyre többet használják a carriereket a frontvonalban, mint damage dealer, és battleship-csoport szétverő eszköz.

Mint damage dealer, a carriereket elsősorban tankra kell szerelni, néhány sensor boosterrel, illetve vegyesen drone control unitokkal, smartbombokkal és capital remote javító modulokkal. A carrierek mint logisztikai hajók ugyanolyan jól teljesítenek az EVE-ben, mint ahogy azt hagyományos értelemben gondoljuk.

A Relevations II óta, a carrierek fel tudnak fittelni triage modult, ami lehetővé teszi a sokkal hatékonyabb remote javítást, mind a hajók, mind a struktúrák esetében, kiegészítve (vagy felváltva) ezzel a logistic cruiser osztályt. A carrierek ezen kívül képesek más hajókat a harctérre szállítani. A dreadnought-okat POS, outpost és más capitalok / supercapitalok lelövésére használják.

Az Intel, killboard monitoring home fleet, defenzív pvp

Miért fontos, hogy mindig használjuk az intel csatornát (még akkor is, ha csak utazunk)? Nos, ez mindenkinek saját egyéni érdeke, hogy előre tudjon, sejtsen dolgokat így elkerülhetőek a nagyobb lossok és meglephetőek az ellenfelek. Egy jó intel után akár úgy is kilőhetsz hajókat, hogy a másik fél van fölényben, vagy úgy vihetsz ki hajót a "sűrűből", hogy még nem ér oda az enemy gang. Használd pvp-ben, pve-ben egyaránt!

Mi is az intel?

Az intel nem más, mint a hírszerzés Eve-es megfelelője, bármely olyan információ, mely segít jobban megismerni a célpontot, célpontokat. Informálódni fontos teendő a PvP előtt, mert így fel tudunk készülni váratlanabb eseményekre is.

Local

A leggyakrabban használt intel a local figyelése egy adott rendszerben. Itt egyszerűen csak annyit kell tennünk, hogy a localon lévő karakterre nyomunk egy jobb klikket, majd show infót kérünk róla. Mindig érdemes az employment history-t is leellenőrizni, ami érdekes egy pvp játékos számára az egyrészt az, hogy hány éve indították a karaktert és hogy jelenleg milyen alliance-ben / corpban van.

Egy bizonyos idő után nem fog izgatni már ez sem, ha úgy érzed, hogy az a hajó, amit repülsz a lehető legjobb kezekben van.

Intel Chanel

Ezen kívül szokás szövetségeknél vagy szövetségek / corpok közösségénél, hogy indítanak egy csatornát, ami az ellenséges hajómozgás lejelentésére van fenntartva egy adott területen.

Az ilyen csatornáknak komoly formai megkötése van, egy jó intel a csatornán a következőképp néz ki: alliance / player (drag and drop behúzva localról), ellenséges hajók száma, ellenséges hajófajták / kategóriák, helyszín (szintén behúzva egérrel).

Egyéni intel kb. így néz ki: John Smith, Hurricane, PNQ solar system.

Fleet intel: Mostly Harmless gang, 15 ships, BC, HAC, Recon, PNQ solar system.

Killboard Monitoring

Egy mélyebb információszerzési módszer az úgynevezett killboard monitoring. Ennek segítségével a killmailek információit használhatjuk fel intelként. Mi is ez?

Ha egy ellenséges gang valakit kilő és ez a killmail felkerül a killboardra, akkor hasznos infókat szerezhetünk a killmailből. Elég csak megnézni, hogy megtudjuk milyen a fleetjük, milyen hajókban járnak, hol mentek át / szerezték a killeket. Egy killboard nagyon beszédes tud lenni akkor is, ha szeretnénk megfigyelni bizonyos corpok, játékosok gyakran használt hajóit, illetve fittjeit.

Ez bővebb információt ad az éppen kiszemelt corpról / játékosról. A számunkra érdekes corp, alliance killboardjait interneten Google segítségével könnyedén megtalálhatunk. Ha ez nem menne, akkor vannak olyan site-ok, amelyeken tulajdonképpen az összes kill megtalálható, amelyet valahova már feltöltöttek.

Ilyenek például a:

http://eve-kill.net vagy a battleclinic.

Ami érdekes lehet egy killboardon hogy akiket megfigyelünk, azok mennyi és milyen hajókkal szoktak mászkálni. Fontos megnézni, hogy milyen alliance-ek / corpok segítségét szokták kérni, kikkel barátok, kikkel ellenségek. Esetleg még az is kiderülhet, hogy kik szoktak cynot nyitni az ellenséges fleetre.

A folyamatos intel hozzásegíti az embereket, a corpokat és a szövetségeket az információ gyors áramlásához, a könnyebb és biztonságosabb mozgáshoz, ami elengedhetetlen egy saját területen. Az intel segítségével egyrészt mi magunk is, másrészt a velünk baráti csapatok is olyan információ birtokába jutnak, ami lehetővé teszi, hogy könnyebben fel lehessen készülni a területen megjelenő ellenséges csapatok leverésére.

Ezt hívja az EVE szakzsargonja "home defense"-nek.

Defenzív PvP - Home Defense

Mielőtt belemélyednénk, elmondhatom, hogy high secben nincs miért beszélni "home defense"-ről. Ott nem létezik játékosok által birtokolt és felügyelt terület, és ezzel együtt nincs olyan igazán, hogy "hazai pálya".

Tehát induljunk ki abból, hogy megszereztük a megfelelő intelt az éppen a területünkre érkező csapatokról, valamint rendelkezünk a szükséges fleettel, amivel nekik is eshetünk. A kérdés az, hogy milyen előnyöket élvezhetünk a hazai környezetben.

- Védekezésben védelmet adhat az, hogyha van POSunk a rendszerben.
- Támadásban a legnagyobb előny, hogy mi tudunk választani hajót az ellenfél ellen. Ők eljöttek sok-sok ugrásra onnan ahol a hajóikat tartják így nem sok esélyük van váltani.
- Capital hajók támogatását is élvezheti a védő flotta, pl. ha úgy döntünk, hogy station fightolunk, avagy hotdropolunk.
- Ha van egy jól kiépített Jump Bridge hálózatunk akár a támadó flotta elé is kerülhetünk, vagy mögéjük kerülve a többi kékkel együtt be is szoríthatjuk őket. Jump bridge-eken keresztülugrathatjuk be a fleetünket mondjuk a csalihajónk (bait) rendszerébe, ezzel elkerülve azt, hogy a támadó fleet felderítői, szemei kiszúrjanak.
- A folyamatos intel és a saját helyismeretünk segítségével mi dönthetjük el, hogy hol ütközünk meg a támadókkal, és hogy milyen hajókat viszünk a harcba.

Ez tulajdonképp a hazai pálya előnye.

Általában azokat a fleeteket hívjuk "homefleet"-nek amelyek az ilyen támadások kivédésére szerveződnek.

PvP glossary, rövidítések, fogalmak

A pvp egyik legzavaróbb momentuma, amikor parancsot kapsz a fleetben hogy csinálj valamit, aktiválj valamilyen modult, de semmit sem értesz az egészből. Ezért készült ez az alfabetikus, kiejtés szerint rendezett glossary, ahol találkozhatsz az a pvpben előforduló, leggyakrabban használt fogalmakkal és rövidítésekkel.

A

AB	*Afterburner*	Hajómodul
AF	*Assault Frigate*	Hajótípus
AFK	*Away From Keyboard*	Nincs billentyűzet közelben
AGGRO	*Aggracation / Aggression*	Agresszál, támad (aggrózik)
AGGRO TÁJM	*Aggro Time*	Egy percig nem tudsz kapun átugrani vagy dokkolni és ha lelogolsz 15 percig kiscannelhető vagy
ALÁJN	*Align*	Egy tereptárgy felé haladni
ALLI	*Alliance*	Cégek szövetsége

B

BC	*Battlecruiser*	Hajótípus
BÉJT	*Bait*	Olyan hajó vagy hajók, amit csalinak használnak, hogy az ellenfelet rávegyék a harcra.
BS	*Battleship*	Hajótípus
BUBI	*Bubble*	Diktor vagy warp disruptor által generált gömb
BLOB	*Blob*	Tömeg (sok játékos, egy helyen)
BESTSZPÍD	*Best speed*	Lehető leggyorsabban eljutni a célig
BUKMÁRK	*Bookmark*	Egy hely megjelölése és eltárolása
BUBBLE Diktor	*B. Dictor*	Warp disruption „bubit” használó hajótípus

C

CINÓ	*Cyno*	Navigációs pont az ugrani képes hajóknak
CPU	*Central Processing Unit*	A hajók stb processzorkapacitása
CEPI	*Interceptor*	Hajótípus
CTA	*Call to arms*	Hadba hívás, kötelező, csoportos foglalkozás

D

DD	*Doomsday weapon*	Titán fegyver
DESZTINÉSÖN	*Destination*	Uticél
DEKLÓK	*Decloak*	Álcázott hajó kiszedése álcából. Ez akkor történik meg, ha valami 2000m-nél közelebb megy hozzá.
DIKTOR	*Interdictor*	Hajótípus
DPS	*Damage per second*	Sebzés/másodperc
DRENYA	*Dreadnought*	Hajótípus
DZSEM	*Jam*	A célzás és a fegyverek zavarása
DZSÁMP	*Jump*	Átugrani egy másik rendszerbe, vagy navigációs pontra
DZSÁMPONKONTAKT	*Jump on contact*	Átugrani a kapun, ahogy odaértél
DZSÁMPDRÁJV	*Jumpdrive*	Ugróhajtómű
DT	*Downtime*	Napi szerverleállás

E

EMPÁJÖR	*Empire*	Birodalmi terület, High-Security

F

FITT	*Fitt*	Egy hajó felszerelése
FEKSÖN	*Faction*	NPC Frakció, szervezet
FORSZFÍLD	*Forcefield*	Erőtér, pajzs állomások körül

G

GENG	*Gang*	Csapat, csoportosulás
GENK	*Gank*	Túlerőben levadászni valakit
GLOBÁL KRIMINÁL	*Global Criminal*	Low secben, ha aggresszálsz 15 percig lőnek rád a sentry-k, high secben a Concord. Ilyenkor bárki büntetlenül lelőhet téged.
GRID	*Grid*	Nem látható határvonal az űrben

H

HAK	*Heavy Assault Cruiser*	Hajótípus
HÁG	*Hug / Hug Back / Hug the Gate*	Utasítás, hogy ugrótávolságra menj vissza a kapura
HÁJSZEK	*High Security*	Magas biztonságú űr, Birodalmi űr
HOTDROP	*Hotdrop*	Cynonyitással végrehajtott meglepetésszerű rajtaütés

K

KEMP	*Camp*	Letanyázol és várod az ellent
KONTI	*Container*	Tároló konténer
KERRIER	*Carrier*	Hajótípus
KEP	*Capacitor*	A hajód "akkumulátora"
KERBIR	*Carebear*	A harcot nem kedvelő játékosfajta
KONKORD	*CONCORD*	Az EVE rendőrsége
KORP	*Corporation*	Cég, klán, guild, játékosok csoportja

L

LAG	*Lag*	Késés, lemaradás a szerver és kliens között
LÓSZEK	*Low security*	Alacsony biztonságú űr

M

MAMI	*Mothership (supercarrier)*	Hajótípus
MWD	*Micro warp drive*	Hajómodul

N

NÚBSIP	*Noobship*	A játék kezdetekor kapott hajó
NERF	*Nerf*	Gyengíteni, rontani valamit
NPC	*Non-player character*	A gép által irányított hajók

O

OP	*Operation*	Közös tevékenység

P

PÁJP	*Pipe*	Cső, leágazás nélküli útszakasz a rendszerek között
PASSZÍV ALÁJN	*passive align*	Egy tereptárgy felé fordítod a hajód orrát, de nem indulsz el felé /megállsz
PG	*Powergrid*	A hajód elektromos hálózata
PLEX	*Complex / Plex*	NPC-k csoportosulása valahol az űrben / tárgy - ami 1 hónapnyi előfizetést biztosít
POD	*Pod*	Kapszula. Egyfajta menekülő egység, ha kilövik a hajód, csak ez marad.
PRÁJMERI	*Primary*	Elsődleges (általában elsődleges célpontot jelent)
PRÓB	*Probe*	Szonda, amivel szkennelni lehet az űrben / Minmatar fregatt
PONT	*Point*	Warp Scrambler vagy Disruptor
POS	*Player Owned Structure*	Játékosok (cégek) által birtokolt struktúra az űrben
PVE	*Player versus Environment*	Játékosok npc-k ellen
PVP	*Player versus player*	Játékosok a játékosok ellen

R

RET	*Rat*	Más néven NPC-k
REGRUP	*Regroup*	Újraszerveződés
REP	*Repair*	Javítás
RR BS	*Remote Repair Battleship*	Remote Repair modullal ellátott BS, amivel a pilóták egymás tankját erősíthetik

S

SZÉF	safe / safespot / SS	Egy olyan pont (bookmark) az űrben, amire az ellenség alapból nem tud ráugrani. Egészen addig biztonságos amíg scanner probe segítségével ki nem scannelnek.
SZÍDZS	Siege	Utasítás a dreadeknek hogy aktiválhatják az ostrom modult. Általában egy szám is tartozik hozzá, ami jelzi, hogy mikor kezdődött / végződik a ciklus (időtartama 5 perc, ezért csak az utolsó számjegyet szokás mondani). Ehhez tartozik a "Siege Red" (le kell állítani) és "Siege Green" (tartani kell a ciklust) kifejezés.
SZKREMBLÖR	Scrambler	MWD és warp zavaró modul
SZKEN	Scan	Kutatni jelek után az űrben
SZLOT	Slot	Hajók fittelésénél használatos csatlakozási pont
SZOV	Sovereignty	Birtokolt terület
SZKÁUT	Scout	Felderítő
SZPRÍD	Spread / Spread around	Utasítás a hajóknak, hogy szóródjanak szét

T

TEKLER	Tackler	Elfogó hajó, ami elkapja az áldozatot
TANK	Tank	A hajó sebzéstűrő képessége / tankolási feladatra felszerelt hajó

V

VÉCSÉ	Warp Core Stabilizer	A Warp disruptor / Warp Scrambler elleni védelmet adó modul
VÖRMHÓL	Wormhole	Féregjárat egy másik rendszerbe

A PvP TÍPUSAI

2. FEJEZET

- HIGH SEC PVP
- LOW SEC PVP
- 0.0-ÁS PVP
- KÖZLEKEDÉS
- STATION-ÖK, OUTPOSTOK
- RÉGIÓK KÖZÖTTI KÜLÖNBSÉGEK
- POS WARFARE

EVE

PVP
FEKETE KÖNYV

ISK VOL. 2

0 93624 80852 7

High sec pvp

"Csodálatos nap volt a mai, a lakosztály minden polca, minden egyes plakát a falon, szinte ontotta magából a tökéletesség érzését. Nem gondolta volna, hogy egyszer elérheti ezt, sosem álmodott arról, hogy hajójának minden egyes alkatrésze, minden egyes szeglete azt az erőt és fenségességet fogja sugározni magából, amit az univerzumban - pénzért és kapcsolatokért - kapható legjobb felszerelések birtoklása jelent.

Ez a nap volt az, amikor megérkeztek azok a fegyverek, amiket még hónapokkal ezelőtt rendelt meg egy "Mr. X" néven bemutatkozó - alvilági körökben elég jól ismert - fegyver és kalóz-modul kereskedőtől.

Igazából nem is volt szüksége azokra a dolgokra, amiket az elmúlt hónapokban összevásárolt és felszereltetett a hajójára, egyszerűen csak jóleső érzés kerítette hatalmába, ha arra gondolt, hogy egy 30 milliárd ISK értékű pusztító gépezetet irányíthat. Ezzel a gyilkoló géppel szinte gyerekjáték volt bármilyen feladat, amivel az ügynöke csak megbízta.

Ügynökök és a lojalitás, persze...

Bármikor képes lett volna Sishad Aphuka elárulni őt bárkinek, akivel elég jóban volt (és / vagy megfelelő összeget ajánlott fel neki) hogy merre jár. Hiba lett volna azt képzelni, hogy ezúttal másképp történt.

A feketeruhás alak meglepően gyorsan távozott miután megkapta, amit akart. Többet ért ez minden pénznél, többet a hajóknál, többet az életnél... Az információ, amire vágyott. Néhány rövid intersztelláris hívás és szubtéri kommunikáció után minden ment a maga sötét útján.

Hősünk persze ebből semmit sem vett észre, számára csak a csodás hajója létezett...

A találkozó ideje vészesen közeledett. Kilépve a zuhanyfülkéből szinte remegő kézzel nyúlt a törülköző után. Sietve szárítgatta magát, majd öltözködni kezdett. Ma NEM késhet el, még a megfelelő bankszámlákról is át kell utalnia a pénzt, és a technikusokkal is beszélni kell, hogy mihamarabb kipróbálhassa a szerzeményeit.

Elindult hát a megbeszélt helyre a megbeszélt időben.

Nem is sejtette, hogy a fiatal srác a lezser gallentei viseletben, nem csak egy utcai árus, hanem kifejezetten az ő megfigyelésére beszervezett pilóta volt. Miért is gyanakodott volna? Hiszen nap, mint nap látta itt, sőt egy alkalommal ő maga vásárolt valami apróságot tőle.

Lassan rótta a folyosókat és egyik liftből szállt a másikba, végül elért a "kupolába".

Ez a tágas csarnok azoknak a pilótáknak a találkozóhelye volt, akik az Aphend 7 körül keringő állomáson vállaltak munkát az ott élő ügynököktől. Itt vezették le a küldetések után a feszültséget, itt üzleteltek egymással, és ha kellett itt cserélt gazdát az információ is.

Megállt egy kopasz, gallente overallt viselő alak előtt és tisztelgett:

- Tiszteletem uram! - Majd nevetve leengedte a kezét és mosollyal az arcán leült a másik mellé.
- Hello, örülök, hogy jó a kedved... Van is miért! - mondta a másik sejtelmesen, enyhe vigyorral a szája sarkában.
- Megvan mind a négy? Mennyibe kerültek? - kérdezte, bár mindketten tudták, hogy nem igazán számított az ár.
- Nagyon nagy szerencséd van barátom! Megvan mind, és nagyon olcsón sikerült megszereznem őket... De csak neked! - mondta az alak, majd egy holo-lemezt csúsztatott át hősünk kezébe.
- Köszönöm! - válaszolta az szinte nevetve. A kézi számítógépe átutalta a megfelelő összeget (ami egy kisebb cég éves költségvetésével vetekedett). A technikusok ebben a pillanatban megkapták a raktár-kódokat és engedélyezési parancsokat a modulok felszerelésére és élesítésére.
- További kellemes napot... Öröm magával üzletelni kedves uram! - ugratta Mr. X - Aztán alaposan fűts be nekik! - nevetett, s egy baráti kézfogás után már tovább is állt.

Hősünk szinte futva tette meg az utat a hangárba, ahol a Paladin típusú marauder osztályú csatahajó már "várta", hogy a tulajdonosa azonnal letesztelhesse az új "Chelm által módosított Tachyon Beam" lézereket.

Amint megkapta az engedélyeket beült a kapszulába és a hajó rendszereit ellenőrizve küldte a kidokkolási kérelmet az irányító központba.

Eközben, a hangár egy távoli sarkában néhány alak fegyelmezett rendben elindult a "varjúcsapat" felségjelzésű hangár felé. Jó páran ismerték őket a hangáröbölben. Akiknek már volt dolga velük, azok nagyon nem szerettek volna újra találkozni a varjakkal.

A kidokkolás rendben zajlott. Az univerzum egyik legdrágább és egyben legjobb moduljaival felszerelt hajója immáron az állomás előtt fordult méltóságteljesen az egyik közeli rendszerkapu irányába. A navigációs rendszer beállítása után hősünk elégedetten szemlélte, ahogy minden rendszer "zöld" jelzést adott. Nem tudhatta, hogy egy jelölés nélküli kis fregatt passzív célzó és letapogató rendszerei pont az ő sokmilliárdos csodáját ellenőrzik.

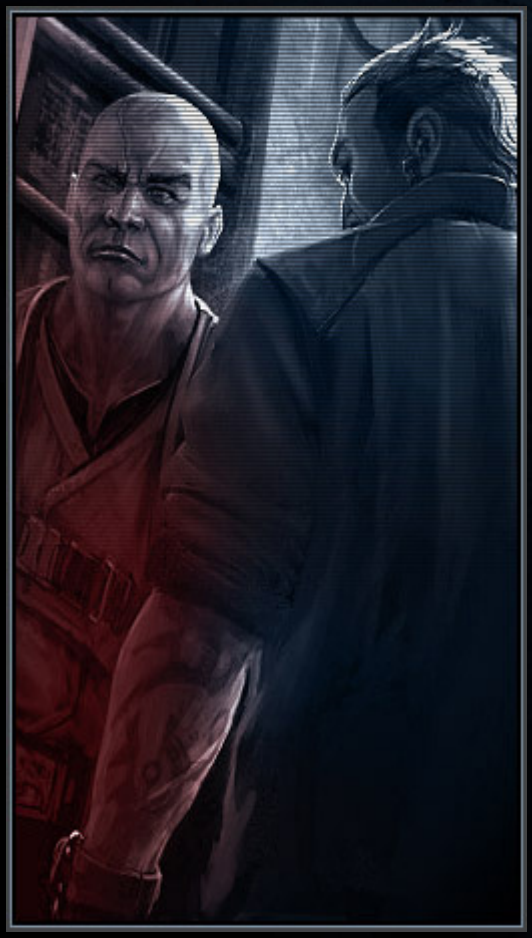
- Elindult! A célrendszer Dresi, és valószínűleg egy blokádot fog felszámolni... - hangzott el egy "comm" csatornán, s a varjak kisereglettek, hogy a prédájuk után vessék magukat...

Eközben a Paladin navigációs computere már a szomszédos rendszerben számolta a célkoordinátákat. A pilótája nem tudhatta mi vár rá. Meg volt győződve arról, hogy hajója elpusztíthatatlan, nincs olyan ellenség, aki árthat neki.

Azonban tévedett...

- Szellem a csapatnak! Itt van, tőlem 5000 m-re 12 ellenséges hajó van a koordinátákon, a jelenlétemet nem fedtem fel, az álcázás aktív. Célterületre ugrani, MOST!

Egy pillanat alatt zajlott le minden. Hősünk nem tudta mi történik, a hajó cél és tűzvezérlő számítógépe képtelen volt követni a rázúduló ellenséges hajók elektronikus jeleit, lehetetlen volt egyszerre mind a harminc támadót azonosítani, becélozni... Vagy akár csak a menekülésre gondolni...



Túl késő volt, a torpedók elindultak, az ellenséges Raven típusú csatahajókból álló flotta, figyelmeztetés nélkül nyitott tüzet. Halálos és félelmetesen precíz összhangban tették a dolgukat. Tudták, hogy hamarosan megtérül az, amit tesznek.

Az első találatok ereje alatt a pajzs szinte azonnal megadta magát, nem volt ideje a páncéljavító nano-robotoknak sem, hogy megkezdjék a tevékenységüket. Az egész egy pillanat törtrésze alatt zajlott le, mire a CONCORD erők kiértek az agresszió helyére már csak hajójának roncsa és a megmaradt modulokat "betakarító", eddig álcában megbúvó szállítóhajó látszott.

A több tucat támadót a rendfenntartó erők mindent elsöprő tűzereje pillanatok alatt izzó roncsokká változtatta.

Laci nem tudta, mit tegyen, érzékszervei még a mentőkapszula katapultálásának megrázkódtatásaitól kábán próbálták felfogni a valóságot. Nem értette, hogy történhetett, nem tudta megmondani hol és miben hibázott, de már nem is volt jelentősége...

Egy élet munkáját, megannyi kisebb cég teljes éves költségvetését aratták le most támadói, csekély árat fizetve tettükért. Hiszen egyetlen modulja az elveszett hajónak is többszörösen kárpótolta őket mindazért, amit elvesztettek, arról nem is beszélve, hogy még a biztosító is fizetett a hajójuk elvesztéséért...

A kapszula magányosan lebegett a roncsokkal teli űrben, az elektronikus üzeneteket fogadó rendszer egyhangú sípolással és egy kis levél alakú ikon villogásával jelezte, hogy tulajdonosa üzenetet kapott a biztosítótól és egy másik üzenet is várt rá a CONCORD-tól.

De, ezek az üzenetek nem kerültek elolvasásra, Laci pontosan tudta mi áll bennük. Az őrület határán, fátyolos elmével nyúlt az önmegsemmisítő mechanizmus kioldógombja után...

A támadók, ahogy jöttek, el is tűntek, nem hagyva mást maguk után, mint roncsokat és összetört álmokat..."

Jó pár olyan idős karakterrel találkozhatsz, akik között az a nézet él, hogy high sec. az Eve óvodája, low sec. az iskolája, 0.0 pedig a nagybetűs ÉLET. Ezzel persze nem mindenki ért egyet. Sok olyan játékos van, aki megszállottan keresi a kihívásokat, ezért tartja high sec.-et az igazi PvP-s játszótérnek. Nekik az számít igazán izgalmas dolognak, ha valaki itt képes PvP-ből "győztesen" kikerülni.

Ugyanis high sec.-ben a PVP már jóval azelőtt elindul, hogy megjelenik az áldozat az overview-n és elkezded becélozni. Már maga a célpont kiválasztása is hosszadalmas procedúra lehet, PVP-re kényszerítése pedig messze nehezebb dolog, mint megnyerni az elkezdett csatát.

High sec.-ben rengeteg karakter él. Szinte nem tudsz olyan rendszert találni, ahol egyedül lennél lokálon. A fiatal karakterek úgy érezhetik magukat, hogy egy békés nagy nyájnak a tagjai, akik szorosan együtt élve, de egymást nem bántva gyűjtögetik a javakat. NPC ügynökök küldetéseit végzik, gyártanak, kereskednek, bányásznak. Teljesen mindegy, hogy a kapun melletted álló hajó egy battleship vagy egy fregatt. Maximum bosszankodsz, hogy ha sokan vannak a rendszerben és lassan reagál a szerver.

Azonban ahogy gyűjtöd a tapasztalatokat az EVE világában, ahogy megérted, hogy mi miért van és hogyan működik, úgy fogsz szép lassan rájönni (leginkább saját tapasztalatokból merítve), hogy a sok bárány között bizony előfordul egy-egy farkas is. Néha egy egész falka. Azt elég hamar megtanulja mindenki, hogy high sec.-ben ott a CONCORD, aki minden indokolatlan aggressziót megbüntet, így nem érdemes bárkinek is szó nélkül nekiugrani.

Ezért a high sec. PVP egyik legfőbb szempontja, hogy miképpen kerüljük ki a rendfenntartó erőkkel a konfrontációt, illetve hogy redukáljuk minimálisra a veszteségeket, ha az összecsapás elkerülhetetlen. A másik beépített erős fék a rendszerben a pilóták "magaviseletének" osztályozása. Csak a "jó fiúk" léphetnek be a magas sec. státusszal rendelkező helyekre és ha valaki rendetlenkedik, hamar nem kívánatos személlyé válik.

A rendőrséggel és az osztályozással azonban csak csökkenteni lehet a támadások számát, nullára redukálni nem. Ugyanis a CONCORD "lefizethető". Ha eleget tejelsz, akkor behunyja a szemét és engedélyezi a harcokat. Ezt nevezik Empire War-nak. Emellett a játékosok az idők folyamán rengeteg módszert és trükköt kifejlesztettek arra, hogy megkerüljék a fenti szabályokat. A CONCORD jelenlét ellenére PVP-re kényszeríthető bármely "egyszeri" high sec. pilóta.

Hogy ez miképpen lehetséges? Erről fog szólni ez a fejezet.

CONCORD, Faction Navy

Ha New Eden belső, high security részében akarsz harcba kezdeni, akkor nem árt, ha tisztában vagy azzal mire is számíts az empire-t felügyelő, és a helyi frakciók rendfenntartó erőitől, mint amilyen a CONCORD és az adott factional navy fleet. Ebben a cikkben kitérünk arra, hogy mi ezeknek a rendfelügyeleti szerveknek a szerepe, hogyan reagálnak....

A CONCORD New Eden rendőrsége, ami a (0.5-1.0) high security rendszerekben felügyeli a biztonságot, védi a pilótákat. Minden bűncselekményre (szinte) azonnal és kíméletlenül reagál, viszont fontos tudni, hogy a CONCORD nem előzi meg a bűnt, csak bünteti. Ezt mindenképpen érdemes jó mélyen a fejünkbe vésni, mert könnyen előfordulhat, hogy ha valaki nagy értékekkel rohangál, az high secben is a kalózok, suicide gankerek martalékává válik.

A CONCORD sohasem hibázik, ha bűnt követsz el, azt megtorolja, a hajódat semmisíti. Ugyan a pododat nem bántják, de ha un. "global criminal flag"-et kapsz (g.c.), bármely játékos büntetlenül lőhet rád, és ők viszont ki is podolhatnak!

A Faction Navy az adott empire frakció (Amarr, Caldari, Minmatar, Gallente) területének a katonai szervezete. Ez a rendfenntartó erő védi a rendszerek ingóságait (kapuk, station-ök, stb.), illetve távol tartja / bünteti az adott faction ellenségeit (faction standing alapján).

High sec-ben találkozhatsz Faction Navy hajókkal és Navy sentry tornyokkal is, low secben csak sentry gun-ok vannak. Nem árt tudni, hogy harcnál a Faction Navy hajók csak web-et tesznek rád, de nem pontoznak.

Nézzük mi az, amire a CONCORD / Faction Navy reagál illetve mi az, amire nem:

RENDBONTÁSNAK SZÁMÍT, HA AZ ILLETÖ:

- Lő, pontoz, jammel, webbel vagy egyéb módon aggresszál egy másik, olyan "ártatlan" játékost, aki nincs a corpjában, illetve akire nincs joga lőni
- CONCORD hajót támad
- Remote javító modulokat használ NPC hajókon
- Remote javító modulokat használ olyanokon, akik bűnt követtek el (g.c.-sek) vagy outlaw-ok (-5.0 sec státusz vagy alatta)
- High secben, beugrásnál -2.0 és -10.0 sec statusz között g.c.-t kaphatsz (rendszertől függően) és lőhet rád a CONCORD (lásd 1.6.-os cikk)
- Aki g.c.-s (global criminal-os), tehát a szabályok valamelyikét már megszegte, és beugrik egy másik high sec rendszerbe

NEM SZÁMÍT RENDBONTÁSNAK:

- Ha corptársra lősz
- Ha valakit betargetelsz (lock)
- Ha valakinek a hajóját/cargoját scanneled
- Ha valaki rád kill right-ot kap, aggresszál téged, és ezért visszalősz (FIGYELEM: a killright eladható / átruházható)
- Ha tolvajra lősz. Aki Suspect flaggel rendelkezik, arra bárki büntetlenül lőhet (a változtatások óta az ellenfeled corptagjai már nem lőhetnek büntetlenül vissza rád!)
- Ha úgy aggresszálsz valakit, hogy háborúban vagytok
- Ha valaki global criminal-os, bárki büntetlenül lőhet rá
- Ha az ellenfeled egy másik faction (Amarr, Gallente, Minmatar vagy Caldari) Militia-jához tartozik, ÉS te az ellentétes Militia tagja vagy (faction warfare)

A FACTION NAVY TÁMAD MEG:

- Ha celestial object-et aggresszálsz (kapu, station, sentry, stb.). Ilyenkor békén hagy a CONCORD, nem kapsz global flag-et, és nem csökken a sec státuszod, de a navy sentry-k lőnek majd rád, és a faction navy üldözni fog, amíg le nem jár az agression timered.
- Ha az factionhöz tartozó hajót támadsz meg (akár kapun, akár küldetésben / site-on) a factiontől agression timert kapsz, és lőni fog rád a faction navy / sentry
- Ha az adott rendszer faction-jéhez viszonyított standinged -5.0 vagy annál rosszabb. Például, ha Amarr rendszerbe lépsz, és az Amarr standinged -5.0, számíthatsz rá, hogy a faction navy üldözni és lőni fog rád.
- Ha egy ellenséges faction (Amarr, Gallente, Minmatar vagy Caldari) Militia-jának tagja vagyHa a faction navyvel harcolsz, az először csak web-et tesz rád, de később pontozni is fog és egyéb EW modult is használ majd rajtad.

Hogy a CONCORD milyen gyorsan és mekkora flottával igyekszik a bűntett színhelyére, a rendszer security status-ától függ. 1.0-ban bárhol pár másodperc alatt ott lehetnek, 0.5-ben (már ha nem station vagy kapu mellett folyik a harc) lehet, hogy nem érnek oda időben mielőtt az áldozat elpukkan.

A CONCORD Visszavág

Réges-régen, egy messzi-messzi galaxisban…

Mivel (nem csak) mostanában elég népszerű téma a „suicide ganking” és az az elleni védekezés (és sajnos a legtöbb esetben ez utóbbi hiábavaló próbálkozás…) fontosnak tartottuk hogy ejtsünk pár szót arról, hogy mi is történik ha „A CONCORD visszavág”. Elég sok helyen lehet arról olvasni, hogy milyen fittel/hajóval lehet/érdemes suicidelni, mire vagyunk képesek mielőtt a CONCORD megérkezik hogy tönkretegye a „bulit”. Nos, az egésznek az a kulcsa, hogy mennyi időbe telik a CONCORD-nak eldobnia a fánkot, kávét és a helyszínre „sietnie”. Mivel igen jelentős eltérés mutatkozik a pontos időt illetően (15-30 másodpercet is lehet olvasni) úgy döntöttem hogy ideje meglátogatni kedvenc tesztelős „barátnőmet”: Sisi-t.

Az eredmény meglepő (?), mindkét érték igaz! Csak helyszín és nézőpont kérdése ;). A türelmetlenebbek ugorjanak az eredményeket tartalmazó táblázathoz és nézzék meg, hogy mennyi az annyi. Azoknak, akiket a részletek is érdekelnek, következzen hát jópár szaftos kis részlet. ☺

Teszt Elek

A tesztek elvégzéséhez egy számunkra neutral standingű célpont által kidobott jetcan-t használtunk, Caldari highsec-ben(ezek közül több is jól ismert suicide ganker hely). A teszt „áldozatai”: egy Damnation és egy Abaddon, mindkét hajót platek-kel és EANM-okkal szereltük fel (és Damage Control II-vel), hogy elérjük a 200 000 EHP-t. Habár gankelni egy Tornádóban is kiválóan lehet, a teszt elsősorban a teljes „CONCORDED” procedúra tesztelésére szolgált, nem pedig arra, hogy az első lövés után elpárologjunk csendben a keletkező radioaktív felhő kíséretében. Természetesen arra is kíváncsiak voltunk, hogy a hajó mérete mennyire befojásolja a CONCORD hatékonyságát (Spoiler: nem volt jelentősége ☹, szóval nincs sig-re épülő CONCORD-elleni tank.)

A tesztet két (illetve három) alkalommal végeztük el: először úgy hogy nem volt ismert CONCORD jelenlét a rendszerben, a második alkalommal pedig volt CONCORD a rendszerben, de nem a teszt közvetlen helyszínén. Természetesen nem maradhatott el a rendőrök orra előtti agresszió sem, erre azért volt szükség, hogy lássuk, mennyi a különbség, hogy ha a CONCORD már jelen van a tett színhelyén.

Az a tény, hogy a kliens által kijelzett rendszer security státusz jelentősen eltér(het) a valós értéktől (ezt hívjuk valós, vagy real sec. status-nak) szükségessé tette, azt hogy megvizsgáljuk: a CONCORD válaszidejét milyen módon befolyásolja ez az érték. Nem tudhattuk, hogy a reakcióidő a kijelzett, vagy a valós értékhez kötődik.

Ha az első érték az igaz, akkor egy lineáris válaszidő-növekedést fogunk látni, ha pedig az utóbbi érték a mérvadó, akkor jelentős „ugrást” kell lássunk az értékekben ha a rendszer 0.86 (ami ugye 0.9) és ha 0.84 (0.8).

A kapott adatok értelmezése

Az alábbi táblázat a következő adatokat tartalmazza:

- Rendszer annak a rendszernek a neve, ahol a tesztet elvégeztük.
- Realsec a rendszer valódi sec. státusza
- Sec level a kliens által kijelzett érték.
- Első vér az illegális (CONCORD által szankcionált) tevékenység figyelmeztető üzenete és a CONCORD által leadott első találat között eltelt idő (a combat log alapján).
- Megsemmisülés az illegális (CONCORD által szankcionált) tevékenység figyelmeztető üzenete és a CONCORD által leadott utolsó találat között eltelt idő (a combat log alapján), amit a hőn szeretett 200k EHP-s hajónk elszenvedett.

A megfigyelések eredményei

A CONCORD válaszideje System high sec-ben				
System	Realsec	Sec level	Első vér	Megsemmisülés
Todaki*	1.000	1.0	7 mp.	23 mp.
Kakakela	0.972	1.0	7 mp.	22 mp.
Perimeter	0.953	1.0	7 mp.	22 mp.
Jita	0.946	0.9	5 mp.	18 mp.
Maurasi	0.913	0.9	7 mp.	22 mp.
Airkio	0.852	0.9	7 mp.	21 mp.
Sobaseki	0.841	0.8	7 mp.	23 mp.
Nourvukaiken	0.816	0.8	8 mp.	22 mp.
Ruvas	0.780	0.8	7 mp.	21 mp.
Akiainavas	0.745	0.7	10 mp.	26 mp.
Kamokor	0.688	0.7	10 mp.	24 mp.
Halaima	0.659	0.7	11 mp.	25 mp.
Vaankalen	0.647	0.6	14 mp.	31 mp.
Ikao	0.602	0.6	15 mp.	31 mp.
Umokka*	0.561	0.6	13 mp.	27 mp.
Niarja	0.542	0.5	19 mp.	35 mp.
Uedama	0.505	0.5	18 mp.	33 mp.
Inari*	0.462	0.5	18 mp.	34 mp.

A csillaggal jelölt rendszerekben, a már jelenlevő CONCORD „orra előtt” is teszteltünk, hogy lássuk, lesz-e valami különbség a rend éber őreinek reakcióidejében.

Mint, ahogy az jól látható a legtöbb esetben a játék által kijelzett sec. státusz a mérvadó. Megfigyelhető ±1 másodperc eltérés az adott csoportokon belül, de ez adódhat a szerver-kliens oldali szinkronizációs eltérésekből, de jól mutatja, hogy még ezzel az eltéréssel is az adott biztonsági zónára jellemző értéket kapunk.

Az ismételt mérések alkalmával, (az első CONCORD hajók megjelenésénél és a Police Commander battleship-jének megérkezésénél is) jelentkezik egy ±2 másodperces eltérés, de ez még mindig elég kicsi ahhoz, hogy a mérési hibahatáron belül legyünk. Minden esetben jól látható hogy 15±2 másodperc telik el az első rendőri intézkedés és a halálunk között.

Az első (és talán legfontosabb), hogy jól látszik, a már helyszínen levő CONCORD erők reakcióideje JELENTŐSEN lecsökken! A csökkenés mértéke igen látványos, elérheti akár a 9mp-et is, ami 0.5-ben gyakorlatilag lefelezi az agresszió és rendőri reakció között eltelt időt. De nem mellékes az sem, hogy az 1.0-ban ez az idő majdnem, hogy instant, hiszen alig 2 másodperc kell csak a CONCORD-nak hogy akcióba lépjen.

Ehhez kapcsolódik, a második tanulsága a teszteknek. Alapvetően azt várnánk, hogy a hajók méretéből adódó különbség jelentkezni fog, hiszen, a Damnation signature radiusa 265m; az Abaddoné pedig 470m. Ez a különbség elég nagy ahhoz, hogy szemmel látható különbséget találjunk a befogási időkben. De ez nem történt meg, hiszen ugyanúgy 2 másodperc volt a CONCORD-nak befognia mindkét hajót úgy, hogy rögtön mellette álltunk (1.0-ban). A CONCORD „kivégző” BS-e pedig fixen 15 másodperccel érkezett meg, teljesen függetlenül minden más körülménytől.

A harmadik, szintén nem elhanyagolható tény: a CONCORD „tankolása” erősen esélytelen és hiábavaló próbálkozás. Ahogy az első rendőri intézkedés megtörténik, fix, hogy 15 másodperc múlva halottak leszünk. Ez ellen nem tudunk tenni semmit sem. Mielőtt kedvenc Kamikazénkat szertefoszlani látnánk, el kell viseljük a Police Captain cruiser-ek 2000-es sorozatait. Ez a tűzerő eloszlik a két darab cruiser között, de ne feledük el: kb. 3,75 másodpercenként adják le. Mivel, mindkét teszt hajó armor tankos volt, sohasem jutottunk el oda, hogy a cruiserek az tankot igénybe vegyék. (Damnation 8,640 shield EHP; Abaddon 13,800 shield EHP). Bármilyen tankkal is rendelkezzünk, gyakorlatilag instant halál vár ránk a Commander battleship megérkezésekor.

Mindazonáltal, a cruiserek tankolása sem egy leányálom, hiszen ahogy ránk kerül a lock, gyakorlatilag nem leszünk képesek fegyvereket használni (kivéve a smartbombot, amíg még van kapacitorunk) le leszünk jammelve

Ezzel kapcsolatosan: lehet próbálkozni ECCM-ek használatával, hiszen a jammelés mint mechanizmus, esély alapú, így akár meg is úszhatunk egy-két környi zavarást.

Ha meg is ússzuk a jammelést, a drónok irányítását elveszítjük (nem semmi CONCORD EW, mi?), és pillanatok alatt le lesz nullázva a cap-unk. Hogy ne érezzük magunkat túl jól ezeknek a hatásoknak a ciklusideje 5 másodperc, azaz nem lehetünk túl boldogak sem egy „sikeres" jam-kivédéskor sem. A smartbombok használatára a megoldást a cap-booster-ek jelenthetik, amit viszont 5 másodpercenként használnunk kell, hiszen minden új ciklus kezdetén le leszünk nullázva.

Minden szándék, cél és eszköz ellenére, elmondhatjuk, hogy amikor a CONCORD cirkálok ha belockolnak, halottak vagyunk, hiszen gyakorlatilag semmi esélyünk menekülni, és ha letelik a 15 másodperc, jön a zord kaszás és nem kegyelmez. Igaz, ez pont elég arra, hogy egy killmail-k***** (*****= killmailbe kotnyeleskedő ;)) hajó megjelenjen a „támadók" között így szerezve „látszólagos és kétes dicsőséget" magának.

Végezetül

Két nagy csoportra oszthatjuk a fenti idők alapján a high-sec területeket: 0.8 és annál jobb rendszerek, és a „mid-sec", azaz a 0.5–0.7 közötti területek (itt már akár anchorolni is lehet). A különbség eléggé látványos: a kezdeti 6-7 másodperc helyett 10-14-19 másodpercre nő a CONCORD reakcióideje.

- 1.0 — 6±1 másodperc.
- 0.9 — 6±1 másodperc.
- 0.8 — 7±1 másodperc.
- 0.7 — 10±1 másodperc.
- 0.6 — 14±1 másodperc.
- 0.5 — 19±1 másodperc.

Ezek az alapidők csak a jelenleg érvényes megfigyelések alapján mondhatóak többé-kevésbé pontosnak, hiszen nagyon sok múlik azon, hogy van-e már a rendszerben máshol (is) CONCORD, esetleg nem e pont körülötte orbitolunk. Mindazonáltal az egész megváltozhat majd ha egyszer elkészül és beélesedik a „Crimewatch 2.0".

Tehát:

- A CONCORD „előre behívása" gyakorlatilag a felére csökkenti a reakcióidejét: 9 másodperc 0.6-ban; és 2 másodperc 1.0-ban (az többi rendszerben további tesztek szükségesek).
- Ha a CONCORD már a rendszerben van, és „csak mozognia kell", akkor + 6±1 másodperc.

Összegezve, amikor a CONCORD megérkezik, az alábbi események fognak lejátszódni:

- A police cruiserek megérkezésekor, warp-scramble, web, jam és teljes neut, valamint 2000-es sebzés / volley (omni-damage). Mellesleg a hajó drone bandwith-jét is 0-ra csökkentik, ezzel gyakorlatilag lekapcsolva az eddig esetleg használt drónokat.

- Ahogy a rendfenntartók lejammelnek, nem lesz lehetőség célzott támadásokra és a smartbomb(oka)t is csak jól időzített, folyamatos cap-boosterezéssel lehet majd járatni.

- Minden 5. másodpercben, az összes EW hatást el kell elszenvedjük újra, tehát: web/jam/scramble/teljes, 0-ra neut, és természetesen a már „megszokott” 2000-es sebzés is.

- 15±1 másodperc elteltével (az első reakciótól számolva) a CONCORD Police Commander megadja a „kegyelemdöfést” és gyakorlatilag (függetlenül attól, hogy miben ülünk) megsemmisíti az agresszor-t.

09:30:56	Notify	CONCORD Police Captain has started trying to warp scramble you!
09:30:56	Notify	CONCORD Police Captain has started trying to warp scramble you!
09:30:58	Combat	CONCORD Police Captain hits you, doing 333,0 damage.
09:30:59	Combat	Caldari Sentry Gun I lightly hits you, doing 127,1 damage.
09:30:59	Combat	Caldari Sentry Gun II hits you, doing 154,2 damage.
09:30:59	Combat	Caldari Sentry Gun II lightly hits you, doing 130,1 damage.
09:30:59	Combat	Caldari Sentry Gun III aims well at you, inflicting 179,7 damage.
09:30:59	Combat	Caldari Sentry Gun III aims well at you, inflicting 214,4 damage.
09:30:59	Combat	Caldari Sentry Gun III hits you, doing 144,2 damage.
09:30:59	Combat	Caldari Sentry Gun III hits you, doing 167,4 damage.
09:30:59	Combat	Caldari Sentry Gun III lightly hits you, doing 127,1 damage.
09:31:01	Combat	CONCORD Police Captain aims well at you, inflicting 419,1 damage.
09:31:01	Combat	CONCORD Police Captain barely scratches you, causing 243,6 damage.
09:31:01	Combat	CONCORD Police Commander aims well at you, inflicting 1040215,9 damage.

(Az eredeti cikket írta: Tippis **http://blog.beyondreality.se/TTK-CONCORD**)

Factional Warfare

Az apró romboló teljes sebességgel haladt a helyőrségtől bő 60 kilométerre lévő, sápadt sárgán pislákoló bója felé. Pilótája, a híres-hírhedt Divine Commodore fejében sebesen cikáztak a gondolatok. Kettő az egy ellen. Már megint. Az elmúlt időszakban mintha megtizedelődött volna a Birodalom pilótáinak száma, vagy a szolgák serege duzzadt fel, már maga sem tudta. Egy biztos, jó pár hónapja volt utoljára olyan csatában, ahol mindkét oldal, hasonló erőket tudott volna felvonultatni. Ez a tény két csoportra bontotta az amúgy sem egységes militiát; egyesek morálja leromlott, mondhatni csak ültek a biztosnak mondható bázisaikon, várva hogy valami csoda folytán megfordulnak az erőviszonyok, másokat - mint ahogy a Divine Commodoret is - csak még erősebbé, elszántabbá tett.

Kettő az egy ellen. A legtöbb pilóta egyből menekülőre fogta volna, amint a két ellenséges romboló feltűnt a rövid távú scanneren. Őt viszont nem abból a fából faragták. És persze rendelkezett némi előnnyel is. Vészterhes idők kivételes megoldásokat követelnek. Több milliárd ISK-t hagyott a gyűlölt kalóz népség, a Sansha birodalom egy kereskedőjénél, melyért cserébe olyan beültetéseket kapott, melyek minden létezőnél ellenállóbbá tették hajói páncélzatát. És persze ott volt a Legion. Az egységparancsnok hajója a rendszer egy távoli, radarok hatótávján kívüli biztonságos helyen lebegett az űr sötétjében.

A Divine Commodore minden egyes porcikáján minden alkalommal bizsergés futott át, mikor amaz aktiválta a csúcstechnológiájú hajóra szerelt linkeket. Érezte, ahogy megnő hajója páncéljának integritása, bele-beleszédült, ahogy hajója hajtóművei nagyobb teljesítményre kapcsolva meglódítják rombolóját. Jól tudta azonban, hogy az összecsapás kimenetele így is kétséges, leginkább az ellenséges hajók felszereltségétől és a pilótáik ügyességétől függ.

Elérte a bóját. Szűkített scannere hatótávolságán, és immár biztos volt benne, hogy a két Thrasher a helyőrség gyorsító kapuján áll. A kapun, mely pontosan annál a bójánál fogja kidobni őket, mely körül az ő Thrashere kering. Kikapcsolta a fegyverek túlhevülésére vonatkozó biztonsági protokollokat. Minden tűzerőre szüksége lesz. Ha sikerülne az első hajót ócskavassá lőnie mielőtt számottevő kárt tennének rombolójában, még győzhet is. Fura - gondolta. Ócskavas. Nem mintha ezek a hajók új korukban bármiben is különböznének egy halom ócskavastól. Viszont a Birodalmi hadseregben rendszeresített lézer fegyverek ellen rendkívül ellenállóak, úgyhogy neki sem maradt más választása, mint olyan fegyvereket használni, melyek hatásosabbak ellenük. Elméje épp kezdett volna elkalandozni a különböző népek által használt hajók összehasonlításán, amikor az első ellenség feltűnt mellette. Volt hát merszük ketten megpróbálni, nem sírtak további erősítésért - gondolta a Birodalom milicistája, miközben warp zavarója és fegyverei aktiválódtak a külsőre saját hajója ikertestvérének tűnő rombolón.

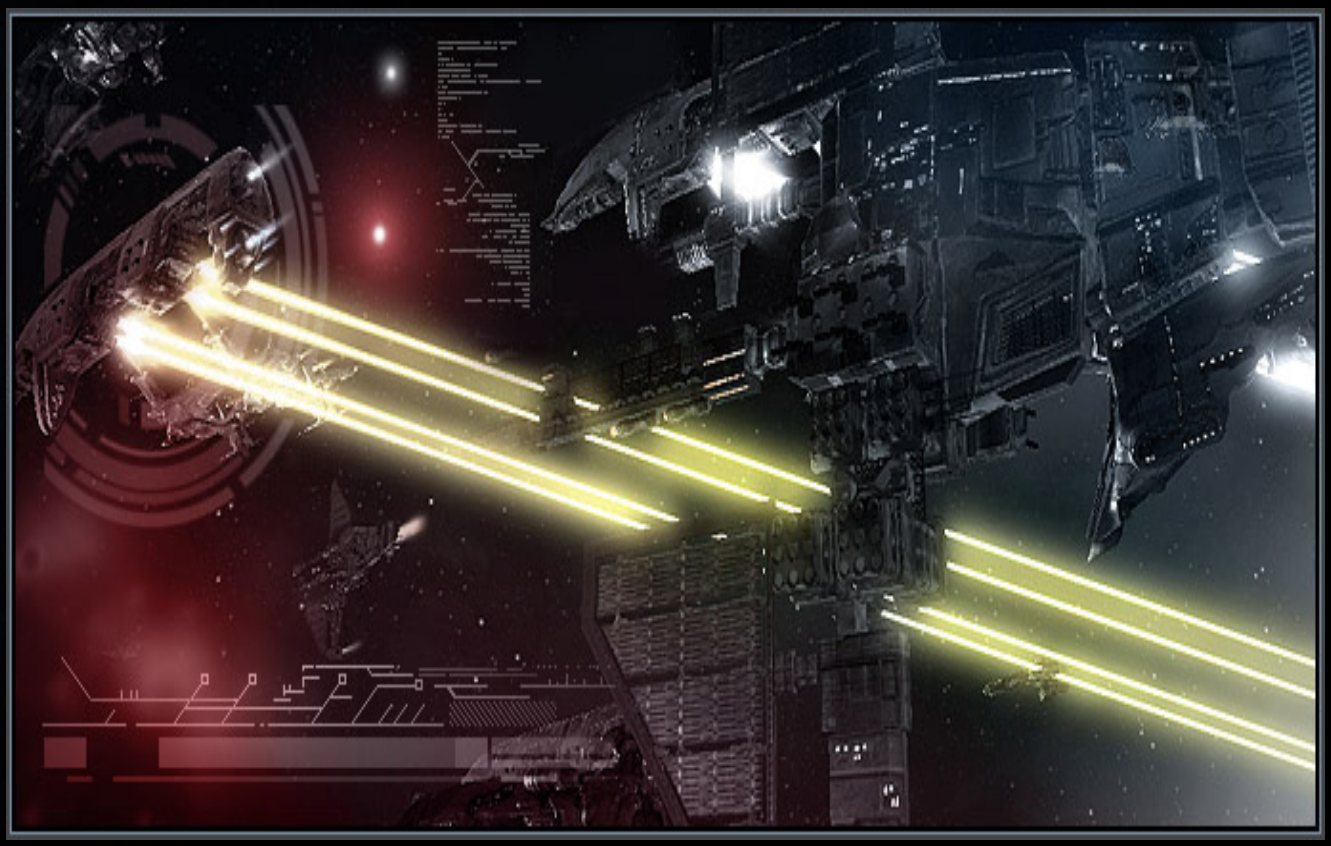
A 200 milliméteres sorozatvetők fájdalmasan felzakatoltak, izzani kezdő csövük körül lőporfelhő kezdett gomolyogni. A fúziós töltetek első sorozata szikrákat hányva olvasztotta meg a szolga rombolójának páncélzatát mikor a második ellenfél melléjük esett. A Divine Commodore figyelemmel követte mozgását - egyelőre mást nem tehetett ellene. A hajó gyors volt, gyorsabb, mint az Amarr milicista hajója. Ő azonban ismerte a szolgák eme gyáva hadviselését, melynek lényege az volt, hogy úgy szerelik fel a hajójukat, hogy az a megtámadott hajó lőtávján kívül maradva, hosszú hatótávú fegyverekkel pusztítja el azt. Ezzel a felszereltséggel azonban együtt jár az, hogy a hajónak gyakorlatilag semmilyen védelme sincs a sebességén kívül. És a Divine Commodore nagyon jól tudta ezt. Egy bakfis ellen talán sikeres lehet ez a taktika, de nem ő ellene. Pláne ha a támadó még tapasztalatban is alulmúlja őt. 200 milliméteres ágyúi talán tucatjára sírtak fel, mire az első támadójának hajója gyakorlatilag füstté vált. Nem törődött a radaron felvillanó mentőkapszulával. Hajóját egyből a rendszer csillaga felé fordította, menekülést mímelve. A matar bekapta a csalit, hajóját az amarr után fordítva üldözőbe vette azt. Amaz lélekben elmosolyodott. A zöldfülű. A sebesség egy dolog. A fordulékonyság meg egy teljesen másik. A Divine Commodore kivárta a megfelelő alkalmat, majd hajtóművét túlhevítve az ellenséges romboló felé fordult. Warp zavarójának és "stasis webifier"-ének visszajelzője felett szintén ott villogott a túltöltést jelző indikátor. A matar túl későn kapcsolt, hajója későn kezdte meg a kitérő manővert, és amikor az amarr aktiválta a webet, már mindketten tudták, hogy a harc eldőlt.

Védelem híján a második hajót pillanatok alatt darabokra szaggatták az amarr milicista ágyújából előtörő lövedékek. De még nem volt vége. A meglepetés vagy a kellőnél kevesebb tudás miatt történt-e, a Divine Commodorét ez nem érdekelte. Ellenfele túl lassú volt még ahhoz is, hogy kapszuláját mentse. Automata lövegjei a warp zavarója által mozdulatlanul tartott apró tojásszerű szerkezet felé fordultak...

A klónjában ébredező matar valószínűleg még nem tért teljesen tudatához, mikor nemrég volt ellenfele elfoglalta a helyőrséget, melynek védelmére rendelt robot-űrhajók egykori jelenlétéről csak a roncsmezővé vált terület tanúskodott. Abban a pillanatban, ahogy a bunker megadta magát, egy vörösen villogó üzenet futott végig a veterán tudatán: A RENDSZER SEBEZHETŐ. Mosolyogva fordította hajóját a rendszer állomásainak egyike felé.

Az űr mélyén rejtőző Legion mozgásba lendült. A rendszer közepe felé vette az irányt, ahol az utolsó legyőzendő erősség lebegett a semmiben. Az egész rendszert beragyogó ideiglenes féregjárat a Divine Commodore dokkolásának pillanatában ragyogott fel. Sietve rakatta át kapszuláját fenséges, a militia számára átalakított Armageddonjába. Mire a lőtávra ért a bunkerhez, a Legion mellett ragyogó féregjáratból átsikló amarr milicisták jókora flottája zúdította Isten haragját a célpontra. Gyorsnak kellett lenniük, az előtt végezniük kellett a bunkerrel, mielőtt ellenségeik eszmélnek, és létszámuknál fogva eltapossák őket. Látva a Revelationok ágyúiból előtörő, vakító fénycsóvákat, a Divine Commodore egy pillanatig sem késlekedett eljövendő sikerükben.

Percekkel később két szótól volt hangos az összes kommunikációs csatorna: AMARR VICTOR!



Mi is az a Faction War?

Az Eve történelméből tudjuk, hogy a négy játszható nép közül kettő-kettő szövetségben áll egymással, ezek a párok pedig hadat viselnek egymás ellen. Szövetségeben a Caldari-Amarr és a Gallente-Minmatar faction-ök állnak. Mindegyik népnek megvan a "fő" ellensége, Amarr-Minmatar, Caldari-Gallente párosításban. Ez a játékban annyit tesz, hogy ha egy pilóta bármely faction oldalán beszáll a háborúba, az azzal egyenértékű, mint ha a két ellenséges factionnal permanens war-ba lépne, csak épp nem kell érte fizetni a wardec-et.

Ez a felállás főként azoknak a pvp orientált játékosoknak kedvez, akik viszonylag kevés játékidővel rendelkeznek, és nem tudják (vagy esetleg nem is akarják) az RL teendőiket a nagy nullseces opokhoz igazítani.

Hogy miért? Új Édenben az FW fő szerepe a pvp bemutatása, ennek megfelelően a játék készítői rengeteg alkalmat teremtettek ahhoz, hogy az egymást lelőni vágyó pilóták összeakadjanak. Az ezt elősegítő dolgok sorában az egyik legfontosabb az, hogy a háború meghatározott rendszerekben folyik. Minden frakció kontrollál egy 20-30 rendszert lefoglaló lowsec területet, melyek statikusak, ha egy pilóta/corp/alliance részt kíván venni választott militiája akcióiban, akkor ezen területen kell hogy éljen.

Az FW-nek is van ”sov” térképe: **http://dl1.eve-files.com/media/corp/VeriteFW/FWinfluence.png**

24th IMPERIAL CRUSADE	STATE PROTECTORATE		FEDERAL DEFENCE UNION	TRIBAL LIBERATION FORCE
The Bleak Lands	The Citadel		Essence	Heimatar
			Verge Vendor	
Devoid	Black Rise		Placid	Metropolis

Csatlakozás

De mit is kell tennie egy játékosnak, ha úgy dönt, szeretné kipróbálni az FW-t? Az egyik eset, ha nem vagy tagja egy playerek által irányított corpnak, és nem is szeretnél ezen változtatni. Mind a négy faction-nek van egy-egy npc corpja. (Lásd a fenti táblázatot)

Bármely, a factionhoz tartozó, a faction területén elhelyezkedő állomáson ledokkolva találhatsz egy gombot a station service gombok között, mely a Militia Office névre hallgat. Erre kattintva találni fogsz egy Enlist opciót, melyre kattintva máris a megfelelő NPC cég tagja leszel. Amennyiben egy komplett cég szeretne FW-be lépni, akkor CEO-juknak vagy egy Director-uknak kell ugyanezen hasonlatos helyen beléptetnie az egész céget, ebben az esetben magától értetődően a cég minden egyes tagja war-ban lesz.

Ha NPC milicista cégbe lépsz be, akkor az Enlist gomb megnyomása után egyből bekerülsz a miliciába - kivéve, ha player cégből jelentkezel, és vannak ott jogaid, ebben az esetben ki kell várnod a jogok leadását követő 24 órás türelmi időszakot -, míg egy egész cég a jelentkezését követő DT után kerül be a miliciába. A Crucible 1.2-től fogva komplett alliance-ek is beléphetnek FW-be, korábban ez nem volt lehetséges. Ekkor nyilván az allience-hez tartozó összes corp és azok összes pilótája war-ban lesz.

Azonban mielőtt jelentkeznél, van három dolog, amit figyelembe kell venned.

1. Először is, ahhoz hogy be tudj lépni egy adott frakció militiájába, legalább 0.5 (social skillek nélkül) standinggel kell hogy rendelkezz az irányukba. Corp/ally FW-be lépésekor nyilván nem egy egyén, hanem az adott szervezet az adott faction irányába meglévő standingje számít. Amennyiben egy NPC milicista cég tagja vagy, és a játék folyamán valamiért 0.5 alá esik a faction standinged, akkor a soron következő DT után kapni fogsz egy figyelmeztető levelet erről. Amennyiben az ez után következő DT-ig nem sikerül 0.5 vagy a fölé emelni a standinget, akkor kirúgnak a cégtől. Ugyanez igaz cégékre és szövetségekre is.

2. A második dolog, hogy ha ellenséges high-sec területre tévedsz, akkor attól függően, hogy hányan vagytok és hogy mekkora a rendszer security státusza idővel (pár másodperc, ez is függ a rendszer sec státuszától) megjelenik a faction police, és elkezdenek lőni. Közel sem rendelkeznek akkora tűzerővel, mint a Concord, leginkább erősebb lvl4 küldetésekben található npc-kre hasonlítanak. Nem pontoznak, viszont attól függően, hogy mely népről van szó, elég hatásos ewar-ral vannak megáldva. Legtöbször megjelenik legalább egy webbelős fregatt, ezen kívül az amarrok erőteljesen neutolnak, a gallenték sensor dumperelnek, a caldariak jammelnek, a minmatarok target painterelnek valamint erőteljesen webbelnek. Nem kitankolhatatlanok, de a segítség, melyet nyújtanak ha highsecben (főleg ha magasabb sec statuszú rendszerben) keveredsz egy war targettel harcba, egyáltalán nem elhanyagolható. Megjegyzendő, hogy ellenséges high-sec területen semmiféle cloaking device sem használható.

3. Végül de nem utolsó sorban nagyon lényeges, hogy amennyiben high-secben összeakadsz egy war targettel, és ő rád lő, a Concord NEM fog a segítségedre sietni. Időről időre a nagyobb kereskedelmi hubokban, illetve az ezek közötti legrövidebb útvonalak legalacsonyabb security státuszú, de még high-sec rendszereiben feltűnik néhány, az ellenséges frakcióhoz tartozó milicista, olyan hajókban, melyek arra vannak fittelve, hogy a faction police-t minél tovább tudják tankolni. Az ilyen játékosoknak általában haulerekkel, bányász hajókkal van tele a killboardjuk. Ha lehetséges, mindig használj blockade runner haulereket, ha nem tévedsz ellenséges területre, a cloak-os hajókat nem tudják megfogni. Megoldás lehet még egy olyan alt is, aki nincs FW-ben. Az afk-autopilot repülést pedig high-secben is felejtsük el. Ha pedig bányászni szeretnél, nos akkor lépj ki a militiából :)

Pénztermelés és factional warfare standingek az FW-ben

Van néhány milicista, akik neut altok segítségével high-secben agentező milicistákat scannelnek ki, majd rájuk ugranak, és pillanatok alatt kiforgatják őket anélkül, hogy a Concord a kisujját is mozdítaná. Ez ellen egy viszonylag népesebb agent-hubon nem sok mindent lehet tenni, persze ha két másodpercenként nyomkodod a directional scannert a megfelelő távolságra állítva, és tudod, hogy mely karakterek azok a bizonyos scannelő altok, akkor kivédhető a dolog, dehát az ember nem azért agentezik high-secben, hogy minden idegszálával azt figyelje, mikor akarják legankolni. A legjobb védekezés, ha egyáltalán nem csinálsz high-secben küldetéseket, hanem a miliciád által felajánlott, speciális milicia küldetésekkel keresed meg a napi elpukkantandó hajódra valót. Ezek a küldetések mellesleg lényegesen jövedelmezőbbek is, mint a sima küldetések.

De mik is ezek? A militia küldetések sok dologban eltérnek normál társaiktól. Minden szinten 10 darab található, és a lvl1-esekben ugyanazt kell csinálni, mint a lvl4-esekben, nyilván az npc-k lényegesen erősebbek a lvl4-esben. A fő különbség a normál küldetésekhez képest, hogy míg ott a legtöbb esetben minden npc-vel végezni kell, itt van/vannak primary target/targetek, melyeket ha kilövünk, már kész is a küldetés, nem kell foglalkozni a többi npc-vel. Valamennyi küldetés security divisionba tartozik, ezen belüli is némiképp tagolódnak 3-3-3-1 arányban. Három küldetésben egy-egy épület, háromban egy-egy bs, háromban pedig 3-7 szállító hajó a primary. Illetve van egy, amiben igazából lőni se kell, csak tűrni az npc-k által ránk zúdított áldást és kivenni egy konténerből egy dokumentumot, melyet vissza kell juttatnunk agentünkhöz.

Ezen a küldetések többsége némi gyakorlás után egy bomberrel megoldható. A jutalom küldetésenként nagyságrendileg 25ezer LP, melyet módosít a rendszer security státusza, ahol a küldit felvettük, a security connections skillünk, és a TIER szintje, melyben a militiánk tartózkodik - erről majd később. Ezen túl a militia LP storeból a navy hajókat körülbelül 22-42%-os (hajótípustól függően) áron tudjuk kivenni. Joggal merül fel a kedves olvasóban, hogy mi a csapda, miért nem ezt csinálja mindenki? Nos, ennek leginkább két oka van.

Valamennyi küldetést low-sec rendszerben kell teljesíteni, mélyen az ellenséges űrben. Ez esetenként jelentheti azt is, hogy a küldetés felvételének helyétől 25 ugrásra van maga a küldetés. Nyilván mivel low-sec, ekkora távolságok alatt biztos hogy belefutunk 1-1 gate-camp-be is. A másik nagy hátulütője a dolognak, hogy amint az LP-re éhes milicista ráwarpol a küldetésre, az nyomban láthatóvá válik MINDENKI számára az overview-n, és addig ott is marad, amíg kész nincs a küldetés. Azt hiszem, ennek nem kell ecsetelnem a lehetséges következményeit :) Itt rögtön fel is merül egy elég fontos kérdés: mi történik ha nem tudunk megcsinálni egy küldetést?

A soron következő lényeges különbség a normál és a milicia küldetések között a lejárat időtartamában és annak következményeiben van. Ha felvettél egy milicia küldetést, onnantól kezdve 12 órád van rá hogy megcsináld. Nyilván a viszonylag rövid rendelkezésre álló idő miatt ez sokszor előfordulhat, hogy ez nem sikerül. Normál küldetések esetén ez standing vesztést von maga után. Militia küldetéseknél ez a veszély nem áll fenn, a legrosszabb dolog, ami történhet, az az, hogy az agent-től kapunk egy ejnye-bejnye levelet.

A küldetések felvételekor ugyanúgy 4 óránként dobhatunk vissza egy küldit, mint normál társainál, ha ezt a négy óra lejárta előtt tesszük meg, ugyan úgy standinget fogunk veszíteni. Épp ezért, ha nagyon nem tudunk megcsinálni egy küldetést, semmiképp se dobjuk vissza, mert az óriási standing vesztés, várjuk ki azt a 12 órát, míg magától lejár, és már vehetjük is fel helyette a következőt.

Rangok az FW-ben

A sikeresen elvégzett küldetésekért jelentős mértékű standinget kapunk a faction-ünk NPC militia corp-ja felé. Amennyiben ez az érték átlép egy egész számot (1.00, 2.00, stb...), abban az esetben előléptetnek bennünket. Minden előléptetés maga után von egy jelentős mértékű faction standing boostot, minél magasabb rangra lépünk, ez annál nagyobb lesz. Azonban ezzel egyidejűleg az ellenséges factionok felé csökkenni fog a standingünk, bár közel nem akkora mértékben, mint amenyivel a sajátunk felé nőtt.

24th IMPERIAL CRUSADE		STATE PROTECTORATE	
	Paladin Crusader		Protectorate Ensign
	Templar Lieutenant		Second Lieutenant
	Cardinal Lieutenant		First Lieutenant
	Arch Lieutenant		Captain
	Imperial Major		Major
	Marshal Commander		Lieutenant Colonel
	Imperator Commander		Colonel
	Tribunus Colonel		Wing Commander
	Legatus Commodore		Strike Commander
	Divine Commodore		Brigadier General

FEDERAL DEFENCE UNION		TRIBAL LIBERATION FORCE	
	Federation Minuteman		Nation Warrior
	Defender Lieutenant		Spike Lieutenant
	Guardian Lieutenant		Spear Lieutenant
	Lieutenant Sentinel		Venge Captain
	Shield Commander		Lance Commander
	Aegis Commander		Blade Commander
	Vice Commander		Talon Commander
	Major General		Voshud Major
	Lieutenant General		Matar Colonel
	Luminaire General		Valklear General

Standinget rendszerek úgynevezett pelexezéssel is szerezhetünk. Maga a folyamat lényegesen lassabb ezen az úton, viszont a pvp orientált játékosoknak lényegesen több akciót tartogat.

Minden militia övezetben lévő rendszerben találhatóak ilyen plexek, általában három darab.

Megtalálni őket elég egyszerű: csupán nyomnunk kell a rendszerben egy OnBoard scan-t, és máris látjuk őket. Amennyiben valaki már járt ezekben a plexekben, úgy az overview-n is láthatóak. 4 fajtájuk van: novice, small, medium, large.

A novice plex mindig deadspace (acceleration gate visz be), t1, faction fregatt osztályú hajókat enged be, 10 percig kell a warp-in ponttól kb. 10 km-re lévő bunker 30 kilóméteres körzetében tartozkodni az elfoglalásához. Értük járó reward TIER 2-ben: 10.000 LP elosztva minden pilóta között, aki a timer lejártakor a bunker 30 kilóméteres körzetében tartózkodott.

A small plex mindig deadspace (acceleration gate visz be), t1, t2, faction fregatt, t1, t2 destroyer hajókat enged be, 15 percig a warp-in ponttól kb. 10 km-re lévő bunker 30 kilóméteres körzetében tartozkodni az elfoglalásához. Értük járó reward TIER 2-ben: 17.500 LP elosztva minden pilóta között, aki a timer lejártakor a bunker 30 kilóméteres körzetében tartózkodott.

A medium plex mindig deadspace (acceleration gate visz be), t1, t2, faction fregatt, t1, t2 destroyer, t1, t2, faction cruiser hajókat enged be, 20 percig a warp-in ponttól kb. 10 km-re lévő bunker 30 kilóméteres körzetében tartozkodni az elfoglalásához. Értük járó reward TIER 2-ben: 25.000 LP elosztva minden pilóta között, aki a timer lejártakor a bunker 30 kilóméteres körzetében tartózkodott.

A large plexnek nincs acceleration gate-je, ettől függetlenül deadspace területnek számít ennek minden előnyével és hátrányával. Kapu hijján bármely hajóosztály bewarpoltatható, a timer szintén 20 percig tart, értük járó reward TIER 2-ben: 30.000 LP elosztva minden pilóta között, aki a timer lejártakor a bunker 30 kilóméteres körzetében tartózkodott.

Fontos megjegyezni, hogy amennyiben egy ilyen plex gyorsító kapujánál harc alakul ki, NEM fogunk tudni az ott harcoló fleet tagokra warpolni, ha ezt mégis megtesszük, akkor a gyorsító kapun, 0 km-en fogunk kiesni a warpból. Viszont magára a gyorsító kapura tudunk 10-100km-re warpolni pont úgy, mint egy stargate-re (jobb gomb az ov-n az adott dologra, és warp at...), így jó ha tisztában vagyunk azzal, hogy kb. melyik irányból és hány km-re kell warpolnunk, hogy a számunkra megfelelő távolságban essünk ki az ellenféltől. Ez igaz a large plex-re is, csak itt nem a gyorsító kapu a viszonyítási pont, hanem a mindenkori warp-in pont. Továbbá az űrnek azon területe, ami a plexek grid-jén van, cyno jammelt is, tehát nem kell attól félnünk, hogy egy bait maller ránk nyit egy titán-hidat. A küldetések gyorsitó kapuira/gridjeire is a fent leírtak vonatkoznak.

A plexezés lehet deffensive vagy offensive. Offensive plexezésről akkor beszélünk, ha elenséges fenhatóság alatt álló rendszerben plexezünk. Figyelem, ez lehet pl. olyan amarr rendszer is, amit a minmatarok valamikor elfoglaltak, és mi szeretnénk visszafoglalni. Ha offensive plexelünk, ki kell lőnünk a plexben található, viszonylag jól tankoló npc-t, mivel addig nem fog pörögni a timer, amíg ő életben van. Deffensive plexezésnek nevezzük azt, amikor a mi miliciánk fennhatósága alatt álló rendszert az ellenség megpróbálja elfoglalni, és a képernyő bal felső sarkában a rendszer neve alatt megjelenik a contested felirat, mi pedig pörgetjük vissza a timereket. Ha egy mód van rá, az itt lévő npc-ket ne bántsuk, mivel az standing vesztést von maga után, illetve harcban segítséget is tud nyújtani.

Minden sikeresen elfoglalt/megvédett plex után kapunk az npc milicia cégünk felé némi standinget, bár lényegesen kevesebbet, mint a küldetésekért, viszont a küldetésekkel ellentétben itt mindegy, hogy 10-en, vagy egyedül foglalunk el egy plexet, mindenki ugyanannyi standinget kap, míg a küldetéseknél ugye vagy egy ember kap csak, vagy egyenlő részben osztoznak a fleet tagok.

Az LP-vel ellentétben plex elfoglalásakor minden olyan pilóta, aki a plexben lévő bunker grid-jén tartózkodik, és ahhoz a militiához tartozik, aki elfoglalta a plexet, meg fogja kapni ezt a standinget, nem számít, hogy fleetben vannak-e. Tehát elég egy pilótának a bunkertől megfelelő távolságon belül tartózkodia, hogy pörgesse az órát, a többiek pedig taktikától függően elhelyezkedhetnek, tárt karokkal várva az esetleges beugró ellenséges milicistákat. Egy plex az elfoglalása után fél órával respawnol az adott rendszerben.

A standingen kívül egy-egy plex elfoglalásáért meghatározott számú victory pontot is kapunk, ennek a játékban annyi jelentősége van, hogy ebből számolódik az, hogy egy rendszer mikor lesz elfoglalható, de igazából egyszerűbb, ha a rendszer elfoglaltságát jelző indikátort figyeljük (később). Időszakosan gazdagabb corpok (akik az átlagnál jobban szívükön viselik, hogy melyik rendszer melyik factionhoz tartozik) tesznek felajánlásokat, általában t1 cruiser/bc/bs-re "válthatják" át a sokat plexelők a vp-jeiket.

Amennyiben egy adott faction megfelelő számú plexet elfoglal - az Infernoban kaptunk egy indikátort, mely pontosan jelzi egy rendszer elfoglalásának elrőehaladottságát -, úgy a rendszer contested-ből átvált vulnerable-be (ilyenkor a további offensive plexelés nem ad lp-t.). Ez annyit tesz, hogy a rendszer csillaga mellett elhelyezkedő Infrastructure Hub lőhetővé válik. 15 millió körüli HP-val rendelkezik, ez azt jelenti, hogy 4 skillesebb, siege-be vágott dred-el egy ciklus alatt lelőhető. Nyilván az ellenséges militia ilyenkor amint értesül tevékenységünkről, megpróbálja a rendszer elfoglalását megakadályozni. Ezt nem csak az ihubot lövő flotta megátmadásával tudja megtenni; ha nincs elég nagy tűzerőnk gyorsan lelőni a hubot, és az ellenség a lövés közben el tud foglalni egy plexet, a rendszer visszavált vulnerable-ből contestedbe. Ilyenkor a hub lockolhatatlanná válik, és csak akkor folytathatjuk a lövését, ha ismét sebezhetővé tesszük a rendszert egy plex elfoglalásával. Az Hub lelövéséért egyébként 40.000 LP osztódik szét az azt lövő játékosok között.

FW a gyakorlatban

Az Inferno jó néhány jelentősebb változást hozott a Faction Warba (Ezeket később finomhangolták a Retribution-ben). Ezek közül talán a legfontosabb, hogy FW területen elhelyezkedő, az ellenség által kontrollált rendszerben lévő állomásokon nem tudunk dokkolni. Szerencsére ezzel egy időben a jelentősen megnövelték a rendszerek elfoglalásához szükséges elfoglalandó plexet számát is, így nehezen elképzelhető az, hogy egy este elmegyünk aludni, majd másnap beloggolva azt látjuk, hogy már nem a mi frakciónkhoz tartozik a rendszer, ahol lakunk. Ha senki sem zavarja meg a plexelési folyamatot, akkor kb. 3 nap szükséges egy rendszer átfordításához.A másik lényges változás, hogy a killekért/plex elfoglalásért/sikeresen végrehajtott küldetésért kapott LP mennyiésge függ attól, hogy mekkora részben kontrollálja a militiánk az FW területet.

Ez két mutatóból áll össze: először is a hozzánk tartozó rendszerek számából, és ezen rendszerek fejlettségi szintjétől. Egy rendszer fejlettségi szintje Level 1 és 5 között változhat.

Ahhoz, hogy fejlesszünk egy általunk kontrollált rendszert, oda kell mennünk az ihub-hoz, és LP-t kell elhelyeznünk benne a következőknek megfelelően:

Tier 1: 40.000 LP

Tier 2: 60.000 LP

Tier 3: 90.000 LP

Tier 4: 140.000 LP

Tier 5: 200.000 LP

Ezen felül elhelyezhetünk még 300.000 LP-t pluszban, mint buffer, ugyanis ha az ellenség elkezd plexelni egy fejlesztett rendszerben, akkor az ő általa megszerzett LP-kel egyenes arányban csökken az ihub-ban lévő LP-k száma is, tehát csökken a rendszer fejlettségi szintje, mely által a miliciánk befolyása a warzone-ra, mely miatt pedig csökkenhet az LP income. Ugyanezen fejlettség befolyással van a medical clone árára, az állomásokon használható gyártó/kutató slotok számára, illetve a market-adókra is. Nyilván minél jobbak vagyunk, ezek a mutatók annál kedvezőbbek számunkra.

Az Eve menüben a Business menü alatt a Faction Warfere gombra kattintva láthatjuk pontosan, hogy mely militia hány százalékát kontrollálja a warzone-nak. Ez TIER 1 -5 közé van besorolva. Minden 20% 1 Tier.

Ebből nyilvánvalóan látszik, hogy ha pl. a matar militia 70%-on áll, ami Tier 4-nek felel meg, akkor az amarr militia maximálisan 30%-on állhat, ami Tier 2, tehát ezen állás szerint a matar milicisták jóval több LP-t kapnak például plexelésért, mint az amarrok, mégpedig az alábbiak alapján:

Tier 2-ben kapunk annyi LP-t, mint az Infernó előtt

Tier 1-ben fele annyit

Tier 3-ban 75%-kal többet

Tier 4-ben 150%-kal többet

Tier 5-ben pedig 225%-kal többet.

Fontos változtatás még, hogy míg az Inferno előtt jelentéktelen mennyiségű LP-t kaptunk egy-egy ellenséges milicista lelövéséért (csak az számított, hogy milyen hull az, amit lelövünk), és azt is csak az kapta meg, aki az utolsó lövést bevitte, jelenleg a killekért járó LP-t ISK alapokra helyezték át. Minél többet ér egy ellenséges hajó fittel együtt, annál több LP-t kapunk érte. Egy T2 fittelt assault fregatt lelövéséért 5000 körüli LP-t kapunk, és ez az LP az utolsó lövést leadó játékos fleetjében lévő összes, a harc gridjén tartózkodó fleetmember között egyenlő arányban osztódik.

Viszonylag lényeges változtatás, hogy immáron a defensive plexezésért is kapunk LP-t. Ennek mennyiségére szintén befolyással van TIER-ünk, viszont talán még inkább lényeges, hogy attól függően változik az LP mennyiésége, hogy mennyire sikerült elfoglalni az ellenségnek a rendszert. Amennyiben csak egy plexet kell megvédenünk ahhoz, hogy a rendszer 100%-ban decontested legyen, akkor a plexért járó LP 0,5%-át kapjuk, ha vulnerable-ből tesszük contested-é a rendszert, akkor 100%-át.

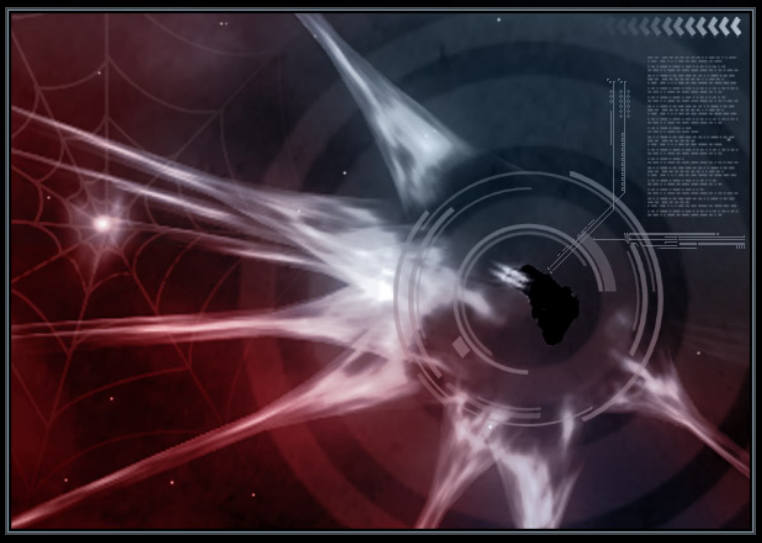
Overview beállítások

És most következzen pár hasznos, gyakorlatiasabb tanács. Első körben az overview beállítás. A miliciánkkal ellenséges pilóták alapból villogó narancssárga háttérrel jellennek meg, viszont rossz ov beállítás esetén kezdő milicistákkal gyakran előfordul, hogy a saját miliciájában lévő pilótára is rálő, mégpedig azért, mert alapbeállításként az ov előrébb helyezi az outlaw pilótákat (sajnos (?) nem egy milicista kalózkodik is), így azok pirosként jelennek meg, nem pedig sötélilán mint ahogy egyébként a saját faction-önkhöz tartozó pilóták.

Első dolgunk mindenképp az legyen, hogy megszüntetjük ezt az anomáliát. Szerencsére a Retribution kiegészítő óta végre már a szövetséges faction (pl. amarrnak caldari) milicistái is lilaként tűnnek fel.

Régebben sok probléma volt abból, hogy az ov-n amarrnak gallante war targetként, caldari viszont neutrálként tűnt fel. Ezt a Retribution előtt csak standing rendszerrel lehetett kiküszöbölni.

Intel csatornák



Azonban nagyon sok milicista pilótának van alt karaktere, melyeknek még mindig érdemes standinget állítani, különben egy esetleges kalózkodás alkalmával kellemetlen szituációk alakulhatnak ki. Hogy melyek ezek a karakterek, azokat a különféle intel csatornákon deríthetjük ki. Azzal, hogy belépünk a miliciába, azonnal hozzáférünk egy általános "Militia" nevű intel csatornához. Ezt a csatornát azonban csak a saját miliciánkban lévő pilóták érik el, tehát altok, szövetséges pilóták, stb... nincsenek rajta jelen. És nem is ez az egyetlen oka annak, hogy ezt a csatornát leginkább csak a miliciába újonnan belépő - egyéb intel csatornára belépési joggal nem rendelkező - pilóták használnak.

A fő ok, hogy elterjedt szokás, hogy a "hardcore" militia corpoknak van egy-két altjuk, melyek az ellenséges miliciában vannak, és semmi más célt nem szolgálnak, mint intelt lopni a viszonylag publikus intel csatornáról. Ezek a karakterek legtöbb esetben npc milicia cégtagok, ide ugye jóval egyszerűbb bekerülni mint bármely játékos corpba.

Épp ezért elég ritka, ha a nem publikus intel csatornákra npc milicia cégbe tartozó pilótát meghívnak. Egyébként is az egész FW-re jellemző, hogy a régebbi játékosok nagyon paranoiásak ilyen téren, új pilótákkal, esetleg a miliciához újonnan csatlakozó új corpokkal szemben meglehetősen bizalmatlanok. Természetesen ha valamely, már respect-tel rendelkez corphoz csatlakozunk, akkor ezek a falak gyorsan leomlanak előttünk, viszont a fentiekből kiindulva ez sem egyszerű dolog, leginkább ismerettség esetén oldható meg.

Mint ahogy a nem publikus csatornákra is legegyszerűbben úgy lehet bekerülni, hogy egy olyan pilóta ajánl bennünket meghívásra, akit ismernek, akiben megbíznak. Mindezek ellenére nyilván nem lehet kijelenteni, hogy a meghívásos csatornák 100%-ig kém-mentesek, viszont az biztos, hogy sokkal kevesebb rajtuk az ilyen szándékú pilóta, valamint a miliciát segítő, milicián kívüli karakterekkel is találkozhatunk rajtuk, így mindenképp ajánlatos minél előbb bekerülni egy-két ilyen csatornára.

A flottákat is ezen csatornákon szokás meghírdetni, mivel így jóval kisebb az esélye annak, hogy ellenséges szándékú, mégis a mi miliciánkba tartozó pilóta csatlakozik a fleethez. Gondolom, nem kell ecsetelnem mekkora hátrány az, ha egy ellenséges szándékú pilótával együtt repülve az folyamatosan intelezi az ellenséget arról, hogy merre/milyen hajóban/hányan vagyunk épp. A legtöbb esetben amenyiben az FC-nek van külön kérése azzal kapcsolatban, hogy milyen hajót vigyen a pilóta a gang-be, azt már csak a fleetbe való bekerülés után osztja meg a jelentkezőkkel a fleet csatornán.

Hajók és harc

Mivel az FW övezetekben a legtöbb összecsapás a plexekben történik, ezért a repült hajók általában ezekhez igazodnak. Ha novice plexben megy a harc, akkor általában t1 fregatt (kedvelt a merlin és az incursus), small plexben destroyer (thrasher a legkedveltebb), medium plexben cruiser (talán az sfi a legkedveltebb). Ezeknél nagyobb hajókkal, capitalokkal, battleshippekkel általában csak station game illetve ihub/pos lövés/custom office lövés keretein belül lehet találkozni.

Itt nyilván megjelennek már a support hajók is, kedvelt a guardian, falcon. A Retribution előtt a játék szabályai nem kedveztek a plexekbe vihető T2 hajóknak, ezt azonban átalakították, így manapság egyre több T2 hajóval találkozunk. Ugyanezen változtatásnak köszönhetően a strategic cruiserek viszont némiképp mellőzöttek lettek, mivel csak a large plexbe tudnak bemennei, amiből naponta 1-2 spawnol csak egy rendszerben. A milicia egyik sajátossága, hogy a pilóták a küldetések révén rendkívül alacsony költségen férnek hozzá az empire faction hajókhoz, így széles körben elterjedt ezek használata, valamint nem mennek ritkaságszámba az extrém drága hajók (pirate cruiserek faction fittel) sem, bár ezeket általában csak kisebb gangekben/szólóban szokás használni, ha fleet csatába ilyet visz az ember, szinte biztos hogy primary lesz.

Szólóban ezek a hajók rendkívül veszélyesek, pilótáik fejében az esetek többségében valamely HG pirate implant szett lapul, mivel bubi hiányában low-sec-ben rendkívüli dolognak kell történnie ahhoz, hogy egy gyakorlott pilótát podoljanak. Megjegyzendő továbbá, hogy a legtöbb corp rendelkezik legalább egy T3 booster NEUTRAL alt pilótával is. Ezek a hajók általában nem harcra fittelt hajók, pos alatt, kapukat/állomásokat 500 méteren orbitálva adják a bónuszokat a gang tagoknak.

Fontos, hogy tisztában legyünk azzal, hogy kik ezek az elenséges pilóták, hiszen egy-egy összecsapás kimenetele nagyban függhet ezeknek a pilótáknak/hajóknak a jelenlététől. Az FW övezetben a legelterjettebb a Loki. Ez a hajó sebességre, pont+web távolságra valamint signiture radius-ra ad bónuszt, melyek segítségével a legtöbb hajót könnyedén fittelhetjük kite/hit-and-run taktikára, ami gyakorlatilag azt jelenti, ha hiba csúszik a számításainkba, és nem tudjuk lelőni az ellenfelet, elfutni valószínűleg még mindig el tudunk majd.

Empire war

Az empire war lényege, hogy egy ellenséges corpot vagy alliance-t harcra kényszerítsünk (declare war, háborút indítani). Ezáltal tagjait és assetjeit (POSok, anchorolható konténerek) bárhol, még az empire régiókban is - tehát high secben és low secben - büntetlenül támadhassuk. A háború fő indoka rendszerint az, hogy nyomást gyakorolhassunk az ellenfélre.

"Veszélyben a csapat!"

Az újoncokból vagy carebearekből álló corpok nagy része katasztrófaként éli meg, ha kap egy war declaration-t. Ilyenkor rengetegen kilépnek az adott corpból csak hogy elkerüljék a konfrontációt. Pedig a dolog sokszor inkább segít egy kezdő / PvP-ben tapasztalatlan csapatnak, mintsem hogy hátráltatná őket.

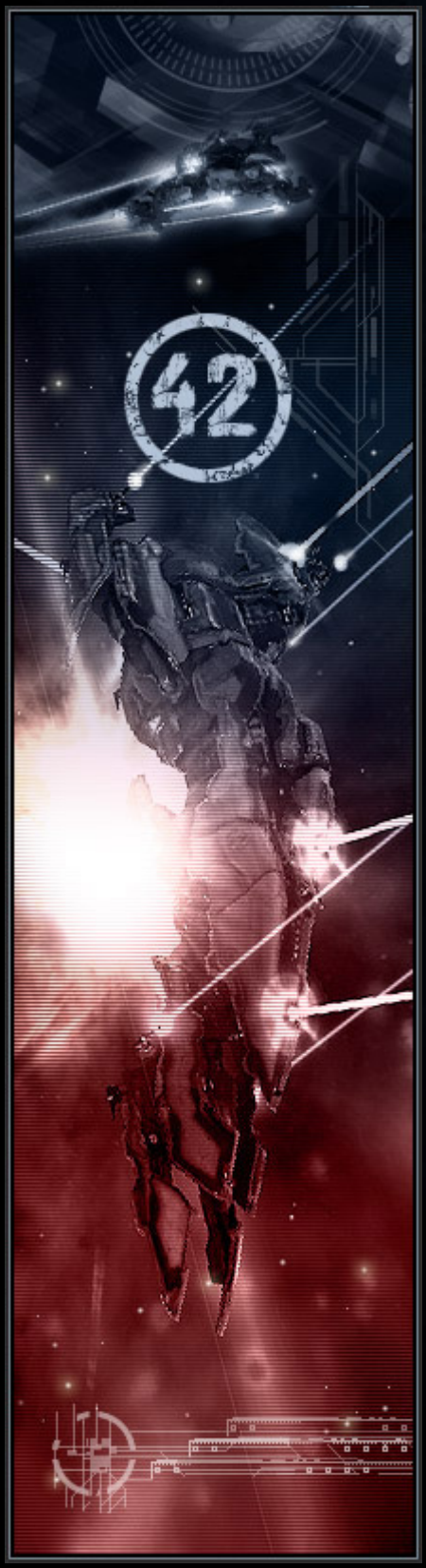
Egy ilyen esemény megtaníthatja az embereket arra, hogy együttműködjenek, elkezdjenek foglalkozni az intellel, és a war hatalmas kezdő lökést adhat a harci ismeretek megszerzéséhez.

Előkerülnek a PvP fittek, és a corptagok elkezdenek foglalkozni azzal, hogy miképp lehet egy kiszámíthatatlan ellenfél ellen is felkészíteni magukat. Mivel alapvetően csak magukra számíthatnak, ezért ennél jobb csapatépítő dolgot keresve sem találhatnának.

Ad absurdum nem egyszer az is előfordul, hogy titokban a ceo vagy egy "tapasztalt testvér" bérel fel egy másik corpot / szervez be altokat, hogy waroljonak, mert ez segít összefogni az amúgy külön utakat járó csapattagokat.

"Amit ma megtehetsz..."

Felmerül a kérdés, hogy ha war van, akkor miként szállítsunk. A logisztikai probléma viszonylag könnyen megkerülhető. A tapasztaltabb corpok tartanak empireben altokat, vagy alt corpokat, amivel biztonságosan lehet szállítani. A közlekedés más kérdés. Fontos az overview pontos és figyelemfelkeltő beállítása (villogó vörös háttér - mert pl. empireben a pirosak mellett esetleg nem veszed észre a WT-t). A főkarakterekkel való szállításnál elengedhetetlenek a scoutok, akik felderítenek, ha szállítasz valamit low secből high secbe. Szimplán a közlekedés is sokkal nagyobb körültekintést igényel, lehetőleg csapatban vagy kis hajóval közlekedjünk, amit nem könnyű elkapni. A POSoknál (amennyiben nem tudjuk megvédeni) azonnal fel kell szedni az értékes modulokat, vagy akár a tornyot is. Ezt soha ne halogassuk, hiszen sokszor ezért van a war.



"Mielőtt pánikolnál"

Mit tehetsz, ha bewaroltak?

1. Intel gyűjtése

Először is nézd meg, hogy az a cég ami bewarolt, mennyire aktív, merre él, a tagjai milyen hajókban járnak (ha van killboardjuk kezd azzal). Nézd meg hogy van-e kedvenc vadászterületük (mondjuk, ha egy kapukempes brigádról van szó), vannak-e ellenségeik, vannak-e barátaik. Mennyire skilles, tapasztalt pilótákból áll a csapatuk. Elképzelhető, hogy csak egy kis corpról van szó, nincsenek aktív vagy tapasztalt pilótáik, nincsenek barátaik, stb. és könnyedén felvehetitek velük a harcot.

2. Felkészülés és kiállás

Nagyon sok múlik ilyen helyzetben a CEO-n és a tapasztaltabb pilótákon. Ha vannak, akik nem biztosak magukban, bátorítsátok őket! Szedjétek össze az embereket és olyan hajókba üljetek bele, amiket nem féltek elbukni. Mindenképpen szervezetten és bátran lépjetek fel. A csapatot jól kell összeállítani, egy-egy Blackbird és pár damage dealer hajó is csodákat tehet. A bátor kiállás meghozhatja az önbizalmatokat. Ne adjátok fel könnyen. Mindig legyen készenlétben tartalék hajó, ha kilőnek, üljetek be a következő hajóba. Lehet, hogy az elszántságotokkal meglepitek az ellenfeleteket és meggondolja magát. Ez persze nem garancia a sikerre, de legalább elmondhatjátok, hogy megpróbáltátok, és nem érzitek majd gyávának magatokat a jövőben sem.

3. Szövetséges

Összeállhattok a war target ellenségeivel is, közös fleetet szervezhettek, intelt adhattok egymásnak. Az ellenséged ellensége sok esetben a barátod, ebből a későbbiekben akár jó kapcsolatokat is kiépíthettek, illetve tanulhattok a közös opokon tőlük.

4. Védő szárnyak

Ha más nem segít, akkor esetleg beléphettek egy alliance-be. Ennek több haszna is lehet. Mivel a war fenntartása pénzbe kerül, nem biztos, hogy ellenségeitek hosszútávon heti 50-100 milliót (attól függően, hogy hány warjuk van) fognak majd arra költeni, hogy egy kisebb corp miatt egy másik alliance-t is folyamatosan warban tartsanak. Így az ellenségeitek ezerszer is átgondolják, hogy érdemes-e folytatni a háborút.

A war mechanikája

A Egy másik corp ellen háború indításához a saját corpunk CEO-ja vagy directora szükséges (az elkezdéséhez minimum 24 órát várni kell). Alliance szinten a szövetségben található executor corp CEO-ja indítja a háborút, és a 24 órát itt is meg kell várni, amíg a háború elkezdődhet.

A war declaration összege függ a bewarolt corp / alliance méretétől (ahol csak az aktív tagok számítanak bele) és az agresszor aktív warjainak a számától is. Az összeg 50 millió ISK-tól indul és efelett akár milliárdos nagyságrendű is lehet. A háborút hetente meg lehet (ha folytatni akarjuk, akkor kell) újítani, és ez minden esetben rendszeres plusz költséget jelent.

Fontos megemlíteni, hogy csak annak kerül pénzbe a háború, aki kezdeményezte. Ha a háborút nem hosszabbítják meg, egy hétig tart, mindig egy héttel hosszabbítható utána. A háborút bármikor be lehet fejezni (End War a Corp menüben). Ez után a szokásos 24 óra lejáratot követően a háborúnak vége. Fontos: a 24 óra lejárta előtt még ugyanúgy lőhetőek az ellenfelek!

A háború lejárta előtt a betámadott fél is kezdeményezheti a háború meghosszabítását, ilyenkor a war átmegy úgynevezett "Mutual War"-ba, amiért már nem kell fizetnie senkinek. Ilyenkor a háború addíg tart, amíg a mutuált meg nem szünteti a betámadott fél, vagy vissza nem lép a támadó fél. Ezt mindketten ingyen megszüntehetik.

Warból nem lehet kilépni azzal a céllal, hogy egy corp elhagyja a warban lévő alliance-t, mert viszi magával azt. Agresszor corp a war alatt nem léphet be más szövetségbe, kivéve ha a war mutual. Mutual warnál az agresszor és a defender corp is viszi a mutual wart az új alliancére. Ha egy player kilép a war alatt a corpból, akkor utána legalább egy hétig (vagy ha hamarabb végetér, akkor addig) nem léphet vissza.

A védekező fél kérhet segítséget kívülről (a támadó nem), bevonva ezzel másokat is a warba (mindezt akár pénzért is megteheti). Az ilyen szövetségesek is mindvégig benne maradnak a háborúban, amíg az tart. Mutual war alatt mindkét fél agresszornak számít és nem tud behívni egyéb segítséget.

Suicide ganking

Minden EVE-s játékos elég hamar megtanulja azt a szabályt, hogy nem lövünk semleges hajóra high sec-ben, mert jön a CONCORD és megtorolja az agressziót. Azonban jó, ha észben tartjuk, hogy a CONCORD-nak van némi reakcióideje: ők csak reagálnak - lövik az aggresszálót, az áldozatnak közvetlenül NEM segítenek (pl. remote armor repair vagy hasonlók).

Öngyilkos gang

A CONCORD reakcióidejét kihasználva lehetségesé válik hajók lelövése high sec-ben. Az emberek miért tesznek ilyet? Amiért általában egy rabló megtámad egy mit sem sejtő járókelőt: PÉNZÉRT! Vagy egy másik, ritkábban, de azért előforduló indok: mert nem tiltja a játék (tehát szabad) és móka!

De nézzük a gyakoribb indokot, a pénzt. Ha lelövünk egy hajót, akkor a roncsból kiszedhetjük a megmaradt fittet illetve rakományt. Ha a hajó drága dolgokkal van megpakolva (officer és faction cuccok) vagy drága dolgokat szállít (értékes implantok, blueprintek, stb.) akkor könnyen kerülhet "rossz" emberek, high sec kalózok célkeresztjébe. Ilyenkor mérlegelnek az alábbiakat figyelembe véve:

(Megszerezhető tárgyak értéke) - Befektetés = Nyereség (- Sec státusz vesztés)

Amennyiben a Nyereség egy szép, kövér, pozitív szám: a hajó lelövése megfontolandó.

Megszerezhető tárgyak

Minden ami a hajóból kiesik. Nem tudjuk előre, hogy mi az, ami megmarad és mi az, ami elveszik a támadás során, ezért ez a lutri kategóriába tartozik. Habár előtte passzív scanneléssel megnézhetjük, mi van a hajóban (hogy az áldozat ne vegye észre), mégis lehetséges, hogy a hajóval együtt az összes értékes cuccot is szétlőjük: ez az "Ön nem nyert" eset. Ha szerencsések vagyunk, miénk lehet a "főnyeremény".

Befektetés

Ez a rész egy kicsit összetettebb. Először is mérjük fel a célpontot, hogy mennyire bírja az ütést. Egy fregatt egy battlecruiser első sorozatától is elpukkanhat. Egy szállító hajóhoz már battleship szükséges. Egy értékes BS lelövéséhez már sok csatahajó, egy freighter lelövéséhez pedig "nagyon sok". Ki kell kalkulálni, hogy milyen és mennyi hajó szükséges a célpont megsemmisítéséhez, mielőtt a CONCORD közbelép. Vagyis: **Befektetés = Hajó(k) értéke + fitt**

Sec status

A sec status vesztés a high sec kalózkodás egyik következménye. A CONCORD azon kívül hogy szétlövi az aggresszáló hajóját, a pilótát még sec státusz vesztéssel is bünteti. Ha alacsony egy pilóta sec státusza, nem mehet be büntetlenül bizonyos rendszerekbe. Vagyis ha egy pilóta mértéktelenül kalózkodik, hamar a high sec rendszereken kívül találhatja magát. Sec státuszt növelni NPC kalózok lelövésével (és CONCORD küldetések teljesítésével) lehetséges.

Kill Right / Bounty system

Másik járulékos tényező a Kill Right. Ha valakit agresszálsz high secben (low secben csak ha a podját agresszálod, ill. 0.0-ban semmiért nem jár kill right), akkor az illető jogot kap a CONCORD-tól arra, hogy (szemet szemért, fogat fogért alapon) az elkövetkezendő egy hónapban egyszer kicsavarozzon a hajódból büntetlenül empireben.

Figyelem, a pod kilövését a CONCORD semmilyen körülmények között nem támogatja!! A Kill right-jaidat megnézheted a karakterlapodon. A kill right eladható átruházható másoknak.

Bounty-t bárkire lehet rakni, akár pozitív sec státuszú emberekere, corpokra, szövetségekre, vagy azok assetjeire is (egyenlőre a CCP dolgozik azon hogy POS, POS modulok, costum office, stb. minden ami killmailt generál is vérdíjazható legyen).

Míg a régi rendszer szerint eddig csak egyszeri podolással lehetett megszerezni a bounty-t, most már akár hajó vagy hajók kilövésével is hozzájuthatnak a fejvadászok. A bounty kifizetése egy új rendszer alapján történik, mely hasonlít a FW-nél található LP kifizetéséhez. A jelenlegi formula szerint, a kilőtt hajó / pod összértékének a 20%-a kerül kifizetésre, vagy ha a bounty értéke nem éri el ezt az összeget, akkor a bounty értéke kerül kifizetésére.

Ez egyben azt is jelenti, hogy azt akin nagy összegű vérdíj van, emiatt a "pool" miatt akár többször is (folyamatosan) kilőhetik addig, míg elfogy a bounty a fejéről (míg ötször annyit nem veszt, mint amennyi a bounty rajta). Ha valakin bounty van, de inaktív, akkor egy idő után visszakerül a bounty pool azokhoz, akik kitűzték rá a vérdíjat.

FIGYELEM!!!: A bounty-ra vonatkoznak a normál engagement szabályok, tehát mondjuk high secben nem lőhetsz le olyan pilótát, aki nem global vagy suspect flages, stb., hiába van vérdíj rajta.

Az akció helyszíne és résztvevői

Keresni kell egy olyan helyet, ahol nagy az átmenő forgalom, és jó eséllyel szállítanak értékes dolgokat. Ilyenek lehetnek a fontos kereskedelmi központok közötti utak, ismert agentező állomások kidokkolási pontjai.

Figyelembe kell venni a rendszer sec státuszát - minél kisebb, annál lassabban reagál a CONCORD, annál több idő van az áldozat lelövésére. Kell egy hajó, ami fel van szerelve Cargo és Ship Scannerrel, ő fogja kiválasztani a célpontot. A scannerek használata nem számít aggresziónak, vagyis ez a hajó nem fog megsemmisülni az akció folyamán.

Kell egy hajó, ami közvetlenül nem vesz részt az agresszióban, ámde elég nagy raktere van a zsákmány elszállítására. Valamint kell vagy kellenek támadó hajók, amik elvégzik az akció öngyilkos részét.

Az akció menete

A scanner hajó felfedez egy zsíros célpontot: vagy a szomszédos rendszerben nézegeti az átutazókat, vagy kiscannel egy küldetést végző hajót. Közli a többiekkel a pilóta nevét, a hajó típusát és a felszerelését, rakományát. A többiek egy kapunál vagy egy állomásnál várják, hogy megérkezzen az áldozat.

Amint megjelenik, elkezdik lőni és pontozni. Az első aggressziót követően megérkezik a CONCORD és megkezdi az ellencsapást. Közben a csapat szállítóhajója megközelíti a célpontot, hogy amint az elpukkan, ki tudja rántani a zsákmányt.

Végül a CONCORD lelő minden aggresszálót. Ha a támadás sikeres volt, és a célpont is megsemmisült, az öngyilkos egység tagjai ledokkolnak podban és várják a zsákmányt, amit a szállító hajós pilóta felmarkolt.

Védekezés a suicide gang ellen

Tökéletes védelem nem létezik az öngyilkos gang-ek ellen, de ha nem sajnálod az időt az óvintézkedésekre, akkor valószínűleg nem fognak kellemetlen élményt szerezni neked.

- Értékes dolgot soha ne szállíts könnyen kilőhető / lassú hajóban
- Blueprint-ek, implantok, officer és faction cuccok fuvarozására mindig olyan hajót használj, ami képes cloakban ugrani
- Interceptort is használhatsz, de tartsd észben, hogy a high sec kalózok néha Smart bomb-ot használnak kifejezetten kishajók ellen. A Smart bomb-hoz nincs szükség lock-olásra, azonnal hat.
- Kidokkolásnál használj exit spotot még high sec-ben is
- Ha értékes hajóban agentezel (faction BS, officer / faction modulok), akkor kerüld az agent hubokat (1-2 milliárdos hajóból már kilőhetnek)
- Mindig bekapcsolt hardenerekkel utazz a meglepetés szerű támadások ellen
- Legyél gyanakvó, ha kapu vagy állomás körül sok T1 hajó téblábol: az gyanús
- Ha bárki, bárhol lock-ol téged, még ha nem is lő rád, az szintén gyanús: lehet, hogy scannert futtatott végig rajtad
- A transport hajóosztályon belül a "Blockade Runner" hajók (azok, amelyek tudnak covops cloakot használni) cargo scanre immunisak.

FIGYELEM: a Retribution kiegészítő óta a hajók corporate hangár része is lescannelhető!

Ninja Salvaging

Kezdő és közepesen tapasztalt EVE játékosok gyakran ringatják magukat abba az illúzióba hogy a high sec-es agentezés teljesen biztonságos és pvp-mentes zóna. Nos, ez nem teljesen van így, ámde egy kis odafigyeléssel megóvhatjuk magunkat a kellemetlen meglepetésektől.

Ninja Salvaging

Ha befejezünk egy mission-t, akkor az NPC kalózokért járó pénz közvetlenül a pénztárcánkban landol, viszont a lelőtt hajók roncsaiból a loot-ot nekünk kell összegyűjteni, illetve a roncsokat nekünk kell salvage-olni. A CONCORD szabályai szerint a roncs akkor a miénk, ha mi lőttük le a hajót. Ha olyan roncsból vagy konténerből próbálunk tárgyat kivenni (vagy akár csak megmozdítani) ami nem a miénk, akkor a rend őrei tolvajnak minősítenek minket és suspect flag-et kapunk, és bárki szabadon lőhet ránk kb. 15 percig. Ez a szabály nem vonatkozik cégtársakra. A cégtársak szabadon pakolgathatják a cuccokat egymás roncsaiból, konténereiből.

Láthatjuk azonban, hogy a fenti szabály hagy egy kiskaput: a CONCORD nem foglalkozik azzal, hogy ki salvage-olta le a roncsot. Vagyis mások roncsait büntetlenül salvage-olhatjuk. A roncs tulajdonosa maximum bosszankodhat, de semmit nem csinálhat, mert bármiféle atrocitást a CONCORD kegyetlenül megbüntet. Vannak jó páran az univerzumban, akik azzal szórakoznak / foglalkoznak, hogy agentező pilótákat szkennelnek ki high sec-ben és elkezdik salvage-olni a másik pilóta által kilőtt hajókat. Ők a ninja salvagelők. Amíg egy ninja salvagelő nem nyúl bele a roncsokba / konténerekbe addig aránylag biztonságban van.

Ha olyan roncsból vagy konténerből próbálunk tárgyat kivenni (vagy akár csak megmozdítani) ami nem a miénk, akkor a rend őrei tolvajnak minősítenek minket és a suspect flag miatt BÁRKI szabadon lőhet ránk kb. 15 percig. Ez a szabály nem vonatkozik cégtársakra. A cégtársak szabadon pakolgathatják a cuccokat egymás roncsaiból, konténereiből.

Egyetlen lehetőség van az elkergetésükre, ha sikerül elérnünk, hogy a küldetés NPC kalózai őt kezdjék el lőni. Ezt egyszerű módon megtehetjük: kiugrunk a küldetésből, magára hagyva a ninja salvagelőt az NPC-kel. Ilyenkor, ha a delikvens nem tudja tankolni a maradék NPC-t akkor valószínűleg ő is ki fog ugrani. Természetesen ez a módszer nem akadályozza meg, hogy újra visszatérjen, ha folytatjuk a küldetést.

Ennél a módszernél sokkal gonoszabb az, amikor a ninja salvagelő azt használja ki, hogy az agentező smartbomb-ot használ küldetés közben. A módszer nagyon egyszerű és szinte védhetetlen: a ninja olyan hajóban, amelyik képes cloak-ban ugrani, beugrik az agentező küldetésébe és becloakolva megközelíti az áldozatot. Ha a delikvens smartbombot használ, akkor az mindent sebez a hatókörén belül, beleértve a cloakban közlekedő ninja-t is. Ez agressziónak számít, és a CONCORD rögtön beugrik, hogy megtorolja a nem engedélyezett támadást. Az agentező annyit fog az egészből látni, hogy végzi a küldetést és egyszer csak beugrik a CONCORD és se szó, se beszéd szétlövi.

A konklúzió az, hogy hiába vagy high sec-ben, vannak rá módszerek, amivel nem kívánt pvp-re kényszeríthetnek. S a végére egy jó tanács: amíg nem dőlsz be semmiféle provokációnak, nem ülsz milliárdos modulokkal fittelt hajóban - kisebb az esély hogy bajba kerülj.

Dueling

Ha valaki eddig high secben élt, akkor egészen a Retribution 1.1 kiegészítőig a CONCORD szigorú rendszabályai mellett nem sok esély kapott arra, hogy pvpben megmérettesse magát - hacsak nem csatlakozott a Factional Warfare-hez vagy nem lépett háborúba másokkal. Azoknak, akik nem akarták ennyire elkötelezni magukat (csupán alkalomszerűen kipróbálni a tudásukat éles helyzetben vagy tesztelni a hajójuk fittjét ismeretlenek ellen) nem maradt más választásuk, mint felmenni a tesztszerverre vagy meglátogatni egy-egy low sec rendszert (esetleg eljutni 0.0-ba). Még ha ez alkalmanként össze is jött, annak így is kevés esélye volt, hogy a vállalkozó megkapja a fair harcot, és ne a blobok, kempek, vagy összeállt csapatok, fleetek végezzenek vele.

Ezért került be egy új feature a játékba, a Dueling (párbajozás), ahol a CONCORD engedélye melett, empireben (akár high secben is) harcolhatsz általad az kihívott pilótákkal.

Hogyan párbajozhatok?

Ahhoz hogy valakit ki tudjál hívni párbajra, egy helyen kell lenned vele - azonos station-ön dokkolva, vagy pedig egy naprendszerben. A párbajra híváshoz kattints a nevén vagy a portréján jobb klikkel és válaszd ki a menü aljából az "Invite to Duel" pontot. Ilyenkor felugrik neki egy ablak, ahol 30 másodperce lesz eldönteni hogy elfogadja-e a felkérést vagy sem. Amennyiben válalja a harcot, úgy elindul egy 5 perces timer amíg el kell kezdeni az összecsapást, viszont ha úgy dönt hogy nem akar párbajozni és a "Decline" gombra nyom, vagy egyszerűen csak lejár a 30 másodperc, akkor semmi sem fog történni.

Ha valakitől egyáltalán nem akarunk elfogadni párbaj kihívást, akkor ezt a block communications kipipálásával érhetjük el. Ha a jövőben senkitől nem akarunk kihívást kapni akkor az ESC menüben az audio/chat panelnél a DUELING rész alatt az "auto reject" opció bejelölésével tudjuk megoldani.

A párbaj szabályai

- Párbajozni csak empireben lehet (high sec, low sec)

- Bár több pilótával is duelezhetsz egyidőben, de egyszerre csak 1 párbajt kezdeményezhetsz (meg kell várni amíg válszt kapsz rá, ami max. 30 másodperc). Ez azt jelenti, hogy csak azok után intézhetsz újabb kihívást miután az előzőt elfogadták vagy visszautasították. Ha megkaptad a választ, akkor rögtön újabbakat is intézhetsz másokhoz. Tehát egyidőben akár több pilótával is duelezhetsz (a limited engagement timer szabályai szerint), ilyenkor az engagement timer ikon mellett egy szám lesz hogy hány pilótával vagy l.e.-ben és ha az ikon fölé viszed az egeret, akkor az összes pilóta portréja kirajzolódik, és látod a pilótához tartozó l.e.-ből hátra lévő időt. Ez azért fontos, mert csak azokra lőhetsz, akikkel még tart a timer.

- Ha a párbaj kihívás sikeres, akkor elindul a "limited engagement" timer (számláló), ami alapból 5 percig tart, de minden agressziónál (lövés, ew, pont, combat drone hit, stb.) megújul és elölről kezdődik az 5 perc.

- Csak addig lőhetnek a párbajban résztvevők büntetlenül egymásra, amíg fut a limited engagement timer.

- Bár kihívni csak azonos rendszerben lehet a másikat, de ha elhagyod a rendszert a l.e. timer nem múlik el, így a kezdeti helyhez képest máshol is folytathatjátok a harcot.

- Ha 5 percig nem agresszálják a harci felek egymást és lejár a timer akkor a Duelnek vége.

- Amíg tart a limited engagement, addig akár podolhatod is a másikat (high secben is).

- A CONCORD azonnal megjelenik és büntet, ha az érintett feleken kívül bármely más pilóta, bármilyen módon megpróbál közbeavatkozni a párbajba. Ez azt jelenti, hogy bár a CONCORD kilövi a közbeavatkozót, de nem azt akadályozza meg azt hogy közbeavatkozzon. Ezt azért nem árt megjegyezni! A Duel kezdetét mindenki látja a rendszerben (pop up ablakon)

- A duel eredménye (hajóvesztés, stb.) permanensek, ez nem tesztszerver, nincs korlátozva vagy annulálva semmiféle loss a Duel után. A párbajra mindenben a harc normál szabályai vonatkoznak, ha kilőnek, akkor bukod a hajód és felszerelésed.

Low sec pvp

Low secben az élet sokkal biztonságosabb és kényelmesebb lehet, mint bármely más területen, ha már szereztünk némi tapasztalatot az EvE világában és van a tarsolyunkban elegendő PVP tapasztalat. Itt tudod, hogy aki nem barát az lőhet rád, nincs meglepetés.

Low Security Space

Low secben a közlekedés, utánpótlás szállítás - amennyiben megfelelő hajókkal és előrelátással teszed - teljesen biztonságos. Egy blokádtörőt, felderítő hajót, vagy egy gyors fregattot szinte lehetetlen elkapni és nem kell félni a lagból (klienslassulásból) eredő balesetektől.

Ezt az űrt kevesebben lakják, hiszen nem lehet kisajátítani / lezárni, valamit empire-rel ellentétben, itt nem lehet veszély nélkül carebearkedni. Mégis, akik itt élnek szeretik ezt a percről-percre változó territóriumot, hiszen minden adva van kiscsoportos foglalkozásokra. Megfelelő felderítéssel mindig megválaszthatod, hogy megütközöl-e más játékosokkal vagy csapatokkal, így jókat lehet fogócskázni, újabbnál újabb taktikákat kipróbálni, bevetni különleges vagy akár extrém felszerelésű hajókat.

Mivel a podot szinte lehetetlen elkapni (és általában nem is podolnak az aránytalanul nagy sec.státusz-vesztés miatt), így akik ezt a játékteret választják, szinte minden esetben extrém drága implantokkal javítják győzelmi esélyeiket, hiszen nem kockáztatják azok elvesztését pvp közben. Low secben a podolásra kicsi az esély, így a pilóták sokszor gyorsabban fejlődnek 5-ös tulajdonságnövelő beültetéseikkel.

A lowsec pvp hajók legtöbbször nem a sebességre és a fordulékonyságra építenek, hanem a nagyobb pajzsokra / páncélokra. Szinte minden küzdelem kapuknál, állomásoknál (azaz NPC ágyútűz mellett) zajlik, amelyek komolyan megkarcolják a járgányokat és így ráhatással vannak a taktikákra vagy a csata kimenetelére.

Mindezen összetevők, a komolyabb egymásra utaltság, a biztonság hiánya teszi alkalmassá ezeket a területeket arra, hogy a játékosok összhangban, együtt dolgozva teremtsenek meg cégeket, jól működő flottákat és megkezdhessék az utat a 0.0 pvp felé.

"Ez a nap is csak olyan lesz, mint a többi" - gondolta reggeli közben...

Részben igaza is lett, de akkor még nem tudhatta, hogy nem az ő szemszögéből. Hosszasan kortyolt a kávéjából, amit egy eldugott Amarr kávéházi szegletén rendelt.

Hibázott a rendszer, hibázott az ügynöke és hibázott ő is. Most már tudta, de utólag könnyű okosnak lenni, és átlátni a történteket; azonban sajnos a valóságban nincs olyan hogy "mi lett volna ha...".

Pedig a reggel ismét csodás volt, a holovetítőben még ott pihent az előző este berakott "XXX kategóriás" élményanyag, amit előző este vásárolt egy átutazó gallente kereskedőtől. Nem is emlékezett nagyon a nevére, talán valami X volt...

A feje kicsit kába volt az elfogyasztott drogoktól, de egy Quafe Ultra teljesen kijózanította. Legalábbis ő ezt hitte...

Talán minden másképp alakul, ha...

Elvégezte a szokásos ellenőrzéseket, aláírta az ügynökkel az éppen aktuális feladatra vonatkozó szerződést, és elindult, hogy teljesítse a benne foglaltakat. Nem kellett messzire mennie, hiszen csak Ghekom-ba szólította a feladat és az Yahyerertől csak 2 rendszernyire volt, szinte a szomszédban.

Kidokkolt az állomásról a fenséges "aranybanánban" (hogy gyűlölte ezt e megnevezést, pedig magában mégis mindig így gondolt az Apocalypse típusú csatahajójára).

Miután elérte a megfelelő koordinátákat, a célrendszer felé vette az irányt.

Viszonylag gyorsan megtette azt a két ugrást, ami elválasztotta az aktuális feladatától, minden rendszert ellenőrzött és hajójának navigációs komputerébe betáplálta a célkoordinátákat.

Megérkezésekor feltűntek a Vérrablók kalózszövetség hajói, és szinte azonnal tüzet nyitottak. Lézernyalábok cikáztak a végtelen űrben, de tudta, hogy a hajójának páncélját karbantartó nanoegységek kifejezetten ez ellen lettek felkészítve, így csökkentették a kapott sérülések mértékét.

Megadta a hajó célkövető rendszerének a célpontokat, és egyiket a másik után semmisítette meg. Arra gondolt, hogy ha gyorsan végez, ebéd előtt még lesz ideje egy másik feladatot is elvégezni. Tudta, hogy nem kell mást tennie, mint elérnie a gyorsító kaput, majd azon áthaladva végezni a célterületen minden Vérrablóval, hogy megszakíthassa a szentségtelen rituáléjukat.

Minden a legnagyobb rendben zajlott volna, ha...

Már, az utolsó kalózok repülési koordinátáit analizálta a hajó számítógépe, amikor egy "Testvériség" felségjelzésű Sleipnir jelent meg tőle alig pár tíz kilométerre.

Egy pillanatra megállt az idő, mindketten felmérték a helyzetet, és tudták, hogy az a sunyi képű ügynök már megint két különböző pilótát bérelt fel ugyanarra a feladatra.

Sok választásuk nem volt, hiszen egymás szemében ugyanolyan ellenségnek számítottak, mint a Vérrablók. Itt a birodalom peremvidékén a kapuk és állomások kivételével nem voltak rendfenntartó erők.

A frissen érkezett pilóta döntött. Célzott és tüzelt, nem kérdezett, nem is szólt hozzá, csak az autocannonjai pörögtek némán. Hősünk első gondolata az volt, hogy simán kifilézi ezt a sehonnai kis suhancot, ám meglepve tapasztalta, hogy a másik pilóta cégének több tagja is feltűnt a taktikai képernyőn. Nyilvánvalóan nem bájcsevegni jöttek...

Ha csak egyedül lett volna az a pilóta, és hamarabb kapcsol, menekülőre fogja...

Az állomásra visszatérve, a mentőkapszulából kikászálódás és lezuhanyozás után, kitöltötte a biztosítási és kártérítési űrlapot, majd azonnal postázta is, annak reményében, hogy legalább a bizonyíthatóan megsemmisült értékeit visszakaphatja majd.

Nem is kellett csalódnia, mire végzett minden ingóságainak egy szállítóhajóba történt berakodásával már meg is érkezett a válasz: reklamációját az ügynök munkájának hibájáról és a rendszerhibáról elfogadták, a kárt megtérítették. De ez nem számított. Döntött: elköltözik egy békésebb birodalmi területre, ahol a CONCORD majd megvédi az effajta atrocitásoktól.

Ha másképp dönt, ha nem akkor indul, ha másik útvonalat választ...

Tisztában volt vele, hogy megannyi, a CONCORD által nem ellenőrzött rendszeren kell átvágnia, hogy a biztonságot jelentő űrbe érkezzen. Minden értéke, ingósága és vagyontárgya a hajó rakterében lapult: modulok, idegi beültetések, tudáskristályok, és hajótervrajz-másolatok.

Éppen azon merengett, hogy ha nem elég ügyes, vagy nem elég gyors, könnyen úgy járhat, mint... de a gondolatot nem tudta befejezni. Alig háromugrásnyira a biztonságot jelentő birodalmi területektől, hajójának rakterébe 1400mm-es lövegek vájtak hatalmas lyukakat. A szállítója pillanatok alatt semmivé lett, és az űrbe szóródott minden, ami a rakterében volt. A két Typhoon csendesen lebegett mellette, biztosítva arról, hogy semmi esélye sem lett volna épségben átjutni ezen a kapun.

Hiába lőtték őket a kapuk köré telepített biztonsági védőágyúk, szinte hatástalanok voltak.

Az egyik kalóz jelzett a szomszéd rendszerben várakozó társainak: lehet összeszedni a zsákmányt.

Egyfajta gesztusként fogható fel, hogy legalább egy új szállítóhajó árát átutalták számára a támadói. De ez az összeg semmi volt ahhoz képest az értékhez képest, amit elvesztett.

Nem sokáig bánkódhatott, hiszen a kalóz egyik társa, akinek a biztonsági besorolása jóval a "fagypont alatt volt", nem sokat teketóriázott és "megoldotta" számára az út hátralevő részét...

A klónozóból kilépve, lemosta magáról a masszát, majd megszárítkozott. A kibernetikus központban megcsináltatta az új idegi beültetéseket, hogy gyorsabban tanulhasson, és hogy hatékonyabban tudja hajójának felszereléseit és fegyvereit használni.

Talán, ha azokat a fegyverkezelő implantokat hamarabb teteti be...

A kávéházban ma is nagy volt a forgalom, mindenki igyekezett jól érezni magát, és elintézni ügyes-bajos dolgait.

Ismét rendelt egy kávét, és nagyot kortyolt belőle. Mindig élvezte, ahogy az új teste befogadja az aromákat, minden egyes korty az "első" volt.

Már nem volt olyan hogy talán, nem létezett a "mi lett volna ha...". Kifizette a számlát, többet is adott, mint amennyi járt, és elindult, hogy új életet kezdjen Aphendben.

Egy ismerős hangra lett figyelmes:

- Szia Laci, hát te? - kérdezte a kereskedő, akitől már annyi mindent vehetett volna, ha van elég pénze.
- Semmi különös, jöttem, hogy mocskosul gazdag legyek, és felvásároljam a legjobb felszereléseidet... - válaszolta az őszinteség és a megszállottság tüzével a tekintetében.
- Azt hiszem, ez egy gyönyörű barátság kezdete... - mosolygott Mr. X, és elindultak a dokkok irányába - Laci te hallod-e, van itt valami, amit feltétlenül látnod kell! - súgta Laci fülébe - majd kifizeted HA rendeződtek az anyagi dolgaid...

Laci most már jól tudta, hogy a valóságban nincs olyan hogy "ha", jobban szerette azt, hogy: "amikor"

Kalózok, kalózvadászok

A kalózkodás harci hajókkal végrehajtott szervezett rablás, amely minden helyen komoly problémát okozhat az ott élőknek és áthaladóknak. Jellemző területei: a low sec régiók. Lényege: mások hajóinak, felszerelésének, rakományának elvétele, illetve elpusztítása.

Kalózok

A kalózok indoka általában tisztán a haszonszerzés és fun, de gyakran előfordult, hogy valamely cég vagy szövetség megbízásából tevékenykednek, amelynek valamely okból ez politikai vagy egyéb hasznot hajt. Ez lehet a terület elnéptelenítése, holdak megszerzése, közlekedési útvonal megszerzése és még vagy milliónyi cél.

Némely kalózcég megtelepedik jobb ISK kereseti lehetőségekkel rendelkező helyeken, saját területének nevezi ki és a környező rendszereket terrorizálja. Rendszerint a komolyabb erővel rendelkező ellenfelekkel kiegyezik és idővel stabilitást teremt, de a vérbeli kalózcégek - ha az adott környék már nem kínál védtelenebb célpontokat - továbbállnak, új területeket keresnek, új lehetőségeket a rablásra és fosztogatásra.

A kalózok előszeretettel használják az "üss és fuss" taktikát, azaz csak olyan célponttal harcolnak, amelyet könnyedén leküzdenek. Amennyiben rájuk veszélyes flottával találkoznak, nem folytatják a harcot. Minden esetben túlerőre építenek, ügyes stratégiákkal és az ellenfél kijátszásával. Előszeretettel keresnek olyanokat, akik küldetéseket vagy szállításokat végeznek, hiszen ezek a hajók vagy drága modulokkal vannak felszerelve, vagy a rakterükben felhalmozott áru teszi kiváló célponttá őket.

A lowsec kalózkodás a játék egyik olyan szervezett csapatjátéka, ami nem rak semmilyen kötelező terhet a játékosok vállaira. Nem kell POS-okat fenntartani, területet védeni, azaz csak a szórakozás kedvéért lehet harcolni. Bár időarányosan alacsony a haszon, de egyszer-egyszer valóban szép zsákmányt lehet ejteni vele.

Kalózvadászok

Ahol kalózok vannak, ott előbb-utóbb megjelennek a kalózvadászok is. A kalózvadász - nevéből adódóan - kalózokra vadászik. Az indok egyszerű: azoknak, akik nem a 0.0-át választották lakhelyül, de szeretnének néha egy kis adok-kapok harcba keveredni, két lehetőségük van: vagy "ártatlanokat" támadnak meg, vagy törvényen kívülieket. Az úgymond "lovagi párbajok" nem nagyon jellemzőek az EVE világára, nem léteznek "arénák" ahol a küzdők kontrollált keretek között ugorhatnának egymásnak, ezért mindenki besorolhatja magát egy-egy oldalra (akár ideológiát gyártva hozzá, akár szimplán csak alkalmat keresve az összecsapásokra).

Sok játékos gondolkodik úgy, hogy habár szeretne PVP-zni, de nem szeretne területvédő harcokban részt venni, mert az sok kötelezettséggel járna. Azonban olyan embert meg nem akar megtámadni, aki nem szolgáltatott rá okot. Maradnak hát azok célpontnak, akiket a rendszer törvényen kívülinek nyilvánított. Láthatjuk tehát, hogy a kalózvadászok a vadászatot általában nem pénzszerzési céllal végzik, hanem tiszta szórakozásból. Azonban elmondható, hogy bizony sokszor nincs éles határvonal a kalóz és a vadász között. Könnyen lehet, hogy egy kalóz nekiugrik egy másik kalóznak és bizony az is előfordul, hogy a becsület lovagjának gondolt kalózvadász elcsábul, ha egy teherszállító hajó jelenik meg a láthatáron.

A kalózok és a kalózvadászok általában ugyanazokat a módszereket, eszközöket használják csak más céllal, más célpontra.

NBSI - Not Blue Shoot It - vagyis: mindenki, aki nem kék, arra lősz. A kalózok általában eszerint a nézet szerint választanak célpontot.

NRDS - Not Red Don't Shoot - vagyis: aki nem piros arra nem lősz. Kalózvadászok és nem PVP-sek által követett metódus, aminek nagy hátránya, hogy nem tudhatod, akivel találkozol, az esetleg nem támadó szándékkal közelít-e feléd.

System sec status, közlekedés, ransom, sentry, KOS pilóták

A következőkben pár alapfogalmat és ismeretet veszünk górcső alá, mint amilyen a low sec. rendszerek felépítése, a biztonságos közlekedés, a "ransom" fogalmának magyarázata, a sentry működése, és KOS pilóták definíciója...

System security status

Amíg high sec.-ben jelentős különbség van a 0.5 és az 1.0 rendszerek között, addig low sec.-ben már nem annyira mérvadó, hogy 0.1 vagy 0.4-es rendszerben vagyunk. A különbség itt csupán a kapukon lévő sentry ágyúk tűzerejében / mennyiségében van. Ezek az ágyúk helyhez kötött rendőrségként viselkednek.

Amennyiben indokolatlan aggressziót észlelnek, rögtön elkezdik lőni az aggresszálót, vagy azt aki segít neki. Abban az esetben is tüzet nyitnak, ha a kaput nagyon alacsony sec státuszú pilóta közelíti meg.

Low sec.-ben az összecsapások a biztonság "hiányának" velejárói. Amíg high sec.-ben az egyszeri pilótának fel sem tűnik, hogy van sentry a kapun, addig itt ez életmentő lehet. Mivel a sentry jelentős tűzerővel bír, ezért komoly befolyással lehet egy csata kimenetelére.

BC hajóosztály alatt nem igazán érdemes kirakni a hajót tartós sentry tűznek, mert egy fregatt vagy destroyer osztályú hajót egy-két sorozatból elintéz.

Közlekedés

A low sec.-es közlekedés biztonsága valahol a 0.0-ás és a high sec.-es közlekedés szintje között van. Kevésbé nyugodt, mint high sec.-ben, mert itt nincs CONCORD, ezért egy kidokkolás vagy kapun történő átugrás után könnyen belefuthatunk a PvP-re éhes kalózok csapatába. 0.0-nál viszont biztonságosabb, mivel low secben nem lehet bubit dobni, illetve a kapuknál és állomásoknál lévő sentry ágyúk is beszállnak a csatába a megtámadott oldalán.

A közlekedésnél a következőkre érdemes figyelni:

- Gyorsan forduló, fürge hajót szinte lehetetlen elkapni (maximum smartbombozni lehet)
- Cloak-ban ugró hajót elkapni szintén nehéz feladat
- Ha csak utazni akarunk, akkor a két fenti hajó típusból válogassunk
- Vegyük figyelembe azonban, hogy egy kapun várakozó smartbomb-bal felszerelt BS-nek nincs szüksége arra, hogy lockoljon, ez a modul azonnal hat és kis hajókra halálos lehet
- Amennyiben nagy hajót vagyunk kénytelenek mozgatni, használjunk felderítőt (scout-ot)
- Ha nincs scout-unk, de lassú és/vagy nagy hajót kell mozgatnunk, fitteljük a hajót Warp core stab-bal és Inertia stab-bal, hogy minél védettebbek legyünk a warp disruptorokkal szemben, minél gyorsabban tudjunk warpolni
- Cloak-ban várakozó hajók itt kevésbé jelentenek veszélyt mint 0.0-ban, mivel ezek a hajók általában nem bírják a sentry tüzet
- Ceptorok, diktorok (jellemző fogóhajók) ritkábban jelentenek veszélyt mivel ők sem bírják a sentry tüzet
- Habár a heavy dictor itt sem tud bubit dobni, fókuszált disruptort azonban tud használni, ami ellen a warp core stabok hatástalanok. Ha a heavy dictor-t remote sensor boost-olják, akkor a befogási sebessége elérheti egy ceptor befogási sebességét.
- Kidokkolásnál, ha van rá mód, használjunk exit spotokat
- A sentry ágyúk komoly tűzerőt képviselnek, sokat segíthetnek (hacsak nem mi vagyunk a kalózok)
- Amennyiben nem állomáshoz és nem kapuhoz ugrunk (bolygóhoz/beltbe/stb) számoljunk vele, hogy potenciális áldozatok lehetünk, mivel nincs sem sentry, sem elfutási lehetőség
- A lokálon tartózkodók mennyisége árulkodható lehet, hogy van-e kemp az adott rendszerben. Ha infót kérünk a rendszerben tartózkodókról, láthatjuk, hogy mennyire kalóz szellemiségűek. Amennyiben 0 alatt van valaki sec státusza, potenciális veszélyforrást jelent. Ha -5 alatt van, és van rá lehetősége, biztos, hogy meg fog támadni).
- A pozitív sec státusz nem jelenti azt, hogy az illető ártatlan bárány. Ha egy kalózvadásznak rossz napja van (vagy csak unatkozik) megtámadhatja a békés átutazót. Illetve lehet, hogy az illető a "szeme" egy kempelő vagy portyázó kalóztársulatnak.

Ransom

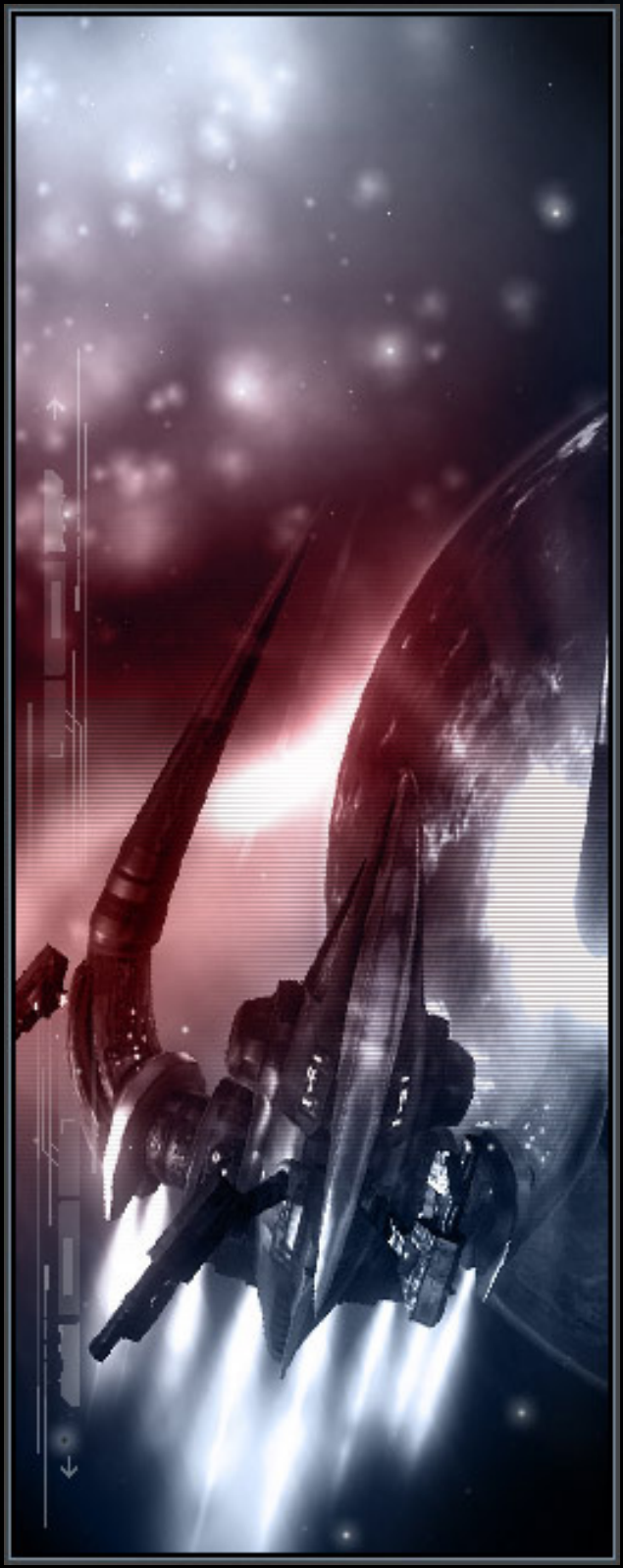
Ez egy ritkán követett eljárás, többnyire akkor használják, ha egyrészt már a célpont semmiképpen nem tud elmenekülni, másrészt maga a hajó értékesebb lehet, mint a kilövése által elérhető nyereség. Ha valakit elkap egy kalózcsapat, felajánlhat egy összeget, hogy elengedjék, vagy a kalózcsapat kérhet pénzt, modult vagy a delikvens hajóját cserébe a biztonságos távozásért.

Egyik esetben sincs rá biztosíték, hogy fizetés után a kalózok megtartják a szavukat, de nagy általánosságban ez amolyan irányelv a kalózok között. A ransom értéke reális kell legyen, ellenkező esetben értelmetlen felajánlani.

KOS pilóták

Kill on Sight - ha rossz fát teszel a tűzre, megtámadsz másokat alacsony vagy magas sec státuszú rendszerben, akkor a biztonsági besorolásod csökken. Amikor valaki eléri a -5-, -10-es tartományt, a rendszer különleges szabályokat alkalmaz rá. Ez nem jelent mást, minthogy az állomások és a kapuk ágyúi nem védelmezik többet, azaz bárki támad is rá, az büntetlenül teheti, sőt még a biztonsági besorolása sem csökken.

Nagyon fontos lehet egy kapunál vívott csatánál, hiszen nem mindegy, kinek az oldalán lép be az ágyúk által leadott sebzés. Az overview beállításoknál criminal-ként meg lehet jeleníteni, így könnyű kiszűrni azt, aki minden ok nélkül megtámadhat. Ilyen biztonsági besorolásnál a pilóta, ha belép bármilyen high sec rendszerbe, a hajót a rendfenntartók azonnal megtámadják.



Low sec station fight, kapukemp

A low sec PvP jó pár dologban különbözik a 0.0-ás harcoktól, de mint az Eve-be minden, így ez is megfelelő felkészültséget, és a hely adottságainak alapos ismeretét követeli meg. Low secben a station-ön és kapun lévő sentry-k miatt a harc más hajótípusokat, más fitteket igényel...

Station fight

A "station fight" a PvP instant műfaja. Ellentétben a roamingokkal és a nagyobb flottacsatákkal az állomás melletti harcnál nagyobb hangsúlyt kap az idő / időzítés / gyorsaság, valamint a koncentrált, nagy sebzés leadása. Low secben ehhez kemény, sentryket jól tankoló hajók kellenek (általában BS osztályúak, és legtöbbször remote repair modullal "RR" vannak felszerelve). Eltérően a zerodot változattól, low secben nem lehet lebubizni a station-t, vagy anchorolni köré mobil disruptorokat. Nézzük a szempontokat mikor érdemes bevállalnunk az áldozatok kicsomagolását féltett hajóikból!

Magányos áldozat

Mielőtt döntenénk, mindenképpen érdemes tájékozódni a station docking range-éről, a célpont "vastagságáról", felmérni a várható és a saját tűzerő nagyságát, illetve a "show info" lekérésével meglesni az áldozat hátterét. Ami itt szempont lehet, a corp tagság, esetleg az aliance és a létszám. Fontos infót kaphatunk a cég által vezetett killboardról is, melyen betekintést nyerhetünk a corp vagy az illető közelmúltban elkövetett gaztetteiről! Ha mindez megvan, és a feltételek adottak (ideális esetben: magányos játékos vagy kis létszámú corp, alliance nélkül, 0 kill és temérdek loss Iteron Mark V-ben) indulhat a csata!

Mint említettük, low sec-ben station-nél vagy gate-en történő aggresszálásnál a kiszemelt áldozat igen jelentős segítségben részesül, ami nem más, mint a sentry támogató tűzereje. Abban a pillanatban amint rápirítunk kifényesített ágyúinkkal a sentry bekapcsol, és azonnal elkezd harapdálni.

Ez fregatt méretű hajókra nézve halálos! Ezért érdemes a hajóinkat "sentry állóvá" tenni, mert kínos lehet egy olyan loss mail-t begyűjteni, amin egy hétig röhöghet az EVE társadalom. A javasolt hajótípusok low sec rendszerekben a cruiser osztálytól felfelé találhatóak!

Kidokkolás után, ha az áldozat nem mozdul, akkor 30 másodpercig nem targetelhető. Ezek után választhat, hogy visszadokkol, elugrik, vagy harcolni kezd. Abban az esetben, ha ez utóbbi megtörténik (és a felbőszült bandita ránk lőtt), megadhatjuk társainknak a varázsszót: "pont rajta!" és kezdődhet a tánc!

Minden esetben figyeljük, hogy mikor hagyja abba az agressziót, mert onnantól 1 perc után visszadokkolhat. Ezt az időt hosszabbíthatjuk meg, ha lőjük a drone-jait, mert azok általában automatikusan visszaaggróznak, és egészen addig míg ezt teszik, mindig elölről indul az 1 perc.

Ha kicsi a station dokkoló távolsága, akkor megpróbálhatjuk az illetőt "kibumpolni" (kilökdösni) a docking range-ből, így esélyt sem adunk neki arra, hogy bedokkoljon.

A továbbiakban váratlan fordulatok következhetnek be, amire mindenképpen oda kell figyelnünk! Kidokkolhatnak a társai, segítséget hívhat, beszállhatnak mások is, stb. Ezért fontos figyelni a localt és a scannert, követni, hogy nyílik-e cyno stb. Jó esetben emberünk ekkor már tudja, nyakig benne van és bánja, hogy kidokkolt. Megpróbálhat azonnal menekülni, vagy beszüntetni az agressziót. Ha jól mértük fel a helyzetet és megfelelő tűzerővel rendelkezünk ez nem fog neki sikerülni! Amint végeztünk a hajójával, a podját hagyjuk menekülni! Ennek a kilövése ugyanis egyrészt elég nehéz lesz, másrészt egyáltalán nem éri meg: -2.0 sec status-t kapunk érte!!!

Ha a zsákmányt begyűjtöttük mehetünk safe spot-ra, ahol "biztonságban" kivárhatjuk a g.c. lejártát.

A Global Criminal állapota 15 percig tart, de figyeljünk rá, hogy minden agressziónál (akár mi kezdeményezzük, akár a sentry lő ránk) újra indul!

Csoportos összecsapás

Ha több ellenfelünk van, sokat számít, hogy ki aggresszál elsőnek (a sentry azt lövi majd), mennyire tudjuk egymást tankolni (a már említett RR). Fontos lehet, hogy jön-e triage carrier support (aki segít tankolni egy-egy résztvevőt), van-e ew támogatás (low secben ez elsősorban ew drone és tankos Scorpion), és persze a dps nagysága, amit egy-egy csapat képes összehozni. Nagyobb összecsapásban a deaggro és a dokkolás helyett érdemes kiugrani és visszatérni, ha valaki rosszul áll. Nagyon fontos hogy mindig hívjunk primary célpontokat, ami a tűzerő koncentrálása miatt lényeges.

FIGYELEM: Azt mindenképpen tartsuk szem előtt, hogy a logi és carrier supportnál jár suspect status, és a sentry-k nem állnak át ha supportot kezdesz lőni (nem kapsz automatikusan global criminalt, ha suspect flages hajót kezdesz lőni). Illetve azt se felejtsük el, hogy a support miatt automatikusan átveszik a töltőhajók a töltött csapattárs összes flagjét (aggro, pvp log off timer, stb.).

Abban az esetben, ha "mi megyünk vendégségbe" idegen területre és egy rejtett flotta áll mögöttünk, érdemes riszálni egy karcsúnak látszó, de felturbózott "bait" hajót a station alatt, hátha ráharapnak és belénk kötnek! A 0.0-ás elfogási technikák, mint például Mobile Warp Disruptor, a bubi fújása, és ceptor tackling nem működik! A ceptor itt túl vékony és nem bírja a sentry tűzerejét, a logistic hajók használata inkább nagyobb flottáknál és megfelelő létszámban javasolt: ez minimum 2-3 egymást tankoló logistic hajót jelent.

Kapucamp-ek

A módszer itt ugyanaz, csupán az a különbség, hogy itt elkellenek a remote sensor boosterek, a végtelen ponttal felszerelt gyorsan lockoló HIC-ek (hogy időben befoghassuk az elugrani készülő áldozatot). Kapunál nem a visszadokkolást, hanem a kapura visszaérést kell megakadályozni, ezért javasolt webeket is fittelni a hajónkra.

Vadászatra és fosztogatásra alkalmas helyek:

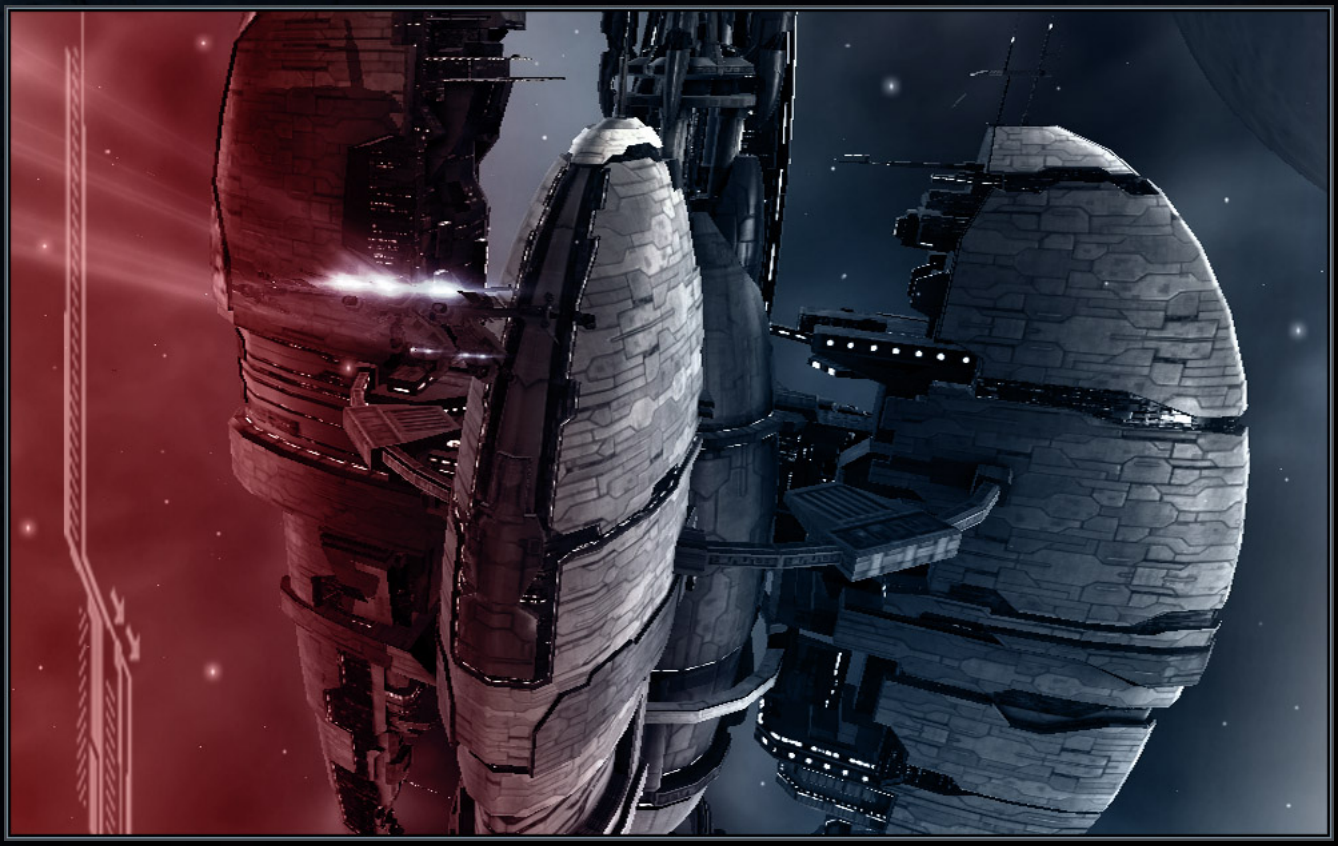
- olyan rendszerek, ahová high secből átjárnak a "noob-ok"
- low sec határrendszerek
- izolált low sec zsebpocketek (amiket high sec vesz körbe)
- low sec agent központok (4-es 5-ös agentek)
- logistic hubok
- kalózok bázisrendszerei, ill. ahol több low sec-es él
- high sec pipe-ok low sec részei

Tippek trükkök

- magányos kempelőkkel szemben (ha kapunál, vagy állomásnál elkapatod magad) a sentry-vel közösen lelőheted az aggresszálót (megfelelő körültekintést igényel, nehogy meglepjenek a társai)
- figyelj oda a kapu méretére, sokat számíthat, hogy milyen messze jelenik meg tőled az áldozat
- noobok elkapására bait küldi létrehozása highsec-highsec szállító contract, colleterallal (ami csak low secen keresztül kivitelezhető)
- ne kapkodj! Ha rosszul állsz harcban és nincs rajtad pont ugorj ki, később visszajöhetsz.

Low sec harcnál nem árt a fejedbe vésni

- Risk vs Reward (minek éri meg nekimenni)
- ne feledd, hogy a sentry-k tankolása fontos része a harcnak
- kis hajókkal ne harcolj kapun vagy station mellett, a sentry azonnal kiszed
- a sec státuszod csökken ha aggresszáltál (akkor is ha csak belelőttél, vagy ha az általa kilőtt NPC romjait semmisíted meg)
- figyelni kell a sec status-ra, mert egy idő után KOS pilóta leszel
- low sec-ben nincs bubi, itt a wcs-nek nagyobb szerep jut
- smartbombos BS-ek a kiugró kapukon egy kisebb hajót azonnal kivégezhetnek
- figyelj az aggro timer-re, agresszió után 15 perc global és 1 percig nem ugorhatsz át a kapun sem.
- a sentry-k griden belül eltalálnak, így eltalálják a snipereket is



Station docking range, session docking range

Az állomásról kidokkoló hajók AMENNYIBEN NEM MOZDULNAK MEG, nem csinálnak semmit - biztonságban vannak a Session Change lejártáig. Állomás kempelésénél az életük attól függ, hogy a 15 (session change) illetve a 30 sec (kidokk védelem) sec lejárta után dokkoló távolságban maradtak-e, vagy kikerültek a station védőkarjaiból.

Session Docking Range

Bár az állomások dokkoló távolsága (station docking range) mindig azonos, viszont a különböző hajók a kidokkolást követően különböző távolságokat tesznek meg a session change lejártáig (amikor is biztonságosan visszadokkolhatnak, ha zűrös a helyzet).

A leggyorsabb (nanora, inertiara, overdrivera fittelt) fregattok, ceptorok akár 10-16 kilométert is megtehetnek ez idő alatt.

Ehhez még nagy localnál, station camp-nél hozzájöhet a lag, vagy egy pont időben érkező, jól kivitelezett bump (kifelé lökdösés). A lomhább capitaloknál, armor plate-es Battleshipeknél és lassabb Mining Barge-oknál a kidokk távolság (session docking range) mindössze 1500-2500 méter.

Ezt alapul véve, nyújthat biztonságot vagy jelenthet veszélyt a station dokkoló távolsága. Alapvetően elmondható, hogy minél nagyobb és lomhább egy hajó, annál nagyobb biztonságban van kidokkolás után, ha vissza akar dokkolni. Fontos látni, hogy: habár a védelem 30 másodperc, 15 után már visszadokkolhatunk (feltéve, hogy nem futottunk ki a docking range-ből).

Az alábbi táblázatokban a 30 másodperces (kidokk védelem) időket tüntettük fel :

Hajóosztály: Capsule		Megtett távolság: 8000m	
Hajó Neve	**Fitt fajtája**	**Megtett távolság**	**Hajó Típus**
Capsule	-	8000	Capsule

Hajóosztály: Noob Ship		Megtett távolság: 13000m	
Hajó Neve	**Fitt fajtája**	**Megtett távolság**	**Hajó Típus**
Impairor	-	13000	Noob Ship
Hajóosztály: Shuttle		**Megtett távolság: 17000m**	
Hajó Neve	**Fitt fajtája**	**Megtett távolság**	**Hajó Típus**
Shuttle	-	17000	Shuttle

Hajóosztály: Frigate		Megtett távolság: 9000m-18000m	
Hajó Neve	**Fitt fajtája**	**Megtett távolság**	**Hajó Típus**
Crusader	Nano	18000	Ceptor
Stiletto	Nano	17000	Ceptor
Crusader	Shield	16000	Ceptor
Crusader	Plate	16000	Ceptor
Tristan	Nano	15000	Frigate
Burst	Nano	15000	Frigate
Sentinel	Nano	15000	EW
Burst	Shield	14000	Frigate
Sentinel	Shield	14000	EW
Retribution	Nano	13000	AF
Purifier	Nano	13000	Bomber
Tristan	Shield	13000	Frigate
Burst	Plate	13000	Frigate
Sentinel	Plate	13000	EW
Tristan	Plate	12000	Frigate
Retribution	Shield	11000	AF
Purifier	Shield	11000	Bomber
Purifier	Plate	10000	Bomber
Retribution	Plate	9436	AF

Hajóosztály: Destroyer		Megtett távolság: 11000m-14000m	
Hajó Neve	**Fitt fajtája**	**Megtett távolság**	**Hajó Típus**
Heretic	Nano	14000	Interdictor
Thrasher	Nano	14000	Destroyer
Sabre	Nano	13000	Interdictor
Heretic	Shield	12000	Interdictor
Sabre	Shield	12000	Interdictor
Thrasher	Shield	12000	Destroyer
Heretic	Plate	11000	Interdictor
Thrasher	Plate	11000	Destroyer

Hajóosztály: Cruiser		Megtett távolság: 7000m-13000m	
Hajó Neve	**Fitt fajtája**	**Megtett távolság**	**Hajó Típus**
Vagabond	Nano	13000	HAC
Stabber	Nano	12000	Cruiser
Vagabond	Shield	11000	HAC
Scimitar	Nano	11000	Logistic
Stabber	Shield	11000	Cruiser
Devoter	Nano	10000	Heavy Dictor
Scimitar	Shield	10000	Logistic
Broadsword	Nano	10000	Heavy Dictor
Stabber	Plate	10000	Cruiser
Onyx	Nano	9489	Heavy Dictor
Thorax	Nano	9163	Cruiser
Devoter	Shield	8576	Heavy Dictor
Onyx	Shield	8409	Heavy Dictor
Onyx	Plate	8264	Heavy Dictor
Thorax	Shield	8172	Cruiser
Thorax	Plate	7972	Cruiser
Devoter	Plate	7952	Heavy Dictor
Cerberus	Nano	7947	HAC
Broadsword	Shield	7694	Heavy Dictor
Cerberus	Shield	7523	HAC
Cerberus	Plate	7316	HAC

Hajóosztály: BattleCruiser		Megtett távolság: 3700m-7200m	
Hajó Neve	**Fitt fajtája**	**Megtett távolság**	**Hajó Típus**
Absolution	Nano	7147	CS
Harbinger	Nano	7077	BC
Harbinger	Shield	6711	BC
Drake	Nano	6640	BC
Harbinger	Plate	6506	BC
Drake	Shield	6448	BC
Absolution	Shield	6289	CS
Absolution	Plate	5979	CS
Drake	Plate	5929	BC
Hurricane	Shield	5116	BC
Hurricane	Plate	3708	BC

Hajóosztály: Industrial		Megtett távolság: 4200m-10000m	
Hajó Neve	**Fitt fajtája**	**Megtett távolság**	**Hajó Típus**
Viator	Nano	10000	Blockade Runner
Viator	Shield	9748	Blockade Runner
Viator	Plate	9614	Blockade Runner
Bestower	Nano	7757	Industrial
Iteron V	Nano	7308	Industrial
Bestower	Shield	6552	Industrial
Bestower	Plate	6491	Industrial
Iteron V	Shield	6185	Industrial
Iteron V	Plate	6108	Industrial
Impel	Nano	4536	Transport Ship
Impel	Shield	4362	Transport Ship
Impel	Plate	4215	Transport Ship

Hajóosztály: Battleship		Megtett távolság: 3200m-6100m	
Hajó Neve	**Fitt fajtája**	**Megtett távolság**	**Hajó Típus**
Paladin	Nano	6065	Marauder
Redeemer	Nano	5930	BlackOPS
Typhoon	Nano	5770	BS
Redeemer	Shield	5164	BlackOPS
Paladin	Shield	5082	Marauder
Paladin	Plate	5027	Marauder
Raven	Nano	4946	BS
Widow	Nano	4785	BlackOPS
Redeemer	Plate	4741	BlackOPS
Widow	Shield	4699	BlackOPS
Widow	Plate	4533	BlackOPS
Apocalypse	Nano	4440	BS
Apocalypse	Shield	4004	BS
Raven	Shield	3999	BS
Apocalypse	Plate	3905	BS
Raven	Plate	3857	BS
Typhoon	Shield	3118	BS

Hajóosztály: Mining Barge		Megtett távolság: 2700m-3800m	
Hajó Neve	**Fitt fajtája**	**Megtett távolság**	**Hajó Típus**
Covetor	Nano	3848	Barge
Hulk	Nano	3455	Exhumer
Covetor	Shield	3300	Barge
Hulk	Shield	2808	Exhumer
Covetor	Plate	2694	Barge
Hulk	Plate	2694	Exhumer

Hajóosztály: Capital		Megtett távolság: 1700m-3400m	
Hajó Neve	**Fitt fajtája**	**Megtett távolság**	**Hajó Típus**
Chimera	Nano	3396	Carrier
Orca	Nano	3337	Industrial
Providence	-	3224	Freighter
Chimera	Shield	3173	Carrier
Ark	-	2986	JF
Orca	Shield	2974	Industrial
Chimera	Plate	2970	Carrier
Orca	Plate	2876	Industrial
Archon	Nano	2692	Carrier
Revelation	Nano	2586	Dread
Archon	Shield	2156	Carrier
Rorqual	Nano	2138	Industrial
Archon	Plate	2106	Carrier
Phoenix	Nano	1993	Dread
Rorqual	Plate	1986	Industrial
Revelation	Shield	1981	Dread
Rorqual	Shield	1939	Industrial
Phoenix	Shield	1896	Dread
Phoenix	Plate	1783	Dread
Revelation	Plate	1774	Dread

A fenti értékek egy véletlenszerű válogatás eredményei. A különböző hajók és hajótípusok között segít eligazodni, megmutatni, hogy az egyes hajók és setupok esetében mekkorák a kidokkoló védelmet élvező távolságok.. A mintából látszik, hogy egy 10 kilométeres kidokk távval rendelkező állomás is elég lehet egy capitalnak, viszont egy 20 kilométeres távú sem nyújt minden esetben teljes biztonságot egy gyors, nano fregattnak, vagy shuttlenek. A biztos visszadokkoláshoz fontos, hogy tisztában legyünk a hajónk kidokk sebességével és a station dokkrange-ével.

Station Docking Range

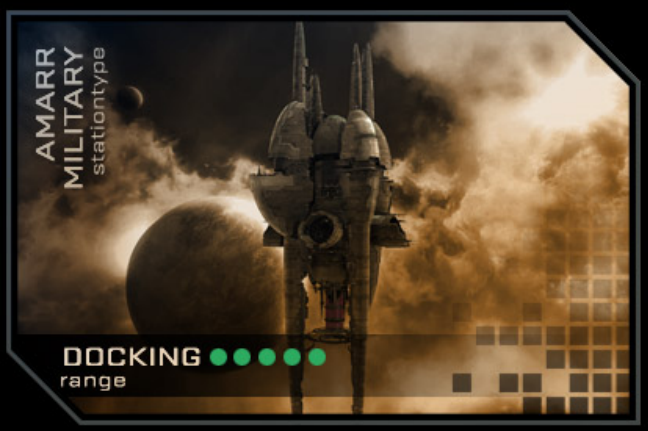
Az egyes állomások kidokkolási távja nagyban különbözik, a nullméterestől (Caldari Outpost) - a 45 kilométeresig ("Gallente 3" Station Type) mindenféle előfordul. Általában a gallente és Caldari állomásoknak a legjobb a docking range-ük (bár itt is előfordulhatnak kivételek), az amarrnál kb. annyi rossz távval rendelkező van mint jó, a Minmatar station-ök pedig a legrosszabbak. Az outpostoknál csupán a gallente elfogadható, illetve a minmatar outpost határeset (kisebb hajóknál nagyon necces), az amarrnál alig van párezer méter, a Caldari pedig nem is rendelkezik dokk távval. A station docking range ismerete sok esetben hasznos lehet: pl. amikor system lock van vagy station camp, költözni kell valahová, campaign regroup pontot kijelölni, office-t kivenni, vagy cynonyitókat elhelyezni... Az állomások nevei az OVERVIEW ablakban a Type oszlopban találhatóak! Lássuk tételesen az egyes fajok állomásait (és a képeiket, hogy könnyebb legyen beazonosítani):

Az Outpostok Docking Távjai

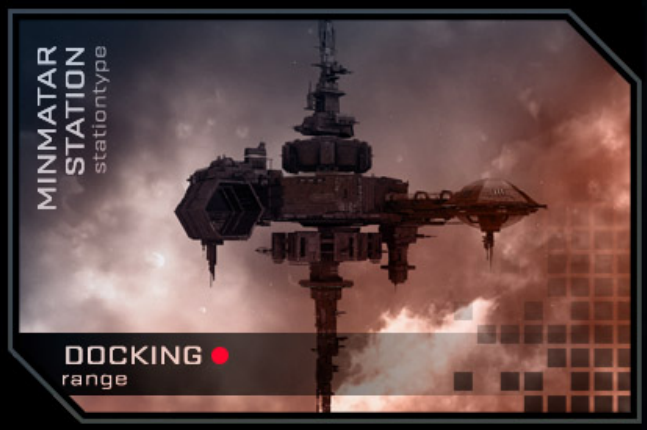
Caldari Stationök Docking Távjai

Gallente Stationök Docking Távjai

Amarr Stationök Docking Távjai



Minmatar Stationök Docking Távjai



A 0.0-ás pvp

Az Eve-ben a 0.0-ás régiók a területfoglalás, nagypolitika és harc igazi színterei. Aki egyszer odaköltözik és sikerül megtalálnia a helyét, az soha többé nem akar majd visszaköltözni a kaotikus, személytelen high sec területekre. Az Eve egy teljesen más arcát fogja itt megismerni, és a tanuló hetek, hónapok után elkezdheti végre a nagybetűs JÁTÉKOT...

Az EVE igazi arca

Amikor az égiek leültek, hogy megalkossák az EVE világát és felkarcolták a térképre a 0.0-ás naprendszereket, valószínűleg egy nagy piros tollal odaírták: "a PVP csaták helye". Azt talán felelőtlenség lenne kijelenteni, hogy itt és csakis itt ugranak egymásnak az Eve pilóták, de azt nyugodtan kijelenthetjük, hogy a legtöbb adok-kapok itt történik. A játék szabályai úgy lettek megalkotva, hogy ezeket a rendszereket maguk a játékosok irányítsák. Azt, hogy melyik játékos / cég / szövetség irányítson, azt a pilóták maguk, egymás között döntik el. A játék rendszeréből adódik, hogy ide is igaz a mondás, miszerint erősebb kutya eszik. Vagyis amelyik szövetség / cég az erősebb, rátermettebb az fogja leszüretelni a hely gyümölcseit.

A 0.0-ás régiókban, rendszerekben az EVE világa elvesz minden külső pátyolgatást a pilótáktól. Amellett, hogy itt a védelmező CONCORD nincs jelen (vagy maximum csak agent küldetésben - mint lelövendő célpont), még a játékos security státusza sem romlik, ha megtámad egy másik pod pilótát. Nincsenek sentry ágyúk a kapukon, nem járőröznek faction NPC-k. Amíg high sec.-ben közömbös lehet, hogy mennyien vannak a rendszeredben, itt már egyetlen váratlan, idegen pilóta is nagy érdeklődést válthat ki. 0.0-ban majdnem biztos lehetsz benne, hogy ha olyan területre tévedsz, ahol nem barátként vagy nyilvántartva, az intel csatornákon előre jelentik, hogy ki vagy, hol vagy, milyen hajóban ülsz és merre jársz. És hidd el, ez nem ártatlan érdeklődés, hanem információgyűjtés a rajtaütéshez.

Az egyik legnagyobb különbség a low / high sec.-hez képest tehát az, hogy itt semmiféle játékmechanizmus nem akadályozza a másik pilóta megtámadását. A másik nagy különbség, hogy itt engedélyezett a "bubik" és bombák használata. A warp disruption bubble egyfajta energiamező, ami meggátolja, hogy hajók ki-be warpoljanak a bubi hatóköréből. Mivel a bubi területre hat, ezért ez az egyik legjobb eszköz annak megakadályozására, hogy a nem kívánt pilóták megközelítsenek vagy elhagyjanak valamilyen űrbeli objektumot (tipikusan kapukat és állomásokat). Így sokkal könnyebb a repkedő hajók megfogása, s ez által a harcra kényszerítése.

Szintén a rendszerből adódik, hogy magányos hősök ezekben a rendszerekben nem sokáig maradnak életben. Csak úgy lehet huzamosabb ideig itt élni, ha a pilóta összedolgozik a cégtársakkal, a cég pedig összefog más cégekkel és szövetségként segítik egymást.

Sőt, még a szövetségek is össze szokták hangolni a tevékenységüket egy-egy nagyobb célért, vagy a területek feletti dominanciáért. Ezekben a rendszerekben kap igazán jelentőséget a szövetségek és cégek közötti "standing". A standing alapján döntik el a pilóták, hogy kire lehet és kire nem szabad lőni. A standing állítás általában kölcsönös, de nem magától értetődő dolog. Legtöbbször nagyon sok munka kell ahhoz, hogy egy-egy szövetségnél kiharcoljuk a megbecsülést és a tiszteletet, valamint az ezzel járó kék standinget.

A célpontok és a barátok tehát adottak. Az, hogy milyen módszert alkalmazunk az ellenfél legyőzésére, többnyire a szituációtól függ. Elképzelhető, hogy több száz fős flottát kell összetoborozni egy-egy támadáshoz, de az is előfordul, hogy csupán 8-10 fős csapatban látogatunk el az ellenfelekhez. 0.0-ban megtapasztalod majd a harc és a túlélés különböző módozatait, rengeteg izgalmas, feledhetetlen élménnyel leszel gazdagabb. A területed védése és a roamingok közben megismerheted a harci- és flottamozgásokat, kihasználhatod a hely sajátosságait, elsajátíthatod a biztonságos közlekedést, és legfőképp megtanulhatsz együttműködni másokkal a siker érdekében. Az ezekkel kapcsolatos útmutatók leírását találod az alábbi fejezetekben.

"Késő nyári éjszaka volt. A hadigépezetek világa elcsendesült, és egy új kaland vette kezdetét. Laci ekkor még nem tudta mi vár rá, de mint később kiderült, élete egyik legmeghatározóbb döntését hozta meg az imént.

- Ismered az Eve online-t? - kérdezték tőle.

- Nem, mi az? - válaszolta, mit sem sejtve, de már ekkor eldőlt, hogy mi fog álmatlan éjszakákat, "átkattintgatott" nappalokat okozni számára.

A játékba belépve kicsit minden kusza volt, nem igazán értette a működését és hogy mi-micsoda, de nem zavarta; az érzés és a látvány, amit az Eve univerzuma tartogatott, magába szippantotta.

A karaktergenerálás gyorsan és problémamentesen zajlott, tapasztalt MMO játékosként gyorsan felmérte mire lehet majd szüksége a későbbiekben. Pár gyors kattintás után már a hangárban szemlélte a hajót, amit élete első Eve univerzum-béli szerzeményének tekinthetett. Innen már nem volt visszaút...

Fejhallgatója sistergett, mikrofonja ugyan eltorzította a hangját valamelyest, de sikeresen csatlakozott az információt és a túlélést jelentő kommunikációs csatornához. Köszönt, majd bejelentkezett.

A válasz gyors és lényegre törő volt:

- Hol vagy most? - tette fel a kérdést egy, akkor még arc nélküli hang.

- Most léptem be a játékba, itt vagyok a kezdőhelyen - válaszolta, és némi bizonytalanságot értett a saját hangjában.

Egy sor hasznos utasítás és tanács meghallgatása után teljesen elveszett, minden megszűnt körülötte, csak és kizárólag az a világ létezett, amit úgy ismerünk: Eve Online.

Ellenőrizte a hajó alrendszereit, elégedetten állapította meg, hogy minden működik, és a hajó indulásra kész. Engedélyt kért hát a kidokkolásra, amit szinte azonnal meg is kapott.

Az Impairor aranyfényben játszó páncélzatán megcsillant Chaven napjának fénye, egyfajta fenséget sugárzott magából, ahogy a hajó kecsesen elhagyta az állomás dokkját.

Hirtelen egy ellentmondást nem tűrő hang szakított félbe a látvány csodálatát.

- Ugye a klónod áthelyezted a megfelelő helyre? - kérdezte az akkor még ismeretlen hang.

- Igen, mindent megtettem, amit megbeszéltünk, Serpentis Prime-on fogok ébredni, ha valami balul sül el. - válaszolta hősünk, érezte, ahogy az adrenalin szintje lassan, de biztosan elkezd emelkedni a vérében.

- Rendben, a célállomás A-1CON X/10 Serpentis Corporation Chemical Storage, itt várunk, de eléd megyünk egy pár ugrást, indulj el azonnal, és... Fly Safe!

- A navigációs rendszer beállítva, hajó biztosítva, klón áthelyezve és naprakész állapotban - sorolta az imént elvégzett teendőket és beindította hajójának gyorsító hajtóműveit. Az ugrás elég rövid volt, hiszen a célrendszerbe vezető kapu közel helyezkedett el az állomáshoz, ahonnan indult.

Kezdetét vette hát a nagy utazás, elindult a teljes ismeretlenbe, hogy átélje azt, amit a jövő tartogat számára. A több mint negyven rendszeren átvezető út első szakasza teljesen eseménytelenül telt el. Ilyen rövid idő alatt is szinte rutinná vált a kapu irányába ugrás, a kapu elérése, a kapun átugrás.

- Mindenképpen csatlakozz a hírszerzés csatornájára is - kapta meg talán az egyik legfontosabb utasítást, amit csak adni lehetett az adott körülmények között. Nem húzta az időt, belépett az "Intel" csatornára, ahol számtalan rendszerben, megannyi pilóta adott helyzetjelentést az éppen aktuális történésekről.

A navigációs rendszere jelzett: "Ön el fogja hagyni a biztonságos birodalmi területeket, biztos ebben?" Hősünk egy laza mozdulattal kikapcsolta a figyelmeztetést és várta, hogy hajója kilépjen a kapu által generált féregjáratból és megérkezzen a célrendszerbe.

Sok csodálkoznivalója nem volt, a lövések váratlanul érték, hajójának pajzsai és páncélzata pillanatok alatt megsemmisült, életét csak a kapszulatechnológiának és villámgyors reflexeinek köszönhette. A mentőkabin szinte azonnal aktiválta a warp hajtóműveket és viszonylag gyorsan el is érte vele a következő rendszer kapuját, amin támadója, az imént elkövetett agressziónak köszönhetően nem tudott azonnal átmenni. Biztonságban volt, legalábbis azt hitte; ugrások tucatjain keresztül nem látott senkit sem, monoton egyhangúságban utazott, kihalt volt minden, a zene se szólt.

- Akár egy dal refrénje is lehetne egy párhuzamos univerzumban... – nevetett magában.

Az úti céltól pár rendszernyire egyszer csak jelzett valamit a lokális kommunikációs csatorna: egy hajó volt az, a pilótájának felségjelzése nem szerepelt a baráti cégek és szövetségek listáján. Tudta, hogy ez rövid és fájdalmas találkozást eredményezhet.

- Uhm - szólt a kommunikátorába - van egy vendégünk, és nem túl barátságos - adta meg a helyzetjelentést, és bediktálta a pontos rendszernevet, az ellenség nevét és hajótípusát, valamint a saját kapszulájának pozícióját.

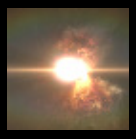
- Ne aggódj, megyünk érted - hangzott a megnyugtató válasz, a felmentő sereg már úton volt.

Kihasználva a kapuaktiválás utáni nagyon hasznos másodperceket, felmérte mivel is áll szemben. Tudta, hogy semmi esélye nem lenne egy Caracal típusú "rakétaeregető" monstrum ellen ebben a mentőkapszulában, türelmesen várt inkább.

- Elnézést uram, ön az ellenséges erők tagja? - kérdezte meg a másikat, de mire feltette a kérdést, tudta, hiba volt. Felfedte a jelenlétét és ráadásul egy nagyon buta kérdést tett fel.

- Mondhatjuk... Én lőttelek ki pár rendszerrel ezelőtt - kapta meg a nem túl megnyugtató választ.

- Oh, pardon, akkor én inkább mennék is - mondta, és azonnal a kiugró kapu irányába navigálta a mentőkapszulát.



Miután átugrott a kapun, csodás látvány fogadta, a navigációs computer kijelzőjén megannyi lila és zöld jel barátságos közelsége biztosította arról, hogy ez a kiruccanás még akár jól is végződhet. Kedves „rajongójának” már nem volt ekkora szerencséje; a Caracal izzó tűzgömbbé változott egy szövetséges Armageddon pulse lézereinek tüzétől, és az előbb még agresszori szerepben tündöklő pilóta pillanatokon belül aláírhatta a klónozó állomáson az új szerződést a következő testére.

- Isten hozott Fountainben, Podracer! - kapta az üdvözlő szavakat, majd a flotta védelmében megtette a hátralevő pár ugrást, és békésen bedokkolt a viharvert kapszulában a célállomásra.

- Erre parancsolj, kérlek - vezette körbe a házigazda - az én nevem Letum Omnis, ő ott pedig ValenHUN, neki köszönheted, hogy most itt lehetsz.

- Köszönöm a segítséget és a lehetőséget, igyekszem helytállni - mondta - és remélem, hogy ezek után nem a 101-es "lakosztályt" kapom majd... - tette hozzá csendben Laci, és mosolyogva elindult a központi aulában várakozó RAX-osok irányába.

A hangárkapu méltóságteljesen, hangtalanul csukódott be. Ma már nincs több felszállás, eljött az ismerkedés és a barátkozás ideje..."

A 0.0-ás PvP szabályai

Az 0.0-ás élet folyamatosan zajlik. Ahogy a kapszulaszökevény elhagyja a biztonságos vagy a relatíve biztonságos űr határait, megtapasztalja a tökéletes szabadságot. Ohhhóóó, várjunk csak. Hogy is van ez? Van pár fontos szabály, mielőtt még ennyire belemelegednénk. Olyan ez, mint az Asimov-féle robotika 3 törvénye...

0.0 három törvénye (Asimov után szabadon)

1. A játékosnak nem szabad kárt okoznia a kékekben (kék = pozitív player standing), vagy tétlenül tűrnie, hogy egy kék bármilyen kárt szenvedjen. (Azért persze mérlegeld, hogy valóban tudsz-e neki segíteni, hiszen ha sokan támadják, akkor te is csak meghalni mennél).

2. A játékos engedelmességgel tartozik az cége, szövetsége utasításainak, kivéve, ha ezek az utasítások az első törvény előírásaiba ütköznének.

3. A játékos köteles saját védelméről gondoskodni, amennyiben ez nem ütközik az első vagy második törvény bármelyikének előírásaiba.

Ha ez nem lenne elsőre világos, akkor nézzük részletesen:

Itt mindent lehet

Ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy minden, a játék adta lehetőséget használhatsz, a fejlesztők és az NPC rendőrség nem korlátoz semmiben. Tehát ha valaki megtámad, nem jön segíteni senki a barátaidon kívül, sőt nyílhat cyno melletted vagy fújhatnak rád bubit, amikkel eddig még nem találkoztál. A magasabb biztonsági fokozatú rendszerekben ilyenek elképzelhetetlenek.

De, nem mindent szabad

A fent leírtak mellett létezik egy erősebb rendfenntartó szervezet, ami jóval türelmesebb, ügyesebb és sokkal több lehetőséggel él, mint a CONCORD vagy a frakció rendőrség: ezek a játékosok. Ők azok, akik befolyásolják majd minden percedet a belogolva eltöltött idő alatt.

Ahol a játékos az úr

Amikor először éled át ezt az élményt és megtetszik a hely, soha többé nem vágysz vissza a biztonságos űrbe (persze ez alól is van kivétel). Néhány játékosnak a kezdet eléggé keserves, hiszen általában a hiedelmeknek megfelelően minél nagyobb hajóban viszi magával az eddig összeszedett (főleg BPC-kből és nevesített modulokból álló) vagyonkáját.

Ezzel ellentétben itt a túlélést és a biztonságos közlekedést a kicsi, gyors és cloak-kal felszerelt hajók biztosítják. Ha már el kezdtél költözni és a motyókat pakolgatni, akkor megnyugtatlak, hogy fogsz tudni élni a fenti cuccok nélkül is. Nagyon fontos, hogy már az első alkalommal rendelkezz kék státusszal valamilyen nagyobb entitás (corpok, alliance) felé!

Ha nem kékek vannak körülötted, akkor ideje feltenni a kérdést: harc vagy futás? Ezt eldönteni csak megfelelő információk birtokában lehet. Ez már eleve feltételezi, hogy nem vagy egyedül, hiszen önmagadban nem vagy képes megfelelő mennyiségű információt összegyűjteni egy régióról vagy egy útvonalról.

Az információ hatalma

És itt jön a lényeg, amit már RL is meg kellett, hogy tanulj (tekintet nélkül arra, hogy az élet mely területén dolgozol vagy tanulsz): **Az információ hatalom, azaz olyan előnyöket biztosít, amivel előbbre tudsz gondolkodni, mint mások.**

Mik lehetnek ezek az információk?

A neutralok vagy pirosak

- száma
- helye (rendszer vagy rendszeren belüli helyzet)
- hajótípusai
- utánpótlása
- valamint ugyanezek a barátaidról.

Az előzőekben szó esett arról, hogy az alacsony biztonság fokozatú rendszerekben kiemelkedő figyelmet kell fordítani a local chat figyelésére. A 0.0-as területen minden pillanatban az életed múlik majd azon, mennyire vagy éber. Ez így működik, majd hamar hozzászoksz. Ahogy majd hozzászoksz a hajók elvesztéséhez is, és ahhoz is, hogy nem 5-ös implant szettben mászkálunk odalent, hiszen minden kidokkolásnál a fejedet kockáztatod.

Mivel mindennaposak a harcok, az összetűzések, arra is figyelned kell, hogy csak olyan hajóval menj, dokkolj ki, aminek az elvesztése nem fog ismét egy heti robotra kényszeríteni a beltekben vagy az agentnél, mert az, az aktív játékidődet fogja elvenni tőled.

Végül...

Összefoglalva az eddigieket: tiszteld 0.0 szabályait, légy tisztában a környezeteddel és mindig figyeld a localt. A közvetlen PVP szabályok teljesen hasonlóan működnek, mint a 0.0-ás életre vonatkozóak:

1. Kövesd a felettesed utasításait.
2. Legyen információd, ami alapján döntesz.
3. Gondolkozz csapatban.

Közlekedés, bubis kempek és bombák

Az előzőekben a szabályoknál már esett szó arról, hogy mivel is érdemes szólóban közlekedni 0.0-ás területen, de azért vegyük át még egyszer.

Két verzióját fogjuk tárgyalni

- Gyalog / lábon
- A fénynél is gyorsabban (cyno / bridge)

Nézzük részletesebben, hogy néz ki ez a gyakorlatban:

Gyalog, mint Balogh...

"...Nagy és erős hajóval megyek, mert az tuti kibírja az utat. Különben is, tettem fel elég WCS-t, meg cargo expandert a BS-re, hogy beleférjen minden cuccom..."

Felejtsd el!

Kicsi, gyors hajóval közlekedj (Interceptorok, faction fregattok, amelyek sebességbónuszt kapnak), vagy valamilyen covert ops-szal (ami covert ops cloaking device-ot tud használni, tehát a covert ops hajóosztállyal, a stealth bomberrel, és a force recon hajókkal juthatunk át a legegyszerűbben a 0.0-ás útvonalakon).

A lényeg, hogy esélyt se adj arra, hogy elkapjanak (lepontozzanak) a kapun. Tehát a maximum méret a cruisereké (nano), ha egyedül szeretnénk mozogni! Ha szeretnénk elszállítani az 5 milliárd értékű officer motyónkat, akkor erre a feladatra tökéletesen elég a covert ops fregatt.

Ha pedig a nehezen kifúrt mercoxitot akarjuk odébb juttatni pár rendszerrel, akkor egy speciális hajóosztályt kell alkalmaznunk az úgy nevezett blockade runner-eket.

Ezek a hajók alkalmasak a covert ops álcázó használatára warp közben is, ugyanúgy, mint a fregattok, viszont azokhoz képest jóval nagyobb rakományt tudnak mozgatni.

"...Nem küldök magam elé senkit, nehogy megtudják, hogy jövök..."

Ha van rá lehetőségünk, akkor küldjünk magunk elé valakit vagy valakiket, hogy legyen folyamatosan információnk az előttünk lévő akadályokról. Erre a feladatra a saját altunk (másik accounton) vagy corptársunk a legmegfelelőbb, de ha rendelkezünk valamilyen intel csatornával (információs chat, mely bizonyos régiókat és szövetségrendszereket fed le), akkor azon is érdeklődhetünk az átjárhatóságokról. Bővebben a felderítők résznél (scout-ok).

"...Csak ketten vannak localon, warpolok a másik kapura..."

Csak akkor tedd, ha pontos információd van a rendszerben tartózkodó ellenséges hajókról, különben öngyilkos vállalkozás. Bővebben a bubis kempek menüpont alatt

A végtelenbe és tovább... (Buzz Lightyear)

Van egy sokkal gyorsabb és biztonságosabb módja az Eve-online-ban az utazásnak illetve a szállításnak is. A cynosural mező generátorok, nézzük, hogyan is működik ez a csoda.

Cyno-ra ugrás:

A hajónk ugrótávolságán (hajóosztályonként és a skillekkel változik) belül egy másik csillagrendszerben egy velünk ugyanazon gang-ben lévő társunk által nyitott vagy Sovereignty-vel rendelkező csillagrendszerben POS mellé telepített folyamatosan működő cynosural mező generátorra való ugrásról van szó.

Elugrás szempontjából megkülönböztetünk:

1. saját ugró hajtóművel felszerelt hajókat
2. másik hajó segítségével ugrást végző hajókat

1. Én ugrok

A cyno használatához csak olyan hajót lehet használni, mely jumpdrive-val (ugróhajtóművel) vannak felszerelve.

Típusai:

- Harci capitalok: Carrier-ek (Archon, Chimera, Thanatos, Nidhoggur), drednaught-ok (Revelation, Phoenix, Moros, Naglfar), szupercarrier-ek (Aeon, Wyvern, Nyx, Hel), titánok (Avatar, Leviathan, Erebus, Ragnarok)
- Szállító capitalok: Jump-freighterek (Ark, Rhea, Anshar, Nomad)
- Black Ops csatahajók (Redeemer, Widow, Sin, Panther)

Cyno nyitáshoz szükség van Cynosural Field Generator I-re, amelyet a hajónk felső fittelési pontjára tehetünk fel, s mely liquid ozon-t fogyaszt minden aktiváláskor. Cyno mezőt nyitni csak low-sec-ben illetve 0.0-ás területen lehetséges, hajót kiugratni persze lehet high sec-ből is.

Oda harci capitalt többé már nem fogunk tudni visszavinni, csak jump freightert és black ops-ot, ami kapun keresztül is tud közlekedni.

Az ugráshoz fajspecifikus isotope-ra és a capacitorunk legalább 71 százalékára van szükség (lvl4-es ugró skillekkel).

A teendőnk nem bonyolult: a gangünkben lévő társunk által megnyitott cyno-ra vagy telepített generátor esetén a folyamatosan világító bójára úgy tudunk ugrani, hogy a capacitorunkon jobb egérgombbal klikkelve kiválasztjuk egy listából a lehetséges ugrópontot és pár másodpercen belül meg is érkezünk a bója mellé.

Nagyon fontos, hogy a low sec-ben is és 0.0-ban is csak állomás vagy POS mellett nyissunk ilyen mezőt, hogy ne csináljunk célpontot sem a nyitó karakterből, sem az éppen odaugró hajóból. Supercarrierek és titánok esetén az állomáshoz ugratás nem jöhet szóba, hiszen ezek az űrhajók a méreteiknél fogva nem alkalmasak dokkolásra.

2. Engem ugratnak

Kétféle hajótípus alkalmas más hajóknak úgynevezett jump-portalt (ugróhidat) generálni: Titánok és a Black Ops csatahajók.

- **Titán**: Minden hajótípus át tud menni a Titán Jump Portálján, kivéve az önálló ugróhajtóművel rendelkező capital hajókat.
- **Black Ops**: Csak azok a hajók képesek átmenni a Covert Jump Portálon, amelyek Jump Harmonics 2-vel rendelkeznek, azaz Covert Ops fregattok, Stealth Bomber-ek, Force Recon-ok, Blockade Runner-ek valamint Black Ops csatahajók, ja és persze azok a T3 cruiserek, melyekre Covert reconfiguration alrendszert installáltak.

A titán csak normál cynora-ra tud ugratni, amíg a Black Ops covert cyno mezőre is tud portált generálni.

Fontos tudnivaló, hogy cyno jammelt rendszerekben is lehetséges covert cynot nyitni, aminek további előnye még, hogy csak griden beül látható, tehát nem ad warp pontot minden pilótának a rendszerben.

A Jump Portal Generátor aktiválásához 500 egység strontium szükséges, ami 50 egységgel csökken a Jump Portal Generation skill szintjeivel valamint 1000 Gj energia a capacitor-ból. Egy aktiváció 60 mp-ig tart..

A Covert Jump Portal Generátor nincs szüksége stronciumra és csak 100 GJ energiát fogyaszt. Egy aktiváció 20 mp-ig tart. Mindkét hajótípus fogyaszt még fajspecifikus isotópot az ugratott hajó nagyságától és az ugrás távolságától függően! Amennyiben a pilóta kinyitotta a portalt, úgy nyomjunk egy jobb klikket a hajójára és ott kattintsunk a "Jump to ..." feliratra és már meg is érkeztünk.

Nagyon fontos kivétel, hogy Black Ops hajók nem tudnak ugrani Black Ops Portalon keresztül! Ők a saját ugróművüket használják, hogy akár normál akár covert cynora ugorjanak!

3. Kapuk fölött átívelő híd

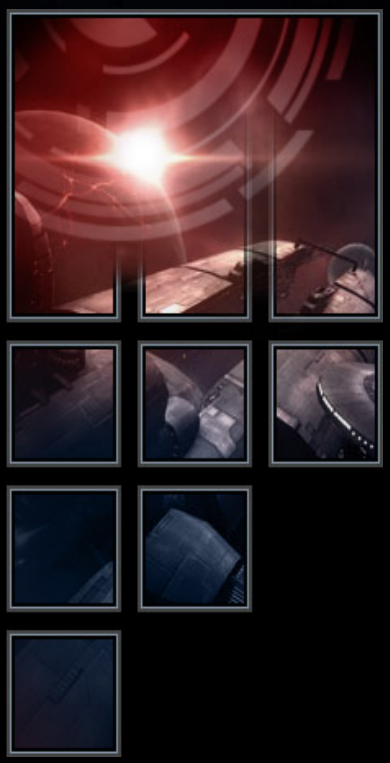
A játékosok által POS-ok mellé telepített jump-bridge-ek segítségével jelentősen csökkenthető egy utazás időtartama és veszélyessége. Szükséges hozzá a megfelelő sovereignty level mellé 2 db POS, egy az induló és egy az érkező rendszerben.

Figyelem: egy rendszerben csak egy bridge lehet! Önálló ugróhajtóművel rendelkező capital hajók nem közlekedhetnek rajta!

Az üzemanyag szükséglete 500 egység Liquid Ozone 1,000,000,000 kg hajótömegre fényévenként.

Jelentősen megnöveli a rendszerfenntartási díjat a CONCORD felé.

Bubis kempek



Mi az a kemp?

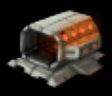
Maga a kifejezés ismerős lehet a kemping szó kapcsán, sőt ugyanazt jelenti: táborozás. Tehát egy csapat fogta magát és tábort ütött egy kapu, állomás vagy féreglyuk mellett, miszerint minden arra járó, nekik neutral vagy piros (narancs) színnel jelzett pilótát ki szeretnének filézni, sőt az implant szettjéből is kiforgatnák. Általában a kapu, féreglyuk másik oldalán vagy az állomáson dokkolva ott van a cimbijük, aki adja az információt, hogy kik és milyen hajókkal várhatók szíveslátás végett.

Milyen kötelező elemei vannak a kapukempnek?

Kell legalább egy tackler azaz egy elfogó, aki a rövid befogási idő miatt idejében pontot tud tenni a delikvensre, kell hozza néhány ütős hajó is ugye, hiszen le kellene vadászni a beugrót, még mielőtt valamelyikük szétesik. A saját hajó vesztés elkerülését általában jammer hajókkal vagy logisztikai hajókkal oldják meg.

0.0-ban az egyik legfontosabb hajótípus a kemphez a Dictor és a Heavy Dictor, ami gyakorlatilag egy gömb alakú warp zavaró zóna és a hajók warp hajtóműve nem tud működni benne. A pilóta befogás nélkül tudja aktiválni a hajóján a buborékot, aminek tulajdonságai a következők:

Bubi típusok:



Interdictor bubi: Interdiction Sphere Launchert kell a hajónk felső pilonjaira tenni, ami 120 mp-ig tartó, helyhez kötött, warp blokkoló zónát generál 20 km-es sugarú gömbben. A dictor menet közben is dobhatja, tehát nincs a hajójához kötve. Ha kidobta, mehet a dolgára, menekülhet vagy támadhat. Csak 0.0-ban használható.

Heavy interdictor bubi: a Warp Disruption Field Generatort kell a hajónk felső pilonjaira tenni, ami kikapcsolásig tartó warp blokkoló mezőt fog tartani a hajó körül. T1 esetén 19,2 km-es (lvl 4) / 20 km-es (lvl 5) hatósugáron belül T2 nél pedig 23 km-es (lvl 4) / 24 km-es (lvl 5) hatósugáron belül vagy fókuszált pontot alkalmazva befogás után (T1 lvl 5 - 30 km-ig, T2 lvl 5 - 36 km-ig) végtelen pontot tart bármilyen hajón. A bubi a hajóhoz van kötve, tehát ha pilóta mozgatja a hajót a bubi is vele mozog. A hajó generálás közben jelentősen lelassul. Még egy nagyon fontos dolgot meg kell említeni: ilyenkor semmilyen remote assist modult nem használhatunk rajta (remote shield, armor, hull, illetve cap transfer, vagy logistic drone.

Telepíthető (mobile) bubik: van kicsi, közepes, és nagy. Tech1 és Tech2 változat mindegyikből. Lehet őket saját vagy corp célra telepíteni egyszerűen a hajó rakteréből. A "launch for" gombbal indíthatjuk, és aztán az "anchor" menüvel telepíthetjük. 1-5 percen belül fel is áll a teljes gömb. A beszedésnél ugyanígy kell eljárni (unanchor), majd a raktérbe szippantani.

Mi a közös bennük ezek után?

Ugye azt már tudjuk, hogy megakadályozzák a gömbön belül az elwarpolást, de van még egy fontos tulajdonságuk: **Kiszippantják warpból a feléjük tartó hajót.** A kempeknél általában inkább ezt e tulajdonságát használják, mégpedig a következő módon:

Vegyünk egy rendszert, amiben van 2 kapu és ezeket a kapukat kössük össze egy képzeletbeli egyenessel (ez lesz a warpolás vektora). A bubit erre az egyenesre (vektorra) kell anchorolnunk vagy kidobnunk a érkező kapunál GRIDEN BELÜL (gyakorlatilag bárhol kifelé és befelé pl. +100 km-re vagy -100 km-re, vagy éppen 50km-re a kapu mögé). Az hogy a bubit a kapura, a kapu elé vagy mögé rakjuk, nagyjából mindegy, de a bubi nem lehet griden kívül (jelen esetben B kapu gridjéről beszélünk).

Az hogy a bubit a kapura, a kapu elé vagy mögé rakjuk, nagyjából mindegy, de a bubi közepe nem lehet távolabb a célobjektumtól (jelen esetben B kapu), mint 100 km.

A delikvens az A kapuról warpol B kapura. A bubinak (bármelyiknek a 3 típus közül) az elwarpolás pillanatában már aktívnak kell lennie, mert különben nem fog működni a taktikánk. Tehát az áldozat elwarpol a kapuról és mire észbe kap már beleugrott a bubiba és a kapu olyan messze van, hogy esélye sincs elérni.

Ilyenkor általában egy Rapier és Arazu fog kiklókolni mellette vagy bomberek fogják bombázni (a megnőtt sig radius-át kihasználva) miközben a kapu felé MWD-zik. Persze az is lehet, hogy 1-10 smartbombos csatahajó vár majd rá, amik egy T2 cruiserből vagy akár egy csatahajóból is kipukkanthatják.

Ezen kívül létezik az úgynevezett késleltetett bubi dobás is. Ezt akkor használják, amikor vagy egy gyors hajót, vagy pedig álcázva warpoló hajót várnak a kapu másik oldaláról. Az áldozat beugrik, de a dictor pilóta nem dob azonnal bubit.

A delikvens úgy gondolja, hogy a dictor pilóta elcseszte, ezért nyom egy warpot ÉÉÉÉÉÉÉSSSS ebben a pillanatban megjelenik a bubi, ami megállítja a szerencsétlent. Már csak ki kell cloak-kolni, hogy le lehessen lőni.

Hogyan jussunk át egy kempen?

Most már tudjuk, hogyan kell(ene) csinálni, de mit tehetünk annak érdekében, hogy átjussunk rajta?

Vegyük először a rendszerbe való beugrást. Beugrunk és egy diktor ül a kapun 3 társával.

Három lehetőségünk van egy ilyen kempből kijutni.

1. **Baromi gyorsak vagyunk**. Ebben az esetben, huss, elindulunk a kaputól valamilyen objektumnak az irányába, és amint pont, web távolságon kívül vagyunk, azonnal nyomjuk a warpot. Ha megérkeztünk, toljuk tovább a menekülést, mert lehet, hogy ide még követ minket valaki.

2. **Álcázó van rajtunk**. Jó esélyünk van túlélni a kempet. Ne dőljünk be ha a diktor nem pöffentette ki a bubit, azt várja, hogy warpot nyomjunk, azaz megjelenjünk a overview-n. A tennivalónk a következő: Nyomjunk egy "Align"-t valamelyik objektum felé, amely a hajónk orra előtt van és nem kapu, majd nyomjunk rá az MWD-re és utána rögtön az álcázóra (van aki először az álcázót nyomja és csak utána az MWD-t). Gyorsnak kell lennünk, mert ha későn nyomunk az álcázóra, akkor egy gyors, befogó hajó könnyen targetelhet, ami miatt a cloak könnyen deaktiválódhat és akkor végünk. Semmiképpen ne nyomjunk warpot a következő kapura, mert ott kihúzó bubi várhat minket tárt karokkal.

3. **Vissza szeretnénk jutni az előző rendszerbe** (azaz vissza a kapura). Ha nagyobb hajóban vagyunk és elfogó ceptorok kószálnak a kapu körül, valamint látjuk a diktort is, akkor nincs más esély, mint vissza a kapura. Ilyenkor sokan elfelejtik, hogy a session timer él és a session váltás ideje alatt nem tudnak visszaugrani (ennek ellenére, átugrás után azonnal mennek vissza a kapura). Általában ebbe bele is halnak. A teendők: Mindenkinek legyen beállítva a session timer (esc, general menu, session timer pipa). Amikor beugrasz a kapun, látni fogod a session órácskát pörögni a képernyő bal felső sarkában a rendszer neve felett, a különböző flag-ek alatt.Ha az egered fölé viszed, akkor ki is írja, mennyi idő van hátra. Ez a későbbiekben lesz fontos, mert egészen addig nem tudsz kiugrani, míg session time-od van. Első teendőd, hogy beugrás után nem cloakolsz ki, hanem a beugró kapun (tehát amin bejöttél) nyomsz egy jobb klikket és kiválasztod az "add first waypoint" opciót. Még mindig cloakban vagy, és azt látod, hogy az overview-n sárgára változik a kapu. Ezek után megvárod, míg a session lejár (eltűnik a pörgő kis óra). Ha ez megtörtént, akkor ráböksz az autopilot gombra (hudon középen a nagy A betű ikon), és rögtön, vadul elkezded nyomogatni az MWD-t (az sem baj, ha többször is rányomsz és a modul pirosra vált). Ha gyors hajóban vagy, akkor egyetlen mwd ciklus alatt az autopilot visszavisz a kapura és át is ugrat.

Miért jó ez? Mert mindig van akkora lag, hogy ha manuálisan ugranál, akkor előfordulhat, hogy későn nyomsz az ugrásra, lepattansz a kapuról, stb. Ezzel a módszerrel, gyors hajóval szinte 100% eséllyel vissza fogsz érni, és át is ugrasz majd. Persze ha lassú hajóban vagy (cruiser és nagyobb hajók) általában warp scrambler-eznek és/vagy web-elnek majd, tehát a sebességed hamar le fog csökkenni a béka feneke alá. Valószínűleg még bumpolni (ellökni a hajódat a kapu irányából) is próbálnak majd. Te ne csinálj mást csak, menj, mint Iván egyenesen, közben tankolj minden eszközzel, csak egy valamit ne tégy: ne aggresszálj. Figyeld az overview-t, hogy minden pilóta pirosan villog-e, mert ha valaki nem, akkor az fog utánad ugrani, hogy a másik oldalon elkapjon, amikor visszaugrottál.

Ha nem érted el a kaput, akkor klónozóban ébredsz, de ha elérted, akkor még van esélyed.

Visszaugrás után látod, hogy egyedül vagy-e vagy átjöttek utánad. Ilyenkor el kell döntened, hogy el tudod-e zavarni a fogó hajót vagy nem. Ha képes vagy rá, akkor align valamilyen objektum felé, lehetőleg arra, amerre több is van, hogy ne tudjon utánad menni. Ha nem tudott befogni, akkor warpolsz, ha be tudott fogni, akkor neutralizer drónok, puskák, rakéták, mindent ráeresztesz amid van és folyamatosan nyomod a warp gombot. Ne félj hátrahagyni a drónokat, azok könnyen pótolhatók.

Régebben működött a módszer, hogy megpróbálsz lelogolni, ha nincs semmilyen timered és reménykedni abban, hogy kiwarpolsz, majd eltűnsz. A Retribution óta ez abban módosult, hogy hiába logolsz le pl. ugrás után még cloakban, ha a hajód bármilyen aggrót kap, akkor megkapod a 15 perces timert és a hajód nem tűnik el 1 perc után. Ha kiscannelnek ugyanez a helyzet. Hiába nem volt aggród a lelogolás előtt, ha az eltűnés előtt aggrót kapsz, akkor nem fog a hajód eltűnni. Ha biztosra akarsz menni, akkor csak a safety log off segít.

A másik eset, amikor simán bejutsz a rendszerbe, azonban ott több piros is lézeng. Ilyenkor nem fogsz rögtön a másik kapura ugrani, mert valószínűsíteni lehet a kihúzó bubit az érkezési ponton. Mint már fentebb említettük, a bubi csak vektoron húz ki, ezért olyan irányból kell érkeznünk a kapura, amely legalább 30 fokkal eltér ettől az egyenestől. A legjobb választás egy kapu közeli bolygó holdjai (remélhetőleg nem lesz rajta POS) vagy az egyik beltje. Mielőtt ugranánk, directional szkennerrel leellenőrizzük a kaput és ha tiszta, akkor mehetünk is.

Amennyiben nincs semmilyen objektum a kapu mellett amire ugorhatnánk, akkor elmegyünk egy safe spot-ra az F10-zel megnyitjuk a rendszer térképét, és kiválasztunk egy olyan objektumot, ahonnan a bewarpolási szög legalább 30 fokkal eltér az egyenestől. Innen ugrani nem a legjobb módszer, mert nem fogjuk tudni leellenőrizni a kiugrót directional scanneren.

Ha ezek egyike sem lehetséges, akkor marad a capacitor ürítése (slide), aminek során addig nyomunk warp-stop kombinációt, amíg lecsökkentjük a cap-unkat annyira, hogy az A kapu - B kapu egyenesen maradva még jóval a kapu előtt, de még szkenner távolságban (~14 AU) essünk ki warpból (a bubi csak griden belül húz ki), ahonnan ismét szkennelünk és eldöntjük, hogy mi lesz a következő lépésünk.

Bomber kempek

A bombereket már említettem a kihúzó bubiknál (mint trükkös taktikát), amikkel nem csak egyedül mászkáló G.I. Joe-kat lehet lőni, hanem messze értékesebb dolgokat is.

Az egyik ilyen szituáció (főleg kapun vagy POS lövések esetében), hogy amikor nagyobb számú hajó van jelen egy 10 km sugarú körön belül, számítani kell a bomberek felbukkanására. Még ha úgy is érezzük, hogy hajónk ki fogja bírni a az egyszerre érkező, maximum hét bombából álló becsapódást, akkor is kezdjünk el align-olni valamilyen biztonságos objektum felé. Ha kapun állunk, ugorjunk át (amennyiben biztonságosnak tudjuk a másik oldalt. Egy dolgot soha nem tegyünk: ne használunk MWD-t! A bombák is érzékenyek a sig radiusra.

Hogy hamar ki tudjuk szúrni a bombákat baj esetén, tegyük fel őket az overview-ra és körülbelül tudni fogjuk, hogy mikor teszik meg azt a 30 kilométert a 10 másodperces repülési idejük alatt. Ez idő alatt eldönthetjük merre is tovább. A bomba hatótávolsága 15 km, tehát egy ekkora sugarú körön belül mindenre sebezni fog.

Outpostok, npc station-ök, régiók közti különbség, 0.0 POS Warfare

Amíg az empire régiókban egyértelmű, hogy ki az úr, addig a 0.0-ás rendszerekben ez változékony, mint az időjárás.

Empire-ben rengeteg állomást találsz, sokszor akár egy tucat is van egy rendszerben. Szabad dokkolási jogod van, bárhová betérhetsz, javíthatsz, adhatsz-vehetsz cuccokat.

Outpostok, NPC station-ök

Ahogy haladsz kifelé empire-ből úgy csökkennek az állomással rendelkező rendszerek. 0.0-ban már olyan konstellációkat is sűrűn találsz, ahol egyetlen árva állomás sincsen. Azonban még ha találsz is station-t, akkor sem biztos, hogy be tudsz dokkolni, nem kereskedhetsz, nem javíthatsz.

Alapvetően 0.0-ban háromféle "station" található:

1) NPC station

Ez fajta állomás teljesen olyan, mint az Empire-ben lévő társai. Szabadon dokkolhat bárki, az állomáson lévő piac nyilvános mindenki felé. Ezek az úgynevezett "nem lelőhető" állomások.

2) Conquerable station

Ezeknél az állomásoknál lehetőség van arra, hogy az állomás irányítását egy játékos corporation megszerezze. Ehhez az kell, hogy a játékos corporation "lelője" az állomást, ami nem egyszerű mutatvány, mivel az állomásoknak is hasonló időzítésük van mint a POS-oknak.

Az elfoglalásuk több lépcsőben zajlik, és csak akkor tudhatja egy corp a magáénak, ha az utolsó reinforced állapot után is sikeres volt az ostrom. Miután megszerezték az állomás irányítását, az állomást irányító cég joga eldönteni, hogy ki dokkolhat az állomáson és ki nem. Ez egy nagyon fontos fegyvertény 0.0-ban.

3) Outpost

Ezek olyan állomások, amelyeket teljes egészében egy játékos cég, vagy inkább szövetség épített. Az állomás irányítása, elfoglalhatósága megegyezik a Conquerable station-ével.

A régiók közötti különbség

A különböző állomások típusai nem össze-vissza találhatóak 0.0-ban, hanem egyfajta szabály szerint épülnek fel:

1) Vannak a tisztán NPC régiók.

Ezeket a régiókat (habár itt nincs Concord) egy-egy NPC kalóz faction uralja. Az "uralás" nem azt jelenti, hogy ők tartják fent a rendet (mint például a CONCORD High sec-ben). Egyszerűen annyit jelent, hogy játékos nem foglalhat el station-t, nem rakhat le outpost-ot. Ezekben a rendszerekbe nem lehet Jump bridge-t vagy cyno jammer-t telepíteni, ami komoly védelmi, stratégiai és logisztikai hátrányt jelenthet. Mivel az NPC rendszerek gyakorlatilag átjáróházak, nem lehet igazán véglegesen távol tartani azokat, akik ott akarnak megtelepedni. Ez egyben előnye és hátránya is a régiónak. Az NPC station-ön lévő assetek nem veszhetnek el, mert senki alól nem lehet kilőni az állomást. Habár ezekben a rendszerekben is dominálhat valamely 0.0-ban élő játékos szövetség, de az EVE játékmechanizmusa nem ad támogatást a régió birtoklásához. Ilyen régiók például Venal, Outer Ring vagy Stain.

2) Vannak az NPC maggal rendelkező régiók.

Itt az NPC kalózok csak bizonyos konstellációt foglalnak le. A régió maradék konstellációi a játékos szövetségek számára szabadon elfoglalható. Az NPC konstellációkra, valamint a bennük lévő állomásokra, ugyanazok a szabályok érvényesek, mint a tiszta NPC régiókra. Ilyen régiók például Fountain, Pure Blind vagy Delve.

3) Végül a legtöbb régió teljes egészében szabadon elfoglalható a játékos szövetségek által.

Ezekbe a régiókba, konstellációkba szabadon lehet outpost-ot rakni (rendszerenként maximum egyet), szabadon lehet Jump bridge-ket és Cyno jammereket pakolni (a rendszer sov szintjétől függően). Ilyen régiók például Deklein, Branch vagy Period Basis

A rendszerből adódik, hogy egy szövetség igazából csak azokat a régiókat uralhatja, ami nincs NPC kézen. Az a tény, hogy az NPC kalózokhoz bárki bedokkolhat, nagyon nagy segítséget ad az életben maradáshoz. Ezeken a helyeken nyugodtan tárolhatod a hajóidat, értékeidet, nincs esély arra, hogy elveszítsd a jogot a dokkolásra. Azonban ne tekintsünk ezekre a rendszerekre úgy, mint mini Empire-ekre. Ugyanis az igaz, hogy szabadon ki- és bedokkolhatunk, de amint elhagyjuk az állomás biztonságos hangárját, szabadon lőhetnek ránk.

Valamint semmi akadálya sincs annak, hogy erősebb szövetségek úgynevezett Large Mobil Warp Disruptor bubikat pakoljanak az állomás környékére, megakadályozva a közvetlen station-ra warpolást, illetve a staion-ről való warpolást. Ezzel a módszerrel igazán meg lehet nehezíteni az ott lakó kisebb csoportosulások életét. De megakadályozni azért nem! Gyakorlatilag képtelenség hetekig, hónapokig tartó 24 órás őrséget szervezni minden állomás mellé.

Más a leányzó fekvése abban az esetben, ha a játékos szövetség olyan régióban van, ahol az állomások elfoglalhatók. Ebben az esetben a birtokló cég megtagadhatja (és általában meg is tagadja) hogy nem szövetséges hajók dokkoljanak. Így ezekben a régiókban standing nélkül élni szinte lehetetlen.

Átvonulni lehet, csatázni lehet, de huzamosabb ideig ott lakni nem. Gondoljunk csak bele, ha kilőnek, nem tudok bedokkolni, hogy új hajót vegyek, ha kilövik a podomat, az előfordulhat, hogy egy másik régióban fogok újra éledni. Ámde a dokkolhatóság állítása kétélű fegyver: ha valaki ilyen állomáson tartja a javait, akkor szembesülhet azzal a problémával, hogy a cuccaihoz nem tud hozzáférni, ha "kilövik alóla az állomást", vagyis egy nem barátságos szövetség foglalja el.

A dokkolhatóság állítása és rendszerfejlesztő modulok telepíthetősége mellett még két fontos előnye van a rendszer birtoklásának:

1. Jump bridge-eket telepíthetünk, ami nagyon meg tudja könnyíteni a közlekedést a rendszerekben:

- Könnyű kikerülni vele portyázó ellenséges csapatokat
- Gyorsan elé- vagy mögé kerülhetünk a környéken barangoló roaming csapatoknak
- Gyakorlatilag kikerülhetjük vele a kapu-kemp problémáját

2. A másik fontos előny a cyno jammer telepítése: Egy cyno jammelt rendszerbe az ellenség nem tud capital hajókat behozni. Elvileg a szövetséges csapatok számára is megakadályozza a bejutást, azonban semmi sem tiltja, hogy a jammelést addig kikapcsoljuk, amíg a saját csapatok beugranak. A capital hajók jelenlétének előnyét azt hiszem, nem kell ecsetelni.

0.0 POS Warfare

A teljesség igénye nélkül nézzük át 0.0 egyik rendszeresen előforduló harci eseményét, a POS harcot. A Dominion kiegészítőben a sov. rendszer megváltozott, ezét a POS-ok szerepe csökkent a háborúkban. Ez persze nem jelenti azt, hogy nincs szükség POS-okra ahhoz, hogy eredményesen léphess fel mások ellen. A háborúk közvetett célpontjai a

High End POS-ok: high-end holdanyagokat (pl. technetium, dyspro, stb.) fúró posok (amikből több milliárdos havi bevétel nyerhető)

CSAA POS-ok: Capital Ship Assembly Array - más néven a capital hajógyártó modullal felszerelt posok, ahol a supercarrierek és a titánok is készülnek. Mindkét POS típus komoly jelentőséggel bírhat egy alliance életében, mert általuk megerősíthető a szövetség, és később nagyobb potenciált mutathatnak fel a háborúkban. A háborúkban közvetlen harci jelentősége a staging posoknak, a jump bridges és cynojammeres posoknak van.

Staging POS: A staging posok arra szolgálnak, hogy a szövetséges csapatok biztonságban gyülekezhessenek alattuk, és akár egy ellenséges területen is megfelelő menedéket, bázist nyújtsanak támadáshoz vagy visszavonuláshoz.

Két elterjedt típusuk van, a "deathstar" pos (ami állig fel van fegyverezve) illetve az úgynevezett "dickstar" POS (ami nagyon nagy resistekkel és rengeteg jammerrel van telepakolva). A staging posok fontos stratégiai pontok, amiből minden háborús színtéren találhatunk jó párat.

Jump Bridge-es POS: Talán ennek a jelentőségéről nem kell sokat írni. Egy-egy JB hálózattal akár régiók között is pillanatok alatt megtehetőek hatalmas távolságok, a hosszú út helyett percek alatt érkezhet rajta más konstellációkból segítség. A segítségével elkerülhetjük az útvonalon található ellenséges fleeteket, kiküldhetünk rajta nagy távolságokra felderítőket.

Cyno jammer-es POS: Az egyik legfontosabb taktikai előny a cyno jammelt rendszerekben, hogy mi bevethetünk capitalokat és supercapitalokat (amennyiben ott tartjuk őket), míg az ellenség nem képes behozni oda ilyet. Ez az különbség sok esetben nagyobb csatákat is eldönthet, egy capital wing vagy fleet óriási előnyt jelenthet a konvencionális flottákkal szemben.

POS Siege

Ezek után vessünk egy pillantást a harc szereplőire. A posok ostrománál több fontos szereplő is akad.

POS Gunner: A védekező félnél kulcsszerepe lehet a pos gunnereknek, akik koncentrált tűzzel, illetve az EW modulok irányításával akár capitalokat is képesek leszedni, ha elég ügyesek, illetve ha elég jól van fittelve az adott POS. Ez mindenképpen egy olyan dolog, amire érdemes több embert is kiképezni, mert adott szituációban nagy hasznát vehetjük.

Pozícionáló hajók: A POS harc kulcspontjai. Általában covopsok, stealth bomberek vagy reconok. Ők azok, akikre ugranak a támadók támadáskor, vagy akik segítségével pozíciót válthatnak. A védekezők is nagy hasznukat vehetik, ha bombázáshoz kell megfelelő pontot találni, illetve ha egy összetömörült group-ra, capitalokra, vagy titánra dictorokat, HIC-eket kell beugratni.

Logistic hajók: Nélkülük szinte elképzelhetetlen a POS harc. Vagy a csapat többi részével együtt maradnak és töltik pajzzsal, armorral, cappal a többieket, vagy egy logi ponton (közeli safe-en) állva várják a kiugrókat, hogy helyrepofozzák a sérüléseiket. Általában a fleetben is külön csoportot alkotnak és egymást is tankolják.

Subcapital fleet / Support fleet: Ha a siege capitalokkal zajlik, akkor ezek védelmét egy BS-ekből álló fleet alkotja, és ilyenkor a BS-ek elsődleges feladata, hogy a POS lövése mellett eltakarítsa a kisebb-nagyobb ellenséges tacklereket, amik megfoghatják a capitalokat. A support fleet (ami vegyesen BS-ekből, BC-kből, logikból és tacklerekből is állhat) rendszerint lezárja a rendszert, kaput, station-t kempel, és csak nagyon indokolt esetben ugrik a poshoz, hogy ott segítsen. Újabban küldenek logikból, BC-kből és HAC-okból álló hajókat posokhoz és bridge-ekhez is, mert amellett hogy kicsik és nehezen eltalálhatóak, még iszonyatosakat tankolnak is és bátran állják a pos tűzerejét, így képesek elkapni a hidakon közlekedő hajókat, vagy kihúzó bubikkal elkapni a posra warpoló hajókat.

Capital fleet: A POS harc királyai. Egy nagyobb létszámú Dreadnought fleet (vagy supercarrier fleet) pár perc alatt képes lelőni vagy reinforceba lőni bármilyen post, a carrierek pedig kiválóak RR funkciókra, cap töltésre (nyilván csak akkor, ha nincs siege módban a célpontjuk), illetve nagyobb carrier létszámnál a sentryjeikkel instant alfázhatnak bármilyen subcapital hajót. A triageban lévő carrierek pedig viszonylag hamar képesek a torony / POS modulok shieldjét, armorját, hullját feltölteni.

Egyebek: Sok kis apró trükk létezik, amivel lehet operálni. Ilyen például a kis hajós orbit, amivel kifogyasztják a fegyverek lőszerét, ha nincs a POS-on web, vagy a bridge mellett cloakoló bomber fleet, ami akár egy teljes átugró flottát is megsemmisíthet. Amire érdemes figyelni, hogy a POS harcnál mindig legyen align (passzív vagy aktív), előre megadott kiugró pont, ha nem RR hajókat használunk érdemes kicsit szétszórni, vagy egymástól elválasztott

HUN RELOADED (RAX)

TEAM MUSTACHE

Tusko Hopkins

Terios Corvalis

Yago Yuhn

Brinn Yerdola

Humor Harold

Mistress Ice

TOmcs1 Hung4ry

Bubba12

Justice forHungary

pongi

dlui

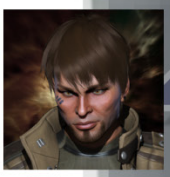
Darth Gabe

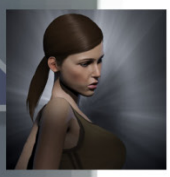
KAaaffe

Pr3tOr

DonatxAK47

Deesnow


Kard Fater


Retkipeli

Tzuko1

DeviantAnt

Letum Omnis

Shonion

Dona Ivanova

ISK Vol. 2 - Az AT X döntős, magyar csapat ajánlásával

PvP A GYAKORLATBAN

3. FEJEZET

- SZEREPEK A PVP-BEN
- FLEET COMMANDER
- SCOUTOK, SZEMEK
- TACKLEREK, ANTITACKLEREK
- DAMAGE DEALEREK
- ELECTRONIC WARFARE HAJÓK
- SUPPORT (LOGI, CS, T3) HAJÓK
- POZÍCIONÁLÓ HAJÓK

EVE

PVP
FEKETE KÖNYV

ISK VOL. 2

0 93624 80852 7

Szerepek a PvP-ben

Nagyon sok fleet setup létezik. A legtöbb nagyban függ a pilóták és a bizonyos (szerepeket betöltő) hajók létszámától. Talán csak egy olyan van, ami hellyel-közzel létszám független: a nano-recon (roaming) fleet. A többi flotta-összeállítás ezzel szemben kötött: ha összesen, vagy bizonyos szerepű hajókból nem ütünk meg egy minimális létszámot vagy létszám arányt, az adott flotta-összeállítást nem érdemes erőltetni.

Egy jól összeállított fleetnél minden feladatra megfelelő hajóban ülő, és elegendő számú ember van delegálva. Általánosságban elmondható, hogy az alapvető szerepek minden flottában körülbelül hasonló arányban vesznek részt. A tacklerek általában a flotta 10-25 százalékát teszik ki, gyakran beleértve a szemeket és az egyéb scoutokat és beugró-kiugró pontokat szolgáltató hajókat is. Egy kiegyensúlyozott flottában általában hasonló mennyiségű (10-25 százaléknyi) elektronikus hadviselés (legtöbbször ECM) és kapacitor hadviselés hajót lehet találni. A flotta fennmaradó részét általában a sebző (damage) és a logisztikai hajók teszik ki, körülbelül 3:1 arányban.

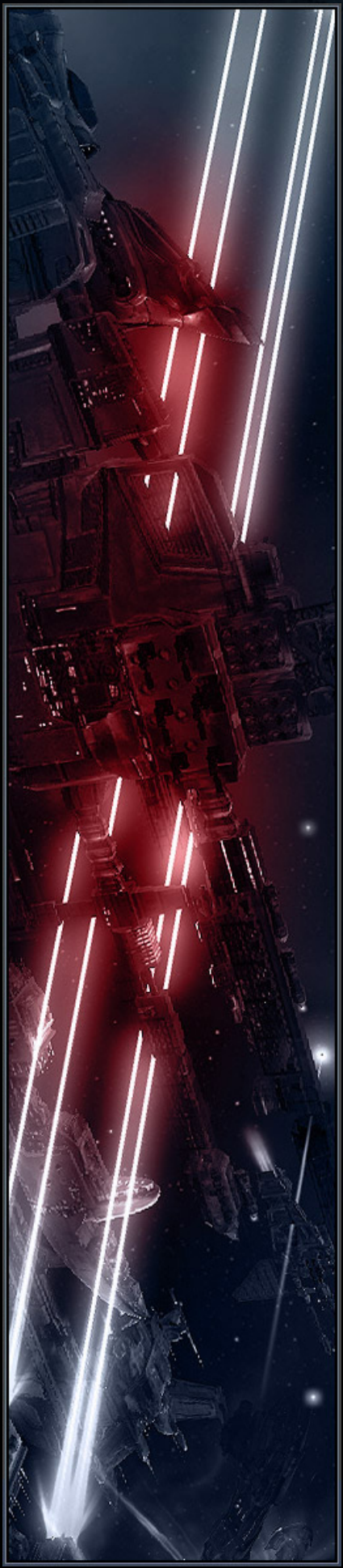
Ez az alfejezet a flottában betöltött szerepeket mutatja be a gyakorlatban...

"Jönnek! Készenlétbe!" rikkantotta Ced az Anathema fedélzetéről. A beugró kapu közelében, álcázva várakozott.

"Értettem!" válaszolta Iztey flottaparancsnok a Sleipnir-ről.

"Visszaszámolok! A Tackler már bent van! Kezdem! Hat!"

Iztey most nem válaszolt. Már számtalanszor gyakorolták az éppen készülő helyzetet, amiben egy naponta visszatérő, portyázó kalózcsapatot akartak elfogni. A kalózok sok bosszúságot okoztak már, több nagy értékű szállítmányt raboltak el, drága hajókat lőttek le. Nagyon jó pilóták hírében álltak, ezért az elfogásukra tett kísérlet kimerítette a nem mindennapi esemény fogalmát.



"Öt! Látom a Crow-t. Még a kapunál van!"

"Vettem! Tehát emberek, ahogy begyakoroltuk. Elsőként a könnyű és nehéz tacklereink mennek be. Aztán mindenki más. Érthető?!"

A pilótáktól egyetértő mordulás hallatszott. Már mind szerették volna látni ennek a kalózcsapatnak a jéggé fagyott hulláit.

"Négy!" Vette át a szót Labno, az Armageddon pilótája, aki a csali szerepét töltötte be. "A Crow most ugrott be mellém. Te jó ég, de gyors."

"Hagyd magad elkapni! Ahogy gyakoroltuk!"

"Igenis!"

A Crow villámgyorsan repült rá a csatahajóra, bénította a hiperhajtóművet és pimaszul lőni kezdte piciny rakétáival, mintha csak bökdösné idegesítően.

"Három! Jönnek be a társai!" Folytatta a visszaszámlálást az őrszem.

"Szkenneld a kaput!"

"Nem kell. Látom őket vizuálisan. Ahogy eddig számítottunk rájuk! Jön a két Vagabond, egy Rapier, egy Arazu, egy Curse, egy Absolution, és még egy Scimitar is!"

"Értettem! Még várunk!" Iztey parancsnok hangja emelkedett a feszültségtől.

"Kettő! Most esett be mellém a többi hajójuk is!" Jelentett Labno.

"Még várjatok…"

"Egy! Mindenki céloz engem!"

"Készülj…"

"Zéró! Mind támadott. Gyertek, gyertek!"

"Minden egység, befelé, befelé!"

A kalózvadászok aktiválták az ugrókaput és a hajók máris vektorra fordultak, hogy elfogják a támadókat. Ám azok a hirtelen megnövekedett jelenlétből hamar észlelték, hogy baj van. Azonnal visszafordultak, aktivizálták a warp hajtóműveiket, és már ugrottak is vissza a kapura ahonnan jöttek. Mikor megérkeztek, nem tudtak azonnal átugrani: bár a fedélzeti rendszereik automatikusan továbbították a ugrási kérelmet a rendszer kapujának, az építmény moduljai az agressziós cselekmény miatt nem engedélyezték azonnal a mesterséges féreglyuk aktiválást. Várniuk kellett.

A kalózvadászok pedig éppen ezt a forgatókönyvet vették át számtalanszor. Egységük a hipertérből pontosan a kalózok mellé érkezett. Mivel azok nem tudtak átugrani, a szélrózsa minden irányába, maximális sebességgel kezdtek repeszteni.

Egy kalóz Vagabond a kapu átellenes oldalán kifelé gyorsult veszettül, de egy Rapier elkapta. Lassító berendezéseinek köszönhetően a menekülő hajó sebessége a töredékére zuhant. A pillanat törtrésze alatt döntött: nem adja magát ingyen.

Lőni kezdett az elfogó hajóra, mely szintén viszonozta a tüzet. Hosszabb távon a Rapiernek nem lett volna esélye a Vagabond ellen, de úgy, hogy egy Blackbird segédkezett be a célzó rendszerek zavarásával, egy Stiletto pedig a hajtómű teljes bénításával, a menekülő cirkálónak nem sok esélye maradt.

A másik Vagabond a társával ellentétes irányba kezdett távolodni. Sebesen repült utána egy Crusader, ami hamar utolérte, és a hajtóművet teljesen kiiktatta. A cirkáló utazósebességre lassult. Pilótája gyorsan döntött: le kell lőnie az elfogót és utána szabadon távozhat. Az ütegei feléje fordultak ám ekkor érzékelte, hogy lassabban a kelleténél. A kijelzők egyértelműen közölték vele: célrásegítő rendszerek és távolsági bemérés közel 50%-kal csökkent. Nyomban szidni kezdte a kalózvadász Arbitrator-t és Celestis-t: ezeknek a pilótáinak "hála" a fegyverei még egy bolygót se tudnának most eltalálni.

A két kalóz Vagabond messzire jutott a kaputól és haláluk már csak idő kérdésévé vált. Közben társaik az Arazu-ban, a Rapier-ban, a Curse-ben, az Absolution-ban és a Scimitar-ban szintén nem hagyták magukat.

A Curse igyekezett megmenteni a második Vagabond-ot azzal, hogy az utána száguldó Crusader minden energiáját elszívja. Ez sikerült is, ám ezzel máris magára festette a célkeresztet. Pontosabban nem is ő festette, hanem egy Bellicose, egy egyszerű és olcsó cirkáló. A Curse pilótája fájdalmasan elmosolyodott, hogy miért épp egy ilyen okozza a pusztulását. Majd a belé csapódó rakéta és torpedó áradat végzett vele.

Az Arazu pilótája azon volt, hogy egy távolsági célzást segítő modult aktiváljon az egyik bajtársán, ám a megvalósításig már nem jutott el: az eredetileg elfogásra szánt Armageddon a csata közepébe érkezve minden tűzerejét rászabadította.

Az Absolution, a Scimitar és a Rapier maradt már csak.

Ez utóbbi pilótája mintha nem értette volna, hogy miért képtelen aktiválni álcázó modulját. Úgy döntött hát, hogy vár, már csak másodpercek választották el attól, hogy átugorhasson a kapun. Gyorsan megnézte a harci jelentéseket: ...igen, már csak tíz másodperc van hátra…

Már csak kilenc…

A két Vagabond szinte egyszerre robbant fel, majd az Arazu-t vették tűz alá.

Nyolc… Ez a cirkáló is az enyészeté lett.

Hét… Az ütegek feléje fordultak, rákerültek a zavarók, bénítók, minden, ami pokollá teheti egy pilóta életét.

Hat… Elfogyott a pajzsa…

Öt… A páncélja is…

Négy… Az Absolution és Scimitar pilótái látták utolsó társuk hajóját is felrobbanni. Ketten maradtak…

Három… Tisztában voltak az idővel. Az Absolution kapitánya gyorsan döntött: megpróbált tárgyalni, hogy sunyiban átugorhasson.

Kettő… A tárgyalási kezdeményezés sikertelennek tűnt.

Egy… Igen, sikerülni fog átugrani, és nem tudnak utána jönni, hiszen a kalózvadászok csak most fejezték be a lövöldözést.

Zéró… Egy viszlátot intettek mosolyogva, majd aktiválták a kaput.

Nevettek. Sikerült, megúszták.

Elégedetten fordultak vektorra a kapu másik oldalán, ám ekkor vették észre: a kalózvadászok két egységgel rendelkeztek. Míg az első harcolt, addig a másik a csata hevében átment és itt várta meg őket. Sem elmenekülni, sem célozni, sem lőni nem tudtak. Csak tűrték a találatokat. Majd egy perc múltán követte őket az imént támadó egység is és hiába a nagy páncélzat, hiába volt a társai hajójának hatékonyságát segítő modul, hiába az erőteljes pajzstöltő, hiába volt minden.

Portyázásuk a mai napon véget ért…

FC

Az FC (Fleet Commander) szerepe, illetve a fleet irányításának témaköre talán az egyik legnagyobb falat a guide-ban. Nem csak azért mert a poszt leírása és feladatainak meghatározása szubjektív, hanem azért is, mert sokan lesznek olyanok, akik azt fogják mondani, hogy lehetetlen definiálni milyen is egy jó FC (a kritikusabbak szerint nem is kell).

Egy biztos: általános leírást készíteni erről a posztról nem egy nagy feladat, de használható és gyakorlatban is alkalmazható tudással gyarapítani azokat, akik tapasztalat nélkül erre a szerepre vállalkoznának - kemény dió.

Elöljáróban

Amikor elkezdtem ezt a cikket a fejemben összerakni, azon gondolkodtam, hogy kerülhetném el, hogy a leírás "unalmas" sztereotípiák tárházává váljon, ahol szabályokkal, meg definíciókkal tömködjük szerencsétlen FC aspiránsok fejét. Egy flotta vagy harci egység vezetője soha nem attól válik alkalmassá a feladatra, hogy képes "megtanulni" hogyan irányítsa a többieket...

Végül arra jutottam, hogy bizonyos alaphelyzetek és kulcsfontosságú részletek megemlítése nem lesz megkerülhető, de próbálok majd nagyobb hangsúlyt fektetni a szerep emberi / minőségi részére, és ezekre építeni majd a részleteket. Az igazság az, hogy az Eve-ben (akárcsak a való életben) nincsenek olyan enciklopédiákból kiolvasható paradigmák, amiket egy-egy helyzet ne boríthatna fel, és adott pillanatban ne kívánna valami teljesen új, frissebb, okosabb megközelítést. Akárcsak a való életben, itt sem kizárólag a bemagolható tudás vagy az adott szituációkban megkövetelt dogmatikus válaszlépések ismerete az, ami egy (katonai) vezetőt alkalmassá tesz a feladatra, hanem rengeteg múlik az FC személyes kvalitásán is.

Ilyen kvalitások pl. az ösztönös, intuitív gondolkodásmód, kreativitás, gyors helyzetfelismerés / reagálás, karizmatikusság / határozottság, és sok esetben a motiváció.

Ezek mellett sok múlik azon is, hogy mennyire tapasztalt az adott FC és mennyire képes fegyelmet tartani az OP-jain. Egy-egy PvP akciónál számos olyan apró nüansz van, ami garantálhatja az OP sikerét és élvezetessé teheti a közös repülést a csapat minden tagja számára. Úgy gondolom, hogy ezeknek a "nüanszoknak" rendszerint több köze van az FC "hitelességéhez", adottságaihoz és attitűdjéhez, mint sokszor egy-egy OP "fizikai" paramétereihez (túlerő, helyzeti előny, stb.).

Minden FC máshogy vezeti az OP-jait, ezért ez a leírás sem tekinthető az egyetlen és kizárólagos módszernek arra, hogy miként lehet hatékonyan vezetni egy csapatot. A cikk csupán útmutató / segítség olyanoknak, akiknek ezen a téren nincs még elegendő tapasztalatuk.

Egy flottaparancsnok portréja

Sokféle FC van, és mindhez különféle stílus, módszer társul. Történetek szólnak a különböző flottaparancsnokokról: olyanokról, akik képesek elképesztő győzelmeket aratni maroknyi emberrel is, és olyanokról, akik hihetetlen bukásokba vitték a flottájukat. Vannak, akik a padlóról összeszedve is képesek fellelkesíteni másokat, és olyanok is, akik bármikor az őrületbe tudják kergetni a csapatuk tagjait. A pilóták mégis kitartanak mellettük, mert mindenkinek más stílus jön be, máshol találja meg az igazi játékélményt. Egy FC stílusa sok mindent meghatároz, de nem feltétlen predesztinálja (vetíti előre) az OP-ok sikerességét, vagy élvezeti értékét.

Egy jó FC legfontosabb ismerve, hogy HITELES! Elfogadják, szívesen repülnek vele, és bíznak a képességeiben. Ezt több dologgal is elérheti.

Vannak olyan pilóták, akiket a számszerűsíthető sikerek vonzanak egy flottaparancsnok opjaira, vannak, akiket a stílus, és akadnak olyanok is, akiket a biztonság érzete. Mivel a fleet tagjai között is különböző vérmérsékletű és stílusú pilóták lesznek, ezért elkerülhetetlen, hogy mindenki más és más FC-t preferáljon.

Egyesek a lassabb, megfontoltabb vagy körültekintőbb FC-k opjain érzik jól magukat, míg mások az impulzívabb, pergősebb, vagy éppen öngyilkos hajlamú flottaparancsnok mellett tudnak kibontakozni. Azonban (ahogy szokták mondani) a Fleet Commander is csak egy ember, egyedül nem nyerhet meg vagy veszthet el csatákat, nem harcolhat / játszhat mindenki helyett. A legtöbb és legjobb, amit tehetnek a csapattagok, hogy próbálják felvenni az FC-vel a ritmust, megtalálni az összhangot, és maradéktalanul végrehajtani az utasításait.

Már csak azért is fontos minden körülmények között támogatni az FC-ket, mert ez az a szerep, ami a legösszetettebb és a legnagyobb figyelmet követeli meg a flottában. Emberek tucatjaiért vállal "felelősséget". Nem véletlen, hogy olyan kevesen vállalják be azt a folyamatos nyomást, amit a "cirkusz" prezentálása, a sikerkényszer és a csapat egyben tartása jelent. A vezetői kvalitások és a nyomás elviselése mellett nem kevés tudásanyag is szükséges.

Egy parancsnoknak ismernie kell a harc minden apró részletét, a hajókat, a terepet, és ismernie kell a csapatát, kiaknáznia a potenciálját, megvédeni és koordinálni a benne található embereket.

Miért kell egyáltalán FC?

Bár a válasz egyértelműnek tűnhet, a kérdés nem csupán elméleti. Annak ellenére, hogy az összes guide-ban és leírásban alapértelmezett az FC léte, a meghatározásokban nincs ott, hogy mi az, amitől megkerülhetetlen ez a szerep (maximum csak annyi, hogy miként kell követni az utasításait). A választ leginkább olyan ÉLES helyzetekben kapjuk majd meg, ahol NINCS a csapatnak irányítója...

Első körben lehetne olyan triviális megállapításokkal érvelni, hogy egy FC-vel az adott OP sokkal szervezettebbé válik, a csapatmozgás koordinált lesz, és hogy a különböző szerepkörök egybehangolásához irányító kell - méghozzá olyan, aki átlátja és használni is tudja az egész fleet struktúráját a siker érdekében. Egyszóval az FC-vel az OP minőségét és a csapatunk potenciálját javíthatjuk.

A fenti megállapítások akár lehetnének meghatározó érvek is, de az igazi és alapvető ok nem ez. A felsorolt előnyöknél is nagyobb súllyal esik latba az, amit egy jó FC-vel elkerülhetünk: mégpedig az hogy ne hulljon szét a banda, és ÉRTELMETLENÜL ne haljanak meg a csapatunk tagjai. Ha ezt elérjük, akkor az már fél siker, mert egy vesztes csatából is jöhetünk ki emelt fővel, és a hajólossok mellett is a nagy többség élvezni fogja az összecsapást.

Személyes tapasztalatok sora mutatja, hogy egy FC nélkül (vagy gyengekezű FC-vel) felálló fleet tagjait - erőviszonyoktól függetlenül! - a hostile-ok sokszor egyenként mészárolnak le, mert mindenki megy a maga kút feje után. Teljes a zűrzavar, mennek a kiabálások, hogy ki hol látott valakit, kit hol kaptak el, vagy fogott meg valakit. Rendszerint mindenki mást szeretne a társaktól, akik azonban azt se tudják hová kapják a fejüket. Ilyenkor szoktak a pilóták intel, szem, és információk nélkül, vagy fals, egymásnak ellentmondó jelentések után az ellenség karmaiba ugrani. A bizonytalanok kivárnak vagy elugranak az összecsapásokból (gyengítve a csapatot és a tűzerőt, és megfordítva akár a csata kimenetelét is), mindenki mást lő, senki nem ott van és nem azt csinálja amit kellene.

Ennek a vége általában az óriási lebőgés, friendly wreck-ek, és sokszor a localon egy-egy lesajnáló beszólással még jól meg is alázzák a csapatunk tagjait.

Majdnem ugyanez a helyzet, ha a fleetben nincs fegyelem, a parancsnok utasításait figyelmen kívül hagyják, és egyesek magánakciókba kezdenek. Megnehezíti a kommunikációt, ha vannak a csapatban olyanok, akik összezavarják a többieket / az FC-t a saját bejelentéseikkel, kéretlen tanácsaikkal, kesergésükkel. Ilyenkor a sokak által nehezen összegründolt hajók értelmetlenül pukkannak (kvázi a semmiért), majd a végén jön a sértődés, széthúzás, egymásra mutogatás.

Mivel ez egy játék, ezért pont az fog elveszni, amiért sokan játszunk az Eve-vel: a közös élmény, a hangulat, a csapatszellem és a sikerélmény.

A csapat szervezése

Csapatszervezésre számos egyéb cikk ad ötleteket (így erre most nem térnék ki részletesebben), két dolgot azonban nagyon fontos megemlíteni. Az egyik az, hogy (bár a csapat összetételénél sokat számít az OP célja) a kulcspozíciókba olyan embereket tegyünk, akikre rábízhatjuk az egész társaság "életét". Sokszor ezektől az emberektől függ az, hogy egy OP sikeres lesz-e, vagy hogy egyáltalán túlélünk-e egy ütközetet. Ezekről alább részletesen is írok.

A másik, hogy megfelelő arányban szerepeljenek bizonyos hajók, modulok, stb. a flottában. Az FC parancsnoki feladata itt jelentkezik először. Az csapat felépítése nem kívánságműsor, határozott fellépés kell, mikor a vezető kijelöli az OP-hoz szükséges hajókat. Sokszor látni olyat, hogy egy fleetben rengeteg a kis hajó, de nincsenek damage dealerek, hogy kapu kempnél nincs sem dictor, sem kihúzó mobil bubi. Roaming fleetben nincs webes hajó, vagy nagyobb hajókból álló flottában nincs elegendő tackler ahhoz, hogy bármit is elkapjanak. Ezek, és az ezekhez hasonló "fogatlan" próbálkozások értelmetlenné teszik az egész OP-ot. Oldalakon keresztül lehetne folytatni a hibás összeállításokat, de nem ez a cél.

Az FC feladata már azelőtt elkezdődik, hogy a csapat egyáltalán elindulna. Fel kell mérnie, hogy érdemes-e egyáltalán belevágni az OP-ba, ha ahhoz nincsenek megfelelő hajók, modulok, emberek. Ilyenkor nem lehet mindig, mindenki vágyát kielégíteni, és határozottan meg kell kérni őket arra, hogy váltsanak hajót, üljenek át a kedvencükből olyanba, ami a csapat hasznára válhat, és az OP céljait szolgálja. Az olyan commander, aki ezt nem képes összehozni, inkább ne is induljon el a csapatával, vagy amennyiben lehetséges váltson olyan koncepcióra, amihez minden "komponens" megtalálható az adott emberanyagnál.

Kulcspozíciók delegálása

Természetesen az FC nem csak a szituációkból adódó veszteségeket csökkentheti, hanem nagyban hozzájárulhat az áhított sikerhez is. Azonban ehhez NEM CSAK egy jól összeállított team és annak a megfelelő koordinálása szükséges. Fontos, hogy a fleeten belül a megfelelő emberek kerüljenek a kulcspozíciókba. Ismét csak tapasztalatok sorára tudok hivatkozni, hogy mennyire fontosak ezek az részletek, mert a fontos pozíciókra rosszul megválasztott emberekkel előre garantált a bukás.

Ahány fleet van, annyiféle összetétel lehetséges, és többnyire mindegyiknél mások a kulcsszerepek. Egyes fleetekben a logistic hajók a legfontosabb szereplők, másokban a pozícionáló hajó. Vannak csapatok, ahol a kisebb groupok koordinálása a lényeg, és vannak olyan helyzetek, ahol az un. anchor pointok vagy pinpointok kaphatnak fontos szerepet.

Ebben a cikkben nem célunk minden lehetséges összetételt kivesézni, úgyhogy egy olyan szituációt veszünk alapul, ahol már pár emberrel, minimális létszám mellett is képes a fleet működni. Ehhez a felálláshoz nézzünk néhány kulcspozíciót és helyzetet, amik alapvetően befolyásolják a csapat életképességét és a csatáink kimenetelét:

SCOUTOK. Megfelelő információ / "intel" nélkül a csapat vagy nem talál ellenfelet (áldozatot) magának, vagy komoly "blob"-ba (sokszoros túlerőbe) is belefuthat. Ezért a scoutok megbízhatósága minden esetben prioritás. Sajnos előfordul, hogy tapasztalatlan scoutok nagyobb ellenséges local-nál / kapu kempnél bestresszelnek, kapkodnak és ezért vagy rossz intelt adnak, vagy jelentés helyett bepánikolnak, megnémulnak, menekülni kezdenek. Ilyenkor az intel hiánya miatt a csapat nem tud támadni, elmaradhat az "engage", vagy rosszabb esetben akár hajókat is veszthetünk (illetve a teljes fleet az ellenség martalékává válhat). A másik probléma, ha egy scout nem képes könnyedén mozogni a terepen, vagy nem ismeri kellően a directional scanner használatát. Ilyenkor szintén előfordulhat, hogy félretájékoztatja a csapatot, vagy képtelen célpontot találni a többieknek. Összefoglalva tehát egy jó felderítő nélkül mind a siker, mind a csapat túlélése csak a vakszerencsén fog múlni.

ECM PILÓTÁK. Egyes (nagyobb) fleetekben a jammer pilóták helyett logistic hajókat, ecm modulokat, dampenereket, vagy ecm drone-okat használnak. Ez reális megoldás lehet, ha nagyobb összecsapásról beszélünk, mert az ECM hajók törékenyek, általában primary-k, és blob fightnál nem sok hasznuk van. Azonban egy kisebb csapatnál esszenciálisak lehetnek. Viszont azok a Falcon, Rook, Scorpion, stb. pilóták, akik nem követik az FC utasításait vagy elsősorban magukkal törődnek, többet ártanak a fleetnek mint használnak.

Ez azért kiemelt kérdés, mert az ECM hajóknak jelentős szerepük lehet a harcban, és eleve úgy mennek bele az FC-k az összecsapásokba (vagy küldik be a gyengébb hajókat a harc közepébe), hogy beleszámolják a jammerek EW erejét.

Megbízhatatlan pilótáknál az egész képlet borulhat. Ilyenkor a parancsnok sok szempontból tehetetlen, mert a "fegyelmezetlen" ECM pilóták felülírják az előre eltervezett taktikát. Tapasztalatból írom, hogy a kezdő / "bátortalan" emberek rendkívül kellemetlen perceket szerezhetnek az egész fleetnek, mikor elwarpolnak, vagy csapot-papot otthagyva kifelé (jammer távon kívülre) kezdenek MWD-zni ha bemérik őket. Mindezt "csupán" azért, hogy mentsék a hajóikat. Ezzel veszélybe sodorják a gyengébb tacklereket, reconokat, vagy rosszabb esetben az egész csapatot, akik nélkülük esetleg kiszolgáltatottá válnak a harc sűrűjében.

Az FC legnagyobb ellensége a káosz. Ha nincs rend, kommunikációs fegyelem, akkor az FC nem fog tudni parancsot osztani a sorsdöntő pillanatokban. A kívülről érkező kéretlen közbeszólások is megzavarhatják az egész csapat működését. Ezért veszélyes olyan fegyelmezetlen pilótáknak teret hagyni a flotta FV csatornáin (eve voice, TS, Ventrilo, stb.) és a csapatmozgásban, akik engedély nélkül zavarják a kommunikációt, vagy a saját fejük után mennek és nem a csapattal szinkronban repülnek.

Előfordulnak olyan emberek (nem egyszer veterán pilóták), akik a társaikat, illetve az FC-t összezavarva, a parancsokat negálva ellentétes mozgásra, cselekvésre késztetik a flottát vagy annak egy részét. Ennek a vége majdnem mindig egy vagy több hajó elvesztése, a kontroll és koordináció megszűnése. Ilyenkor hiába van a renitensnek esetleg nagy pvp tapasztalata, ténykedése a fleetre destruktívan fog hatni. Ilyen értelemben a fegyelmezetlen pilóták is kulcsemberek, csak a szó negatív értelmében. Kiszűrésük, fegyelmezésük vagy eltávolításuk az egész flotta alapvető érdeke.

TARGET CALLEREK A csapat fontos embere a Target Caller (célpont hívó). Ezt a feladatot kisebb összecsapásoknál az FC szokta ellátni, de nagyobb csatánál megnevezhetnek erre külön embereket, hogy fókuszálni tudják a tűzerőt a "meghívott" hajókra. Sajnos sokszor nem a megfelelő ember kapja ezt a szerepet. A kevésbé tapasztalt célpont hívó egymaga elveszítheti a csatát azzal, hogy notóriusan rossz targeteket hív meg. Sokszor olyan ellenséges pilótákat lő a csapat, amik kevésbé ütnek, de nagyon tankosak (vagy mindenki őket tölti), ill. olyanokat is, akik nem fontosak az erőviszonyok szempontjából. Előfordulhat, hogy a TC lőtávon kívüli hajókat nevez meg, vagy olyanokat, amiken nincs pont és bármikor kiugorhatnak (majd vissza). Mialatt ezeket a célpontokat lövi vagy próbálja lőni a csapat, az ellenség egymás után szedi le a saját embereinket, egyre kilátástalanabbá téve az összecsapást. Ezért érdemes nagy tapasztalattal rendelkező célpont hívót választani, aki egyben "anchor" pont is a damage dealerek számára. Így elkerülhető, hogy a meghívott célpontok lőtávon kívül legyenek, vagy hogy szétessen a csapat.

Tanácsok:

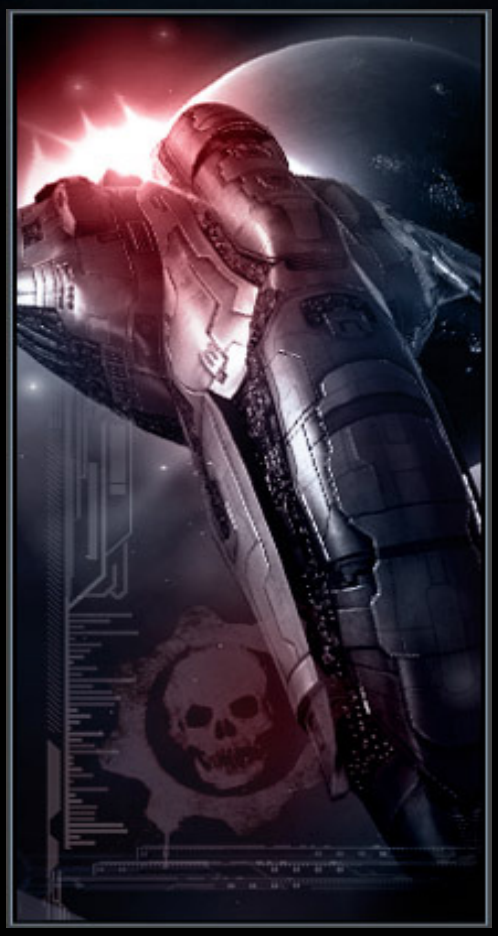
A scoutok, szemek sok esetben a siker kulcsai. Érdemes a lehető legjobb pilótákat választani erre a posztra, mert az FC mellett sokszor ők a siker kulcsai.

- Tapasztalat nélküli csapattagokat ne küldjünk előre fontos, vagy nagyobb OP-on scoutnak (bármilyen hajóban is üljön az illető). A directional scanner használatát nem feltétlen opokon kell gyakorolni, a scout feladatai szólóban is kiválóan tesztelhetőek és trainelhetőek.
- Csak olyan felderítőket válasszunk, akik vagy képesek visszaérni kapura, vagy gyors / cloakos hajóban ülnek, gyorsan reagálnak, és nem pánikolnak be akkor sem, ha belefutnak egy ellenséges fleetbe. Olyan ember alkalmas a feladatra, aki könnyedén mozog ellenséges terepen is, hamar átlátja a rendszert, az ellenfelek helyezkedését és a helyzetet.
- Roamingoknál olyanokat jelöljünk ki erre a posztra, akiknek komoly tapasztalatuk van a DS használatában / (probe-os) scannelésben. A legjobb scoutok a tapasztalt PvP-sek (akik akár szólóban is életképesek), és keményebb tacklerbe is bele tudnak ülni (recon hajók, gyors vaga, cyna, inertiás T3-as hajó, faction cruiser), hogy felhajtsák és megtartsák az áldozatokat.

A jammer pilóták kiállítása nagyon fontos.

Mindig győződjünk meg arról, hogy tapasztalt / megbízható ECM pilóták vannak-e a csapatban.

- akiket nem ismerünk, vagy nem bízunk a határozott kiállásukban, azokat ne kalkuláljuk bele 100%-osan a harc erőviszonyaiba
- a tapasztalatlan pilótákkal külön foglalkozzunk, megfelelő pozícióba állítsuk őket (optimál, cloak, stb.), és közöljük mit várunk el tőlük



A harci fegyelem alapvető elvárás.

Amennyiben valaki zavarja az OP-ot távolítsuk el a csapatból.

Mivel az FC-nek egyszerre kell figyelnie a terepre, térképre, a szemek és scoutok jelentéseire, a saját és ellenséges csapat mozgására, a kiosztott feladatok végrehajtására, ezért a flottában tiltsuk meg a (nem engedélyezett) egyéni mozgást / kommunikációt!

Tegyük nyilvánvalóvá, hogy mikor van helye és ideje a bájcsevejnek és mikor kell csöndben maradni. Szigorúan szankcionáljuk a magánakciókat, ne féljünk helyretenni a veterán pilótákat sem! Hiába vannak a flottában jó képességű, skillezett és tapasztalt PvP-sek, ha nem követik a parancsokat, mert ilyenkor sokkal többet ártanak, mint használnak!

Ezért ne legyünk szívbajosak figyelmeztetni vagy rendszabályozni bárkit, aki felrúgja a szabályokat, illetve extrém esetekben kitenni a csapatból, és eltávolítani a kommunikációs csatornákról.

A célpont hívókon múlhat a nagyobb harcok kimenetele.

Minden nagyobb OP előtt határozzuk meg, hogy ki fog targetet hívni (és ki a tartalék hívó).

- Minden esetben a lehető legjobb, legtapasztaltabb célpont hívót válasszuk ki, aki tisztában van az ellenséges hajók képességeivel, tankjával, tűzerejével, és pillanatok alatt átlátja az ellenség mozgását, felállását. Sok flottában félvállról veszik ezt a kérdést, pedig nagyobb csatáknál a harc kimenetele a Target Callerek munkáján áll vagy bukik. Erre a feladatra az FC mellett más parancsnoki múlttal rendelkező pilóták, vagy tapasztalt PvP-sek a legalkalmasabbak.
- A célpont hívásnak folyamatosnak kell lennie, ezért lehetőleg ne csak 1 Target Caller legyen, hanem több is (ha lelőnék az éppen regnáló hívót). A legjobb, ha a TC-k nagyobb, tankos hajókban ülnek (hogy minél tovább bírják, ill. hogy ne legyenek gyorsabbak a többieknél - és így lőtávban maradjanak). Általában a caller-ek az FC mellett külön watchlist pozíciót kapnak, hogy minden töltőhajó képes legyen őket tartani, ha éppen szükség van rá.
- Érdemes u.n. "anchor point"-nak kijelölni a TC-ket, amiket a damage dealer hajók felvesznek "watchlist"-re és követnek (keep at range), hogy ezáltal mindig lőtávban legyenek a meghívott hajók.
- A TC-k mindig több célpontot hívjanak meg (primary, secondary, stb.), hogy a tűzvezérlést ne lassítsa a célpontok befogása.
- A TC nem csak a damage dealereket irányíthatja, hanem az EW pilótákat, EW modulok / drónok használatát is (pl. az ECM hajókat az ellenséges ECM / logistic hajókra állítva kivonhatja a logi / jammer supportot a csatából).

Az, hogy a TC-k mit hívnak meg az elsők között - szituáció és flotta függő. Azonban általánosságban elmondható, hogy a TC hívásai között primary-ként szokott szerepelni:

- az ismert ellenséges FC,
- az ismert ellenséges TC (konkurencia ☺),
- a light dictorok (esetenként a HIC-ek is),
- az ECM és logistic hajók,
- az "opposite-tanking" hajók (pl. shieldes hajók armor fleetben),
- a light tankos DPS hajók,
- az ellenfél tacklerei és EW hajói (neut, damp, stb.).

Ha ezek elfogytak, akkor mehetnek a BS-ek, átlagos (az ellenséges fleet gerincét adó) hajók, és a csata végére maradnak a tankos, kis dps-t produkáló hajók. Ha már csak kevés ellenséges pilóta maradt, akkor mindenkit meghívhatnak, akit pontoznak a többiek.

Egyéb kulcsszerepek

A felsoroltakon kívül sok más kulcsszerep is előfordulhat, de ez nagyban függ a flotta / gang összetételétől. Egy egységes tanktípusra összeállított fleet kulcsszereplői lehetnek a tanktípussal ekvivalens logistic hajók, a bomber flottánál a pozicionáló hajók, kapu és station campeknél a dictorok, sniper gangeknél az extrém távolságokba pontozó reconok, illetve a cloakos dictorok, stb.

Az előbbi felsorolásban csak azért nem említettük őket, mert csak speciális csapatösszetételnél lépnek elő kritikus szerepkörbe. Ilyenkor viszont ők kapják / kaphatják a főszerepet. Konkrét flotta-összeállításokkal, stratégiákkal és FC feladatokkal a későbbi cikkek során találkozhattok majd a flottatípusokkal és stratégiákkal foglalkozó részeknél.

A terep ismerete, a fleet mozgatása

A másik nagyon fontos elvárás az FC-től, hogy ismerje a terepet. Home defense-nél ez nyilvánvaló előnyt jelent, a spotok tömkelege, dock range-ek, grid határok, jump bridge-ek, cyno távolságok ismerete. Mind olyan dolog, amik nagyot fordíthatnak egy összecsapáson, információk, helyek, eszközök, amik fegyverré válnak egy jó Fleet Commander kezében.

De nem mindig vagyunk hazai pályán. Ezért egy FC-nek napra késznek kell lennie idegen terepen is, ha oda akarja vinni az embereit. Lássunk pár dolgot, ami sokat segíthet:

- az FC előtt nyitva kell lennie egy térképnek (**Strategic Maps**, **Ombey Map**, **Dotlan**, stb.), amin tervezheti, vagy módosíthatja az útvonalat
- a lehető legtöbbet kell tudnia az adott régióról, az ott lakókról, erőviszonyokról, politikai történésekről, nehogy kellemetlen meglepetések érjék, vagy unalomba fulladjon az OP egy kék terepen
- ismernie kell a forgalmas átjárókat, pipe-okat, empire bejáratokat (amennyiben lehetséges, ezekhez legyenek spotjai is)
- vadászós roamingnál nem árt tudnia hol vannak olyan station-ös rendszerek, pocketek, amiket rosszul szervezett társaságok laknak (carebear-ek, renterek, intel nélküli bandák), vagy olyan NPC station-ök, ahol sok az agent runner, stb.
- ügyelnie kell a megfelelő útvonalra, hogy mindig legyen interakcióra lehetőség, de a csapat ne szoruljon be (pl. zsákrendszerekbe, illetve hosszú / bridgekkel körülfogott pipeokba)
- figyelnie kell az aktivitást (ugrások, npc killek és pvp killek száma)

Ismét a tapasztalatokra hivatkozva mondhatom, hogy a legrosszabb OP az, amikor az FC körülményes, lassan reagál, lassan mozgatja a fleetet, és nem történik semmi az OP alatt. Ha rosszul választjuk meg az útvonalat és a célpontokat, akkor bármilyen jó csapatunk lehet, az emberek halálra unják majd magukat és nem akarnak legközelebb az adott FC-vel menni. A másik véglet, amikor idegbeteg rohanás van, nem foglalkozunk semmivel, nem hagyunk időt semmire, ezért elszalasztjuk a nagy ziccereket, mindenki kapkod, lemaradnak a csapattagok.

A terep figyelembevételénél a másik meghatározó körülmény, hogy egy adott helyen sokat számíthat a fleet nagysága és összetétele is. Előfordulhat, hogy míg pár (fél tucat, tucat) kisebb hajóban lévő embernek neki mernek menni mások, addig egy ugyanilyen HAC / Cruiser összetételű, de 30-40 fős fleet elől elbújnak. Ugyanez áll egy nagyobb hajókban, hatalmas létszámban közlekedő csapatra is, akikre adott esetben fél órán belül rászabadul az egész régió. A blob veszélye mindig fent áll, tehát nem mindegy, hogy milyen gyorsan és okosan tudunk közlekedni a csapatunkkal, illetve hogy mit szeretnénk elérni az OP során. Egy tapasztalt roaming FC mindig okosan válogatja meg az OP célját és ehhez a kulcsembereit, a terepet, ahová vinni akarja a csapatát, gyorsan dönt, állandó mozgásban van, de hagy időt a becserkészésére, és folyamatosan szemmel tartja a ki és bevezető utakat, amin meglephetik a csapatát.

Atlasz, hátán a Glóbusszal

Mindig lesznek olyanok, akik egy flottában áldozatosabb vagy "hálátlanabb" szerepet vállalnak a többieknél. A hiányposztok előkelő helyén állnak a scoutok, szemek, akik sokszor kimaradnak a killekből (mégis állandóan figyelniük, dolgozniuk kell a sikerért). A primary-k - mint pl. a dictorok, logistic hajók és ECM hajók - akiknek rengeteget köszönhetnek a többiek, de sokszor már a harc elején el kell búcsúzniuk a hajójuktól, a szuicid baitek, hotdrop cyno nyitók, és még hosszan sorolhatnánk azokat, akik a többiek érdekében hoznak áldozatot. Egy jó FC soha nem feledkezik meg róluk.

Ezért érdemes számukra mindig biztosítani a lootból, bevonni őket a reimbursement programokba (ahol ingyen hajókat kaphatnak a bukottak helyett), különböző awardsokkal jutalmazni őket, megemlíteni a killmaileknél, harci beszámolókban, stb. Ha nem törődünk velük, ezek az emberek előbb-utóbb elkopnak. Talán sokaknak nem triviális, hogy mennyit számít ilyen helyzetekben a figyelem, az elismerés, és a moráljuk emelése, mert enélkül egy idő után nem lesz kit a helyükre ültetni.

Új emberek integrálása, PvP képzés

Ha azt mondjuk, hogy egy jó OP vezetéséhez hiteles és tapasztalt FC kell, akkor ez még inkább igaz a kiképző OP-okra. Ez persze nem azt jelenti, hogy egy ilyen eseményen nem bontogathatják a szárnyaikat az új FC-k, vagy FC aspiránsok, csupán annyit, hogy a kiképző OP-ok egy tapasztalt vezető jelenlétét is megkövetelik.

Olyan emberét, aki (a háttérből) felügyel mindent, és azonnal közbe tud szólni (elmondani a teendőket, rámutatni a hibákra), ha szükség van rá. Bár az újonc képzés managelése és megszervezése általában a cégek PvP igazgatóinak a dolga, de a konkrét kiképzéshez, gyakorló OP-okhoz a lehető legjobb ember kell.

Az a parancsnok alkalmas leginkább erre a feladatra, aki rajta tartja a szemét a többieken, és nyugodtan kommunikál a csapattal. Ha kapkod, ideges, az nagyon hamar átragad az újoncokra, akik ráadásul amúgy is stresszesen élik meg az első pár OP-jukat.

Fontos, hogy türelmes legyen, empatikusan kezelje a pilótákat, de ki tudja vívni a megfelelő tisztelet.

Sokan alábecsülik a PvP képzés jelentőségét, és a tapasztalat azt mutatja, hogy a legtöbb corp / alliance (tisztelet a kivételnek) nem fordít különösebb figyelmet az újonnan érkezőkre. Vagy eleve olyanokat vesznek fel a csapatukba, akik már rendelkeznek (ill. azt állítják, hogy rendelkeznek) tapasztalatokkal, vagy úgy gondolják, hogy az újoncok a különféle OP-okon hozzácsapódnak majd a többiekhez, és felszedik a szükséges tudást.

Pedig ez a valóságban nem ilyen egyszerű. A történet ott kezdődik, hogy sok olyan ember van (legyen az akár új, akár régi motoros), akinek esze ágában sincs PvP hajóba ülni. Ha eltekintünk a megélhetési carebearektől (akik ritkán vannak online, és akkor is csak a plexet termelik ki) az ilyen pilóták a legtöbbször nem azért kerülik a harcot (mint ahogyan azt pár rosszindulatú, addikt PvP-s állítja róluk), mert élősködők, jellemgyengék vagy gyávák lennének, hanem mert nem nyújt nekik a PvP igazi sikerélményt.

Vagy azért, mert rossz emlékeik vannak, vagy azért mert nem csapatjátékosok, illetve előfordul, hogy (másokhoz képest) nem érzik elég ügyesnek / tapasztalnak magukat. Ezek a játékosok, ha tehetik, nem mennek PvP opokra. Ha netán mégis harci hajóba ülnek, akkor is csak alibiből, vagy mert éppen szem előtt vannak.

Sokszor (legtöbbször CTA-kon) hallani olyan kirohanásokat a corpok vagy szövetségek vezetőitől, hogy miért van az, hogy az aktív, online karakterekből jó, ha 20% az, aki harcra fogható. A vezetők észre sem veszik, hogy a csapatlétszám már rég lecsökkent, mert sokan high secbe jump clone-oltak, vagy egyéb helyeken kötöttek ki, ahol kiszabadulhatnak a CTA, vagy a frekventált PvP kényszere alól.

Véleményem szerint a lehető legrosszabb reakció, ha erre válaszul a corp / alliance CEO-k 100%-os adókat állítanak be, neveket irkálnak fel, elkezdenek büntetni és kivagdosni mindenkit, akit nem látnak a kötelező OP-okon. Ettől a probléma nem oldódik meg (főleg nem hosszútávon), bár néha a retorziók hatására egy-egy alkalomra sikerül pár emberrel többet összeszedniük.

Hiába minden büntetés, mert azzal csak percekig-órákig lehet valakit motiválni, és hiába a kirúgások, mert attól nem lesz "sűrűbb" a corp vagy az alliance, csak kisebb - és pont a lehetséges PvP potenciál lesz elkergetve. Erre persze lehet mondani azt, hogy "hulljon a férgese", de nyerni nem nyer vele senki.

A megoldás az, hogy meg kell tanulniuk és meg kell szeretniük ezeknek a pilótáknak is a PvP-t. Nem megbélyegezni kell őket, hanem megértetni velük, hogy miért kell tudniuk PvP-zni, ha low secben vagy 0.0-ban akarnak élni. A tapasztalatom az, hogy nem pesztrálásra, vagy dajkamesékre vágynak, hanem sikerélményre, és arra hogy elfogadják, egyenrangúnak tekintsék őket. Ez csak úgy érhető el, ha valaki segít velük megszerettetni a PvP-t, és elindítani őket azon az úton, aminek a végén felnőhetnek a csapathoz. A dolog persze munkát és befektetést igényel, de hosszútávon meghozza a gyümölcsét.

A PvP tudás megszerzésére a lélektelen, unalmas, "lagfest" CTA-k teljesen alkalmatlanok. A legjobbak az olyan OP-ok, ahol foglalkoznak az újakkal, és nem a "shut up" az elvárt kommunikációs policy. Olyan PvP élmény kell, ahol biztosítani lehet, hogy kötetlenül, általuk választott hajókban repülhessenek, megtanulják a flottamozgás alapjait, a harci helyzetek kezelését, és arra kell

törekedni, hogy az OP minél élvezetesebb legyen. Nem kell erre megterhelő, hosszú programot kiírni, elég egy laza roaming, ahol ügyelni kell arra, hogy lehetőleg ne bukjanak (nagy értéket), viszont igazi tapasztalatokat, élményeket szerezhessenek. Csak akkor fogják az új pilóták szeretni a PvP-t, ha sikert okoz nekik, és mindenféle nyomás / "para nélkül", fokozatosan tanulhatnak bele.

Az FC képzés

Az már elhangzott, hogy milyen egy alkalmas flottaparancsnok, és mire kell figyelnie. De hogyan lesz valakiből FC?

Legtöbbször az alkalom szüli az FC-ket. Néha csak annyi kell, hogy egy harci helyzetben valaki elvállalja a többiek irányítását, és felvállalja az ezzel járó felelősséget és feladatokat. Ám az ilyen önjelölt FC-knek még hosszú utat kell bejárniuk, mire igazán jó parancsnokokká válhatnak. Mint bármi más, ez is sok gyakorlást, és felkészülést igényel, azonban a szerepkör spontán bevállalása és a tapasztalatok alkalomszerű megszerzése véleményem szerint nem elég. Rendszeres lehetőséget kell biztosítani, ami azért problémás, mert az emberek többsége sokszor inkább a bevált flottaparancsnokokkal repül, és az újaknál a bizonytalanság és a tapasztalatok hiánya miatt érezhetően mindig ott lebeg egy nagyobb zakó lehetősége is.

Ezért gondolom azt, hogy nagyon hasznos tud lenni, ha egy-egy lazább OP-on egy tapasztalt FC átadja az irányítást egy időre az újaknak, és akár felváltva több FC is viszi az OP-ot. Ilyenkor nincs akkora teher a vállalkozón, és kritikus helyzetben van mellette segítség. A későbbiekben fokozatosan, akár egyre többet, hosszabb periódust is bevállalhat, míg végül önállóan és magabiztosan szervezheti meg a saját OP-jait.

Persze ez sem kizárólagos módszer. Van, aki arra esküszik, hogy egyedül, egyből a mély vízbe kell dobni az új commandereket is (mert csak akkor tanulják meg mi a feladatuk), de a tapasztalataim szerint az eleinte közösen vitt OP-ok után kevesebben törnek meg, ha véletlen valami balul sülne el.

Flottaparancsnokokra mindig szükség van. Legtöbbször ők garantálják egy társaság folyamatos szórakozását az opjaikkal, ezért az irányító szerepet nem lehet privilegizálni. Minél több FC van egy csapatban, annál jobb mindenkinek. Ezért is különösen fontos mindenkit bátorítani arra, hogy legalább egyszer próbálja meg a parancsnokságot.

Epilógus

A Fleet Commander szerepe talán az egyik legizgalmasabb feladat az Eve Online-ban. Hihetetlen élmény, amikor emberek tucatjait, vagy akár százait irányítod egy OP-on, és a fejedben cikázó terveket, taktikákat, stratégiákat életre keltik a csapatod tagjai. Egy-egy sikeres csata vagy killmailekben gazdag roaming után rendkívüli elégedettséggel tölthet el a jól végzett munka öröme, és nagyszerű látni, hogy még az olyan bizonytalan emberek is erőre kapnak a vezetésed alatt, akik maguktól nem mernének harcba bocsátkozni senkivel. Egy jó FC munkája erőt és tartást ad a teljes közösségnek, magabiztossá teheti az embereket, és nagyban erősíti egy-egy alliance / corp helyzetét a szövetségesek között.

Mindenkinek azt ajánlom, hogy legalább egyszer próbálja ki egy nagyobb csapat élén, mert enélkül soha nem lesz teljes az Eve-s pályafutása...

Scoutok, szemek

A fleetben - vagy akár csak egy néhány ember alkotta csapatban - a parancsnokok után a legfontosabb szerepet a szemek és scoutok kapják.

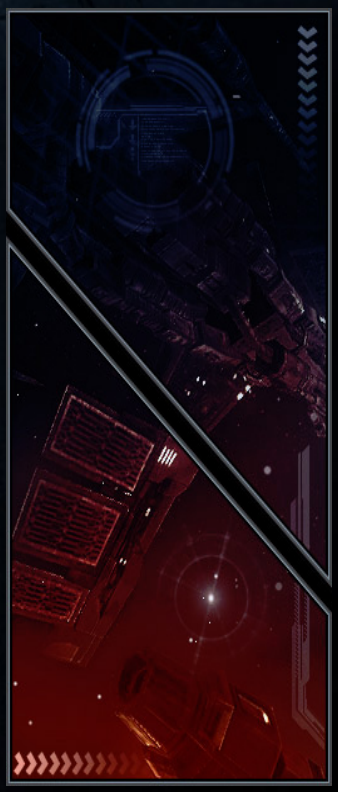
A szemekre és scoutokra hatalmas felelősség nehezedik. Minden esetben 100%-osan kell teljesíteniük, egyetlen apró hiba és egész fleet küldetése kudarcba fulladhat, mindenki a hostile-ok martalékává válhat. Éppen ezért kiemelkedő figyelmet kapnak a kommunikációs csatornákon is, adott esetekben még a Fleet Commander mondanivalóját is félbe kell szakítaniuk.

"Az információ hatalom!"

A fenti kijelentés a való életben sokszor hangzik el és bizony nem alaptalanul. Ez a megfigyelés ugyanúgy érvényes az EVE világában is. Sok csata veszett el és sok birodalom dőlt össze az elégtelen vagy a szándékosan téves információk miatt. Az Eve Online-ban az információgyűjtésnek, titkolásának, téves adatok szolgáltatásának nagyon nagy hagyománya van. Egy-egy szemfüles megfigyelés viszont nagyon nagy előnyhöz juttathat bárkit, bármilyen helyzetben: legyen az akár egy csatába induló gang, vagy egy terjeszkedő alliance.

A scout / szem definíciója

Jól definiálható különbséget lehet tenni a "scout" és a "szem" között, mert noha mindkettőnek az adatgyűjtés a feladata, gyakorlatban ez más-más hajót, fittet és feladatot kíván. Nézzük tehát a hasonlóságokat és különbségeket: A scoutok / szemek feladata egyaránt az, hogy megfigyeljék az ellenséges hajók, roaming gangek, flották mozgását, informáljanak az ellenséges csoportosulásokról (pl. fleet staging, kapu vagy station kemp, stb.), és megtalálják, lejelentsék a lehetséges célpontokat. A flotta vagy gangvezető a scoutok és szemek megfigyeléseire alapozza a döntéseit és ezek alapján utasítja a csapat cselekvő részét a különböző tevékenységekre.



Rendszerint azokat a pilótákat nevezzük scoutoknak, akik egy mozgásban lévő flotta számára gyűjtenek információt. A scout tipikusan a flotta előtt halad, hogy felderítse a lehetséges ellenállást és a célpontokat.

Több scout esetén lehetséges más pozíciók betöltése is. Ilyen például a csapat mögötti tér figyelése, kideríteni ki követi a mozgó flottát.

Kinevezhető olyan szabadon mozgó scout is, aki nagyjából követi a flottát, de igazából a szomszédos rendszerek forgalmát méri fel. Amíg a szem nagyjából passzív szemlélő, (általában altokat delegálnak erre a feladatra) addig a scout legtöbbször tackler szerepet is betölt: ha célpontot talál igyekszik feltartani, megfogni, amíg a fleet megérkezik.

A scout feladata a gyakorlatban úgy néz ki, hogy a flotta előtt (ritkábban mögötte) haladva felderíti a soron következő rendszert és pontos / alapos helyzetjelentést tesz a parancsnoknak. Talán ez elsőre nem tűnik bonyolultnak, de az igazság az, hogy jó scouttá válni nagyon nehéz, hosszadalmas folyamat.

Ez egyrészt a gyors helyzetfelismerés, scannelés, információszűrés kellő mértékű elsajátításának nehézségei miatt van így, másrészt a scoutnak több, különböző létszámú és összetételű flottában kell tapasztalatot szereznie.

Mindemellett az sem elhanyagolható szempont, hogy a megfelelő hajótípusokhoz és modulokhoz szükséges skillek kitanulása sem 2 perc alatt történik.

A szemek ezzel ellentétben statikus pilóták. Általában a feladatuk az, hogy egy bizonyos rendszert (vagy adott helyet, celestial objectet) figyeljenek meg és az ottani mozgásról adjanak hosszabb időn keresztül pontos tájékoztatást a többieknek.

Ilyen lehet kapu kempnél az 1-2 jump távolságban letett őrszem, aki figyeli a mozgásokat az adott helyen, egy ellenséges naprendszerbe ültetett szem, aki folyamatos jelentést tesz a localról, a cyno-s szem, aki vár egy népesebb rendszerben a megfelelő áldozatra, és a felderítő, aki csak információkat gyűjt, és nem kapcsolódik egyéb ganghez, vagy harci csapathoz.

Az FC-k különböző feladatokhoz különböző szemeket vagy scoutokat delegálhatnak, melyek leírására a későbbiekben még bővebben is kitérünk.

A megfelelő hajótípus

A scoutnak vagy szemnek olyan hajóban kell ülnie, amely képes pillanatok alatt, önállóan és biztonságosan mozogni a rendszerekben. Nagy általánosságban elmondható, hogy minden felderítést végző hajónak gyorsnak kell lennie, jó fordulékonysággal, mert sokszor előfordul, hogy forró lesz a lába alatt a talaj. Ezek mellett hasznos, ha tud cloakolni, kicsi a signature radiusa, van rajta expanded probe launcher, meg tudja fogni az ellenséges hajókat és nem "rohad le" egy nagyobb rendszer átwarpolása közben.

Ezen szempontok alapján a scoutok általában a következő hajóosztályok közül kerülnek ki (kb. ilyen sorrendben): Interceptor, Covert Ops, Force Recon ship, a Heavy Assault ship-ek közül esetleg Cynabal vagy Vagabond, valamint extrém szituációkban (helyzettől / fleettől függően) Heavy Interdictor. A lényeg, hogy olyan hajó kell, ami jó eséllyel egyedül is képes életben maradi bármilyen helyzetbe is kerüljön.

A megfelelő attitűd

Ami nagyon fontos mind a scout, mind a szem számára: a talpraesettség és az éberség. Egy kihagyott jelentés vagy szó katasztrofális eredményeket okozhat. A megfigyelőnek szinte mindig prioritása van, minden kommunikációs csatornán. Ez azt jelenti, hogy ha elhangzik a scouttól a "check-check" felkiáltás, kivétel nélkül mindenkinek el kell hallgatni és minden kommunikációs eszközt szabadon hagyni a megfigyelő jelentésének. Viccet később is be lehet fejezni, a véleményeket később is el lehet mondani, a sztorizást abba kell hagyni.

Ez így leírva egyszerűnek tűnik, de a gyakorlat azt mutatja, hogy a valóságban néha nehéz betartani. Pedig örök igazság, hogy egy fegyelmezett csapat hatékonyabban tud működni és sokkal jobb eredményeket képes felmutatni.

Ehhez azonban az is szükséges, hogy a megfigyelő tudja mi az, az információ, amit el kell mondani, és mi az ami a fleet szempontjából nem érdekes. Egy kaput kempelő csapatnak egyetlen új hajó megjelenése is érdekes lehet, de ha az a feladatunk, hogy egy olyan rendszert figyeljünk meg ahol több száz pilóta tartózkodik, akkor nem kell minden egyes fregattot lejelentenünk. Hogy mit mondjunk el, azt mindig a helyzet határozza meg. A lényeg, hogy a felderítő fegyelmezett, hiteles és megbízható legyen, hogy tudjuk, ha megszólal, akkor fontos információt fog közölni.

A scoutok feladata - ahogy már fentebb is említettük - a fleet összetételének függvényében változik. Bármelyik aktív, folyamatosan mozgó flottának - de különösen igaz ez a roaming gangekre - szüksége van scoutra. Azt, hogy mit kell jelentenie, függ a szituációtól és az FC utasításától. Ha például a cél a gyors átvonulás a területen, akkor az FC-nek lehetséges, hogy elegendő a helyi ellenség száma ("I-CUV 1 neut, beugró, kiugró tiszta!"). Ha a csapat éppen bajt próbál keverni és pvp tevékenységbe gabalyodni, akkor elképzelhető, hogy a scoutnak nem elég megmondani az ellenséges/semleges pilóták számát, de lehetőség szerint még pontoznia is kell őket. Ez az FC utasításától függ. Általánosan elmondható azonban, hogy harci helyzetben, amint beugrik a scout a rendszerbe, azonnal jelenti az egyből látható dolgokat.

Mik ezek:

- Elsőként a local létszáma / hostile-ok létszámát. Érdemes a rendszer nevét is hozzátenni, így pontos a tájékoztatás (fontos: vannak FC-k, akik megkövetelik, hogy a beugrás pillanatában mondd be, hogy épp melyik rendszerbe ugrasz, mert előfordulhat, hogy nem tiszta merre jársz, több scout is van, illetve az autopilot a többieket másfelé viszi).
- Rögtön ezután jelentsd a beugró kapu gridjében lévő hajókat (más szóval a beugró kapunál az overview-n látható hajókat), típus / standing (kék-neut-piros) szerint
- Van-e outpost / station a rendszerben

A gyors állapotfelmérés és jelentés után, ha van ellenség localon, a scout nyom egy 360 fokos, maximális távolságra állított directional scannert, és megnézi látszik-e rajta valamilyen hajó rajta, majd jelenti a kapott eredményt. Ha látszik, megpróbálja meghatározni, hogy nagyjából merre felé (POS-nál, kapunál, a semmi felé, stb.).

Természetesen egy scout akkor mondható jónak, ha mindezt pár másodperc alatt teszi meg, nem téve ki a fleetet annak a veszélynek, hogy esetleg hátulról megtámadják őket. Amíg a scout a rendszerben tartózkodik, a csapatmozgásokat jelentenie kell.

Minden esetben fontos információ, hogy az adott rendszerben van-e jump bridge és ha van, akkor az melyik alliance tulajdonát képezi (sovereignty). Ha ellenséges jump bridge van a rendszerben, pillanatok alatt átjöhetnek rajta a hostile-ok egy komolyabb fleettel, és akár órákra is beragadhat a csapat. Ugyanez vonatkozik a cyno generátorra is. Jelentős információértékkel bír az is, hogy mondjuk a kiugró kapuhoz kihúzó bubit raktak le. Főleg lassú hajós (battleship vagy battlecruiser) fleetnél nagyon kellemetlen, ha a scout elfelejti tájékoztatni a parancsnokot erről és ezért az egész csapat beleesik a bubiba, ez ugyanis a flotta szétszakadását eredményezheti.

A fent vázolt szempontok alapján a gyakorlatban egy scout jelentése így néz ki:

"- Ugrom be P95-be. Itt tizenkettes a local, 3 neutral van, a beugrón 170 km-re egy hostile Vagabond, kapu háta mögött 30-ra egy kihúzó bubi van lerakva... Scanneren a Vagán kívül még látszik egy Hurricane, 2 Drake és egy jump bridge."

Vagy így:

"- Ugrom be D2-be. Itt negyvennyolcas a local, mind neutral, kivéve 1 kéket, meg engem. Van outpost. Beugró tiszta, scanneren Apoc, Dominix, Drake, meg pár fregatt és egy noobship. Vannak wreck-ek. Ugrom egy beltbe... A négyes beltjei felé látszik a Drake, torony nincs arrafelé. 4/1, vagy 4/2 lesz az. Megyek a 4/1-be. Pont a Drake-en, jöhettek..."

Mint a példából látszik, alapvető elvárás a felderítő pilótával szemben, hogy folyamatosan használja a scannerét. Warpolás közben is lehet találni felvillanó hajókat, a semmi közepén, ezek vagy safe spoton vannak, vagy ők is épp warpolnak valamerre. Kis fokon érdemes a rendszerben található, a scannelési tartományba beleeső, összes kaput végignézni, mert fontos, hogy vannak-e ott hajók vagy le van-e bubizva az adott stargate.

A kiugrókapuról mindig adj részletes jelentést! Vizuálisan (griden belül) tiszta-e, scanneren 360 fokon mik látszanak, esetleg van-e olyan hajó, amit korábban nem láttál scanneren, csak a kiugrókapunál. Ha az FC másképp nem utasít, csak akkor ugorj a következő rendszerbe, ha a saját csapatodból legalább 1 ember már localon van.

A scout feladata roaming gangben

A roamingok célja általában a vadászat, avagy az ellenség terrorizálása a saját területükön. Ezt a legjobban úgy lehet elérni, hogy lelövöldözzük a méregdrága NPC-ző hajókban ülő carebeareket. Roaming esetén a scout feladatkörnél különösen fontos, hogy kiemelkedő (directional) scannelési tapasztalattal rendelkezzen, mert amint megjelenik az ellenséges rendszerben localon, a szemfülesebb NPC-zők elmenekülnek safe spotokra, vagy POS-okra.

Pont emiatt a scoutnak csak akkor van esélye bármilyen hajót is elfogni, ha annak pilótája nem vette észre, hogy enemy érkezett localra, vagy észrevette, csak épp egy NPC fogja a hajóját. Tehát a sebesség itt esszenciális. Maga a keresési folyamat nagyjából így néz ki:

Amikor az FC felkér scoutnak egy roaming gang-ben, csinálok magamnak egy olyan - ha úgy tetszik "vadászós" - overview tab-ot, amin látszik az összes hajó, az aszteroida övek a wreck-ek, a drone-ok, a Tower és a Force Field. Amint beugrottam a célrendszerbe, jelentem a localt, nyomok egy max range-es, 360 fokos directional scant, és megnézem milyen wreckeket lehet látni rajta.

Ha nem látszik wreck, elwarpolok valahová máshova a rendszerben (ez általában egy olyan belt, ami a scannelési tartományon - 14,5 AU - kívül van), és újra scannelek. Fontos megfigyelni azt is, hogy a wreckek mellett látni-e valamilyen battlecruiser méretű, vagy afeletti, tehát NPC-zésre alkalmas hajót, amit a sebessége és fordulékonysága miatt esély is van elkapni.

Ha találok NPC wrecket, a nevéből egyértelműen meghatározható, hogy az beltben kilőtt NPC-ből származik, vagy anomáliából (pl. serpentisnél az anomáliás wreckek prifixe: core).

Tegyük fel, hogy beltes wrecket találtam és látszik a scanneremen egy Drake is. Ilyenkor valószínűleg a Drake épp beltben lövi az NPC-ket, tehát megnézem, mely beltek vannak scannelési rangen belül, és egyesével lescannelem azokat 5 vagy 15 fokon. Ha megint látszik a Drake valamelyik beltcsoport felé, bewarpolok az egyik beltbe ezek közül. Ezt úgy teszem, hogy magán a directional scanneren látszó aszteroidaöven nyomok egy jobb klikket, majd a "warp to 0 m"-t, így biztos, hogy megfelelő helyre indulok el.

Miközben warpolok, a beltcsoport többi beltjét is végigscannelem, így máris kizárhatok egy rakat aszteroida övet, ahol nem lesz a Drake. Ha csak egyetlen belt látszik a scanneren és ott van a Drake is, amint kiestem warpból, indulok oda és megfogom, majd x-elek fleet chaten és szólok a szomszédban várakozó csapatomnak, hogy „pont rajta”. A többiek bejönnek, rámwarpolnak és kilövik az elfogott hajót.

Egy másik lehetőség, hogy anomáliás wreckeket látok scanneren, mondjuk egy Raven társaságában. Ilyenkor, ha van probe launcher a hajómon, kilövök egy probe-ot és maximális range-re állítom a scannelési tartományát, majd nyomok egy scant. Ha nincs probe-om, mert nem olyan hajóban vagyok, onboard scannerrel csinálom ugyanezt (a legújabb változtatások óta már 64 AU-ra lehet scannelni). Az anomáliákat a probe egyből megtalálja 100%-ra, ezért ez a módszer viszonylag gyors.

A találatok közül azokkal érdemes kezdeni, amik 14,5AU-n belül vannak hozzám képest (mivel láttam a ravent és a wreckeket a directional scanneren), és sanctum, vagy haven típusúak (pl. serpentis sanctum). Ha szerencsém van, csak 2 olyan anomália van a rendszerben, ami ezeknek a feltételeknek megfelel, ezeket pedig nem megerőltető végigugrálgatni a raven után kutatva. Ha megtaláltam, nagyjából ugyanaz a történet játszódik le, mint a Drake-el.

PIRATE WRECK LISTA									
SANCTUM	HEAVEN	HUB	PORT	RALLY POINT	YARD	DEN	REFUGE	HIDEAWAY	BURROW
Pirate Faction		Asteroid Wreck				Anomaly / Deadspace Wreck			
ANGEL CARTEL		Angel, Domination (faction)				Gistii, Gistior, Gistum, Gistatis, Gist			
BLOOD RAIDERS		Blood, Dark Blood (faction)				Corpii, Corpior, Corpum, Corpatis, Corpus			
GURISTAS		Guristas, Dread Guristas (faction)				Pithi, Pithior, Pithumum, Pithatis, Pith			
SANSHA'S NATION		Sansha, True Sansha (faction)				Centii, Centior, Centum, Centatis, Centus			
SERPENTIS		Serpentis, Shadow Serpentis (faction)				Coreli, Corelior, Corelum, Corelatis, Core			

ROUGE DRONE								
DRONE	PATROL	SQUAD	HERD	MENAGERIE	SURVEILLANCE	GATHERING	CLUSTER	COLLECTION
Faction			Asteroid Wreck			Anomaly / Deadspace Wreck		
ROUGE DRONE			Drone, nincs faction			Alvi, Alvior, Alvum, Alvatis, Alvus		

Egy harmadik szituáció, hogy megtaláltam az NPC-ző ellent, de az align-ol valami felé, ezért ha meglát, azonnal képes elwarpolni. Ilyenkor egyetlen megoldás van, az is csak akkor, ha cloakos, cruiser méretű hajóban, tehát force recon shipben ülök. Mivel az illető azt hiszi, biztonságban van, mert alignol, valószínűleg nem fog elwarpolni, amíg nem lát meg, ezért cloakban behelyezkedek elé mondjuk úgy 15-20 km-re. Ezek után elindítom a hajómat pontosan azon a vonalon, amerre ő is halad, csak vele szembe. Megvárom, míg nekimegyek, amitől a hajóm decloakol, azután egyből bekapcsolom a sensor boostert is, elkezdem lockolni és rakok rá mindent, amit csak tudok. Ha mindet jól csináltam, a hajóm, a cirkáló méret és a sebesség miatt, kibillenti (megbumpolja) az ellenséges BC-t vagy BS-t vektorból, ezáltal, az nem lesz képes egyből elwarpolni. Rákerül a pont, és onnantól kezdve halott.

Ezeknél a helyzeteknél egyetlen dologra kell még nagyon figyelnie a scoutnak, ez pedig a bait. Ha megfogtál valamilyen hajót, folyamatosan legyen nyitva a scannered és max rangen, 360 fokon nyomogasd, ahogy tudod, mert lehet, hogy az áldozatod csali volt, és hatalmas túlerővel jönnek neki segíteni, ez pedig veszélyezteti az egész roaming ganget. Ha látod, hogy hirtelen több, nem a csapatodba tartozó hajó jelenik meg scanneren vagy, hogy ugrásszerűen elkezd nőni a local, azonnal tájékoztasd az FC-t a dologról!

Még egy fontos megjegyzés, az NPC AI megváltozott a Retribution kiegészítő óta, így érdemes figyelni arra, hogy az NPC-k targetet válthatnak, és kilőhetik a beltbe, vagy NPC site-ba érkezett tacklert (pl. a kisebb NPC hajók a kisebb player hajókra fognak átállni).

A fentebbi példákból is látható, hogy elég összetett egy roaming scout feladata, igen gyorsan kell a hasznos információkat kiszűrni a felesleges dolgok közül (gyakorlatilag a zajból szemezgeted ki a lényeget), majd a megfelelő következtetéseket levonni ezekből.

Tovább fokozhatnánk még az egészet azzal is például, hogy nem mindegy még az adott kategórián belül sem, hogy milyen wreckeket látni a scanneren, mert pl. egy sanctumban valószínűleg jóval több battleship wreck lesz, mint egy alacsonyabb besorolású anomáliában.

A roaming gang sikere legalább fele részben a scout-on múlik. Ha jó a scout sok hajót lőtök rövid idő alatt, viszont ha rossz, lassú, nem elég informatív, az egész csapatot lekempelhetik vagy bedarálhatják secperc alatt.

A scout feladata nagy fleetekben

A roamingokkal ellentétben, a nagy flották általában konkrét céllal - ha úgy tetszik küldetéssel - indulnak útnak. Ez lehet például egy adott rendszerben egy nagyobb ellenséges csapat feltartóztatása / likvidálása, egy POS lelövése vagy megvédése, egy adott, támadás alatt álló (fel SBU-zott) rendszer megvédése / támadása, vagy az ellenség egy-egy jelentős hajójának (pl.: Titán, Supercapital) megsemmisítésére irányuló hadművelet.

Mivel itt igen nagyméretű fleetekről beszélünk (akár több 100 fő), amik ráadásul nagy tűzerejű, lassú hajókból állnak, teljesen mások a fontos dolgok felderítési szempontból. Itt nyilván nem fognak az emberek leállni NPC-ző ellenségekre vadászni, csak a kitűzött feladat teljesítésére koncentrál mindenki.

A scoutok szabadsága az ilyen fleetekben jelentősen csökken, a parancsnokok mindig pontosan megmondják, hogy melyik rendszerbe menjenek, meddig maradjanak ott és mire figyeljenek.

Az is elképzelhető, hogy amikor egy nagyobb ellenséges fleetet akartok elfogni, egy heavy interdictort küldenek előre scoutnak. Ez azért jó, mert ha az illető látja, hogy jönnek be localra az ellenségek, egyből fel tudja húzni a bubiját, kihúzva ezzel az ellenség fleetjéből azokat, akik meggondolatlanul egyből elwarpoltak.

Az ilyen nagy létszámú, szervezett akciók esetén a scoutnak fokozottan figyelnie kell a következőkre:

- A várt ellenséges koalíció tagjai közül van-e valaki localon
- Vannak-e noobcorpos karakterek localon (ezek könnyen lehetnek ellenséges szemek)
- Lát-e bárhol a rendszerben interdictort, vagy heavy interdictort, kihúzó bubit
- Lát-e bármilyen olyan hajót, ami veszélyt jelenthet a flottára (capitalok, cynonyitásra használt hajók)

Ezeken kívül nem árt, ha a scout figyelemmel kíséri a friendly koalíció intel csatornáit és folyamatosan nyitva van neki az adott régió térképe. Időről időre leellenőrizheti a térkép statisztikákat is (pl.: jumps in last hour), körülbelüli képet kapva ezzel a régióban történt csapatmozgásokról. Ezeknél a fleeteknél nem árt, ha minden egyes rendszerről részletes jelentést adsz, és mindig megkérdezed, hogy mehetsz-e a következőbe.

Scout a szállításhoz

Szállításhoz, ha az "lábon" történik, szintén szoktunk scoutot használni. Az alapfelállás nagyjából megegyezik a scout általános feladataival, csak ebben az esetben számolnia kell azzal, hogy a mögötte lévő hajó (ha úgy alakul) nem képes felvenni a harcot. Sőt, nagyon figyelmesnek kell lennie, mivel valószínűleg a szállítandó dolgok értékesek.

A hátsó scout

Ritkábban fordul elő, de megesik, hogy az FC hátsó scoutot is nevez ki, mert meg akar győződni arról, hogy nem követik a flottát. Ha ennek nagy a valószínűsége, szinte biztos, hogy egy interdictort fog erre a feladatra felkérni. A dictor két szempontból is ideálisnak mondható: viszonylag kicsi a hajó, ezért nagyon gyors, valamint ha beigazolódik a gyanú és tényleg követik a fleetet, képes ún. védőbubit dobni a kiugrókapun. Ez azért fontos, mert az ellenség bele fog esni a bubiba és mielőtt ugrani tudna a következő rendszerbe, 10-12 km-t MWD-znie kell, aminek következtében a tagok fogyasztják a capacitort, és nem mindenki fogja tudni átugrani egyből a következő rendszert. Magyarán szétszakad a flottájuk, sebezhetővé válik.

Helyzetek, amikre nem árt felkészülni

A felderítési feladat magában foglalja a kapukempek lokalizálását is - amennyiben azok a kijelölt útvonalon vannak - ezekre a scoutnak minden esetben fel kell készülniük. Továbbra is fontos, hogy az információ a lényeg mindenek felett, aki bepánikol, az értelmetlen halált hal. Ez alapján az első dolog amit tenned kell, ha scoutként kempbe ugrasz, hogy nem esel pánikba! Van majdnem 60 másodperced, amíg a hajód cloakban marad, ez idő alatt rengeteg információt le tudsz adni a fleetednek. Kezdetnek közölheted velük, hogy kempbe ugrottál, hogy mekkora a local és milyen összetételű, majd nyomsz egy 360 fokos directional scannert és minimalizálod az scanner ablakot (nem bezárod, hanem csak lehúzod tálcára). Miközben várod a session change timert, hogy eltűnjön és beállítod az automata pilótát, hogy menjen vissza beugrókapura és ugorjon át (jobb gomb a beugrókapun, add as first waypoint), közölhetsz az idegeskedő FC-vel egy körülbelüli értéket a kempelők számáról.

Ha lejár a session change, bekapcsolod az autopilot-ot, és amint az bemondta, hogy „Approaching stargate”, nyomsz egy MWD fröccsöt a szekérnek. Az autopilot visszaugrik a rendszerbe, ahonnan jöttél, elmenekülsz safe spotra, kinagyítod a directional scannert és nyugodt körülmények között felolvasod róla, hogy pontosan hányan és milyen hajóban voltak a túloldalon. A többi már az FC dolga.

Az előző helyzetben az is előfordulhat, hogy kilőnek és podolnak is, ezért érdemes screenshoot-ot is készíteni a directional scanner ablakáról, hogy ne vesszen el az értékes információ.

A scout / roaming szem jutalmazása és cserélgetése

Mindazok mellett, hogy a felderítő nagyon fontos és összetett feladatot lát el a fleetben, legtöbbször nem túl hálás a posztja. Sokszor kimarad a killekből és lootolásból, folyamatosan figyelnie kell mindenre, és legtöbbször ő az, akit elsőnek kilőnek a csapatból.

Ezért érdemes az FC-knek a delegált pilóták morálját és a feladat iránti érdeklődését azzal fenntartania, hogy egyrészt cseréli őket, másrészt award-dal, garantált loot-tal, hajópótlással, stb. motiválja őket. Mindezek mellett vagy ellenére a scout feladata az egyik legérdekesebb, legfontosabb a pvp-ben. Kitüntető figyelmet kap még több százas fleetekben is, és nagyon sok múlik azon, hogy mennyire érti a feladatát...

A Szem

Mint a bevezetőben említettük, a szemek alapvetően statikus pilóták. Legtöbbször "alt" karaktereket szoktak erre a feladatra használni, mert általában nem kell elmozdulniuk arról a helyről, amit figyelnek. Ez alól azonban akadnak kivételek: ők az úgynevezett "aktív szemek".

Aktív szem

A scoutok egy speciális fajtája az úgynevezett aktív szem. Az aktív szemnek nagyjából ugyanaz a dolga, mint egy átlagos csapattagnak. Együtt van a többiekkel, harcol, ha kell, és mint bárki más együtt mozog a flottával rendszerről-rendszerre. A különbség az, hogy amikor a fleet megáll, őket általában az FC arra kéri, hogy valamelyik szomszédos rendszert figyeljék. Onnan elmenniük nem szabad. Erre a feladatra a legideálisabbak azok a hajók, amelyek képesek cloakban warpolni (force recon ship, covert ops).

Többek között azért van szükség ilyen helyzetben szemekre, mert ha a fleet viszonylag sokáig tartózkodik egy helyben, sokkal könnyebben észre lehet venni azt. Lejelentik őket, intelt adnak róluk, jelzik az ingame és a külső térképek is, és ezáltal előfordulhat, hogy az ellenség összeszerveződik és elindul ledarálni a csapatot.

A szem feladata a folyamatos, pontos állapotjelentés mellett - a local változásának részletes és állandó követése (honnan jönnek be, hol mennek ki a hostile-ok), milyen hajóban, hányan. Az ilyen feladatra kihelyezett pilótáknál nem árt, ha vannak overview spotjai az egyes kapukra, de legalábbis arra a pontra, amit figyelnie kell (ez általában az a kapu, ami a flottájához vezet).

Az aktív szemek nagyon fontosak még kisebb, biztonságosabb akciók esetén is. Például egy zárt rendszer-csoportban (pipe, pocket) tuti, hogy nem kezdenek el úgy freighterrel szállítgatni, hogy a "torkába" nem visznek szemet.

A másik, tipikusan az ilyen szem használatára illő helyzet, a fentebb említett kapukemp. Így a fleet már az ellenség átugrása előtt pontosan tudni fogja, miben ül az, és fel tudnak készülni a megfelelő, hajótípusra illő taktikával. Nagyon fontos, hogy a szem mindig húzza be az ellenséges neveket localról fleet chatre - lehetőleg hajótípust is írjon mögé - mert így a linkre kattintva mindenki azonnal láthatja, hogy milyen a viszonya a karakterrel, és ami még ennél is fontosabb, ha az illető beugrik a kempelt rendszerbe, a flotta azonnal tudni fogja, hogy a szem irányából jött.

Szintén lényeges, hogy a kihelyezett felderítő azt is időben jelezze, ha túlerő közeledik. Ilyenkor a kempelők kényelmesen el tudnak menni safespotokra, majd megvárni, amíg a túlerő továbbvonul és újra felállni kempelni.

Persze vannak egyéb speciális szituációk is, mint például ha kihúzó bubiztok egy nagyobb flottával. Ehhez összesen 2-3 ember kell és plusz a szem, akik a rendszerben letesznek egy kihúzó bubit az ellenség kiugró kapujára, majd előre küldik a szemet, a beugró kapura. A flotta 95%-a a kiugró kapu túloldalán várakozik ugrásra készen. Amint bejönnek az ellenségek localra, a szem máris figyeli, miben vannak, mit csinálnak, hiszen overview-n látja őket. Valószínűleg az ellenséges scout előre fog menni, beleesik a bubiba és látja, hogy csak 3-an vannak ott közületek. Ilyenkor a könnyű kill reményében egy tapasztalatlan FC odawarpoltatja az egész flottáját és mindenki közülük beleesik a bubiba. A szem azonnal szól, amint elwarpolt az ellenséges flotta, a társai beugranak a rendszerbe, oda MWD-znek a kihúzó bubihoz és szanaszét lövik az ellenséges csapatot. Ugyanezt el lehet játszani smartbombos, cloakos battleshipekkel is. Beállnak bubi szélére, ahova az ellen esni fog, és várják a szemet, hogy jelentse „elwarpoltak”, aztán indulhat a disco.

Az aktív szemek feladatát általában fő karakterek látják el, előfordul, hogy bekapcsolódnak a harcba is, és adott helyzetben kaphatnak tackler feladatokat is.

Passzív szem

Előzőleg említettük, hogy az aktív szemek együtt mozognak a fleet-tel, ezzel ellentétben a passzív szem nem megy sehová. Ez a klasszikus verzió: elég kitenni egy altot szemnek a fontosabb helyekre, bejáratokra, csomópontokra és már gyűjtheti is az információkat, figyelheti a megadott rendszerekben a forgalmat, mozgásokat. A passzív szem kiváló ellenséges rendszerek és átjárók, valamint capital flották mozgásának megfigyelésére. Míg ez előbbi talán egyértelmű, nézzük miben is áll az utóbbi lényege:

Capital, supercapital flottáknál elsődleges fontosságú a megfelelő tájékozottság. Egy ilyen flottát hirtelen meglepni előszervezettség nélkül igen nehéz, mert azt erősebb hajókkal nem igazán lehet űberelni, csakis létszámmal. Egy ilyen flotta megszervezése komoly előkészületet igényel, és tapasztalt ellenfelek elől igen nehéz elrejteni.

Mivel a szövetségek igyekeznek egy, vagy csak néhány rendszerben összpontosítani a capital flottájukat, a nagyobb capital flottatevékenység esetén a közeli (capital jump távolságon belüli) ellenséges központi rendszerekbe beültetnek egy-egy passzív szemet.

Ezeknek az a feladata, hogy figyeljék a lokál változását: mennyien vannak belogolva, milyen hajókban vannak. A megbízott szemnek figyelnie kell az ellenséges POS-ok és állomások körüli mozgolódást. Ha úgy látszik, hogy valami nagy dobás készülődik, jelentenie kell azt.

Mire használhatóak még a szemek?

Például Titános, Black Ops-os rajtaütés felderítése: A baitelés cynos hajóval régi módszer. Ennek elkerülésére szintén szoktak kiküldeni vagy fellogoltatni egy-egy passzív szemet a feltételezett titán vagy black ops hajók tartózkodási helyénél. Ennek természetesen előfeltétele, hogy legyen információnk az ellenséges hajók lehetséges tartózkodási helyéről.

Támadás előtti információgyűjtés: A nagyobb hadműveleteket általában a felderítés előzi meg. Információt kell gyűjteni a célterületen élők szokásairól, létszámáról. Ehhez szintén szoktak passzív szemeket alkalmazni. Az illetőnek az a feladata, hogy a célterületen tartózkodva, minél kisebb feltűnést keltve megfigyelje a területet, és információt gyűjtsön arról, hogy:

- általában hányan vannak belogolva
- mi az ellenfél Prime Time-ja
- milyen hajókat használnak
- mennyire közlekednek óvatosan
- mennyire állnak fel agresszíven egy-egy betolakodóra

Természetesen a szemet azonnal felfedezik, mihelyst belép a rendszerbe, de ha ott tartózkodik becloakolva két-három órát anélkül, hogy bármilyen galibát okozna, a helyiekben szinte mindig csökken a készültségi szint és visszatérnek a napi rutinhoz.

Végül

A felderítőknek fel kell készülnie arra, hogy bármikor találkozhat olyan hajókkal, akik veszélyt jelentenek rá. Ilyenkor mérlegelnie kell a helyzetet és azonnal döntenie kell mit fog csinálni. Ha gyorsabb hajóban van, megpróbálhat kapura menni és átugrani, vagy ha az FC úgy kívánja, megfoghatja az ellenséges hajót.

Viszont semmit sem szabad ész nélkül tennie. Nem árt szem előtt tartani, hogy elsődlegesen a legfontosabb, hogy életben maradjon, mert az ő információi garantálhatják a többiek testi épségét. Tehát vesztett helyzetekbe nem érdemes belemenni. Ha van eszed, nem fogsz egy Stiletto-val nekiesni egy kapun ücsörgő Dramielnek, mert kb. annyi esélyed van, mint molylepkének a kamionnal szemben.

A fejezet terjedelméből is szembetűnő, hogy mennyire fontos és bonyolult a scoutok feladata, éppen ezért soha ne közlekedj olyan hajóval scout nélkül, ami önmagában nem alkalmas a felderítésre.

Jó scout-tá válni nem hetek, hanem hónapok, esetleg évek kérdése, rengeteg gyakorlást igényel.

Tacklerek

Megszokott látvány a sci-fi filmekben az, amikor epikus űrcsatákban nagy hajók lövöldöznek még nagyobb hajókat mindenféle fényes sugarakkal, amíg azok fel nem robbannak...

Ezek a jelenetek általában úgy kezdődnek, hogy valahol az űrben várakozik egy flotta, majd hirtelen mindenfajta csilli-villi effekt kíséretében megjelenik a semmiből a támadók serege és megkezdődik a harc.

Heroes and Villains

Az emberben felmerül a kérdés, hogy ha így be lehet ugrani valahová a térben, akkor onnan miért nem lehet kiugrani, ha forró kezd lenni a talaj? A filmekben erre a kérdésre vagy nem kapunk választ, vagy a hősiességgel magyarázzák... THIS IS SPARTAAAAAA!!!!!... Néhol van rá utalás, hogy a támadók célzott lövéssel bénítják meg a hiperhajtóművet, vagy hogy vonósugarat használnak, ami megakadályozza a kiugrást, menekülést.

Ez a problémakör felmerül az EVE világában is. Az idő, amíg egy átlagos hajó elhagyja a csatateret, másodpercekben mérhető. Apróbb hajóknál ez 2-3 másodperc, nagyobb hajóknál ez az érték 12-15 másodpercig nőhet, és igazán nagy hajóknál pedig az egy percet is meghaladhatja. Természetesen ezt az időt sok minden befolyásolja: a hajó haladási irányától kezdve, a felszereléseken át a ráirányított EW modulokig rengeteg tényező. A tacklerek feladata a csapatban, hogy ezt az időt megpróbálják annyi ideig nyújtani, ameddig csak lehetséges. Ideális esetben addig, amíg a célpont hajójának elfogy a pajzsa, páncélja, struktúrája és végül az enyészeté lesz.

A warpolás megakadályozása

Az elsődleges feladat tehát a warpolás megakadályozása. Mivel az EVE-ben nem lehet célzott lövést leadni és felrobbantani a warp drive hajtóművet, így más módszert kell használni a tacklereknek. A legáltalánosabban használt módszer egy olyan modul alkalmazása, ami megakadályozza, hogy az ellenfél hajója warpoljon.

Warp Disruptor / Warp Scrambler

A warp megakadályozásának a kulcsa a Warp Disruptor / Warp Scrambler modul. Ezt az eszközt úgy kell alkalmazni, mint egy fegyvert: be kell lockolni a célpontot, és aktiválni rá a berendezést. A modulnak fix hatótávja van, és csakis ezen a hatótávon belül fejti ki a hatását.

Nagyon fontos, hogy a WD / WS moduloknál nincs falloff!.

Amíg a disruptor / scrambler aktív (és nagyobb a hatásfoka, mint a célpont magvédelme), addig a megfogott hajó nem képes warpolni. A modul nem akadályozza meg a hajó normál mozgását (azon felül, hogy a scrambler az MWD-t kikapcsolja), így az megpróbálhat eltávolodni a fogó hajótól (tacklertől) a warp-gátló modul hatáskörén kívülre, hogy ott kísérelje meg a warpolást. Láthatjuk tehát, hogy nem elég csak egyszer kiütni a warp hajtóművet, hanem az áldozatot fogni kell egészen a hajó megsemmisítéséig.

A tackler feladata:

- Megközelíteni a célpontot, hogy az lock és warp disruptor / scrambler távolságba kerüljön
- Lockolni a célpontot
- Aktiválni a fogó modult a célpontra
- Tartani a disruptor/scrambler távot
- A fogó hajónak bírnia kell capacitor-ral (a WD / WS modulok is capacitort fogyasztanak)
- És nem utolsó sorban: életben kell maradni

A felsorolt pontok között nincs ott a sebzés és ez nem véletlen. A tackler hajóknál nem elsődleges feladat a sebzésosztás.

Persze, ha van a hajón ágyú vagy rakétavető, nyugodtan alkalmazzuk, de tartsuk észben, hogy a hajó fittelésénél a sebző modulok felszerelése harmadlagos fontosságú. Igaz ez mindazok ellenére, hogy a tipikusan tackler hajók is kapnak mindenfajta bónuszokat a fegyverekre. Ha kis csapatban mozgunk, akkor esetleg lehet jelentősége az elfogó hajók sebző képességének, de ahogy nő az ütközetben résztvevő hajók száma, úgy exponenciálisan csökkenhet a tackler hajók sebzésének fontossága.

Nézzük akkor a modulokat. Elsőre szembetűnik, hogy a disruptor és a scrambler modulok tulajdonságai között van néhány fontos különbség:

Disruptorok (szimpla pont, nagyobb range):

- általában 20-24 km hatótáv
- egyszeres pont
- magas fittelési szükségletek (több CPU)
- magasabb kapacitor szükséglet

Scramblerek (dupla pont, MWD kikapcsolása):

- általában 7-9 km hatótáv
- kétszeres pont
- alacsonyabb fittelési szükséglet (kevesebb CPU)
- alacsonyabb kapacitor szükséglet
- kikapcsolja az MWD-t (Micro Warp Drive)

A Warp Scramblerek és Warp Disruptorok hatótávjának növelése bónuszokkal

A pontozás hatótávolsága (ami standard moduloknál 7-9 km, ill. 20-24 km) nagymértékben növelhető. Amennyiben azt szeretnénk látni, hogy ezt milyen mértékben tehetjük meg, akkor meg kell néznünk, hogy mely hajók kapnak pontozásra bónuszt (az EW cikkeknél részletesebben is foglalkozunk majd ezekkel). Ezen kívül az egyes modulok alap pontozási távolságát érdemes összevetnünk.

Modulok

Mivel nagyon sok pontozó modul van a játékban, és nem akartuk mindegyik tulajdonságait összehasonlítani, ezért nagyjából 4 különböző kategóriára bontottuk őket. Az elsőben található az alapmodul, az adott pontozó eszköz Tech I. verziója. A második a Tech II. változat, a harmadik pedig a legjobb paraméterekkel rendelkező faction modul. Van egy negyedik kategória is, ez pedig az "officer" változat.

Hajóbónuszok

A pontozásra bónuszt kapó hajótípusokat is 4 részre osztottuk fel aszerint, hogy milyen mértékben segítik a pontozás range-ének a növelését:

- a 0% bónuszt adó hajók - ilyenek a standard / pontozási bónuszokkal nem rendelkező hajók
- a max. 25%-os bónuszt adó hajók - ez az Interceptorok egyik típusa, ami kifejezetten pontozásra kap támogatást
- a max. 50%-os bónuszt adó hajók - ilyenek a gallente EW fregatt, a Proteus - ha "Friction Extension Processor" subsystemmel szereljük, valamint az AT nyeremény Utu fregatt
- a max. 100%-os bónuszt adó hajók - ezek a két gallente recon: az Arazu és a Lachesis, valamint a szintén AT nyereményként osztott Adrestia

A max. százalék természetesen csak akkor működik, ha a hajóban ülő pilóta level 5-ös szinten tudja a vonatkozó skill-t, ami a bónuszt adja.

Overheat / Warfare Bónuszok

A pontozási távolságot óriási mértékben növelheti az adott eszköz túlhajtása (overheat), illetve a Command Shipektől vagy a T3 hajóktól kapott warfare bónusz is, ezért a táblázatban ezeket is feltüntettük. A megjelenő értékek elméleti maximumok, minden esetben a lehető legmagasabb értékkel számoltunk, hogy látszódjon a modulokból kihozható gyakorlati maximum. Ez egyben azt is jelenti, hogy az eszközt használó pilótánál, illetve az őt segítő bónuszadónál is maximális skilleket (és tökéletes bónuszadó fittet T1 warfare modulokkal) tételeztünk fel. A témáról bővebben majd a "Fleet bónuszok és bónuszt adó hajók" cikkben olvashattok.

Officer Modulok

A negyedik kategóriában szereplő "officer" pontozó modulokat legtöbbször capital hajókra szoktak feltenni a hatalmas powergrid igényük miatt (elvétve Battleshipeken is látni). Ennek tükrében az officer modulokat teljesen felesleges kiszámolni olyan hajókra, amik bónuszt kapnak a pontozásra, mivel a kevés PG miatt úgysem tudnánk feltenni rájuk.

WARP SCRAMBLER I. (Tech I. modul) esetében							
Hajóbónusz	**Hajótípusok**	**Alap**	**Overheat**	**CS bónusz**	**CS+Overh.**	**T3 bónusz**	**T3+Overh.**
0% hajóbónusz	Bármilyen standard hajó esetén	7,5 km	9 km	10,4 km	12,5 km	10,6 km	12,8 km
25% bónusz / lev. 5	Raptor, Malediction, Ares, Stiletto	9,4 km	11,3 km	13 km	15,6 km	13,4 km	16 km
50% bónusz / lev. 5	Keres, Proteus*, Utu	11,3 km	13,5 km	15,7 km	18,8 km	16,1 km	19,3 km
100% bónusz / lev. 5	Arazu, Lachesis, Adrestia	15 km	18 km	20,8 km	25 km	21,3 km	25,6 km

WARP SCRAMBLER II. (Tech II. modul) illetve a FAINT EPSILON (Meta 4 modul) esetében							
Hajóbónusz	**Hajótípusok**	**Ala**	**Overheat**	**CS bónusz**	**CS+Overh.**	**T3 bónusz**	**T3+Overh.**
0% hajóbónusz	Bármilyen standard hajó esetén	9 km	10,8 km	12,5 km	15 km	12,8 km	15,4 km
25% bónusz / lev. 5	Raptor, Malediction, Ares, Stiletto	11,3 km	13,5 km	15,7 km	18,8 km	16,1 km	19,3 km
50% bónusz / lev. 5	Keres, Proteus*, Utu	13,5 km	16,2 km	18,7 km	22,5 km	19,2 km	23 km
100% bónusz / lev. 5	Arazu, Lachesis, Adrestia	18 km	21,6 km	25 km	30 km	25,6 km	30,7 km

TRUE SANSHA WARP SCRAMBLER (faction modul * 3 pont) / DOMINATION WARP SCRAMBLER (faction modul * 2 pont)							
Hajóbónusz	**Hajótípusok**	**Alap**	**Overheat**	**CS bónusz**	**CS+Overh.**	**T3 bónusz**	**T3+Overh.**
0% hajóbónusz	Bármilyen standard hajó esetén	11,25 km	13,5 km	15,6 km	18,3 km	16 km	19,2 km
25% bónusz / lev. 5	Raptor, Malediction, Ares, Stiletto	14,1 km	16,9 km	19,6 km	23,5 km	20 km	24,1 km
50% bónusz / lev. 5	Keres, Proteus*, Utu	16,9 km	20,3 km	23,5 km	28,2 km	24 km	28,8 km
100% bónusz / lev. 5	Arazu, Lachesis, Adrestia	22,5 km	27 km	31,2 km	37,5 km	32 km	38,4 km

TOBIAS' MODIFIED WARP SCRAMBLER (officer modul * 3 pont) esetében							
Hajóbónusz	**Hajótípusok**	**Alap**	**Overheat**	**CS bónusz**	**CS+Overh.**	**T3 bónusz**	**T3+Overh.**
0% hajóbónusz	általában BS, Capital / Supercapital	15 km	18 km	20,8 km	25 km	21,3 km	25,6 km

WARP DISRUPTOR I. (Tech I. modul) illetve a FAINT WARP DISRUPTOR (meta 4 modul) esetében							
Hajóbónusz	**Hajótípusok**	**Alap**	**Overheat**	**CS bónusz**	**CS+Overh.**	**T3 bónusz**	**T3+Overh.**
0% hajóbónusz	Bármilyen standard hajó esetén	20 km	24 km	27,8 km	33,3 km	28,4 km	34,1 km
25% bónusz / lev. 5	Raptor, Malediction, Ares, Stiletto	25 km	30 km	34,7 km	41,6 km	35,5 km	42,7 km
50% bónusz / lev. 5	Keres, Proteus*, Utu	30 km	36 km	41,6 km	50 km	42,7 km	51,2 km
100% bónusz / lev. 5	Arazu, Lachesis, Adrestia	40 km	48 km	55,5 km	66,6 km	56,9 km	68,2 km

WARP DISRUPTOR II. (Tech II. modul) esetében							
Hajóbónusz	Hajótípusok	Alap	Overheat	CS bónusz	CS+Overh.	T3 bónusz	T3+Overh.
0% hajóbónusz	Bármilyen standard hajó esetén	24 km	28,8 km	33,3 km	40 km	34,1 km	41 km
25% bónusz / lev. 5	Raptor, Malediction, Ares, Stiletto	30 km	36 km	41,6 km	50 km	42,7 km	51,2 km
50% bónusz / lev. 5	Keres, Proteus*, Utu	36 km	43,2 km	50 km	60 km	51,2 km	61,4 km
100% bónusz / lev. 5	Arazu, Lachesis, Adrestia	48 km	57,6 km	66,6 km	80 km	68,2 km	81,9 km

DOMINATION WARP DISRUPTOR (faction modul) / REPUBLIC FLEET WARP DISRUPTOR (faction modul)							
Hajóbónusz	Hajótípusok	Alap	Overheat	CS bónusz	CS+Overh.	T3 bónusz	T3+Overh.
0% hajóbónusz	Bármilyen standard hajó esetén	30 km	36 km	41,6 km	50 km	42,7 km	51,2 km
25% bónusz / lev. 5	Raptor, Malediction, Ares, Stiletto	37,5 km	45 km	52 km	62,5 km	53,3 km	64 km
50% bónusz / lev. 5	Keres, Proteus*, Utu	45 km	54 km	62,5 km	75 km	64 km	76,8 km
100% bónusz / lev. 5	Arazu, Lachesis, Adrestia	60 km	72 km	83,3 km	100 km	85,3 km	102,2 km

TOBIAS' MODIFIED WARP DISRUPTOR (officer modul * 2 pont) esetében							
Hajóbónusz	Hajótípusok	Alap	Overheat	CS bónusz	CS+Overh.	T3 bónusz	T3+Overh.
0% hajóbónusz	általában BS, Capital / Supercapital	40 km	48 km	55,5 km	66,6 km	56,9 km	68,2 km

Pontok vs. magstabilizátorok

Alapállapotban, egy normál hajónál egyetlen warp disruptor is elegendő, hogy meggátolja az elwarpolást. Vannak azonban olyan speciális szállító hajók, amelyek a warp drive-ja különösen védett, s ezeknél három vagy több pont együttes hatása is szükséges lehet, hogy "fogva tartsuk". Ezen kívül a hajókat fel lehet szerelni extra magvédelemmel: minden egyes magstabilizátor modul, a Warp Core Stabilizer - WCS eggyel növeli a warp drive erősségét. Íme, néhány példa szituáció:

Sima célpont, mindenfajta extra magvédelem nélkül

Ami már megfogja:

- egy Warp Disruptor (vagy Warp Scrambler)

Sima célpont, egy WCS-vel

Ami már megfogja:

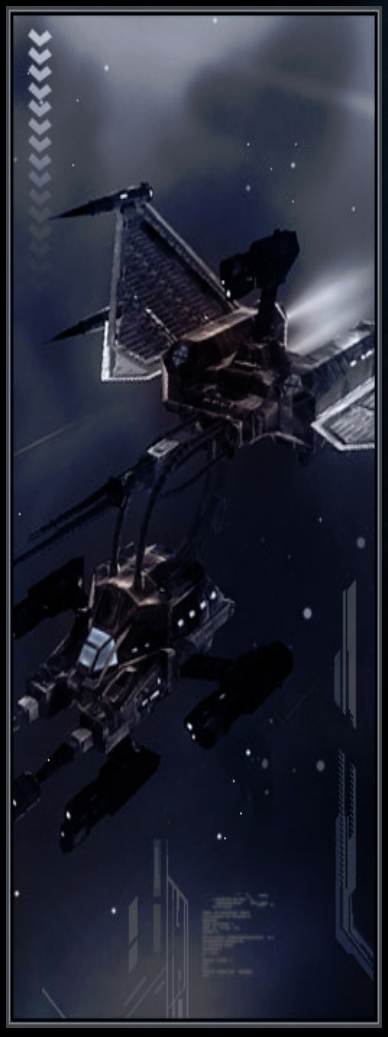
- két Warp Disruptor (vagy egy WB + egy WS)
- egy Warp Scrambler

Sima célpont, két WCS-vel vagy speciális magvédett szállító hajó (pl. Transport Ship)

Ami már megfogja:

- 3 WD (vagy 2 WS)
- egy Warp Disruptor + egy Warp Scrambler

Meg kell azonban jegyezni, hogy olyan hajóra, amit harcba szántak (akármilyen szerepben) nem ajánlatos WCS-t szerelni. Már egyetlen WCS is olyan mértékben rontja a hajó sensor tulajdonságait, hogy a hajó a csatában jelentős hátrányba kerülhet.



Egy WCS-sel szerelt hajó reakcióideje (befogási sebesség) és harci távja (befogási távolság) jelentősen redukálódik, így ezzel a harci potenciálja is nagymértékben csökkenni fog. Nem érdemes lerontani a hajó tulajdonságait a biztosabb menekülés reményében. A WCS használata messze nem garantálja a túlélést, és emellett sokszor olyan, mintha a hajó ott sem lenne a csatában (nem tud semmi hasznosat csinálni). Ráadásul, ha a dolgok balul sülnek el, még el kell viselni a többiek gúnyos, megvető megjegyzéseit is, ha kilőnek (egy csatában WCS-vel fittelt hajóban repülni szégyen).
Két kivételes, és megmagyarázható szituáció van. Ha Bomber típusú hajóban ülünk és a hajót csak bombadobásra használjuk, vagy diszkó BS-ben (csak Smartbombbal felszerelt hajó) gibbonkodunk. Azonban még ezekben az esetekben is igencsak megoszlanak az álláspontok, hogy hasznos-e.

Bubik használata

A másik lehetséges mód a warpolás megakadályozására: a bubi alkalmazása. Bubiból alapvetően kétféle van:

- Anchorolható
- "dobható" / hordozható

Az első típusú felállítása percekbe telik és nem a tackler feladata foglalkozni vele. A második típusú bubit két módon lehet előállítani és mind a két módszerhez speciális modulok és hajók szükségesek.

Próbos bubi

Ez a bubi úgy jön létre, hogy kidobunk a térbe egy úgynevezett Warp Disruptor Probe-ot. Ez a Probe kb. két percig lebeg a kidobás helyén és maga körül egy 20 kilométeres sugarú anti-warp zónát hoz létre. A zónába se ki, se be warpolni nem lehet. Az élettartam lejárta után automatikusan megsemmisül és a hatása elenyészik. A Probe-ot nem lehet közvetlenül lockolni, így a hagyományos fegyverek (ágyúk, rakétavetők, droneok) nem képesek elpusztítani. Azonban azok a fegyverek, melyekhez nem kell lockolni és területre sebeznek hatékonyak ellenük. Ilyenek a Smartbombok és a bombák.

Interdictor

A Probe kidobásához egy speciális eszköz szükséges: az Interdiction Sphere Launcher. Ezt a modult gyakorlatilag csak az Interdictor hajóosztályra lehet szerelni a modul fittelési tulajdonságai miatt: irgalmatlan magas a CPU igényük és csak az Interdictorok kapnak rá fittelési bónuszt (és lehetőséget). Minden fajnak van egy Interdictor típusú hajója, ezek a következők:

Minmatar – **Sabre** Amarr – **Heretic** Caldari – **Flycatcher** Gallente – **Eris**

Ezek a hajók T2-es destroyerek, vagyis az alaptulajdonságaik nagyjából megegyeznek a T1-es variánsukkal, csak kapnak rá némi bónuszt a Tech 2 miatt (illetve jóval több skill szükséges a vezetésükhöz). Alapból ezek a hajók még kvázi a fregatt mérethez tartoznak, vagyis fittelésnél a fregatt méretű hajókra szánt modulokat kell használni.

Fittelésnél a felszerelési szempont a következő:

1. Interdiction Sphere Launcher
2. MWD (Afterburner nem ajánlott)
3. Szereptől / fittől függően
    - Cloak
    - Mozgékonyság növelő modulok (Overdrive, Inertia Stabilizer, Nanofiber Modifier)
    - Shield
    - Fegyverzet
    - Egyéb EW modulok (Warp scrambler/disruptor, Stasis Webifier)

A legfontosabb tehát a "bubivető", rögtön utána az MWD. Hogy még milyen modult rakjunk fel a hajóra, az erősen faj, szituáció és ízlés függő.

Alapvető irányelvek a különböző fleetekbe a következők:

- A bubivető / MWD alapfelszerelés
- Ha nagy a flotta, és nem kell tűzerő, akkor a diktorokat gyakran fittelik két bubivetővel, mivel a bubi dobó modul ciklusideje (hogy újból tudjuk használni) viszonylag magas
- A diktorok alapvetően „speed tankosak”, azonban ha felfér a hajóra, akkor Medium Shield Extender-rel szokták megerősíteni a védelmet
- Minden csatában elsődleges célpontok, ezért a gyorsaságuk, mozgékonyságuk nagyon fontos
- Bizonyos szituációkban / taktikánál a cloak nagyon hasznos, viszont a lockolási sebesség csökkenésével számolni kell
- 1 vs 1 csatára jelenleg csak a Sabre használható, a többi dictornak még egy Interceptor ellen is kevés az esélye
- Ajánlott a másodlagos EW modulok használata (warp scrambler/disruptor, stasis webifier)

Heavy Interdictor bubi

A dobható / hordozható bubik másik fajtája a HIC bubi. Ebben az esetben a bubit egy speciális modul generálja: a Warp Disruptor Field Generator. Maga a bubi hatása megegyezik a többi bubi hatásával, viszont van egy lényeges tulajdonsága: együtt mozog a hajóval. A bubi mérete a pilóta Heavy Interdictor skilljétől függ.

Heavy Interdictor

A Warp Disruptor Field Generator szintén olyan speciális modul, ami csak bizonyos hajóra fittelhető. Ezek a Heavy Interdictorok, hasonlóan a light dictorokhoz. Itt is minden fajnak egy ilyen hajótípusa van:

Minmatar – **Broadsword** Amarr – **Devoter** Caldari – **Onyx** Gallente - **Phobos**

Ezek a hajók T2-es cruiserek, vagyis az alaptulajdonságok nagyjából megegyeznek a T1-es verziójukkal, viszont jelentős resisteket kapnak.

A generátornak van néhány negatív hatása a host hajóra aktív állapotban, működés közben:

- Megakadályozza, hogy a "hostoló" hajó remote armor / shield / energy segítséget kapjon. Vagyis amíg aktív a modul, csak saját magára számíthat.
- Brutálisan lerontja az MWD / AB teljesítményét. Vagyis gyakorlatilag a hajó majdhogynem csak az alapsebességével képes mozogni.
- Bekapcsolt állapotban 50%-kal megnöveli a hajó Signature Radius-át, vagyis nagyobb hajók is könnyen eltalálják.

Fittelésnél a felszerelési szempont a következő:

1. Warp Disruption Field Generator
2. Shield/Armor növelő modulok (Large Shield Extenederek, 1600mm Armor Plate modulok, és egyéb Armor/Shield resist növelő modulok)
   - Armorra fittelhető: Devoter/Phobos
   - Shieldre fittelhető: Broadsword/Onyx
3. MWD
4. Harci / taktikai potenciál
   - Fegyverzet
   - Cloak

A fentiekből láthatjuk, hogy a legfontosabb modul a Warp Disruptor Field Generator és hogy a Heavy Dictor alapvetően csak a saját védelmére számíthat.

A fittelésnél a következő irányelvek követendők:

- A generátor fittelése / a shield v. armor megerősítés kötelező
- MWD fittelése erősen ajánlott
- Lehetséges két generátor fittelni, de nem túl elterjedt
- Bizonyos esetekben a cloak nagyon fontos lehet
- A shieldes hajót shieldre, az armorosat armorra fitteljük, nem érdemes vegyes tankot használni
- Habár lehet tűzereje a hajónak, a fegyverzet másodlagos
- Másodlagos EW-t csak armoros hajóra szoktak rakni (a shieldes hajónak szüksége van minden med slotra a shieldhez)

Ehhez a témakörhöz tartozik még, hogy a generátor scriptelhető, a Focused Warp Disruptor nevezetű scriptet lehet bele tölteni. Ha ezzel használjuk a generátort, akkor nem mezőt fog generálni, hanem hasonlóan fog működni, mint a warp disruptor. A lényeges eltérés az, hogy ebben az üzemmódban végtelen pontként működik és még az EW-immunis supercapitalokat is képes pontozni. Ez NAGYON FONTOS, mert a supercapitalokra nem lehet WD, WS modulokat aktiválni, csak a dictorok képesek megfogni őket! Fontos: a sciptelt generátor nem akadályozza meg a Micro Jump Drive használatát!

Stasis Webifier, Warp Scrambler - versus - AB, MWD

A cikk eddigi része arról szólt, hogy milyen módon tudja a tackler hajó megakadályozni, hogy a célpont hajót abban, hogy warpolással elhagyja a harc területét. Azonban a tacklernek van egy másik feladta is, mégpedig a célpont hajó sebességének redukálása.

Ha a célpont sebesen mozog, a támadók több problémával néznek szembe:

- Kikerülhet a Warp scrambler / disruptor / bubi hatótávjából (valamint a fegyverek hatótávjából), s így szabadon elmenekülhet
- Elérhet biztonságot nyújtó objektumig (Stargate, Station, POS, extrém esetben: gridhatár)
- Gyorsan mozgó hajót nehezebb eltalálni, a rá aktivált ágyúk sokszor lőnek mellé
- Gyorsan mozgó hajót a rakéták vagy nem érik utol, vagy ha igen, minimális sebzést okoznak a rossz célpont sebesség / robbanási sebesség hányados miatt.
- A drónok sebessége véges: elképzelhető, hogy a célpont hajó lehagyja a drónokat, ill. azok nem sebeznek rajta sokat

Alapvetően kétfajta mód van arra, hogy a célpont sebességét mérsékeljük

1) Közvetlenül a hajó aktuális sebességét rontjuk le. Ezt egy Stasis Webifier nevezetű modullal tehetjük meg. Ez az eszköz 40-60 százalékkal csökkenti a célpont sebességét. A modul hatása nem stackelődik, vagyis ha a célpontra már egy web aktiválva volt, akkor a második, harmadik, stb. web ugyanolyan jó hatásfokkal rontja az aktuális sebességet. Ennek az eszköznek egy hátránya van, az aránylag rövid hatótáv: ~9-10km. Vagyis a tacklernek aránylag közel kell kerülnie a célponthoz.

2) Sebességet adó modulok használatát gátoljuk. A subcapital (capital hajóosztály alatti) hajók - főleg a pvp-re fitteltek – 95 százaléka rendelkezik MWD-vel vagy esetenként AB-vel. Ezek a modulok jelentős lökést adnak a hajó sebességéhez.

Az MWD alapból megötszörözi a hajó végsebességét (skillekkel ez több mint 6x-os), az AB több mint duplájára növeli. Ha ezeknek a moduloknak a használatát blokkolni tudjuk, akkor a célpont jelentős sebességveszteséget szenved. Ezt kétféle módon tudjuk elérni:

- Lenullázzuk a célpont kapacitorát. Így nem jut energia a modul működésére és leáll. Ezt a módszert az EW hajókra bízzuk, tacklerek nem alkalmasak rá.

- Kikapcsoljuk az MWD-t Warp Scrambler használatával. Ahogy korábban már írtuk, ez az EW modul amellett, hogy megakadályozza a warpolást, egy másik igen jelentős tulajdonsággal bír: azonnal lekapcsolja a célpont MWD-jét. Ezt a hatást a Warp Core Stabilizátorok NEM tudják ellensúlyozni. Bekapcsolt AB-t egy tackler hajó az esetek túlnyomó többségében (ha nincs rajta Neut / Nos) nem tud kikapcsolni.

Mire (milyen sebességet adó modulra) számíthatunk egyes hajóknál?

Nincs MWD, nincs AB:

Podok, shutle-k, rosszul fittelt hajók, Freighterek, Capitalok

AB-s hajók:

1) Legtöbbször Assault Fregattoknál (AF), néha egyéb fregattoknál. (Az AB használat ezeknél a hajóknál adja a legnagyobb löketet, egy AB-s AF sebessége közel azonos lehet egy MWD-s Battleship sebességével).

2) A rattoló hajók egy része AB-vel fittelt.

3) A Logistic hajókat sokszor fittelik AB-vel.

4) Néha egy pilóta dönthet úgy, hogy a harci hajójára (Battleship, Battlecruiser) a PowerGrid szűkössége miatt AB-t rak fel MWD helyett. Ez azonban nem bevett gyakorlat, csak ritkán fordul elő.

5) Szállító hajók

MWD-s hajók:

Alapesetből ezt kell feltételezni 0.0-ban minden célpontnál

MWD és AB:

Habár mind a két modult nem lehet egyszerre aktiválni, léteznek olyan fittek bizonyos ceptorokra, faction fregattokra, amik mind a két modult tartalmazzák. Ennek az a célja, hogy ha a hajó kap egy MWD blokkoló Warp Scramblert, még így is jelentős sebességgel rendelkezzen.

A másik indok, hogy a célpont megközelítése és webelése után elegendő lehet az AB, ami jelentősen kevesebb capacitort fogyaszt, és nem növeli a sig radius-t.

AFTERBURNEREK sebesség módosítója (1MN, 10MN, 100MN)						
Modul neve	**Level 5**	**Overheat**	**CS bónusz**	**CS+Overh.**	**T3 bónusz**	**T3+Overh.**
Afterburner I.	140,63%	210,95%	177,02%	265,53%	180,18%	270,28%
Experimental (meta 3)	157,50%	236,25%	198,25%	297,38%	201,80%	302,70%
Afterburner II.	168,75%	253,13%	212,41%	318,63%	216,21%	324,32%
(meta 8) Domination, Republic Fleet	180,00%	270,00%	226,60%	339,86%	230,63%	345,94%
(meta 13) Gistii, Gistum, Gist A-Type	198,75%	298,13%	250,18%	375,27%	254,65%	381,98%
(meta 14) Gist-X, Tobias'	202,50%	303,75%	254,90%	382,35%	259,45%	389,18%

MICROWARPDRIVE-OK sebesség módosítója (1MN, 10MN, 100MN)						
Modul neve	**Level 5**	**Overheat**	**CS bónusz**	**CS+Overh.**	**T3 bónusz**	**T3+Overh.**
Az összes Microwarpdive	625,00%	937,50%	786,72%	1180,08%	800,78%	1201,17%

Az általános százalékértékek mellett (a teljesség igénye nélkül) nézzünk pár gyakorlati példát, hogy egyes (a játékban gyorsnak számító) hajók, milyen végsebességre képesek, ha egy kicsit költünk a fittelésre (és megtámogatjuk implantokkal is)...

Hajó + Modul Neve	Level 5	Overheat	CS Bónusz	CS+Overh.	T3 Bónusz	T3+Overh.
Machariel (Microwarpdrive + T2 Nano X2)	1781 m/s	2553 m/s	2181 m/s	3152 m/s	2215 m/s	3204 m/s
Machariel (Microwarpdrive + Nano + Snake + Zor)	2318 m/s	3327 m/s	2841 m/s	4113 m/s	2887 m/s	4182 m/s
Hurricane						
Hurricane (Microwarpdrive + T2 Nano X2)	1552 m/s	2205 m/s	1890 m/s	2713 m/s	1919 m/s	2757 m/s
Hurricane (Microwarpdrive + Nano + Snake + Zor)	2107 m/s	2873 m/s	2460 m/s	3538 m/s	2499 m/s	3596 m/s
Bumper Hurricane (100mn Mwd + Nano + Snake + Zor)	5100 m/s	7497 m/s	6340 m/s	9358 m/s	6448 m/s	9520 m/s
Vagabond						
Vagabond (Microwarpdrive + Nano Nélkül)	2484 m/s	3539 m/s	3030 m/s	4358 m/s	3077 m/s	4429 m/s
Vagabond (Microwarpdrive + T2 Nano X2)	2939 m/s	4188 m/s	3585 m/s	5157 m/s	3642 m/s	5241 m/s
Vagabond (Microwarpdrive + Nano + Snake + Zor)	3822 m/s	5457 m/s	4668 m/s	6727 m/s	4742 m/s	6837 m/s
Claw						
Claw (Meta 13 Afterburner + Nano+Od+Aux)	2176 m/s	2880 m/s	2540 m/s	3426 m/s	2572 m/s	3474 m/s
Claw (Meta 13 Ab + Nano+Od+Aux + Snake + Zor)	2802 m/s	3724 m/s	3279 m/s	4440 m/s	3320 m/s	4502 m/s
Claw (Microwarpdrive + Nano+Od+Aux)	5195 m/s	7409 m/s	6349 m/s	9127 m/s	6440 m/s	9277 m/s
Claw (Mwd + Nano+Od+Aux + Snake + Zor)	6756 m/s	9656 m/s	8257 m/s	11906 m/s	8387 m/s	12102 m/s

A tacklerek típusai

Light tackler, heavy tackler

Alapvetően két csoportra szokták osztani a tacklereket. A light tacklerek, azok a kisebb hajók, amik képesek nagyon gyorsan mozogni, gyorsan lockolni és mindent egybevéve a "fürge" a jellemző szó rájuk.

Tipikusan ilyen hajók a fregatt méretű hajók. Heavy tacklerek azok a hajók, amelyek képesek megfogni a célpontot, de inkább a tankjukban, illetve a baráti segítségben, mint a saját sebességükben bíznak.

Light Tacklerek:

- **Interceptorok**: ezek az EVE leggyakrabban használt light tacklerei. Minden faj rendelkezik két ceptor típussal, és minden ceptor bónuszt kap az MWD signature drawback-jének csökkentésére (az aktív MWD megnöveli a hajó sigjét / méretét, ezért könnyebben és nagyobbat ütnek a hajóra), illetve a Warp Disruptor / Scrambler capacitor fogyasztására. Bizonyos ceptorok bónuszt kapnak a Warp Disruptor / Scrambler hatótávjára is. Ceptort mindig sebességre és mozgékonyságra fittelünk, a ceptor védelme a gyorsasága és apró mérete (ezért is mondják rájuk, hogy speed és sig tankosak, sokszor nem is érdemes egyéb védelmet tenni rájuk). Létezik néhány speciális fitt, ahol a ceptrort Armor Repair-el szerelik, de amennyiben a hajónk tackler szerepet tölt be, ezt, ha lehetséges hanyagoljuk. Ugyanez vonatkozik a Cloaking Device-okra: olyan mértékben rontják a hajó befogási sebességét, hogy a ceptor nem tud tackler szerepet betölteni.

- **Interdictorok**: fontos tackler, a bubi dobó képessége miatt. Általában fajtól függetlenül speedre fittelik, de sokszor felfér rá némi passzív tank is. A bubi vető mellett, amikor csak lehetséges fittelnek valamilyen másodlagos EW-t is (Warp Scrambler / Disruptor, Web)

- **T1 fregattok, destroyerek:** Ez az olcsó tackler. Nagyjából azok a szabályok alkalmazhatóak rájuk, mint a ceptorokra. Előnyük az olcsóságuk, hátrányuk, hogy közel sem olyan hatékonyak, mint a ceptorok.

- **Minmatar Noobship:** A legrosszabb esetekben kisegítő megoldás lehet akár egy Reaper használata is. Ez végszükség esetén a leginkább költséghatékony választás, ami minmatar karaktereknél bárhol elérhető. Megfelelő skillekkel (esetleg olcsóbb speed implantos / Zor fejjel) 3600-4000 m/s végsebességre képes, nagyon jó az inertiája, alapból 48mm-es sig radius-a van, bár MWD mellett nem kap sig csökkentő bónuszt. Felszerelhető rá 2 small fegyver és egy drone is elfér benne, a med-slotban pedig az MWD mellett egy pont is helyet kaphat.

- **T1 kalóz és faction fregattok**: Ugyanaz a szabályok alkalmazhatóak rájuk, mint a ceptorokra. Hasznosságuk erősen hullámzik a ceptorok és a T1 fregattok hasznossága között (a tacklerséget tekintve).

- **Assault Fregattok**: Jobban bírják az ütést, mint a ceptorok, viszont nem is annyira fürgék. Őket lehet AB-vel és MWD-vel is fittelni, valamint kaphatnak extra shield/armor bonusz modulokat. Nem a legkedveltebb tackler hajók, de többször is előfordulnak ebben a szerepkörben.

- **Electronic Attack Fregattok:**

  1. **Hyena**: a web táv bónusza nagyon hasznos tud lenni, fittelésnél ezt is sebességre fittelik. Hátránya, hogy gyorsan szétesik, ha lőnek rá...

  2. **Keres**: szintén hasznos tackler lehet a warp disruptor bónusz miatt, hasonló hátrányokkal, mint a Hyena

  3. **Sentinel**: tacklernek nem a legjobb. A hajó nem kap bónuszt olyan dolgokra, amire egy tacklernek szüksége van.

  4. **Kitsune**: nagyon hasznos hajó lehet, de nem mint tackler. A med slotjai túl értékesek az ECM modul számára, így pontot nem nagyon szoktak rátenni.

- **Covert opsok**: speciális célú hajók, általános tacklerkedésre nem használatosak. Ettől függetlenül előfordulhat, hogy a kiscannelt hajóra ugorva nekik kell megfogniuk az áldozatot. Ilyenkor a covops pilóta leginkább csak a jammer drone-jaiban, a társak gyorsaságában és a jó szerencsében bízhat.

Heavy Tacklerek:

Recon hajók: ekkora hajóknál már a sebességből származó védelem jóval kisebb, így ezeket a hajókat plusz shield vagy armor védelemre szokták fittelni. Bizonyos esetekben nem árt, ha a hangsúlyt a befogási sebességre helyezzük. Szituációfüggő, hogy mire fitteljük: a védelemre, vagy a gyors befogásra. Általánosságban igaz, hogy minél nagyobbak az összecsapó flották, annál fontosabbá válik a védelem.

Rapier/Huginn:

Az egyik legfontosabb és legnépszerűbb heavy tackler hajók. A web táv bónusz teszi őket igazán értékessé. Ha a Recon skill megfelelő szintre ki van tolva, akkor akár a hajó jóval messzebbre tud "webelni" mint pontozni. Általában shieldes fittet kap, viszont arra ügyelni kell, hogy mindig maradjon hely Warp Disruptornak és két Statis Webifiernek.

Arazu/Lachesis:

Eszméletlen messzire képesek pontozni a hajó bónuszából adódóan. Különösen értékes a hajóban, hogy a Warp Scrambler hatótávra is kap bónuszt. Általában egy rövid és egy hosszú ponttal fittelik, vagyis egyszerre akár három pont értékű fogást tud tartani. Egy-egy értékesebb faction modullal és megfelelő Command Ship bónusszal akár 70-90 km-re is elpontozhat, ami azt jelenti, hogy egy mid range-es sniper HAC vagy BC flottának is segíthet biztonságos távból megfogni az áldozatot.

Curse/Pilgrimm:

Tacklerkedés szempontjából annyira nincs nagy jelentőségük, a hajóból adódó bónusznak köszönhetően, inkább az EW vonalat erősítik.

Falcon/Rook:

Hasonlóan a fenti pároshoz, bár nagyon fontos hajók a flottában, de nincs különösebb tackler szerepük.

Heavy Interdictorok: bizonyos feladatokra optimális tackler megoldás, ahogy a fentiekben részleteztük.

Heavy Assault Cruiserek: annak ellenére, hogy alapvetően damage dealer hajók, ettől függetlenül sokszor szokták javasolni, hogy a tűzerő és a védelem mellé azért kerüljön fel egy pont is. Általában nem ezek a hajók kapják el a célpontot, de sokszor hasznos, ha át tudjak venni a fogást a menekülő, jóval puhább Light tacklerektől. Mivel a bónuszokat inkább a tűzerőre és a védelemre kapják, így nagyjából egyenértékűek tacklerkedés szempontjából. Egyetlen erős kivétel van, a Vagabond. Mivel ez a hajó a sebességre kap bónuszt, így (bár közel sem annyira gyors, mint bármelyik ceptor) messze a legjobb HAC tackler. Néhány faction cruiser is gyakorlatilag HAC-ként szolgálhat. Pl. a Vagabond ikertestvére a Cynabal, ami sebességben, tankban és tűzerőben is hasonló tulajdonságokkal bír (ill. túlszárnyalja azt, bár drágább is), de ilyen a Fleet Stabber Issue is ha hasonlóan gyors, shield tankos verzióban használjuk.

T3 Strategic Cruiserek: A Loki (Loki Electronics - Immobility Drives subsystem: 150% bónusz level 5-nél webre), és a Proteus (Friction Extension Processor subsystem: 50% bónusz level 5-nél pontra) egyszerre tudja valamilyen szinten egy HAC és egy Recon tulajdonságait hozni, úgyhogy érdemes elgondolkodni rajta. Speciális subsystem nélkül is lehet T3-as hajókat heavy tackler szerepre kijelölni, ám figyelembe kell venni, hogy az áruk jóval magasabb, mint egy hasonló HAC vagy recon hajóé.

Battlecruiserek: Hasonló a szerepük, mint a HAC-oknak, csak jóval olcsóbbak (és lassabbak).

Cruiserek: A legolcsóbb (és legkevésbé hatékony) heavy tackler megoldás.

Minden más: Habár minden más hajóra is lehet pontot és Webet felszerelni, de őket már nem lehet tacklernek nevezni.

A tackler fittekről és a tackling menetéről általában

A tackler attól tackler, hogy meg tudja fogni a célpontot és nem engedi eltűnni a csatatérről. Általánosságban tehát elmondható hogy minden ilyen hajón kell lennie legalább egy pontnak. Ettől eltérhetnek a dictorok, ahol a pontot a Interdiction Sphere Launcher vagy a Warp Disruption Field Generator helyettesíti.

Azt, hogy milyen pontot (rövid vagy hosszú), illetve hogy kell-e webet rakni a hajóra azt a hajó típusa, a szituáció és a flotta összetétele határozza meg. Főleg kisebb csapatoknál fontos, hogy a különböző tackler hajók fittje összehangolt legyen: Mindenféle pont és web legyen a csapatban.

Nagyjából a következő az időrend a célpontok "elkapásakor":

- Az a hajó, ami bubit dob, elsőnek akadályozza meg hogy a célpont elmeneküljön. (A területre hatás miatt, nem szükséges a lockolás és a pozicionálás, egy dictor azonnal lezárja a területet)
- Az előző hajót kiegészíti egy nagyon gyors befogású hajó, aki pontozza a célpontot mielőtt az kievickél a bubi hatóterületéről. (Általában hosszú pont használatos a mielőbbi pontozás miatt.)
- A következő lépés a célpont hajó webelése, MWD kikapcsolása Warp Scramblerrel. A modulok rövid hatótávja miatt a célpontot minél előbb meg kell közelíteni (Recon hajók nagy előnyt jelentenek a hajó bónuszok miatt).
- Egyéb heavy tacklerek (HAC-ok, BC-k, Cruiserek, stb.), akik viszonylag gyorsan range-be kerülnek, átveszik a pontot és az egyéb EW zavarást a "vékonyabb" hajóktól.

A tackler hajók általános fittelési prioritása:

- MWD
- Hosszú/rövid pont
- Másodlagos rövid pont/web
- Tank (sebesség és a fordulékonyságot növelő modulok, shieldet és armort javító modulok)
- Fegyverzet
- Minden egyéb

A tacklerek helye a harcmezőn

Függetlenül attól, hogy milyen tacklerről van szó, a fogó hajónak mindig az ellenséges flotta / hajó közelében kell tartózkodnia. Szituációtól függően a következő módszerek javasoltak:

Főleg ceptorok esetén: gyorsítsuk a hajót maximális sebességre, MWD bekapcsolva. Körözzünk a célpont körül olyan távban, ahol a sebességünk nem csökken jelentősen, és még pont-hatótávon belül vagyunk. Ez egy kis gyakorlást igényel. Éreznünk kell, hogy mi az az optimális távolság az áldozattól, ahol biztonságosan foghatjuk őt, úgy, hogy még ha kifelé mozog se csússzon ki a pontunk távolságából. Ez függ a fittünktől és a skilljeinktől is.

A maximális sebesség szükséges, hogy minél kisebb eséllyel találjanak el, és hogy lehagyjuk a rakétákat és a drónokat. A hajó fordulékonysága meghatározza, hogy mi az a legmeredekebb ív, ahol még tökéletes pályán tud a hajó kanyarodni. Minél nagyobb szögsebességet érünk el a célpont körül, annál nagyobb eséllyel lőnek mellé a ránk irányított ágyúk. A cél tehát minél ideálisabb íven, maximális sebességgel keringeni a célpont körül. Ezt a módszert alkalmazzuk, ha az ellenfél rövid távolságú fegyverekkel van szerelve.

Amennyiben a célpont sniper (hosszú távú) fegyverekkel van fittelve, vagy nincs olyan nagy sebessége a hajónknak (nem ceptort, hanem valamilyen egyéb fregattot, pl. AF-et használunk) érdemesebb egy másik módszert alkalmazni. A hajónkat maximális sebességre gyorsítjuk, de csak az AB-t kapcsoljuk be (MWD-t NEM).

A célpontot annyira közelítsük meg, hogy még a fent leírt módszerrel, a maximális sebességgel körözzünk a hajó körül. Ez a kikapcsolt MWD miatt egy jóval közelebbi, 500m-es, vagy 1-2 kilométeres táv lehet. Így elég nagy szögsebességet tudunk kihozni ahhoz, hogy védve legyünk a nagyobb, vagy "long range" ágyúk ellen. Figyeljünk arra, hogy a rakéták és a drónok így is problémát okozhatnak. A fenti módszer azért jó, mert a célpont így biztos, hogy Warp Scrambler és Web távon belül lesz.

Ha elég tankos hajóban tacklerkedünk és számíthatunk a csapat logi (ECM) hajóinak támogatására, akkor sokkal bátrabban mozoghatunk. Ilyenkor arra kell figyelnünk, hogy az ellenfél EW távon belül legyen, de mi ne távolodjunk el a logi hajók töltőtávjából.

Mindig legyen nyitva a broadcast ablak, és időben kérjünk segítséget, mert a logi pilótáknak is időbe telik, amíg észlelik a kérésünket, befognak és elkezdenek tölteni.

Pár szó erejéig térjünk ki még az MWD használatra. Kapukempnél vagy enemy local-nál figyeljünk oda, hogy ha kisebb hajóban ülünk, ne járassuk feleslegesen az MWD-t. A megnövekedett signature radius miatt egyetlen bomba is elegendő ahhoz, hogy a hajó azonnal pukkanjon.

A másik probléma a kisebb hajóknál az áldozat megközelítése szokott lenni. Ha messzebb lévő, small ágyúkkal szerelt destroyer / dictor felé, vagy közelharci medium turretekkel szerelt cruiser, HAC, BC, vagy Commandship felé MWD-zünk egyenes vonalban, akkor a ceptorunk, faction fregattunk 1-2 salvo után elfüstölhet. Ilyenkor érdemes merőleges szögsebességet vagy köztes ívet iktatni a közelítésbe, mert egyébként semmi sem menti meg a hajót a robbanástól.

Végül

Készüljön fel minden tackler pilóta arra, hogy egy csatában előkelő helyen lesznek majd az ellenfél célponthívásai között, mert minden FC igyekszik elhessegetni az ellenséges fogóhajókat a flotta közeléből. Mindazonáltal a tacklerek nagyon fontosak a flottában, s bár nem ők fogják a legnagyobb zúzást bevinni, de nélkülük a flotta csupán csak félkarú óriás.

A harcban betöltött szerep fontossága nem feltétlenül a hajó nagyságától függ!

Anti-tacklerek

A korábbi fejezetekben már szó volt a legfontosabb feladatkörökről a flottában.

Egy csatában, amikor két flotta egymásnak feszül, az alapvető forgatókönyv, hogy a tackler hajók megpróbálják megfogni az ellenséges hajókat, hogy a lepontozott hajók ne tudjanak elmenekülni, amíg a sebző hajók kivégzik a célpontot. "Vadászatnál", vagy kisebb ütközetekben ez elegendő szokott lenni, de nagyobb harcnál felmerül az igény, hogy a flottánk tagjait védeni tudjuk az elfogó hajók ellen, és biztosítsunk nekik a menekülést, ha tűz alá kerülnek.

Anti-tackling megoldások

A közepes és nagyobb flotta harcoknál az ellenséges tacklerek ellen (alkalmilag) bevetett, illetve külön az erre a feladatkörre specializált egységeket anti-tacklerek hajóknak nevezzük. Legtöbbször nincs külön nevesítve anti-tackler hajó egy csapatban, általában a szerepkört a saját tacklereink, EW hajóink töltik be, illetve az olyan hajók, melyek kis vagy közepes alfasebzésre alkalmas, gyorsan forgó turretekkel rendelkeznek. Ahhoz, hogy lássuk, hogy milyen hajók és felszerelés alkalmas anti-tackler feladatokra, meg kell vizsgálnunk, hogy milyen tulajdonságokkal rendelkeznek a tacklerek. Ahogy a korábbi, erre vonatkozó fejezetben elolvashattuk, alapvetően kétféle tackler létezik:

- **a könnyű tacklerek**, amelyek védelmét általában a sebességük adja (ceptorok, dictorok, stb.)
- **a nehéz tacklerek**, amelyek védelmét általában a tankjuk adja (cruiserek, HAC-ek, HIC-ok reconok) Ezen kívül vannak a Cynabal és a Stabber-változatok (Stabber Fleet Issue, Vagabond), amik rendkívül gyorsak, viszonylag kicsik, ÉS erős tankjuk van

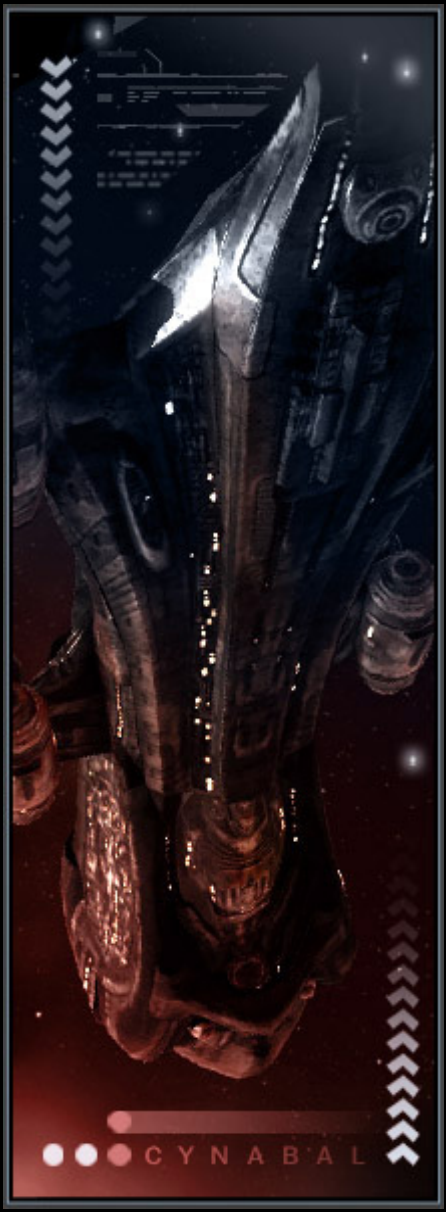
Tacklerek mint anti-tacklerek

Az első lehetséges védekezési megoldás az ilyen hajók ellen az, ha hasonló hajókat vetünk be ellenük, azaz a saját tacklereinket. Mivel hasonló tulajdonságokkal rendelkeznek, a tacklerek utolérik az ellenséges tacklereket, képesek megfogni és lelassítani őket annyira, hogy sebezhetővé váljanak a flotta számára.

A megoldás hátránya, hogy időrabló, kiszámíthatatlan, és veszélyes: a tacklereink hosszas kergetőzésbe keveredhetnek, elkeveredhetnek a flottától, vagy az üldözés végén könnyen olyan szituációban kerülhetnek, amiben alulmaradnak.

Ez az eshetőség akkor is fennáll (ha tacklereket használunk anti-tacklernek), ha nekünk nincsenek dedikált anti-tacklereink, az ellenfelünknek viszont igen. Nem beszélve arról, hogy amennyiben a tacklerek az ellenséges tacklereket üldözik, nem marad hajó arra a feladatra, ami a tacklerek számára a legfontosabb: az ellenséges flotta kulcsfontosságú, célpontnak hívott hajóinak menekülését megakadályozni.

Ha mégis tacklereket szándékozunk bevetni az ellenséges tacklerek ellen, a legjobb, ha a legerősebb tacklereket használjuk: a játék pillanatnyi állása szerint a fregatt és romboló kategóriájú hajók ellen a Dramiel és a Daredevil talán a legjobb választás, de a Sabre sem marad el sokkal mögöttük. Mindhárom hajóra jellemző, hogy kategóriájukon belül kimagasló sebességgel és tankkal rendelkeznek (bár az áruk is ehhez mérten magas). A Cynabal és a Stabber variánsok hasonlóan kimagasló tulajdonságokkal rendelkeznek a cirkáló osztályú hajók között.



EW hajók, mint anti-tacklerek

A második lehetséges megoldás az elektronikus hadviselés bevetése lehet az ellenséges tacklerek ellen. Ha az ellenséges tacklert sikerül lewebbelni, lejammelni, vagy dampenelni, esetleg leszívni a kapacitorát, nagy eséllyel meg tudjuk akadályozni azt, hogy elzárják a menekülési útvonalat.

Ennek a megoldásnak két alapvető hátránya van: az egyik a tacklereknél is említett hátrány, hogy az EW így nem a saját feladatát látja el. A másik hátrány pedig a dictorok elleni védelem hiánya: a bubivetőnek és a generátornak nem számít, ha a hajót lejammelik: a bubi területre hat, és nincs szükség arra, hogy befogjon bármilyen célpontot. Közvetett módon ugyan a neutralizálás hatásos lehet, de ez is csak a heavy dictorok generátora ellen hatásos.

Ha a tacklerek elhárítását az EW hajókra szeretnénk bízni, a legjobb választásnak az ECM hajók (a nem BS méretűek: Kitsune, Falcon, Rook, Blackbird és Griffin), a webes hajók, akik ráadásul target painterekkel meg is növelhetik a fogó hajók sig rádiuszát (Rapier, Huginn), illetve azok a hajók, amelyek a NOS/neut hatótávolságra bónuszt adnak, mint például a Curse.

Ha rendelkezünk EW támogatással, és sikerül az ellenséges tacklerek méretét megnövelni (target painter), vagy a sebességét lecsökkenteni (web), akkor végső megoldásként a nagy alfa leadására képes BS-ek is megpróbálkozhatnak a tacklerek ellen fellépni, azonban a befogási sebesség / rossz tracking miatt egy BS soha nem lesz jó választás anti-tackler feladatra.

Dedikált (specializált) anti-tacklerek

A fent említett megoldások hiányosságai miatt nagyobb ütközetekben a kiegyensúlyozott flották tackler-elhárító szerepkörre specializált hajókat szoktak bevetni. Ezeket a flottaegységeket szokás anti-tacklereknek nevezni. Az anti-tackler szerepkör ritkán jelent valami konkrét hajótípust, inkább a használt felszerelés különbözteti meg ezeket a hajókat a más feladatkört ellátó hajóktól. Ahhoz, hogy felmérjük, hogy egy anti-tacklernek milyen felszerelésre van szüksége, vegyük számba azokat a képességeket, amivel az ilyen hajóknak rendelkeznie kell:

- a tacklerek sok esetben csak átmenetileg fognak (míg más nagyobb hajók át nem veszik a pontot, illetve bubi nem kerül a területre), tehát nincs sok idő, hogy az anti-tackler pilóta végezzen az áldozattal, ezért gyorsan kell tudniuk befogni
- a rendelkezésre álló idő rövidsége miatt gyorsan kell nagy sebzést leadnunk (szerencsére a tacklerek általában vékonyak). Ilyen sebzés leadására az azonnal sebző fegyverek a legalkalmasabbak (elsősorban a magas alpha volley-val rendelkező turretek).
- az ellenséges tacklereknek (kevés kivétellel) közelre kell jönniük, hogy le tudják fogni a flottát, így az anti-tackler hajóknál, a fő flotta hatótávolságától függően 20-40-70km lőtáv az optimális.
- a tacklerek általában gyorsan manővereznek a flotta körül, így a minél magasabb trackinggel rendelkező fegyverek az optimálisak az anti-tackler feladatkör ellátására

Felidézve a bomberekről szóló fejezetet, azonnal szembetűnhet, hogy ezek a tulajdonságok bomber-elhárításra is képessé teszi az anti-tacklereket.

Az anti-tackler felszerelése

Egy anti-tackler feladattal ellátott hajó felszerelésénél az első és legfontosabb lépés a megfelelő fegyverzet kiválasztása. Az előzőekből jól látszik, hogy az optimális fegyverzet erre a feladatkörre:

- elsősorban kis (közepes) célpontok ellen hatásos
- korlátozott (legfeljebb közepes) lőtávolsággal rendelkezik
- sebzését lehetőleg azonnal (de mindenképpen rövid idő alatt) adja le
- az egyszerre leadott sebzés nagysága dominál az időegység alatt leadható sebzéshez képest (magas alfa vs dps)
- magas tracking értékkel rendelkezik, hogy követni tudja az ellenséges tackler mozgását

Ezekből a követelményekből adódik, hogy rakétás hajókat ritkán vetnek be anti-tackler feladatokra, de természetesen léteznek olyan megoldások (hajóbónuszból vagy rigekből adódóan), amelyek ezeket a hajókat is alkalmassá tehetik a feladatra. A csöves fegyverzetek között nézelődve azt látjuk, hogy az adott kategórián belül általánosan a lézerfegyverzet az, amely a legjobb tracking értékekkel rendelkezik, de a projectile fegyverzet az, amely a legnagyobb alfa damage-t tudja leadni. A hibrid fegyverzet hátránya, hogy a jó tracking és damage értékekkel rendelkező blasterek csak meglehetősen rövidtávra hatékonyak, a railgunok pedig eléggé univerzálisak ahhoz, hogy semmiben sem legyenek igazán jók.

Azt célszerű észben tartani, hogy a tackler hajók legtöbbször kis- és közepes méretű hajók (fregatt, romboló vagy cirkáló méretűek), így anti-tackler feladatokra általában a kis és közepes méretű fegyverzet felel meg leginkább.

A fegyverzet hatékonyságának növelésére természetesen további modulokat alkalmaznak. Ilyenek a tracking computer, a tracking enhancer és a különféle damage modulok és fegyverzet rigek. A befogási jellemzők javítását elsősorban Sensor Booster modullal szokták elérni, a Signal Amplifierek és rigek használata ellenben nem túl elterjedt.

A fegyverzet magas igényei miatt jól látható, hogy a tankolás ritkán kap kiemelkedő szerepet a felszerelés során. Ez nem is nagy baj, hiszen az anti-tacklerek - elvileg - a fogás megakadályozásával szabad menekülési útvonalat biztosítanak, ugyanakkor némi tankot mindenképpen célszerű valahogy az anti-tacklerekre is felpréselni a váratlan helyzetekre, illetve - ahol ez biztosított - a logisztikai támogatás hatékonyságának növelése végett.

Az EW szerepe a tackler elhárításban

A Target Painter lehetséges kiegészítője lehet az anti-tackler hajóknak. A modul az ellenséges hajók signature radius-át növeli, így az általában közepes méretű fegyverzettel ellátott anti-tacklerek hatékonyságát a kisméretű hajókon növelni tudja.

A web nagyon hatásos lehet, mivel a gyors tacklereket lelassítja olyan sebességre, hogy az anti-tacklerek ágyúi könnyedén követni tudják a célpontokat.

A Warp Scrambler az MWD kikapcsolásával hasonló előnyöket tud nyújtani a tacklerek elhárítása során. Mindkét modulra igaz, hogy a hatótávolságuk sajnos meglehetősen korlátozott, de megfelelő hajókon - amelyek ezen modulok hatótávolságára bónuszt adnak - halálosak lehetnek az ellenséges tacklerek számára.

Az ellenséges tacklerek kapacitorának neutralizálása - ahogy a fejezet elején említettem – effektív lehet, ugyanakkor ezen modulok tacklerek elleni hatékonysága is szorosan összefügg a használó hajótól. Azaz csak azokon a hajókon célszerű a használatuk,amelyek a hatótávolságra bónuszt adnak.

Ez alól kivétel a csatahajó osztály, amely egy-két heavy neutralizer használatával sikeresen megvédheti magát egy átlagos tacklertől, hiszen a legjobb nevesített Heavy Neutralizer hatótávolsága (25,2km) nagyobb, mint a Warp Disruptor II-é (24km).

Anti-tackler hajók

Az anti-tackling szerepkört egymástól eltérően használt, rendszerint más feladattal (is) ellátott hajó képes ellátni, ezért a cikk sokkal inkább a tacklerek elleni felkészülésről és védekezésről szól, mintsem nevesített hajókról / hajótípusokról, vagy állandó feladatról, amire külön pilótát, pilótákat szokás dedikálni. Az anti-tackling adott helyzetekben válik kulcsfontosságúvá, ekkor vehetjük hasznát a fentiekben felsorolt megoldásoknak és ismereteknek.

A fent említett ECM és Web / Painter (és Neut) EW Reconok mellett a gyors, kisméretű ceptorok, faction fregattok, af-ek, és destroyer osztályú hajók, a gyors, insta sebzésű cruiserek és HAC-ok, illetve a nagy volley leadására képes közepes hatótávú BC-k lehetnek alkalmasak anti-tacklernek, amennyiben megfelelően fittelik őket.

Damage dealerek

Az összes fleetben betöltött szerep közül talán a legegyszerűbbnek mondható a damage dealerkedés. Ezeknek a hajóknak – sokszor nevezik őket DPS hajóknak is - az elsődleges feladata a sebzés bevitelének biztosítása egy ellenséges hajó vagy objektum ellen.

Mielőtt elkezdeném részletesebben fejtegetni a témát, mindenképp tennék egy erős javaslatot az ISK „2. FEJEZET: FITTELÉS” részének alapos átolvasására. Bár lesznek redundáns információk a cikkben (a saját tapasztalataimmal kiegészítve), mégsem szeretnék mindent teljesen az alapoktól elkezdeni.

Fegyvertípusokról általában

Mivel a sebzésosztás lelke a fegyverzet, ezért elsőként nézzük meg alaposabban milyen fegyverekkel szerelhetjük fel a damage dealer hajókat. Általánosságban elmondható, hogy minden egyes fegyvertípusnak van SHORT RANGE, illetve LONG RANGE változata (közelharci és távolra ható fegyverek).

A drónok kivételével elmondható, hogy a short range fegyverek DPS-e nagyobb, Volley damage-e kisebb, mint a long range-é. Különbség még, hogy ezeket a kis hajókat nem a high slotba fitteled, hanem külön hangárban vannak, amennyiben a hajó rendelkezik elegendő, a drónok irányításához és tárolásához szükséges kapacitással.

Turret (insta damage) vs. Missile / Drone

Fontos megjegyezni, hogy bizonyos drone-ok és missile launcherek nem biztosítanak instant sebzést, mert oda kell hogy érjenek a célponthoz, mielőtt hatásukat kifejtenék. Ez sokszor igen hosszú időbe telik. Éppen ezért a PVP-ben annyira nem hasznosak, inkább a turreteket szeretik a pilóták.

Nézzünk egy példát: egy T1-es cruise missile közepes skillekkel 4875m/s-el megy és 30sec-ig repül. Ez azt jelenti, hogy maximum 146,25 km-t tesz meg (hajóbónusz nélkül), de még ha csak 100km-re akarsz is vele lőni, 21 másodpercet kell várnod a becsapódásra. 21 másodperc éles helyzetben borzasztó sok idő. Ennyi idő alatt elwarpolhatnak emberek, kilőhetnek valakit, a célpont jelzést adhat a logistic hajóknak, hogy sebzést fog kapni, egy titán le doomsdayezhet egy carriert, stb. Már az is megfelelően bemutatja a missile-ok hosszú távra (long range) való alkalmatlanságát, hogy Tachyon Beam lézerrel (ami ráadásul igen nagyot üt alfára (lásd később) is) ez alatt a 21 másodperc alatt simán lőhetünk kétszer is.

A Fajok Közelharci És Távolsági Fegyverei				
Faj	Short Range		Long Range	
Minmatar	Projectile Turrets			
		Autocannon		Artillery
Amarr	Laser Turrets			
		Pulse Laser		Beam Laser
Gallente	Hybrid Turrets			
		Blaster		Railgun
Caldari	Missile Launchers			
		Rocket Launcher		Light Missile Launcher
		Rapid Light Missile Launcher		Heavy M. Launcher
		Heavy Assault M. Launcher		Cruise M. Launcher
		Torpedo Launcher		Citadel Cruise Missile Launcher
		Citadel Torpedo Launcher		
	Drones (All Races)			
	Light Combat Drone		Sentry Drone	
	Medium Combat Drone			
	Heavy Combat Drone			
	Fighter			
	Fighter Bomber			

Meg kell említeni, hogy ha lelövik a rakétákat (drónokat) irányító hajót, vagy időközben el kell warpolnod (illetve a rakétáknál elég, ha a hajód csak warpra kezd gyorsulni), nem lesz sebzés, a folyamat megszakad, a már kilőtt rakéták nem fognak becsapódni!

A turretekhez viszonyítva a rakétákhoz hasonló teljesítményt nyújthatnak azok a drone-ok, amik mozognak (tehát nem sentry típusúak). A drone annyiban rosszabb, mint a missile, hogy le lehet lőni (akár bombával és smartbombbal is), irányítani kell, lassú, valamint tüzelni csak az után képes, hogy a célpont körül pályára állt. Ráadásul azok a drone-ok, amikkel DPS-t is lehet osztani, jóval lassabbak, mint a missileok. A problémát főleg az jelenti a drone-oknál, hogy a célpontnak elég csak néha egy MWD fröccsöt nyomni, ezáltal az kikerül optimal rangeből, a drónok utána mennek, megint orbitra állnak, majd ismételten elkezdenek sebezni. Mialatt a dronejaink kergetőznek, a célpont hajó folyamatosan tüzel ránk. Mindezek miatt elmondható, hogy a drone-okkal osztott sebzés nem elég gyors, és egy gyorsan mozgó ellenfél ellen sokszor kicsi az effektivitás.

Másodlagos fegyverzetnek viszont gyakran használnak drónokat, főleg a nagyobb hajók (pl. battleshipek) a tacklerek ellen, mivel az elsődleges fegyvereikkel nem lennének képesek eltalálni a kicsi hajókat. A drónok mellett szól az is, hogy külön entitásként léteznek, csak a parancs kiadásának pillanatában függenek az irányítójuktól.

Ebből következik, hogy miután rázavartad valakire a drónjaidat, hiába jammelnek ki, a drone-ok továbbra is lőni fogják a célpontot. Emellett az is az előnyük, ha a célpont targeting rangen kívülre kerül, a drónok követik oda is, egészen addig, amíg az nem képes lehagyni őket, vagy offgridre nem megy. Minden drone bay-jel rendelkező hajóba rakni kell drónokat. PvP-ben általában másodlagos fegyverzetként jól használhatóak a drone-ok. A light scout drone-ok pl. elég gyorsak a tacklerek likvidálásához és assistolva egy gyorsabb hajónak segíthetnek kicloakolni álcázott hajókat, covert ops-okat, recon shipeket, bombereket. Elterjedtek még az ECM drónok is, amelyek bár rendkívül hasznosak tudnak lenni, de nem lehet assistolni a fleettársaknak.

Mind a missile-okra mind a drónokra igaz, hogy effektíven csak short range harcoknál használhatóak elsődleges fegyverzetként, esetleg olyan helyzetekben, amikor valamilyen épületet, vagy nagy HP-val rendelkező, lassú, elfogott hajót kell lebontani.

Sokan azért tartják a rakétát megfelelőnek mert, hogy idézzem „mindig betalál, soha nincs „miss". Ez abban az esetben így is van, ha a célpont nem gyorsabb a ráküldött missile-nál, viszont azt a fontos információt már elfelejtik, hogy a rakéták sebzése nagyon ritkán 100%-os. Ez azért van így, mert a sebzés függ a célpont signature radiusától, sebességétől, a rakéta explosion velocity-étől és explosion radiusától is. A signature radius, a célpont által kibocsátott jel méterben kifejezve, a missileok explosion radiusa pedig az a távolságérték, ahol aktiválódik a rakéta robbanófeje. A robbanásnak van egy lökéshulláma, ami a sebzést okozza, ennek sebessége az explosion velocity. Ha a célpont gyorsan mozog értelem szerűen a lökéshullám okozta kár csökken. Ugyanígy, ha kis célpontra nagy rakétával lőnek (nagy az explosion radius pl.: torpedó), a robbanás erejének csupán töredéke fogja sebezni a célpontot (mivel a becsapódás ereje szétoszlik a területen), ezért egy nagy robbanási rádiusszal rendelkező rakéta csak minimális kárt okoz egy kis signature radiussal rendelkező hajóban (pl.: interceptor). Arról nem is beszélve, hogy vannak olyan gyors hajók, amik egész egyszerűen lehagyják a rakétákat...

A rakéták és a droneok fő előnye (amellett, hogy nem használnak capacitort), hogy megválasztható a sebzés típusa. Persze ez sem teljesen van így, mivel pl.: egy Drake (Caldari rakétás Battlecruiser) valószínűleg kinetic rakétákat fog lődözni, hiszen arra kapja a hajó a bónuszt.

Érdemes megjegyezni, hogy minél nagyobb hajóban ül az ember, annál rosszabb a rakéta a turrettel szemben. A drone-ra ez ugyanígy igaz. Általában csak olyan hajóknál használják ezeket elsődleges fegyverzetnek (és akkor is csak short range-re), amik elegendő bónuszt kapnak rá. Ilyenek pl.: drone-ok esetében a Dominix, a Rattlesnake, a Vexor, Guardian Vexor, Gila, Ishtar stb. Rakétáknál: Raven, Drake, Cerberus, Caracal, és Accelerated Ejection Bay subsystemmel a Tengu.

Ezekről a hajókról azt érdemes tudni általánosságban, hogy eléggé lassúak, éppen ezért a short range-re való használatuk meglehetősen nehéz.

A turretek

A turretek legfontosabb tulajdonsága, hogy a sebzésük instant. Amint aktiváltad a fegyvert azonnal megtörténik a sebzés.

Az okozott kár elég sok dologtól függ, ezek a következők: a fegyver típusa, a használt lőszer, a célpont resistjei, a fegyver tulajdonságai: Signature resolution, Accuracy falloff, Optimal range, Tracking speed, Rate of fire, Damage modifier, és az ellenfél sig. rádiusza, sebessége.

A Signature resolution

Ez egy méterben kifejezett érték, ami meghatározza, hogy mekkora az a minimális, a célpont által kibocsátott jel (signature radius) aminél a fegyver még 100%-osan talál (a fegyver szórása más szóval). Emiatt, ha kisebb hajóra próbálsz lőni nagy ágyúval, még álló helyzetben sem biztos, hogy eltalálod (illetve hogy megfelelő sebzést leszel képes bevinni).

Ezek mellett, ha el is találod, valamivel kisebb lesz a sebzés a nagy szórás miatt.

Az Optimal range

Azt a távolságot jelenti a hajódtól számítva, amíg a fegyver 100%-os találati aránnyal és sebzéssel mindig képes ellőni. Az accuracy falloff már kicsit bonyolultabb.

Papíron a fegyver optimal+falloffig 50%-kal talál a távolság függvényében, optimal +2x falloff felett pedig már nem talál. Magyarán egy fegyvernél az az ideális, ha a hajódat a célponttól optimal+1/2-ed falloff távolságban tudod tartani.

Tracking speed

Ez az érték határozza meg, hogy magán a hajón a lövegtorony mennyit képes fordulni másodpercenként. Ez abból a szempontból fontos, hogy a célpontok a legritkább esetben mozognak a hajóddal egy vonalban. Egy ceptor soha nem fog egyenesen a battleshipedhez vagy battlecruiseredhez menni, mert ilyenkor valószínűleg „kialfázod” egy lövésből és ezt ő is tudja. Éppen ezért ívesen repül rád, lassan közelítve, de gyorsan mozogva, ha úgy tetszik spirál alakban, aminek a Te hajód a középpontja. Ennek eredményeképpen a ceptor a hajód nézőpontjából viszonylag nagy sebességgel oldalirányba mozog, a lövegtornyok pedig nem biztos, hogy le tudják követni. Az oldalirányú mozgást az overview „angular velocity” tulajdonságoszlopa reprezentálja, lassú tracking speeddel rendelkező fegyverekkel felszerelt hajóknál ez az érték fontos információt hordoz. Pl.: egy 650-es, tech 2-es Artillery Cannon nyers tracking speedje 0,0275 radian/sec, tehát 0,0275*180/pi=1,58 fok per másodperc. Ha a ceptor oldalirányú mozgása ezt meghaladja, esély nincs rá, hogy eltaláld.

Természetesen vannak sokkal jobb tracking speeddel rendelkező fegyverek is, sőt az érték a megfelelő lőszer betöltésével, megfelelő skillek kitanulásával és a megfelelő hajó kiválasztásával is növelhető. Például full lvl5-ös skillekkel egy Sabre 125-ös autocannonjai Republic fleet EMP s lőszerrel 0,7819*180/pi=44,82 fokot fordulnak másodpercenként. Látszik, hogy a különböző fegyverek között igen nagy az eltérés trackingben, érdemes ezt észben tartani.

A rate of fire (ROF)

Az az érték, amin nincs túl sok magyarázni való, azt határozza meg, hogy a fegyver hány másodpercenként képes lövést leadni. A damage modifier-től pedig az függ, hogy a betöltött lövedék alap sebzésének hányszorosát adja le a fegyver.

A damage modifier értékből és a betöltött lőszerből egyértelműen következik, hogy egy adott hajó, adott fittel (turretek száma, weapon upgradek, stb) mekkora sebzést ad le egy lövésre. Ezt volley damage-nek nevezzük. Az első volley damage az ún. alfasebzés, ami különös jelentőséggel bír a mai, lagos flottahadviselésben. Lehet, hogy egy battleshipnek kicsi a DPS-e, viszont nagy az alfája. Egy maelstrom-ból ki lehet hozni 10000 feletti nyers volley damage-t, ami jelentősnek mondható, mert képzeljük csak el, hogy 200 ilyen maelstrom rálő valamire egyszerre. Lehet, hogy ritkán lőnek, de akkor nagyot és ennek következtében, kis szerencsével még egy capital shipet is „kialfázhatnak”. A lényeg, hogy mivel a célpont egyetlen lövéstől elpukkan, nincs idejük/lehetőségük a logistic hajóknak az életben tartására. Ebben a tulajdonságban egyébként az artillery-k vannak a toppon, a railgunok pedig legalul.

A lövegek tulajdonságai módosíthatóak skillekkel, a megfelelő hajó használatával, lőszerek cserélgetésével, weapon upgrade-ek és egyéb modulok (pl tracking computer) fittelésével is. A sebzés típusa bizonyos esetekben, korlátok között itt is változtatható lásd ISK Vol 1.

A damage nagysága turreteknél

Ahhoz hogy lássuk mennyi sebzést képes egy turretekkel felszerelt hajó leadni, több dolgot is figyelembe kell vennünk. Először is örök igazság, hogy az összsebzésünk annál nagyobb, minél többször találjuk el az ellenfelünket adott idő alatt. A találati esély függ:

- a fegyverünk signature resolutionjétől, és ehhez képest a célpont signature radiusától (magyarul hogy ágyúval lövünk-e verébre)
- a fegyverünk tracking speedjétől, és ehhez képest a célpont távolságától/transversal speedjétől (gyorsabban mozog körülöttünk, mintsem hogy befoghatnánk)
- a célpont optimal/falloff távolságától (messzebbre lévő hajót nehezebben találunk el ha az optimalon kívül van)

Ha sikerül a célpontot eltalálni, akkor jön a sebzés kalkulációja. A turretek sebzését több tényező is módosítja. Ilyen pl. a fegyver damage szorzója, a célpont távolsága (2x falloff távon belül a damage az optimal range után a távolság növekedésével egyre csökken), a célpont rezisztanciája (pl. 50% resistél fele annyit sebzünk), és egy úgynevezett VÉLETLEN FAKTOR.

FONTOS:

Nem árt tudni, hogy (ha a resisteket, távolság módosítókat, stb. nem számítjuk) minden turret az alapsebzésének az 50%-tól a 150%-ig képes sebezni! Ez a random faktor az Eve Online-ban a találati esélyhez kapcsolódik (1-100%). Ez annyit tesz, hogy alacsony találati esélynél nem csak időnként elvéted a célpontot és nem sebzel semmit, hanem azt is, hogy ha mégis betalálsz, akkor általában kisebbet is sebzel. Ez azért fordulhat elő, mert találat esetén az alapsebzésed feléhez (50%) jön hozzá egy "dobókocka" formályában a találati esélyed (1-100%) sebzés formályában. Ez azt jelenti hogyha csupán 5% esélyed volt, de mégis találtál, akkor a sebzésed 50-55 százaléka lehet az alapsebzésednek, ha viszont 100% esélyed volt, akkor akár 150%-ot is sebezhetsz (meg persze ettől függetlenül 50%-ot is). Összefoglalva ez azt jelenti, hogy minél nagyobb az esélyed a találatra, akkor átlagban annál többet is sebzel. Egyetlen kivétel van, a wrecking, amire 1% az esély (ha a dobókockán 1-est dobsz). Ilyenkor mindentől függetlenül az alapsebzésed háromszorosát sebzed.

Hajótípusokról általában

A damage dealer szerep betöltésére rengeteg alkalmas hajó áll rendelkezésünkre az EVE-ben, a megfelelő választást itt is a fleet célja határozza meg. A fő szempontok a következőek: a hajóra fittelendő tank típusa, a hajó mérete (sebessége, fordulékonysága), a hajó DPS-e, a hajó lőtávja, a hajó 1 lövésre leadott sebzésének mennyisége.

Vegyük először a különböző faction-ök rövid jellemzését.

Caldari

A Caldari hajók általában rakétát használnak, néha railgunt. Shield tankra könnyen, armorra nehezen fittelhetőek, a signature radius-uk meglehetősen nagy. Bizonyos tech 2-es változatok + resistet kapnak thermalra és kineticre. Borzaszó lassúak, turret esetén a mozgáson kívül a lövéshez is jelentős mennyiségű capacitor szükséges. Általánosan elmondható, hogy a turretes Caldari hajókat sniperre szokták fittelni, de nem megoldott a lövések felemésztette capacitor utánpótlása, mivel nem kapnak rá semmilyen bónuszt. Ezen kívül, kicsi az alpha damage, viszont nagy a tracking speed, de mivel ritkán szoktak frigate gang ellen sniper BS-eket küldeni, ez a tulajdonság elhanyagolható. Heavy Assault missile-t és torpedó-t lövöldöző változataik még úgy, ahogy használhatóak, mert megválasztható a damage típus. Véleményem szerint a PVP-DPS szerepkör betöltésével keletkező effektivitás erősen konvergál a nullához a caldariaknál.

Gallente

A gallente hajók általában armor tankosak, shieldre nehezen fittelhetőek. Sok a drónos hajó, de vannak nagyon hatékony turretes változatok is. Általában blasterrel (short range) fittelik, így gankelni jók. A hajóik lassúak és a blasterek jelentős mennyiségű capacitort emésztenek fel. Ha range-be tudnak kerülni és ott is tudják tartani az áldozatot a DPS-ük brutális, ellenkező esetben használhatatlanok. Tech 2-es hajóik kinetic és thermal resistet kapnak pluszba. A damage típus (a drónok kivételével) statikusan kinetic/thermal. A Megathron-t szokták sniperre is fittelni, armoros fleetekbe megfelelő DPS-t képes messziről leadni.

Amarr

Az Amarrok hajói főleg lézert használnak, aminek jelentős capacitor igénye van, de a hajók kapnak bónuszokat ennek csökkentésére. Instant képesek lencsét (lőszer) váltani, így a range nincs pontosan meghatározva, tetszés szerint változtatható. Sebzésük konstans EM/thermal, elég jó DPS-ük van. A tech 2-es hajók explosive és kinetic resistet kapnak pluszba. Hajóik közepesen gyorsak, armor tankosak, de néhány fittelhető shieldre is.

Minmatar

A minmatar a legkomplexebb a faction hajótípusokat tekintve. Borzasztó skilligényes, mivel használ turretet, rakétát, néha dronet és a hajóik könnyedén fittelhetőek shieldre és armorra egyaránt. A lövéshez semmilyen esetben sincs szükségük capacitorra, így több marad nekik tankra/mozgásra. A hajóik meglehetősen gyorsak, viszont gyenge a tankjuk, ezért nem célszerű megállni velük egy helyben. A tech 2-es hajók EM-thermal resistet kapnak bónuszba. A legnagyobb leadott alpha-t az artilleryk tudhatják magukénak az egész játékban, az autocannonok pedig tracking speedben vannak az élen. Ezen kívül minden esetben megválasztható a sebzés típusa is, ráadásul vannak hajóik, amik tech 2-es lőszerrel short range-re fittelve is képesek igen messzire ellőni (60-70km). Szerintem minden szituációra alkalmasak amennyiben arra megfelelően vannak fittelve és a tulajdonos elegendő skillel rendelkezik.

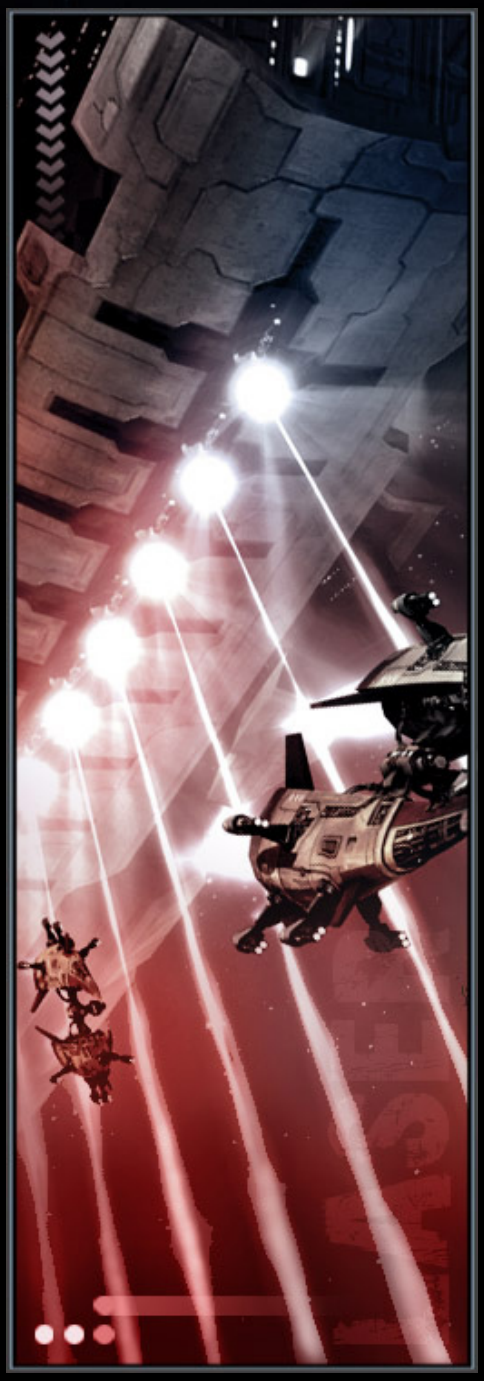
Hajók Általános Tulajdonságai						
Faj		Fegyverzet			Hajók	
		Fajtája	Sebzés Típusa	Capacitor igénye	Sebessége	Tank Típusa
AMARR	Elsődleges	Laser	EM, Thermal	Magas	Közepes / Lassú	Armor
	Másodlagos	Missile	Változtatható	Nincs		Shield
+	**Laser**: Instant sebzés, azonnali kristálycsere **Missile**: Nem kell capacitor, változtatható sebzés, (szinte) mindig talál **Armor tank**: Kifejezetten erős tank					
—	**Missile**: Nem instant a sebzés **Armor tank:** Lassul a hajó, kevesebb szabad slot a sebzésnövelő moduloknak **Shield tank:** Kevés med. Slot → Gyenge tank					

Faj		Fegyverzet			Hajók	
		Fajtája	Sebzés Típusa	Capacitor igénye	Sebessége	Tank Típusa
CALDARI	Elsődleges	Missile	Változtatható	Nincs	Lassú	Shield
	Másodlagos	Hybrid	Kin. Thermal	Magas		Armor
+	**Missile**: Nem kell capacitor, változtatható sebzés, (szinte) mindig talál **Shield tank**: A med-slotok miatt kifejezetten erős tank, pár hajónál passzív is lehet **Low-Slotok**: A shield tank miatt szabad slotok a sebzésnövelő moduloknak					
—	**Missile**: Nem instant a sebzés, a nagy rakéták rosszul sebeznek kis célpontokon **Aktív Shield Tank**: Nagyon magas capacitor szükséglet **Med Slotok**: A shield tank miatt limitált EW fittelhetőség, MWD nehezen fittelhető					

Hajók Általános Tulajdonságai						
Faj		Fegyverzet			Hajók	
		Fajtája	Sebzés Típusa	Capacitor igénye	Sebessége	Tank Típusa
MINMATAR	Elsődleges	Projectile	Lőszerfüggő	Nincs	Gyors	Shield
	Másodlagos	Missile	Változtatható	Nincs		Armor
+	**Projectile**: Variálható sebzéstípus, nem fogyaszt kapacitort **Hajó Sebessége:** Ideális választás „speed tankhoz” **Missile**: Nem kell capacitor, változtatható sebzés, (szinte) mindig talál					
—	**Armor tank:** Lassul a hajó, kevesebb szabad slot a sebzésnövelő moduloknak **Med Slotok**: A shield tank miatt limitált EW fittelhetőség **Magas ROF érték**, „eszi” a lőszert → Gyakori reload (10 sec „holtidő”)					

Faj		Fegyverzet			Hajók	
		Fajtája	Sebzés Típusa	Capacitor igénye	Sebessége	Tank Típusa
GALLENTE	Elsődleges	Hybrid	Kin. Thermal	Magas	Lassú	Armor
	Másodlagos	Drone	Változtatható	Nincs		Shield
+	**Blaster:** Magas DPS **Drónok**: Variálható sebzés, elvonhatja a tűzerőt a „gazdahajóról”, nem foglal slotot **Fighter / Bomber:** A Carrer és Supercarrier sebzésbónuszt kap					
—	**Armor tank:** Lassul a hajó, kevesebb szabad slot a sebzésnövelő moduloknak **Blaster:** Nagyon kicsi lőtáv **Drónok:** Nem instant a sebzés, a drónok kilőhetőek					

Alapvető fittelés



Fittelésénél a legfontosabb dolog, hogy megnézzük, mire kapja a hajó a bónuszt. Pl.: egy matar hajónál optimal range-es bonus mellett nyilván nem fogunk autocannont fittelni, mert ezeknek a fegyvereknek annyira kicsi az optimal-ja, hogy a bonus kárba megy. Ugyanígy, ha a sebességre kap valami pluszt, nem jó dolog armor platet rátenni, mert az meg csökkenti ezt az értéket.

Fleet (minden, ami nem solo pvp) fitteknél a bevett szokás az, hogy először felraknak egy MWD-t. Ez biztosítja a hajó mobilitását. Utána valamilyen puffer tankot és a hozzá tartozó resisteket, a fegyverzetet (a bónusz figyelembevételével), majd a weapon upgradeket. Aktív tank azért nem kell, mert ilyenkor az esetek 95%-ában az FC-k visznek logistic hajókat is, akik életben tartanak, vagy RR opciót kérnek. Mivel a damage növelő modulok a low slotba kerülnek, az armoros hajókra kevesebb weapon upgrade fog felférni, mint a shieldesekre, így kijelenthető, hogy az armoros hajók DPS-e általában kisebb, mint a shieldeseké.

Hosszantartó fleetcsatáknál vagy POS lövésnél érdemes capstabil hajót összerakni (ilyenkor az MWD capfogyasztását nem számoljuk bele), roaming esetén elég, ha 1-2 percig kitart a capacitor (az MWD-t járatva). A range minden esetben a fleet céljától függ és a fleet commander privilégiuma eldönteni, hogy pontosan meddig kell ellőnöd. A tank típusa szintén a fleet commandertől függ, neki kell tudnia, hogy mit akar pontosan.

Általánosan elterjedt, lőtávra vonatkozó kifejezések

Short range: 0-tól kb. 50km-ig (ez nagyjából a tackling range, és benne van az összes pontot rakó, ew-t használó, cap szívó hajó)

Mid range: kb. 50km-től kb. 100km-ig (nagyjából minden, nem BS hajó maximális lőtávján belül). Ezt a távot hívják a HAC / BC hajótípusoknál "sniper range-nek", mivel kevés kivételtől eltekintve (pl. Eagle, Munnin) ez a maximális long range fegyver lőtáv náluk.

Long range: kb. 100km-től kb. 150km-ig (ez szinte csak a BS flották range-e, így ebből a távolságból szoktak leggyakrabban összecsapni az ilyen hajók - kivéve persze pár egyéb specializált hajót, mint pl. Eagle vagy Munnin)

Sniper range vagy extreme range: 150km körül vagy felette (a nem range-re specializált bs-ek és capital hajók kivételével minden hajó lőtávján kívül)

Hajótípusok hajóosztályok szerint

Rengeteg féle DPS-elésre alkalmas hajó van az EVE-ben, mint azt már írtam a fleet célja határozza meg, hogy melyik a megfelelő választás. Vegyük ezeket szépen sorjában a fregattoktól a Titánokig.

Frigate

A legalapvetőbb hajók a játékban. Alacsony resist értékeik és HP-juk miatt komolyabb PVP-re nem alkalmasak, inkább high-secben elterjedtek. Viszonylag jó DPS-t lehet kipréselni a Rifterből, a Punisherből és az Incursusból. A Rifter kivételével általában blasterrel fittelik ezeket, így 1v1-ben képesek meglepetést okozni a magas damage miatt. Ezeken kívül elterjedt hajótípus a Merlin is, medium ancival nagyon jól tankol, viszonylag gyors és a blasterekkel nagyot üt.

Faction változataikat tekintve a Dramiel és a Daredevil brutális. Ezek megfelelő fittel (HP és damage növelő modulok) cruiserek lelövésére is alkalmasak lehetnek. Egy-két ilyen hajó együtt, megfelelő orbit pályán akár Battlecruiser / Battleship ellen is bevethető. Áruk meglehetősen magas, így alulskillezetten, és megfelelő PvP tapasztalat nélkül nem javasolt a használatuk.

Interceptor

Alapvető feladatuk nem a damage osztás, hanem a tacklelés, mégis vannak bizonyos ceptorok, amelyek DPS-e kiemelkedő a kategóriájukon belül. Ezek a Taranis és a Claw. A Taranist blasterrel fittelik, de a legnagyobb előnyét a belerakható 2 drone jelenti a többi ceptorral szemben. Ideális tackler és anti-tackler egyaránt, jelentős DPS-t képes leadni, emellett viszonylag gyors és a slot elosztása is megfelelő (4 high, 3 med, 3 low).

A Claw szintén elég durva kis jószág, inkább 1v1-re használják. Autocannonokkal és a hozzájuk tartozó rigekkel, weapon upgradekkel erős DPS-t ad le, jó tracking speeddel.

Assault frigate (assault ship)

Ezeknek a hajóknak kifejezetten a DPS osztás a feladata. Kapnak resist bonuszokat a factionüknek megfelelően, és mindegyik kap az adott fegyvertípusra is valami boostot. DPS-ük jelentős, 2-3 ilyen hajóval akár még egy tapasztalatlanabb battleship pilótát is lazán szét lehet szedni.

A Crucible kiegészítő megjelenésével az assault frigate-okat buffolták (feljavították), kaptak bónuszt signature radius csökkenésre MWD járatásakor (hasonlóan, mint a ceptorok), illetve erősebbek, jobban fittelhetőbbek lettek. Szokás, hogy short range-re fittelik afterburnerrel és a célponton 500-as orbitot nyomnak.

A turrettel rendelkező áldozat a viszonylag nagy sebesség miatt nem találja el őket, a rakéták meg a kis sig radius és a nagy sebesség miatt kicsit sebeznek rajtuk. Fun 0.0-ás gangekbe / szólózni megfelelőek, amúgy inkább low-sec, high-sec pvp-ben használatosak (az MWD hiánya miatt).

Stealth Bomber

Kis, frigate méretű hajók, gyenge, vagy nulla tankkal, nagy sig radiussal és rossz inertiával. Hatalmas előnyük viszont, hogy cloakolva warpolnak, és fittelhető rájuk bomb launcher. Ez egy speciális launcher, amibe bombát lehet tölteni. A bomba egy nem targetvezérelt, lassan mozgó, nagyméretű rakéta, ami területre sebez. A kilövéstől számítva 10 másodpercig repül 3000m/s-el a bomber (vezérsíkjának) orrának irányába, majd felrobban 15 km-es range-ben mindent sebezve maga körül. A nyers sebzés 7000, ami jelentősnek mondható.

Az okozott kár, nagyban függ a robbanás körzetében található célpontok signature radiusától. Képes még cruisereket is eltűntetni, amennyiben azok felelőtlenül, feleslegesen járatják az MWD-t és ettől megnő a hajójuk által kibocsátott jel. A bomberek általában többen vannak, leginkább egyszerre 4-en dobnak bombát. 5 bombánál, már a bombák képesek önmagukat (vagyis a társaikat) elpusztítani, ezért érdemes maximum négyesével kilőni őket.

A másik stealth bomberek által használt fegyver a torpedó. Mivel jelentős bónuszt kapnak a torpedósebzésre, elég veszélyesek a nagyobb hajókra (a torpedó sebzése jelentősen függ a sig radiustól). 20-30 bomber komoly károkat okozhat egy sokkal nagyobb, mondjuk 150 fős battleship, vagy shield-re fittelt battlecruiser (pl.: Drake) flottában.

A bombázók fittelése speciális abból a szempontból, hogy szinte mindig van rajtuk legalább egy, de inkább két target painter, ami alkalmas a célpontok signature radiusának növelésére. Gondoljuk csak bele, hogy egyszerre tucatnyi bomber aktiválja a target paintert valamin, mennyire megnő a torpedók sebzése.

Bombert leginkább bomber vagy recon/bomber fleetekben repülnek, esetleg kiscsoportos pvp-re is alkalmasak lehetnek. Ritkán látni roaming gangben is, de nem jellemző. A gerillaharc gerincét jelentik ezek a kisméretű, nagy DPS-sel rendelkező hajók.

Destroyer

Nagy DPS, a méretéhez képest lassú mozgás, elhanyagolható tank, nagy sig radius. Elöljáróban kb. ennyivel jellemezhetőek. A legnépszerűbb felhasználási területük a high sec, suicide gankolások és a factional warfare plexek.

Erre a feladatra talán sincs is jobb hajó, lévén a destroyerek rendkívül olcsóak, repülésükhöz nem szükséges több millió sp, mindezek ellenére cruisereket megszégyenítő dps-t lehet rájuk pakolni. Nagyvonalakban minden destroyerről elmondható, hogy sok (6-8) high, és kevés (2-3) medium illetve low slotjuk van.

Sebességük ugyan erősen fitt függő, nagy általánosságban azonban igaz, hogy egy nem sebességre fittelt mwd-s destroyer kb. olyan gyors mint egy gyorsabb fregatt ab-vel. Tankjuk és főleg dps-ük viszont jóval felülmúlják a fregattokéit, nagy signature radiusuk, és viszonylag rossz agility-jük miatt gyorsan lockolhatóak, és sajnos a nagyobb/rosszabb trackinggel rendelkező fegyverek is eltalálják őket.

Pár szóban róluk, hogy lássuk mire képesek: a gallente destroyerek közül az Algos fő erőssége a 60 m3-eres drone capacity-jében rejlik, shield és armor tankra is fittelhető. Ezzekkel viszont nagyjából el is mondtunk róla mindent. A Catalyst a másik gallante destroyer, a 8 közül erre lehet a legnagyobb dpst pakolni, maxos skillekkel, overheat-tel, implantokkal 650-ig lehet tornászni.

Ez viszont azt jelenit, hogy a hajón abszolút nulla tank lesz. De amire az ilyen hajókat szokták használni, ahhoz nem is kell tank. Egyrészt high sec gank, ahol gyanútlan bányászhajókat, haulereket lő halomra mielőtt a CONCORD megérkezne (7-9000 alapsebzésre képes mielőtt elpukkanna). Másrészt ha lowsecben a nagyobb hajódat megfogta egy ceptor, és feltűnik 5 ilyen az ov-den, akkor tudthatod, hogy akármilyen tankod is van, pár másodperc, és podban fogsz csücsülni anélkül, hogy egyet is lelőttél volna. Coercer: Az idősebb amarr destroyer. Nem csak gangokban használható, ahol valaki úgyis pontozza a targetet, hanem szólóban is. A hajó fő erőssége abból fakad, hogy míg az összes többi destroyernél el kell dönteni, hogy short vagy long range hajót szeretnénk belőle csinálni, a coercer bónusza (50% optimal a lézerekre) és a scorch ammo végett ez a hajó akkor sem esik kétségbe, ha close range fittel nem tud a high dps kristállyal ellenfele közelébe férkőzni. Lézerkristályt cserélni egy szempillantás műve, és az 5 km-es optimálból viszonylag jó dps-sel egyből 15km-es optimál lesz. Ugyanezen bónusz végett snipernek sem utolsó, bár vannak nála lényegesen jobbak.

A Corax az újabbik caldari destoyer, rakétás. Gyakorlatilag majdnem ugyanaz a hajó, mint a Talwar, megoszlanak a vélemények, hogy melyik a jobb. A Cormorant a Talwar és a Corax megjelenése előtt, a sok med slotja (sensot booster, tracking computer) és nagy target range, valamint a railgun-ok optimalja miatt a legjobb sniper volt destroyer fleethez. Azonban azok megjelenése, valamint a 4-1 medslot-lowslot kiosztást 3-2-re változtatása letaszította a hajót a képzeletbeli trón felső fokáról. Jelenleg talán ez a legmellőzöttebb destroyer, lévén dpsben, speedben, tankban, range-ben is van nála jobb. Felfittelhető ugyan a catalysthoz hasonlóan close range gank hajónak, 500 körüli dps kihozható belőle, mely mellé egy nagyon halovány shiled tank is kifér, azonban így sem versenyezhet a gallente szörnyeteggel.

Az újabb generációs amarr destroyer a Dragoon 75 m3 (!!!) drone capacityvel, látványos neut range bonusszal, és talán a legnagyobb tankkal rendelkezik a destroyerek között. Sebessége elég alacsony, de a neutok miatt sokszor ab-t raknak rá (az mwd ugye bünteti a capot), önerejéből valszeg úgyse tud senki közelébe kerülni, ha meg már ott van, a neutok megoldják, hogy az ellen ne menjen el. Dronos hajó lévén az algossal kerül legtöbbször összehasonlításra, melynek két apró előnye van a dragoonal szemben: nagyobb bandwitch miatt képes kiengedni egyeszerre 2 medium és 3 small dronet, míg a dragoon csak 5 small drone kiengedését teszi lehetővé egy időben. Ezen felül az algos kap némi hybrid turret bonuszt is, míg a dragoon-nak nincsenek fegyver bonuszai, legtöbbször rakétával fittelik.

A Talwar az új generációs minmatar, rakétás destroyer. Közepes targeting range, a rakétára kapott bónuszai és a viszonylag magas sebessége (plusz a három low slottal fittelhető nanora) valószínűleg a legjobb sniper destroyerré teszik az összes között. Speed implantokkal, esetleg loki boosttal a sebessége 3000 km/s környékére emelhető, ezt kombinálva egy target painterrel, és a 180 körüli dps-sel, melyet 60 km-es körzetben képes leadni, bármely lassabb hajó komoly ellenfele lehet, ráadásul még az mwd sigradius penality-jét is csökkenti, ami nehézkessé

teszi hogy gyorsan megszabaduljunk egy kite-oló talwartól. Minden statisztikában majdnem ugyanaz, mint a Corax, annak egy előnye van vele szemben, 4 medslotja miatt fér rá némi ewar is. Esetlegesen a Corax fittelhető short range-re rocketekkel, shield extenderrel, webbel, de mivel a soron következő, egyben utolsó versenyzőnk a close range királya a destrok között, így abban is van nála jobb. Ami nem más mint a Thrasher. Ez a legsokoldalúbb destroyer, bármely setupot is részesítjük előnyben (dronokat kivéve természetesen), gyakorlatilag kompromisszumok nélkül felfittelhető erre a hajóra.

Ha szeretnénk, csinálhatunk belőle snipert arty-val, hatalmas alfával, ha a gankot kedveljük, dupla gyroval a lowslotban a dps-ét simán 400 fölé tornázhatjuk, és még marad egy medslotunk (a pont és az mwd mellé) némi tanknak is egy shield extender formájában, avagy ha az armor tank hívei vagyunk, ezt az extra medslotot felhasználhatjuk egy web fittelésére, hogy biztosan ne szökjön meg az ellenfelünk. Dps-e armor tank esetén is eltornászható 300-ig. Variálhatósága mellett könnyedén változtatható damage típusa és a destroyerek között legmagasabb alap sebessége (láttam én már thrashert 4000 fölött közlekedni :)) teszi igazán veszélyessé. Talán nincs is olyan kategória, melyben valamely másik destroyer ne lenne nála jobb, azonban az biztos, hogy a legtöbb kategoria második helyén ez a hajó csücsül, mindig oda kell rá figyelni a csatamezőn, sosem tudhatjuk épp hogy van fittelve, és mire képes.

Interdictor

A feladatuk speciális, elvileg nem kellene DPS-t osztaniuk, de mégis van 1 a négy dictor közül, amire bátran mondhatom, hogy igen jó DPS-sel bír. Ez a dictor a Sabre. A Sabre-hoz képest az összes többi csak félmegoldás, a leadott DPS-e vetekszik egyes heavy assault cruiserek sebzésével. Akár egy tech 1-es cruisert is gyorsan szétszedhet. Az iszonyatosan jó tracking speed miatt kiváló anti-tackler, a ceptorokat megfelelő fegyverzettel 2-3 sorozatból elintézi. Ezek mellett nagyon gyors és jól fordul. Egyetlen hibája, hogy csak minimális resist bónuszt kap (mert interdictor), EM-re lyukas, kevés a HP-ja így könnyen kiszedik. Ennek ellenére, mivel dictor a 0.0-ás PVP-ben MINDIG kell, minden kétséget kizárva a Sabre a legjobb választás.

Cruiser

Mivel tech 1-es hajók, nem kapnak extra resisteket, ráadásul a slotoknak is gyakran híján vannak. Ebből egyenesen következik, hogy általában gyenge tankkal rendelkeznek. Néhány jól használható DPS-re, amennyiben van elegendő jammer, vagy logiként használt hajó a csapatban. Fleetben kiemelkedően jó a Rupture és a Thorax ezek mellett néha repülnek Stabbert és Oment.

Előbbi 2 magas damage leadására képes, a Stabber nagyon jó anti-tackler a gyorsasága miatt, az Omen félmegoldás. Komolyabb roamingokban az alacsony tank miatt nem repülnek T1 cruisert (kivétel faction).

A faction változatok közül a legdurvább talán a Cynabal és a Vigilant, de jól teljesít a Stabber Fleet Issue, és az Omen Navy Issue is. A Phantasm cap problémás, ezért ritkábban repülik. Ezen kívül látni néha Gilát, de ez az erős tankon kívül nem nagyon tud mást felmutatni, lassú és nehezen fordul. Sentry-kkel még használható lenne, de azokat meg körülményes mozgatni, összeszedni.

Heavy Assault Cruiser (Heavy Assault Ship)

A roaming pvp alfája és omegája. Feladata egyértelműen a DPS osztás és ezt teljes mértékben el is tudja látni. A HAC-ok jelentős resist bónuszt kapnak, ezek mellett a fegyverek tulajdonságait is pozitív irányba módosítják. Minden factionnek két ilyen hajója van, az egyik inkább sniperkedésre jó, a másik close range. A sniperek: Munnin, Eagle, Zealot, Ishtar; A short range hajók: Vagabond, Deimos, Sacrilege, Cerberus. Itt megjegyezném, hogy a Cerberus lehet long range-re és a Zealot lehet close range-re is fittelve. Ezek mellett az Ishtar – mivel drónos hajó - szintén bemehet torokra neutralizerekkel, EW modulokkal (pl. web, scramble) és combat drone-okkal.

Nagy fleet csatáknál a sniper support szerep betöltésére kifejezetten alkalmas a Munnin és a Zealot, ritkább esetben az Eagle még ritkább esetben valamelyik gallente HAC. Az Eagle fő problémája, hogy railgunt használ, ezért kicsi az alfája, messziről csak kisebb hajók kilövöldözésére mondható alkalmasnak. A Cerberus - mivel rakétás hajó - long range használatra nem túl hatékony a fentebb már leírtak miatt, talán még az Ishtar jöhet számításba sentry drone-okkal.

Szintén nagyobb csatáknál elképzelhető, hogy short range supportot kérnek, mondjuk egy kapu campelésére. Ilyenkor véleményem szerint az Eagle kivételével az összes hajó belefér a keretbe. Persze azt hozzá kell tennem, hogy a missile-os HAC-ok (Cerberus és Sacrilege) a kisebb targetekbe nem fognak beleérni, mert a rakéták nem érnek oda az áldozathoz annyi idő alatt, amíg a Muninnok, Vagabondok, Zealotok kialfázzák azt.

Roamingnál viszont a helyzet teljesen más, mivel itt jelentős a hajók sebessége és fordulékonysága. Ide korántsem jó bármilyen hajó. A legalkalmasabb erre a feladatra egyértelműen a Vagabond. Igen nagy a sebessége, jó az inertiája, erős a DPS-e és a sebzés típusának megválaszthatósága biztosítja helyét a dobogó legfelső fokán. Mellette közkedvelt még a shieldre fittelt Zealot a magas damage miatt, esetleg elfér még a csapatba a Deimos is.

Caldari HAC-ot nem sűrűn látni hatékony roamingon (gallentét se nagyon), mivel ezek a hajók meglehetősen lassúak és 90%-os valószínűséggel egyből primary-k lesznek.

Csak viszonyításképpen: 5-6 ilyen hajóval - ha összeszokott a csapat - akár le lehet lőni egy magányos carriert is. A BS-ek és BC-k közül pedig vannak olyanok, amiket le lehet velük szólózni.

Strategic cruiser

A subsystemeknek köszönhetően rengeteg féleképpen lehet fittelni ezeket a hajókat. Képesek covert opsként funkcionálni és felderíteni, erős DPS-t osztani, boostolni a fleetet vagy solo pvp-ben lenyomni majdnem mindent. Ez csak a fitteléstől és a pilóta skilljeitől függ.

Közös bennük, hogy jelentős resist bónuszt kapnak és a shield / armor resistes subsystemekkel ez még tovább fokozható. Nem ritka, hogy a lokik 95%-os EM, a tenguk pedig 98%-os kinetic vagy thermal resisttel rohangálnak fel-alá.

A factionök különböző tech 3-as hajói közül kiemelkedően jó DPS-sel bír a Tengu, de mindegyiket gyakran repülik. Különlegességük, hogy a megfelelő subsystemmel immunisak a bubikra, simán kiwarpolhatnak belőlük, és warpból sem húzza ki őket.

Áruk nagyon magas, ráadásul, ha kilövik a hajót, a benne ülő pilóta elveszít az egyik subsystem skilljéből 1 szintet. Ez az oka annak, hogy nagyobb fleet pvp-re szinte soha, szóló pvp-re pedig csak ritkán használatosak. Inkább a PVE az, ahol elterjedtek kis signature radiusuk, nagy resistjük, sebességük és DPS-ük miatt.

Battlecruiser

A battlecruiser olcsó, viszonylag gyors, erős tankja / DPS-e van, lehet sniper vagy short range fittet tenni rá egyaránt. Minden factionnek – talán kivétel a gallente - van 1 olyan battlecruisere, amit a resistjei vagy tűzereje miatt rendszeresen használni szoktak home defense, vagy support fleetekben.

A legnépszerűbbek a Drake, Hurricane, Harbinger és a Brutix. A gallentéknél a Myrmidont fleetben ritkán repülik, solo pvp-re vagy 2vX-re elmennek. A Brutix komolyabb tank boostot kapott, és mivel csökkentették a tömegét, és javították az agilitását, így közvetten sebesség boostot kapott. a Myrmidon fittelhető blaster dps hajónak és drone-os hajónak is, dual vagy tri repperrel. Meg kell jegyezni, hogy a különböző BC-k között nagy a különbség, teljesen másra használhatóak.Fontossági sorrendben rövid jellemzés:

Caldari BC

Drake. Iszonyat tankja van (sokkal nagyobb, mint egy caldari battleshipnek), ezek mellett long range fleetcsatákban alacsony ára miatt közkedvelt. Bár rakétás hajó, egyre inkább terjed a Drake blob taktika.

A kinetic missile damage-re kapott bónusz az, ami helyet biztosít neki egy flottában, mint DPS hajó. Meg kell jegyezzük, hogy a shield tank miatt nagyon nagy a signature radiusa, ezért a stealth bombereknek könnyű célpont lehet. Ezen kívül elég lassú, lassan fordul, roamingra, vagy chasingre nem igazán alkalmas. Általában a Drake fleet megvárja, míg nekimennek és megpróbálják leszedni, mert sem a mozgékonysága, sem a sebzése nem teszi alkalmassá rajtaütésekre.

Gallente BC

Myrmidon. Nagyon lassú hajó armor tankkal. Inkább PvE-re használják sniperként, de ha van egy erős tankkal rendelkező másik hajó a társaságában (pl még egy Myrmidon vagy Brutix, max tankra fittelve), alkalmas lehet maxDPS hajónak blasterekkel, nulla vagy némi buffer tankkal. Mivel a blaster a legerősebb DPS-ű fegyver a játékban, megjátszható, hogy a tankosabb Myrmidon / Brutix beagrozza a hostileokat, azok azt kezdik el lőni, majd a maxDPS Myrmidon egyesével lelövöldözi őket.

Persze ez rizikós, mivel a maxDPS Myrmidonon nincs tank, ha átváltanak rá, akkor nagyon gyorsan szétesik. Solo pvp-re cap boosterrel, aktív tankkal elég jók lehetnek a gallente battlecruiserek, főleg a Brutix, mert rettenet nagy bónuszt kapnak armor repair-re. Fleetben csak ritkán repülik őket.

Amarr BC

Harbinger. Elég jó DPS-t ad le, de a lézerek miatt a damage típusa nem választható (konstans EM/Thermal). Capacitor függő, ezért nem szeretik annyira. Fittelhető armorra és shieldre egyaránt, sebessége és inertiája kielégítő. Tankja nem olyan jó, mint a Drake-nek, DPS osztásban nem annyira univerzális, mint a Hurricane (és nem annyira fordulékony).

Minmatar BC

Jelentősen gyengébb tankkal rendelkezik a Hurricane, viszont ezt kompenzálja az irdatlan nagy DPS, amivel rendelkezik. Shieldre fittelve tökéletes akár long, akár short range flottacsatáknál, armorra fittelve cap boosterrel és neutralizerrel jó solo pvp-s hajó. Sajnos csak 1 medium neut fér rá, és problémái akadnak a CPU-val és a PG-vel is, de ennek ellenére nagyon jó harci hajónak számít. Elég gyors, a többi BC-hez képest jól fordul (kb. úgy, mint egy lassabb caldari cruiser). Speedre fittelve esetleg elférhet roaming gangbe is, bár egy Vagabonddal / Zealottal azért nem hasonlítanám össze mozgékonyságát. Mivel jelentős a sebzése, és viszonylag kicsi a tankja, ezért legtöbbször primary szokott lenni BC összecsapásoknál.

Tier 3 BC-k

A Tier 3 battlecruiserek a Crucible kiegészítővel kerültek a játékba, gyakorlatilag cruiser hullal, és kb. egy tier1 BC tankjával rendelkeznek, és BS-ekre méretezett fegyverekkel szerelhetjük őket. Képesek "Large" turreteket használni, mivel jelentős fittelési bónuszt kapnak rájuk. A hatalmas tűzerő mellett egy cruiser sebességével és signature radius-ával bírnak, ami nagyon veszélyessé teheti őket egy jó FC kezében. Általában sniper fleetben használják őket (100-150 km). Megfelelő fittelés és koncepció mellett, egy pozícionáló hajókkal rendelkező fleetben, állandó mozgásban tartva őket egy hihetetlen erős, mozgékony, és viszonylag olcsó alternatívát kapunk. Használhatóak short range pvp-re is (leginkább a kite-olós Talos, amit snipe-ra nem is igazán használnak) és ott sem kell szégyenkezniük.

Fleet Booster Command Shipek

Minden faction kétféle Tech 2-es battlecruiserrel rendelkezik. Ezek közös jellemzője, hogy nagy bónuszt kapnak resistre, és hogy 99%-kal kevesebb CPU kell a warfare link moduloknak. Mivel a battlecruiser maga is egy erősen DPS orientált hajó, a fejlesztők a frakciónkénti két commandship egyik típusánál is ezt a vonalat követték.

A másik változat inkább a fleetben tölt be fontos szerepet, mert - azon kívül, hogy szinte mindig primary célpont - elég durva bónuszokat képes adni a megfelelő leadership skillek, implantok és warfare link modulok megléte mellett. A command shipek skill igénye elég magas, viszont az ehhez párosuló teljesítmény is lenyűgöző.

Minmatar - Claymore

A Claymore alapvetően shield tankos hajó, ez egyértelműen látszik a 4 lowslot, 6 medslot elosztásból, és erről bónuszai is árulkodnak már:

* Battlecruiser Skill Bonus: szintenként 5% Medium projectile rate of fire-t kap és 7,5% shield boost amount-ot.

* Command Ships Skill Bonus: 7,5% tracking speed a közepes projectile fegyvereknek és 3% bónusz a Skirmish Warfare Linkeknek.

Ezen kívül, mint minden más booster command ship, ez is megkapja annak a képességét, hogy 3 Warfare Link járatható rajta egy időben. A 8 high slotra 5 turret hardpointot kapunk, ami azt tekintve, hogy 3 warfare link modult járathatunk egy időben, megfelelőnek mondható.

Drónokkal együtt az általános fitt DPS-e körülbelül 450-re tehető. A fleetnek adott bónuszai miatt (AB/MWD sebességbónusz, signature radius csökkentésére irányuló bónusz és a warp disruptor/scrambler hatótávolságát növelő bónusz) inkább nano gangekben használják, ahol a sebességre építenek első sorban.

Gallente - Eos

Az Eos armor tankos fleetbooster hajó, kellemes DPS-sel. Slotelosztása: 6 low, 4 medium, 7 high slot, és ugyanúgy 5 turret felszerelésére van lehetőségünk, mint minmatar testvérénél. Bónuszai:

* Battlecruiser Skill Bonus: 5% a Medium hybrid turretek sebzésére és 7,5% az armor repairerek hatékonyságára szintenként

* Command Ships Skill Bonus: +15 m3 Drone Bay kapacitás és 3% bónusz az Information Warfare Linkek hatékonyságára szintenként

Itt említeném meg, hogy nagyon szépen néz ki az a +15 köbméter drone bay capacity, viszont a bandwith nem növekszik vele, konstans 75 marad. Ebből egyenesen következik, hogy nem képes 5db heavy drone vagy sentry egyidejű irányítására, maximum medium drónból lehet egyszerre 5 kint. DPS-e körülbelül 360-ra tehető railgunnal, ebbe beleszámítanak a drónok is.

Az Information Warfare Link modulok főleg az Electronic Warfare cuccokra vannak hatással: növelik az erejüket és távolságukat, de ezek mellett az Eos boostolta fleet tagjait sokkal nehezebb kijammelni. Nem túlzottan gyakori booster command ship a gallentéké.

Caldari - Vulture

Mivel a Vulture caldari hajó, shield tankra hajaz, és emellett egyaránt fittelhető turretesre és rakétásra is. Slotelosztása: 4 low, 6 medium, 7 high, 5-5 turret ill. launcher hardpointtal. Nagyobb shieldes fleetekben (drake vagy maelstrom blob) betöltött szerepe jelentős, mondhatni nélkülözhetetlen. Bónuszok:

* Battlecruiser Skill Bonus: 10% a Medium Hybrid Turret optimal range-re és 5% bonusz a pajzs rezisztjeire szintenként.

* Command Ships Skill Bonus: 10% a Medium Hybrid Turret optimal range-re és 3% bonusz a Siege Warfare Link-ek hatékonyságára szintenként.

Jól látható, hogy DPS szempontjából nagyon karcsú, viszont lőhetik egy ideig, mire megadja magát. Caldari mivolta sajnos magában hordozza azt a tulajdonságot, hogy EM-re kicsit lyukas. Nagyon fontos viszont, hogy a Siege Warfare linkek komoly előnyt biztosítanak a fleetnek. Amellett, hogy képesek megnövelni az összes shield resistet (ami drake-ek esetén nem egy rossz dolog), a shield transporterek és boosterek ciklusidejét csökkentik, valamint ugyanezek capacitor igénye is kisebb lesz.

Amarr – Damnation

A Damnation talán az egyik legfontosabb fleetbooster mind közül. Tipikusan armoros fleetek booster hajója, ezek mellett az egész játékban ebből hozható ki a legnagyobb subcapital tank. Slotelosztása: 6 low, 4 med, 7 high, 4 turret és 5 launcher hardpoint. Bónuszai:

* Battlecruiser Skill Bonus: 10% a Heavy Assault Missile és a Heavy Missile velocity-re és 5% az összes armor rezisztre szintenként

* Command Ships Skill Bonus: 10% az armor HP-ra és 3% az Armored Warfare Links hatékonyságra szintenként

Meglepő mód rakétákkal operál, és mondhatjuk rá, hogy a DPS-e nem számottevő. Mivel amarr jószág, jelentős (80%) az armor explosive resist-re kapott bónusza. Ezek mellett ugye még 5% reziszt BC skillenként + a warfare link modulok, plusz a hajóra aggatott armor reziszt. Ha mindez nem lenne elég, még egy tucat Amarr pap is folyamatosan imádkozik a fedélzeten... Az armored warfare linkek a shieldesekhez hasonlóan reziszteket, remote és normál armor repper speedet és cap igény csökkentést adnak. Abaddon fleetekhez - meg minden más armoros flottához is - "must have" kategóriába tartozik a Damnation.

DPS Command Shipek

A másik fő kategória a DPS command shipek kicsiny csoportja. Ezek csak 1 Warfare Linket képesek járatni egyszerre és nem kapnak bónuszt a hatásukra. Skilligényben az egyetlen különbség, hogy a Logistics 4 helyett itt Heavy Assault Ships lvl 4-re lesz szükségünk.

Mindenképp el kell különítsük a DPS és booster command shipeket, mert teljesen másra jók és más irányultságú pilóták repülik őket. A fleetbooster command shipekről, és az általuk adott bónuszokról bővebben a "Fleet bónuszok és bónuszt adó hajók" cikkben olvashattok, itt csak a DPS képességükkel foglalkozunk bővebben.

Minmatar - Sleipnir

A Sleipnir személy szerint a második kedvenc hajóm, a Vagabond nagy testvérének is mondhatnánk. A sebessége és inertiája ugyan csak egy caldari cruiserével ér fel, de a DPS-e kárpótol minket ezért az apró malőrért. Slotjainak elosztása: 5 low, 5 medium, 8 high, 7 turret és 3 launcher hardpoint. Bónuszai:

* Battlecruiser Skill Bonus: 5% a Medium Projectile Turret tűzgyorsaságra és 7.5% a Shield Booster hatékonyságra szintenként

* Command Ships Skill Bonus: 5% a Medium Projectile Turret sebzésre és 10% a Medium Projectile Turret falloffjára szintenként

A bónuszokból kiderül, hogy shield tankos, és hogy gyorsan lő, messzire és nagyot.

Ezek mellett az 5 low slotunk biztosítja az inertia / sebesség / DPS szenthármas számunkra megfelelő arányának beállítását. Általában autocannonokkal fittelik, Barrage M-mel ~30 km-ig lő el, maximálisan 700 DPS-t leadva. Republic Fleet EMP M esetén a range kb. 20 km-re redukálódik, viszont a leadott DPS megnő 850-re. Ez nagyjából 2 vagabondnak felel meg. Túlhajtással (overload) a másodpercenkénti leadott sebzés egészen 960 környékéig kúszik fel. Tankja viszonylag erős (shield tankos matar, EM / Thermal resist bónusszal), rövid ideig ugyan, de képes 450-470 DPS-t is kitankolni. Irdatlan sebzése miatt az ellenfél valószínűleg úgy is hamarabb elhullik.

Gallente - Astrate

Az Astarte közkedvelt szóló pvp-s hajó, ezt a bónuszoknak és az alacsony árnak köszönheti (130 milla/db). Természetesen armor tankos, ez már a slotok elosztásából is kiderül: 6 low, 4 medium és 7 highslot 7 turret hardpointtal. Bónuszai:

* Battlecruiser Skill Bonus: 5% a Medium Hybrid Turret sebzésre és 7.5% az Armor Repairer hatékonyságra szintenként

* Command Ships Skill Bonus: 5% bonus a Medium Hybrid Turret sebzésre és 10% a Medium Hybrid turret falloffjára szintenként

Mivel első sorban a blasteres fittek az elterjedtek és annak bizony problémái vannak a tracking speeddel, érdemes webet is pakolni a medslotok egyikébe a cap booster, warp disruptor / scrambler és MWD mellé. Aktív tankkal kb. 375 DPS-t bír el egészen addig, amíg ki nem fogy a capboosterből. A leadott sebzése maximálisan 855 másodpercenként, de ehhez be kell mennie 10km-en belülre. Sebességét tekintve nagyon lassú, MWD-vel karcolja a 852 m/s-ot (a Sleipnir nanofiberek nélkül 400-al gyorsabb). Overloaddal a DPS 960-ra növelhető maximálisan.

Caldari - Nighthawk

A Nighthawk egy tipikusan PVE-re használt, rakétás hajó, erős thermal-kinetic rezisztttel. Ára elég magas, a Sleipnirével megegyező, de ez elsősorban a pve képességei miatt van így. Slotelosztása: 5 low, 5 medium és 7 highslot, viszont csak 6 launcher-t tehetünk rá az 1 turret hardpoint mellé. Bónuszai:

* Battlecruiser Skill Bonus: 5% az assault missile-ra, heavy assault missile-ra és a heavy missile launcher tűzgyorsaságra, valamint 5% az összes shield rezisztre szintenként

* Command Ships Skill Bonus: 5% a heavy missile Kinetic damage-re és 5% a heavy missile explosion velocity-re szintenként

Fittelését tekintve elég sok lehetőségünk van. Lehet aktív vagy passzív shield tankos is, ezek mellett short vagy longrange. Short range változata kinetic rakétákkal nagyjából 634 DPS-t képes leadni, overloaddal 754-et. Effektív HP-ja 85 ezer körüli és 150 DPS-t tankol ki passzívan. A másik lehetséges konfigurációval a tank körülbelül 380 DPS-t bír el 1 percig, a DPS viszont még overloaddal is csak 578 kinetic rakétákat lőve. Látható, hogy ez a többi command shiphez képest igencsak karcsú... Mivel a warfare linkre nem kap bónuszt és meglehetősen drága (10x annyi az ára, mint egy Drake-nek), ezért a reziszteket leszámítva nem tud igazi alternatívát kínálni a PvP-ben.

Amarr - Absolution

Az Absolution az Amarrok közkedvelt szóló vagy fleet PVP command shipje, körülbelüli 200 milliós árral. Slotelosztása: 7 low, 3 medium, 7 highslot, 6 turret és 1 launcher hardpointtal. Bónuszai:

* Battlecruiser Skill Bonus: 10% mínusz Medium Energy Turret capacitor szükséglet, és 5% az összes armor rezisztre szintenként

* Command Ships Skill Bonus: 5% a Medium Energy Turret sebzésre és 5% bonus a Medium Energy Turret tűzgyorsaságra szintenként

A 7 lowslot és a resist bónusz - na meg az amarr papok ugye - gondoskodnak arról, hogy ne essen szét a gép egyhamar, ha komolyabb harcra kerülne a sor. Az erős tank miatt nagyon elterjedt hajó lowsecben, majdnem minden gate campnél találkozunk vele. Általában short range-re fittelik aktív tankkal és cap boosterrel, kb. 210 DPS-t tankol ki 1 repairerrel, viszont gyakorinak mondható a dual-repaireres fitt is. A DPS-e pulse lézerekkel 835 körüli, kötött EM / thermal. Ez az érték overloadolva elérheti a 950-et is. A 10 km-es range - mivel amarr - a DPS rovására tovább növelhető egészen 25 km-ig. Sebességét tekintve közepesnek mondható: 900-960 métert tesz meg másodpercenként.

Összegzésképpen erről a hajókategóriáról csak annyit mondanék el, hogy drága mulatság command shipben PVP-zni, mert az áruk meglehetősen magas és a jó DPS / fleetboost miatt szinte mindig ők a primary-k. Viszont mindenképpen ki kell emelni, hogy a DPS és / vagy tank tekintetében arányosítva talán ez a legjobb subcapital hajóosztály ezen a területen, valamint az sem elhanyagolható szempont, hogy a command modulok használata igen nagy előnyt jelenthet a csatákban, ami könnyen meg is fordíthatja azok menetét.

Battleship

A játék rengeteg csatahajót kínál fel nekünk választásra és mivel ezek a hajók adják az EVE területért/POS helyekért folyó harcra alkalmas, nem capital méretű flottáinak gerincét, a cikk megköveteli részletesebb bemutatásukat.

Talán a battleship osztály az eddig említettek közül az első olyan hajóosztály, ahol a sebesség nem annyira számottevő, inkább a tűzerő a lényeg.

Ezek a hajók 1 kivétellel (Scorpion) mind a nagy DPS bevitelére lettek kitalálva. Különösen fontos tulajdonságuk, hogy rengeteg féleképpen fittelhetőek, ezért tetszés szerint változtatható a tűzerő, a range és a hajót életben tartó tank mértéke. Természetesen mindhárom tulajdonságra vannak alkalmasabb, és kevésbé alkalmas hajók is.

Caldari BS

A Raven egyértelműen rakétás hajó, cruise missile-lal long range, torpedóval short range DPS posztot képes betölteni. Nehezen, de fittelhető armorra, DPS-e közepesnek mondható. A rakéták már fentebb is említett hátránya miatt nem igazán használják fleetben, maximum POS-t lőni jó. Inkább PVE-ben jeleskedik a megválasztható damage miatt. Bónuszát a cruise missile és torpedó launcherek kilövési sebességére kapja, de ezek mellett a kilőtt töltetek is gyorsabbak a szokottnál.

A Rokh kifejezetten sniper csatahajó. Nagyon messzire képes ellőni megfelelő fittel, de short range-re sem az utolsók között említeném. Shield tankos, mert erre kap jelentős bónuszt, egyetlen hátránya, hogy railgunt használ, ezért kicsi a volley damage. Közelre blasterrel fittelve szerintem jó, de erről megoszlanak a vélemények. A Rokh fleetben néha előfordul, de nem kifejezetten jellemző. Lehetőség van 4 launcher fittelésére is, de a tapasztalat azt mutatja, hogy minél több fajta fegyver van egy hajón, annál kisebb annak hatékonysága DPS szempontból. Hybrid turretekkel a sebzés típusa kötötten kinetic / thermal, torpedóknál megválasztható.

Gallente BS

A Dominix az egyik legjobb drónos csatahajó, bónuszát a drónok HP-jára és sebzésére, illetve a hybrid fegyverek sebzésére kapja. Szóló pvp-re az egyik legjobb hajó, ilyenkor az elsődleges fegyverei a drónok. A high slotokba energy neutralizert és vámpírt tesznek, ezzel képes nagyon rövid idő alatt nullázni az ellenfél kapacitorát. Mivel armor tankos hajó, med slotba elfér két stasis web is a cap booster és a warp disruptor mellé, ennek köszönhetően, ha valaki közel megy hozzá, nagy valószínűséggel meghal. Drone bay-e nagyon nagy (375 m3), képes egyszerre 5 heavy attack drone irányítására, ezek pedig a hajó bónuszait figyelembe véve igen nagy DPS-t adnak le.

Egy másik lehetséges fitt, hogy blastereket raknak rá a neutralizerek és vámpírok helyett. Ilyenkor, ha közel kerül, a drónokkal és a blasterekkel, rövid ideig ugyan, de igen nagy DPS-t képes produkálni. Ehhez a fitthez javasolt az egyik web-et egy második cap boosterre cserélni. Fleetben is használható sentry drone-okkal és railgunnal med range-ként, de annyira nem elterjedt.

Ennek a legfőbb oka: a lag. Vannak extrém taktikák, miszerint egy Dominix fleet, egyetlen embernek assistolja az összes sentry drone-t, ezáltal az az egy ember képes irányítani a flotta tűzerejének jelentős részét.

Ez viszont nem mindig kivitelezhető, mivel a lagban a drónok tüzelési ciklusa ugyanúgy beragad, mint a fegyvereké, és mivel az assistolt drónokat nem tudja az irányító leállítani, azok ciklusideje nem jár le, nem fognak lőni csak nagyon ritkán. Megjegyzés: a lag okozta problémákról és azok kiküszöböléséről később fogok írni a cikkben.

A Dominix PVE-re is tökéletesen alkalmas, ezek mellett még viszonylag olcsónak is mondható a többi BS-hez képest.

A Megathron legtöbbször a gallenték sniper battleshipje. Bár bónuszt nem kap, ami ezt kifejezetten alátámasztaná, de más hajójuk nincs a kategóriában, ami képes lenne jobban betölteni ezt a szerepet. Tipikusan armor tankos, turretes hajó, aminek a megfelelő mennyiségű lowslot (7 db) és turret slot (7db) biztosítja az elvárt DPS-ét. Viszonylag lassú, de ennek ellenére gyakran fittelik blasterrel is gankelni.

Drone bay-ébe elfér 5 db heavy drone is, ez PVE szempontból fontos lehet (PVP-re fittelt megathronban véleményem szerint kötelezően lennie kell legalább 5 light scout drone-nak). Sniper BS fleetekben közkedvelt.

A Hyperion a legnagyobb a gallente csatahajók közül. Armor tankos, hasonlóan a gallente BC-khez bónuszt kap armor repairerre a turret damage mellé. Csak 6 lowslottal rendelkezik, viszont van mellé 5 medium és 8 turret slot is. Az armor javításos bónusz miatt általában aktív armor tankos, cap boosterrel, webbel és blasterekkel fittelve. Inkább szóló pvp-re használatos, mint fleetben.

Elterjedt a dual-repperes, dual-cap-boosteres fitt is, ezzel jelentős DPS-t képes kitankolni. Az 5 medslot lehetőséget biztosít shield tank fittelésére is, így a lowslotok felszabadulnak a weapon upgradek számára, de mivel nem arra kapja a bónuszt, ez nem javasolt. A drone bay itt már nem annyira nagy (100 m^3), de még így is képes 5 nagy méretű vagy 10 közepes drón tárolására és 5 irányítására.

Amarr BS

Az amarr BS-ek, elég jól teljesítenek fleetben, mert erős tankot ki lehet belőlük hozni, nincs reload time, azonnal változtatható a fegyverek range-DPS aránya. A damage típusa kötötten EM / Thermal, így nem minden szituációra annyira jók, mint azok, ahol a damage megválasztható. POS lövésre szinte mindig Amarr BS-t használnak akik tudnak. Ennek az egyik oka az, hogy a játékban az összes control tower közül az Amarr van a legnagyobb arányban jelen, az pedig lyukas EM / Thermalra, tehát a lézerek DPS-e toronymagasan az első helyen áll. A másik ok, hogy nagyon kényelmes a monoton POS lövésnél, hogy nem kell újratölteni a lőszert, illetve akár large anchorolható bubikat is hozhatnak magukkal, mert a kristályok szinte nem foglalnak helyet a rakterükben. Ezen kívül armoros, guardianos fleetekben is elég jól teljesítenek.

Az Abaddon a legnagyobb armor tankkal rendelkező BS a játékban. Resistre és damage-re kap bónuszt, 7 lowslotja és 8 turret hardpoint-ja van. Lehet short- és longrange is fittelni. Nagy fleetcsatáknál guardian társaságában közkedvelt hajótípus, de solo PVP-re is kiváló. Az egyetlen hibája, hogy a lézerek capacitor igényét nem csökkenti a bónusz, így eléggé instabil az energiaellátás, ha rosszul van felfittelve a hajó. A damage kötött, kivéve, ha nem lézerrel fittelik. Sokszor látni 1400mm-es, artillerys változatokat is, ezek nagy alfával rendelkező, armoros fleetekben képesek a DPS szerepkör betöltésére.

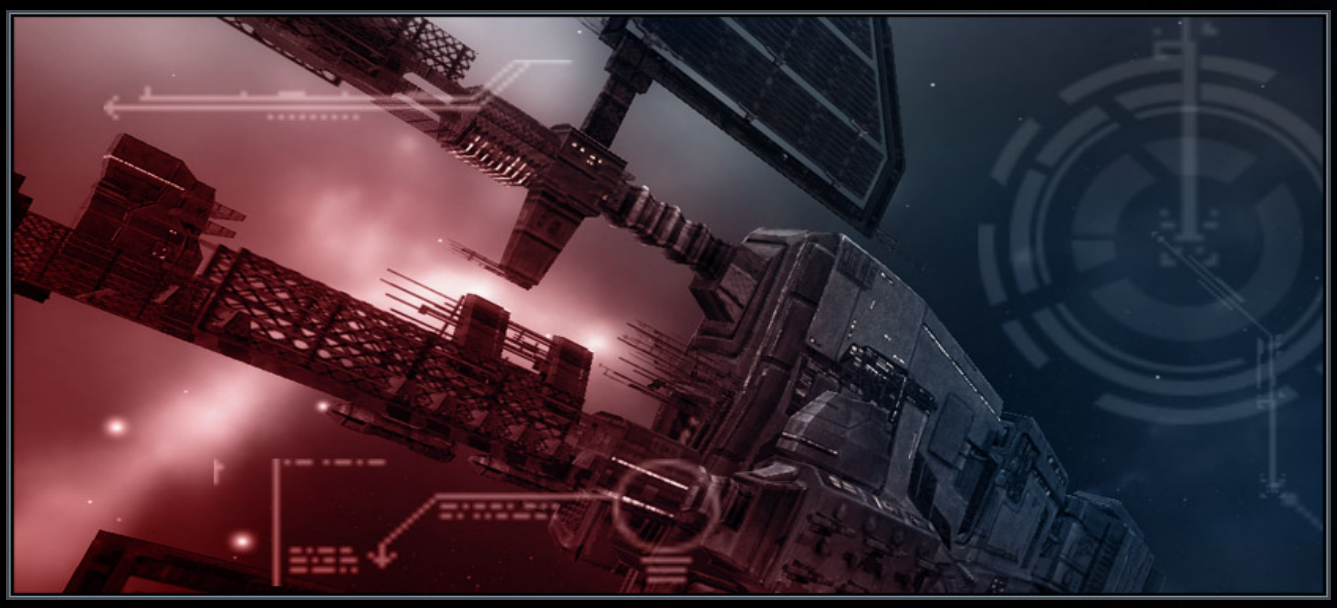
Az Apocalypse megpillantásakor az emberek nagy többsége egyből a POS-lövésre asszociál. Tipikus sniper BS, amit leginkább épületek lebontására használnak. Bónuszt kap a lézerek capacitor fogyasztásának csökkentésére, így könnyebben kihozható capstabilra, mint pl. egy Abaddon. Az igazi előnye a 7.5% optimal range, ez teszi alkalmassá igazi sniper hajónak. Alapvetően armoros hajó ez is, slot elosztása az előzővel azonos (7 low 4 med 8 high / turret).

Az Armageddon egy alapvetően short range, magas DPS-sel rendelkező, armor tankos csatahajó. Bónuszát a rate of fire-re és cap-igény csökkentésre kapja. A slotelosztás 8 low, 3 med, 8 high, viszont „csak” 7 turret hardpoint található rajta. Általában pulse laserrel fittelik, közelre brutális a DPS-e, és gankelni is kiváló hajó.

Minmatar BS

A matar BS-ek legnagyobb előnye, hogy a damage minden esetben megválasztható és nincs szükségük capra. Hátrányuk viszont, hogy a rakéták turretek droneok, és az armor és shield tank miatt borzasztó skilligényesek.

A Tempest fittelhető short- és longrange-re, armor és shield tankra egyaránt. Bónuszát a rate of fire-re és a damage-re kapja. Jelentős DPS-t képes leadni shortrange-ként, és nagy az alfája artillerykkel felszerelve. Slotelosztása nem tökéletes (6 low, 5 med, 8 high, de csak 6 turret), és a shield tankhoz kicsit kevés a medslot. Mint említettem csak 6 turretet lehet rárakni – de a bónuszokat figyelembe véve ez elegendőnek mondható -, a maradék 2 highslotba launchert vagy neutralizert kénytelen a pilóta fittelni. Személy szerint csak armoros, short / medium range fleetben repülöm, kisebb targetek ellen a sok medslot miatt elég jól használható. Cap boosterrel, hosszúponttal, 2 webbel és 2 neutralizerrel bármilyen BS alatti hajó rémálma lehet egy Tempest.



Képes sniper funkciót is ellátni, ilyenkor nem árt pár tracking computer, sensor booster és tracking enhancer a kívánt range eléréséhez.

A Maelstrom a lagos fleet csaták császára. Bónuszát rate of fire-re és shield boost amountra kapja, értelem szerűen az utóbbi PVP szempontjából lényegtelen. Általában shield-pufferre vannak fittelve, sok weapon upgrade-el, így a felszerelhető 8 ágyú damage-e jelentősen megnövelhető. Lagfightok esetén 1400-as artillery-vel fittelik, így igen magas az alfa damage (ha nem akarunk lemondani a bónuszról, ez a legjobb alfázós hajó a játékban). A tank kicsit gyenge a bónusz hiánya miatt. Néha látni short range-es változatot is, de nem jellemző, inkább PVE-ben jeleskedik ilyen téren.

A Typhoon az egyik legkomplexebb battleship a játékban. Nagyon skilligényes, mivel a 8 highslotra, csak 5-5 turret ill. launcher hardpoint jut. Jelentős méretű dronebay-jel és bandwidth-tel rendelkezik (175m2, 125Mbps), képes 5 db heavy drone irányítására. Bónusza megosztott, a siege missile launcher, a cruise missile launcher és a large projectile turret rate of fire kap 5-5-5 százalékot szintenként. Armor tankos (8 low- és 4 medslot), általában solo PVP-re, vagy gankelni használják. Ezen kívül alkalmas még extrém, suicide, smartbombos fleetekbe is az Abaddonok, Rokhok mellé, egyéb flottában nem igazán repülik.

Marauder / Faction BS

A DPS-ük jelentős, a marauder még resist bónuszt is kap, mivel tech 2-es DPS hajó. PVP-re viszont nem nagyon használják ezeket, mert mindkét kategória hajói irracionálisan magas árral rendelkeznek. Néha lehet látni faction BS-eket a harcmezőn, maraudert szinte soha. A kalóz csatahajók közül, véleményem szerint – és ebben szerintem mindenki egyetért - a Machariel az, ami DPS, range és sebesség szempontjából a legalkalmasabb PVP-re.

Fittelhető shieldre és armorra egyaránt, lehet long és "short" range (ennél a hajónál a short range 60 km felett van), megválasztható a damage típus, és a bónuszok miatt (25% rate of fire alapból + 5% damage és falloff per szint) igen óriási DPS-t képes leadni.

Ez megfelelő skillekkel és fittel 1000 feletti DPS-t jelent. Az már csak hab a tortán, hogy csatahajóként is képes az 1500 m/s-os sebesség elérésére és bárhol ott van pillanatok alatt.

Van még másik két nagy DPS-sel bíró, faction battleship is, de ezeket sokkal ritkábban látni fleetcsatákban, mint a Macharielt. A Vindicator inkább ganker hajó, nagyjából olyan, mint egy blasteres Megathron feltuningolva. A hajó gank jellegét a stasis webifier hatékonyságára kapott bónusz adja, ami elég jól kihasználható az 5 medslottal.

A 7 lowslot biztosítja a megfelelő armor tankot, és némi weapon upgradet. Alap bónusza a Vindicatornak a +37,5%-os large hybrid weapon damage, így a 8 blasterrel gyorsan képes szétszedni bármit, ami a közelébe megy.

A másik említett BS a Nightmare. Ez a legnagyobb DPS-sel rendelkező battleship a játékban, viszont a shield tank, a kötött EM / Thermal damage és az 1 milliárd ISK / db-os ár miatt nem sűrűn látni csatában, inkább PVE-re használják.

A Bhaalgorn-t leginkább station fight-oknál és capitalok ellen használják nagyon jó tankja, és elképesztő neutralizer kapacitása miatt. Ezzel a hajóval könnyedén szárazra szívhatjuk szinte bármely hajó capját.

Capital

A capitalok a legnagyobb méretű és tűzerejű hajók a játékban, képesek eldönteni, sokszor megfordítani egy csata állását. HP-juk jelentősen nagyobb, mint a többi hajónak, viszont skilligényük is kiemelkedően magas. Ez főleg a capital modulok nélkülözhetetlensége miatt van így. Áruk meglehetősen borsos, és a rájuk rakott cuccok se épp olcsóak: Capital-on általában van faction item, esetleg magasabb szintű deadspace vagy officer cucc. Vannak capitalok pl. a supercarrier és a titán, amiken csak az ilyen fitt elfogadható. Ennek az az oka, hogy a nagy HP és DPS miatt, egy kicsi plusz is nagyon sokat jelenthet.

Mozgásuk meglehetősen lassú, stargaten nem tudnak közlekedni, saját jump drive-juk van. Majdnem mindig szükségük van cynonyitó hajóra, vagy cynogenerátorra a célrendszerben, ha egy capital oda akar ugrani (ez alól az egyetlen kivétel a bridge). Az ugrás üzemanyagot (izotópok) fogyaszt. A dreadnought-ok kivételével mindre könnyedén fittelhetőek Warfare Link modulok is.

Carrier

Alapvetően drónos, nem kifejezetten DPS hajók, inkább a flotta életbetartásáért felelősek. Turret / launcher nem fittelhető rájuk, csak a drónok adják a tűzerőt. Képesek úgynevezett "fighterek" irányítására, carrier skill szintenként +1-et tudnak kezelni ezekből. Ezen kívül fittelhető rájuk drone control unit, ami további drone / fighter irányítást tesz lehetővé (elméletben a maximum egyszerre 15, de a highslotok hiánya és a kötelezően felszerelendő, egyéb modulok miatt ez maximum 14-re korlátozódik). A fighterek speciális drónok, amikben a játék által adott leírás szerint emberek ülnek, viszont a tapasztalat az, hogy sokkal ostobábbak, mint bármelyik drone. Irányításukkal folyamatosan foglalkozni kell, HP-juk a méretükhöz képest csekély, mozgásuk viszonylag lassú, viszont a DPS-ük elég jó és ami még fontosabb: rendelkeznek warp drive-al. Egy átlagos, 13 fighteres Thanatosból 1700 körüli DPS-t lehet kipréselni, de ha pvp fit van rajta (pvp tank, capital remote modulok, triage), akkor ez 1000-1200 DPS-re csökken, ami nem több mint egy ütősebb BS-é.Fontos tudni, hogy a fightereket át lehet adni más, a fleetben lévő, nem capital hajóban ülő pilótának is, amennyiben az azonos rendszerben tartózkodik a tulajdonossal (carrier / supercarrier), ilyenkor az a sajátjaként irányíthatja őket.

Az átadott (assistolt) fighterek damage-e, az irányító fighters skilljétől függ, a drone interfacing és a carrier bónuszai arra nincsenek hatással. Különlegesség még, hogy ha egyszer a vadászok támadásra kaptak parancsot, a célpont hiába warpol el akárhova a rendszerben, a fighterek követni fogják (utána warpolnak) és lövik, amíg a parancs visszavonásra nem kerül, vagy le nem lövik őket.

A carrierekre, a megfelelő skill meglétével fittelhető Triage modul, de ezt nem ebben a részben fogjuk tárgyalni.

Rövid jellemzés a különböző carrierekről:

A Thanatos az összes közül a legnépszerűbb carrier, a skill szintenkénti 5%-os plusz fighter damage miatt. Armor tankos, gyakran látni csatában és anomáliákban NPC vadászat közben egyaránt. A legnagyobb DPS ebből a carrierből hozható ki. Képes Armort és Shieldet is messziről tölteni (mert 50% range bónuszt kap ezekre a Capital töltő modulokra).

Az Archon fontos bónusza az 5% armor resist szintenként, ebből következik, hogy armor tankos jószág. DPS-ben elmarad a Thanatostól ugyanúgy, mint az összes többi carrier. A resist bónusznak és a 7 low slotnak köszönhetően, nagyon erős tankot ki lehet belőle hozni, ezt a legnehezebb lelőni mind közül. Jellemzően posmodulok, outpostok, hajók armor töltésére használják, mert erre, és a capital energy transferre kap range bónuszt.

A Chimera az egyetlen kimondottan shield tankkal rendelkező carrier. DPS-e az Archon-éval és a Niddhoggur-éval egyenértékű, bónuszát shield resistre (5%/szint) és a capital shield / capacitor töltő modulok hatótávolságára kapja.

A Nidhoggur tipikusan töltő carrier (logi carriernek is szokás hívni), 5% pluszt kap a capital armor és shield töltés mennyiségére. Mivel könnyedén fittelhető armorra (6 low slot, 5 med slot), általában arra is fittelik (de lehet shieldre is fittelni). Képes shieldet és armort is tölteni range bónusszal, capacitort nem.

A carriereket a pos/épülettöltögetés mellett gyakran használják homedefence-re is. Bevett szokás az EVE-ben, hogy ha ellenséges stationnél aggrózol egy kisebb társasággal, a hostile-ok valószínűleg rátok dokkolnak 3-4 carrierrel és lőttek a bulinak.

Dreadnought

A A dreadnought-ok adják egy capital flotta DPS-ének majdnem 100%-át (amennyiben nincs jelen supercapital). Tipikusan épületek, POS-ok lelövésére használt capital méretű hajók, de jól teljesíthetnek capital flottacsatákban is. Tracking speedjük (és a rakéták sebzése kisebb célpontokra) kifejezetten rossz, még egy lassan mozgó battleship eltalálásával is vannak problémáik. A DPS-ük alapállapotban elhanyagolhatónak mondható (500-700 körüli) a capital mérethez képest, viszont fittelhető rájuk Siege modul, amivel megsokszorozhatják a sebzésüket. Ez egy speciális, strontium-ot fogyasztó, high slotba rakható modul, amit ha a drenya pilóta bekapcsol, a hajója mozgásképtelenné válik, drasztikusan megnő a tankolási képessége (2x annyit töltenek a shield boosterek, armor repperek, és feleződik a ciklusidejük is), plusz kap 700% bónuszt a damage-re.

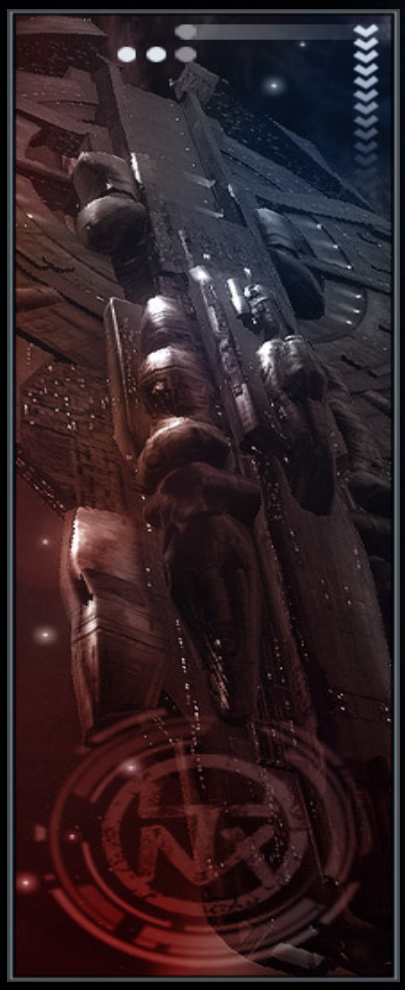
Iszonyat bontást képesek a dreadnought-ok végezni siege alatt (6000 feletti DPS), viszont a mozgásképtelenség miatt fennáll a veszélye a hajók elvesztésének egy esetleges ellenséges capital hotdrop esetén, így szinte sose mennek carrier és megfelelő support fleet (általában BS) nélkül siegelni. Érdemes és fontos megemlíteni, hogy épületek lövésénél / droppra használt Dread fleeteknél általában a Naglfar és Phoenix a kedvelt típusok, mert alap helyzetben nem használnak capot a lövéshez, ezért siege után azonnal ki tudnak ugrani a backup cyno-ra, míg a Morosnak és a Revelation-nek hosszú percekbe tellik, hogy feltöltődjön a capja az ugráshoz.

Station fightra viszont pont ez utóbbi két dread az alkalmasabb, mivel armoros felépítésüek, így megfelelő trackinget és damage boost-ot lehet rakni rájuk. ha a subcapital áldozatok webet és target paintert kapnak, akkor ezekkel a dreadekkel akár alfázni is lehet siege-ben.

A factionök különböző drenyái között használat szempontjából túlzott eltérés nincs, nagyjából ugyanolyanok. Említésre méltó, hogy csak és kizárólag a matar Naglfar-ra fittelhető fel 4 fegyver (2 launcher, 2 turret) úgy, hogy maradjon hely a siege modulnak is, viszont ez a dreadnought csak a projectile turretekre kap bónuszt, a launcherekre nem. Ezek mellett, mivel mindkét fegyvertípust rá kell tenni a megfelelő damage elérése érdekében, igencsak skilligényes.

Supercapital

A játék gigászai, amik a lehető legnagyobb pusztításra képesek. Áruk a szinte megfizethetetlen kategóriába tartozik, főleg úgy, hogy ezeket a monstrumokat már rendszerint deadspace és officer modulokkal fittelik.



Supercarrier

Elérkeztünk a ma használatos legnagyobb előnyt biztosító hajótípusokhoz: a supercerrierekhez. A titánhoz hasonlóan ezek a jószágok is immunisak minden EW-re, így hiába jammelik, dampenelik, pontozzák őket, hatástalan rájuk. Az egyetlen dolog, ami képes elfogni ezeket a bubi és a heavy interdictorok által használt warp disruption field generator.

Damage-ük hatalmas, a HP, a DPS és az EW immunitás figyelembevételével úgy 8-10 carrierrnek felel meg 1 supercarrier.

Minden factionnek 1 ilyen hajója van, ezek bónuszok szempontjából hasonlítanak a carrierekhez azzal a nem elhanyagolható kivétellel, hogy 3 fightert vagy fighter bombert (!) képesek irányítani pluszban carrier szintenként. Ez egyrészt azt jelenti, hogy képesek a fighter bomberek irányítására, másrészt pedig, hogy drone control unit nélkül már elérhető a 20 fighter egy időben történő vezérlése.

Természetesen áruk nagyon borsos, fittel együtt meghaladhatja a 20-25 milliárdot is, ez főleg azért van így, mert csak capital ship assembly array-ben gyárthatóak, ami sebezhető, folyamatosan védeni kell. A gyártási idő is több hónap, így nem érdemes frissen megszerzett területen belevágni a dologba.

Mivel a bónuszok nagyjából megegyeznek a carrierekével, a Nyx a legelterjedtebb ezek közül a hajók közül (ennek van a legnagyobb DPS-e). Az Aeon még elég gyakori a jó tank miatt, Wyvern-t és Hel-t jóval ritkábban lehet látni.

A supercarrierek bevetése általában blob-ban történik (sok supercarrier, még több egyéb capital és rengeteg support), mert egy ilyen hajó elvesztése komoly károkat okoz még egy nagyobb corpnak is.

Titan

A játék legnagyobb hajói, méretük még néhány állomásét is meghaladja. Első sorban taktikai előnyt biztosítanak, mivel képesek bridge-et nyitni cyno fieldre elég nagy range-ben, de capital csatákban is gyakran előfordulnak. Ennek több oka is van. Az egyik legfontosabb tulajdonságuk, hogy az egész fleetnek jelentős bónuszt adnak (ha ugyanabban a rendszerben vannak, mint a fleet többi tagja), de jelentősnek mondható a rájuk fittelhető doomsday szuperfegyver is. Alapjáraton, a normál capital fegyverekkel a DPS-ük majdnem felér egy siegelt dreadnought-éval (4000-5000 megfelelő skillekkel), de nem ez adja azt a pluszt, ami képes megfordítani egy csata állását. A rájuk rakható doomsday fegyver a játékban található, legnagyobb, instant sebzéssel bíró cucc, képes egészben eltűntetni egy carriert vagy egy dreadnought-ot egy lövéssel. Skilltől függően a nyers sebzés mennyisége lehet akár 3 millió is. Sajnos, ennek a szuperfegyvernek az egyetlen jelentős hátránya, hogy nem lehet vele capital osztálynál kisebb hajóra illetve épületre lőni vele. 10 percenként használható egyszer és izotópot fogyaszt bekapcsoláskor. Figyelembe véve, hogy a titánok ritkán mennek csatába magányosan, a 10 perc nem is olyan sok idő (van úgy, hogy csak az egyik oldalon egyszerre 10-20 titán van jelen, de láttunk már példát 40-re is). A DD elsütése után a titán 30 másodpercig nem képes mozogni, de ami még súlyosabb büntetés, hogy 10 percig nem tud cloakolni vagy kiugrani az adott rendszerből.

Szintén a kapott bónuszok miatt, a használt titánok közül a leggyakoribbak az Erebus (7,5% armor HP a fleetnek / titan skill level) és az Avatar (7,5% capacitor recharge rate bónusz a fleetnek titan skillenként). Ritkábban látni leviathant (7,5% shield HP bonus / lvl) és ragnarokot (7,5%-kal kisebb sig radius a fleet hajóinak / lvl) is.

Speciális modulok

Közvetetten DPS növelésre alkalmas modulok is vannak az EVE-ben, ilyenek például a Sensor Booster. Ez egy, a hajó szenzorait erősíteni képes, aktív modul, amibe scriptet lehet tenni. A scripttől függően két tulajdonságot módosíthat, az egyik a targeting range (sniper hajóknál kötelező), a másik a scan resolution. A scan resolution felelős az ellenséges hajók gyors lockolásáért. Így például, ha az a feladatotok, hogy egy adott rendszeren blokádot tartsatok, nem árt, ha a hajóitok gyorsan képesek befogni még egy ceptort is, mert lehet, hogy mire rákerül a lock, már kiér bubiból, vagy visszaugrik a beugrókapuján (minél kisebb egy hajó sig radiusa, annál lassabban lockolódik be).

A másik hasonlóan hasznos, szintén med slotba fittelhető modul az ECCM. Ha értelmes ellenféllel harcoltok, szinte biztos, hogy lesznek jammer hajóik a DPS-etek csökkentésére. Az ECCM nagyban segíthet megtartani a targeteidet.

Többnyire taktika- és fleet függő, de szólóra is kiválóan használható a Passive Targeter. A lényege, hogy aktiváció után kiválasztasz egy célpontot, belockolod, de az nem fogja látni, hogy lockolva van, így nem érzi magát veszélyben. Artillerys, sniper BS-ekkel, 150-200km rangeből gyakran használják a passive targetert álló, kisméretű és HP-jú hajókon (pl.: frigate vagy T1 cruiser), mert ha nem látják, hogy targetelve vannak, azt hiszik csak nézelődni jött a csatahajó, ezért nem mozognak, így a BS biztosan eltalálja őket és valószínűleg alfa damage-től széthullnak. Ebből következik, hogy kis hajóval mindig mozogni kell, ha más nem 500 méteren orbitálsz valamit.

Damage dealerek a harcban

Bár az elején már említettem, hogy az összes fleetben betöltött szerep közül talán a legegyszerűbbnek mondható a damage dealerkedés, de nem árt tudni, hogy adott fleetekben és helyzetekben mire készülj, hogyan reagálj.

Damage dealerkedés roaming fleetben

A roaming jellegéből következően valószínűleg cruiser, max BC méretű hajóval mész. Fontos, hogy az FC utasításait itt is be kell tartani, viszont egy rakat dolgot nem mondanak el, magadtól kell kitalálnod. Ilyen dolog lehet például, hogy milyen hajót mivel kell lőnöd (amennyiben megválasztható a hajód sebzésének típusa). Egy Guristas területen NPC-ző Drake-et evidens, hogy nem kinetic / thermallal kezd el osztani az ember, mert:

1. A Drake shield tankos, így kineticre viszonylag magas resistje van,

2. A Guristas NPC-k kinetic / thermallal lőnek, így a Drake valószínűleg arra tankol. Az explosive kiesik a shield tank miatt, így marad az EM. Több mint valószínű, hogy a szóban forgó Drake-en Kinetic Deflection Field és Thermic Dissipation Field aktív resist van, EM-re pedig lyukas, de még ha úgy vesszük, hogy 3 Adaptive Invulnerability Field-et is aggatott magára, akkor is az EM resistje lesz a legalacsonyabb. Tehát EM-mel kell lőni a Drake-et.

Ha ugyanez Blood Raider területen történik, akkor a thermal-kinetic lesz a megfelelő választás, mivel a Blood Raiderek damage-ének kb. 85%-a EM, tehát az NPC-ző arra tankol.

Ugyanígy egy armor tankos, Tech 1-es hajót, nem EM-mel kell lőni, hanem explosive-val (kivétel, ha Angel területen NPC-zik, mert azok explosive damage-t adnak le leginkább).

Megtévesztőek lehetnek viszont a tech 2-es hajók. Például egy vagabond szinte biztos, hogy shield tankos, de mégse jó, ha az ember EM-mel kezdi el lőni, mivel alapból kap 70% EM resist bónuszt. A legjobb választás a vaga esetében a kinetic, arra valószínűleg csak 40% resistje van. Egy másik példával élve, az amarr Zealot explosion/kineticre kap bónuszt, így azt –hiába armor tankos- nem fogja vinni a barrage M/fusion lőszer. Az EM resistje magas az armor tank miatt, tehát Thermallal kell lőni.

A damage típusának megválasztásán kívül érdemes arra is figyelni, hogy az ember mindig mozogjon, sose álljon egy helyben, mert a sebesség miatt lehet, hogy az ellenség ágyúi nem találnak el rendesen, így csökkenthető a bejövő DPS. Ugyanígy, ha pl egy heavy assault missile-os hajót akarsz lelőni vagabonddal, érdemes long range ammot tölteni (Barrage M), és tartani a maximális távolságot tőle, mivel a rakétái nem képesek megtenni azt az utat, amit a fegyverrel még lazán átlősz. Ezek mellett roamingnál a DPS hajóknak se árt, ha aktívan (amennyiben rangeben tudnak maradni), vagy passzívan alignolnak valami celestial felé, hátha gyorsan ki kell warpolni.

Damage dealerkedés nagy fleetben

Az ilyen flották DPS-ét általában battleshipek adják, amennyiben nem capital méretű hajókkal mentek. Itt a damage típusát és a range-t az FC szabja meg, mert ő tudja milyen setuppal jön az enemy, neki adták az intelt és az ő dolga megfelelő warpin pontot biztosítani az ellenséghez. A csata elkezdődésétől a befejeztéig kiemelkedő szerepet kap a target caller. Az ő feladata, hogy megmondja melyik célpont lesz a következő az el halálozottak listáján. Mivel az ilyen flottákban nagyon nagy a DPS és hamar szétesnek az ellenséges hajók a focused fire-től, a target caller több célpontot mond. A primary mindig az, amit éppen lőni kell, a secondary a primary halála után következő, a terciary pedig értelem szerűen a harmadik. Segít, ha az ember név szerint rendezi az overview-n a célpontokat, így könnyebb kikeresni a target caller által üvöltött neveket két „shut the fuck up” között. Ezen kívül az sem árt, ha külön overview tabok vannak a különböző hajóosztályokra (pl.: csak logistic, csak battleship, csak tackler, csak battlecruiser és commandship, stb.). Szokták broadcastolni is a targeteket, de a bugos overview miatt inkább a fleetablak broadcast history-jából érdemes elkezdeni lockolni azokat.

Az is elképzelhető, hogy nincs target caller, csak annyit mondanak, hogy a BS-ek lövik a BS-eket A-tól Z-ig, vagy Z-től A-ig, a BC-k és a support meg a tacklereket ugyanígy. Ilyenkor értelem szerűen az ennek megfelelő rendezettséget beállítod az overview-n és felülről lefelé lövöd a népet. Találkoztam már olyan FC-vel is, aki mondott egy betűt, és azokat lőttük, akiknek azzal kezdődött a karakterneve (a rendezettség természetesen itt is meg van szabva). Pl.: azt mondja az FC 'K', akkor az első 5, 'k' betűvel kezdődő egyént betargeteled és elkezded lőni ABC sorrendben.

Nagy fleetekben annyiban egyszerűbb a történet a roaminghoz képest, hogy nem kell folyamatosan mozogni (persze alignolni, vagy passzív alignolni itt is kell valamit), viszont annyiból meg rosszabb, hogy bármikor primary lehetsz az ellenségnél, és akkor már nem biztos, hogy meg fog menteni a broadcast armorért vagy shieldért.

Dreadnoughtoknál fontos lehet még a siege idő. Ezt szintén az FC mondja meg, miután benyomtad a siege-t, érdemes leállítani a modult és újra benyomni, ha még 5 percig kell lőni a célpontot. Hasonlóan a cynomodulhoz és a triage-hez, ha van elegendő, a modul üzemeléséhez szükséges cucc a hajódban és nem állítod azt le, automatikusan újrakezdi a ciklust és ez komoly problémákat okozhat. Mivel a dreadnought siege alatt semmit nem tud csinálni csak lőni, nem fogják a fleettársak imába foglalni a neved, ha várniuk kell miattad még 5 percet, mert elfelejtetted kikapcsolni a modult...

Harc lagban

Gyakran előfordul, hogy hatalmas, akár 800-1000 fős csapatok gyűlnek össze mindkét oldalon egy fontosabb rendszer megtartására, vagy épp meghódítására. Ilyenkor a server nem képes az összes kliens, teljes mértékű kiszolgálására, mert nem rendelkezik elegendő erőforrással erre (általában processzoridővel, más játékoknál ilyen lehet még a sávszélesség hiánya). Ebből következik, hogy a kliensek kéréseire érkezett válasz késik, tehát lag van. Ez roppant kellemetlen dolog, mert van, hogy több percet kell várni egyetlen lövésre, ha a CCP nem biztosított elegendő vasat az adott rendszernek.

Egy másik probléma a nagy összecsapásoknál nem a szerver hiányosságaiból, hanem magából a klienst futtató gépből adódik. Ha túl sok dolgot látsz a képernyőn (ágyúlövések effektjei, objektumok, rakéták, drónok), elképzelhető, hogy a renderelési idő megnő, magyarán a videokártyád (és a processzorod) nem lesz képes biztosítani a folyamatos képhez szükséges 25 framet másodpercenként, így akadni fog a játék.

Ezek a dolgok erősen hatással vannak a playerek teljesítményére, így kezelni kell őket! Az első és legfontosabb dolog, hogy a saját gépeden minimalizáld az akadást. Ez egyrészt úgy teheted meg, hogy minden egyes overview tabnál a kis, fehér vízszintes vonalakra jobbgombbal rákattintasz és a „Hide all brackets" opciót választod, másrészt leveszed a grafikai dolgokra hatással lévő beállításokat low-ra (pl.: texture quality).

Ezek mellett nincs szükség árnyékokra, turret- és rakéta effektekre, úgy se azokat fogod nézni, hanem imádkozol, hogy ne legyél primary. Ha a géped még így sem bírja, az egyetlen megmaradt megoldás az új számítógép vásárlása helyett/mellett, hogy csata előtt megnyitod a starmap-et és csak overview alapján tájékozódsz.

A serveroldali lag következtében gyakran előfordul, hogy beragadnak modulok. Ez azért gond, mert pl. egy turret esetén, az ágyú csak egyet lő, utána üresbe pörög. Hiába indul új ciklus, nem fog többet lőni. Erre megoldás, ha az összes turreten kikapcsolod az autorepeat-et, és egyesével lősz. Ezt úgy csinálod, hogy kitargeteled a célpontodat, rákattintasz 1x az ágyú ikonjára, vársz amíg elindul a ciklus, majd rákattintasz a célpont képe melletti kis fegyverikonra, tehát leállítod a lövést. Ilyenkor előfordulhat, hogy még mindig pörög párat pirosan a fegyver, de még mindig jobb, mintha autorepeat-tel nyomnád.

A laggfight-ok egyedüli pozitívuma, hogy sokszor előfordul, hogy a modulok nem fogyasztanak kapacitort. Kisebb hajókkal, ilyenkor lehet folyamatosan MWD-zni, a nagyobbaknál pedig a resisteket járatni folyamatosan. Ha beragadna valamilyen nem fegyver típusú modul (pl MWD), ki-be warpolással általában sikerül helyrehozni. Ez a módszer persze csak azokra a modulokra vonatkozik, amiket nem lehet warpolás közben használni. Viszont, ennek kihasználása exploitnak minősül, szóval, ha lehet ne „erőltessük”.

Nagyjából ennyi volt ez a témakör, mint minden máshoz az EVE-ben ehhez is tapasztalat kell, hogy az ember átlássa mikor, mi a megfelelő döntés, nem lehet elsőre mindent megtanulni, de remélhetőleg azért valamennyi kezdő löketet ad ez az írás is az olvasójának.

EW support

Egy hajó akkor fog felrobbanni, ha ágyúk lövik, rakéták csapódnak bele vagy drónok szaggatják. Ehhez nem fér kétség. A sebzés ellen lehet úgy védekezni, hogy még nagyobb pajzsot használunk, még jobban felgyúrjuk a hajó rezisztjeit és ha baj van, akkor kiugrunk a sűrűből. A megnövelt védelmet le lehet úgy győzni, hogy még több puskát hozunk, még több hajót vetünk be.

Van azonban az EVE-ben egy másik lehetőség, ami segít megtörni az ellenfél ellenállását, segít csökkenteni a tűzerejét. Ennek a módszernek a neve az elektronikus hadviselés (EW).

Sokfajta EW létezik és sokféle modul. Vannak hajók, amik bizonyos EW típusra vannak kihegyezve. Az EW-k között vannak nagyon népszerűek és vannak, amik csak bizonyos esetekben, bizonyos hajók ellen hatásosak, de akkor nagyon. Egy csapatnál az FC feladat eldönteni, hogy szükség van-e EW támogatásra és ha igen milyenre.

Az EW helye a fleetben

A subcapital fleeteketben (minden, ami capital hajóosztály alatt van) a hajókat durván két csoportra oszthatjuk (a teljesség igénye nélkül - természetesen egy-egy fleet ennél sokkal árnyaltabb lehet)

- Damage dealer
- Support

A support csoport egyik ága az EW support. Az ő feladatuk:

- Az ellenfél tűzerejének csökkentése
- Az ellenfél védelmének csökkentése (shield és armor töltő modulok működésének akadályozása)
- Az ellenséges fogó hajók hatékonyságának csökkentése
- Az ellenség sebességének, mozgékonyságának csökkentése, méretének növelése (pl. AHAC fleetek ellen)
- A saját flotta tűzerejének növelése

A felsorolásokból látszik, hogy az EW hajók tűzerő szempontjából általában nem lényegesek (itt is igaz az a tétel, hogy minél kisebb a flotta, annál fontosabb a nem damage dealer hajók tűzereje, és ahogy nő a flotta mérete, úgy tűnik el a jelentősége).

Szintén igaz általánosságban az, hogy az EW hajók rendszerint puha, könnyű hajók, és nem bírják az össztüzet. A Fleet Commanderek általában az EW hajókat nem szokták külön irányítani, együtt mozognak a support csapattal, nagyrészt előre meghatározott utasítások alapján választják ki a célpontokat és alkalmazzák az EW-t.

Milyen EW-k léteznek az EVE-ben?

Az EVE világa a következő EW-ket fejlesztette ki:

- **Warp Scrambler/Disruptor**: Hajók warpolását megakadályozó EW
- **Web**: Hajók sebességét csökkentő EW
- **ECM**: Hajók lockolási képességét megakadályozó EW
- **Dampener**: Hajók lockolási távját és sebességét megakadályozó EW
- **Target painting**: Hajók signature radius-at növelő EW
- **Tracking disruption**: Ágyúk tracking speed-jét, optimal és falloff tulajdonságát csökkentő EW
- **Neut/Nos**: kapacitor csökkentő (EW)

Fajok és hajók

EW-t támogató hajót szinte minden hajóosztály között találunk. Vannak T1-es, T2-es és T3-es EW hajók, s mint minden területen, itt is igaz, hogy a T1 hajók olcsóak, a T2-es hajók hatékonyabbak, a T3-asak meg átszerelhetők. Hogy ki milyen hajót használ, azt a szituáció és a pénztárca dönti el. Minden fajnak megvan a maga kedvenc EW-re, amire a hajói bonuszokat kapnak:

- **Gallente**: Warp scrambler / disruptor és Sensor dampener orientált
- **Caldari**: ECM orientált
- **Minmatar**: Web és target painter orientált
- **Amarr**: Tracking disruptor és Neut / Nos orientált

Valamint néhány megvásárolható kalózhajó kap bónuszt EW-re (Neut vagy web).

Speciális EW hajó osztályok

- **T1 fregatt**: Minden fajnak van egy T1 fregattja, ami egy EW-re kap valamilyen bónuszt
- **Faction fregatt**: Cruor, Daredevil kap bónuszt
- **T2 fregatt**: Van egy hajóosztály, ami fregatt méretű hajókat tartalmaz amelyek EW-re vannak kihegyezve. Ez a hajóosztály az Electronic Attack Ships. Minden fajnak van egy ilyen hajója. Jellemzőjük rájuk hogy kicsik, fürgék, gyenge páncéllal és tűzerővel rendelkeznek, viszont aránylag nagy EW bónuszt kapnak.
- **T1 Destroyer**: a Dragoon, neut és nos EW-re kap bónuszt
- **T1 cruiser**: Minden fajnak van egy T1 cruisere, ami egy EW-re kap valamilyen bónuszt
- **Faction cruiser**: Ashimnu, Vigilant kap bónuszt
- **T2 cruiser**: Van két olyan cruiser méretű hajóosztály, amely erős EW bónuszokat kap: Force Recon és Combat Recon. Minden fajnak van egy Force- és egy Combat Recon osztályú hajója. A Force Reconok valamivel kisebb tűzerővel rendelkeznek mint a Combat Reconok, cserében viszont képesek Cloakban ugrani. EW bónusz szempontjából nagyjából hasonlóan erős támogatást kapnak (kivétel az amarr Force Recon, mivel az valamivel gyengébb EW bónuszt kap, mint a Combat Recon párja)
- **T3 cruiser**: minden faj T3 hajóját lehet úgy összeállítani, hogy kapjon EW bónuszt
- **T1 battleship**: A Caldari fajnak van egy olyan battleship-je, ami ECM-re kap bónuszt
- **Faction battleship**: Bhaalgorn, Vindicator kap bónuszt
- **T2 battleship**: A caldari blackOps (Widow) kap bónuszt ECM-re, a marauderekénél a caldari (Golem) Target Painterre, az amarrnál (Paladin) webre, és a gallentéknél (Kronos) szintén a webre.
- **Event EW hajók**: Freki, Malice, Utu (fregatt), Adrestia, Vangel (cruiser)

ECM hajók

Az ECM (Electronic Counter Measures), magyarul elektronikus ellentevékenység vagy egyszerűbben zavarás (jammelés) az egyik legkomplexebb, ugyanakkor leghatékonyabb elektronikus hadviselés az EVE-ben.

A hatása a célpont hajón katasztrofális: kikapcsolja a célzást egy időre (20 mp). Ez azt jelenti, hogy minden, addig befogott célpont eltűnik, ennek következtében a célzott fegyverek és modulok (ágyúk, rakéták, remote repair) leállnak, és célpontot sem tudunk újra befogni az idő lejártáig.

Amíg a hajónkon aktív ECM hatás van, addig csak nem célzott fegyvereket vagy modulokat használhatunk, például smartbombokat és FoF rakétákat.

A kiengedett drónok is aktívak maradnak, de célpont híján támadási parancsot nem tudunk adni számukra. Ez a 20 másodperc talán rövidnek tűnhet, de harc közben élet és halál között tud dönteni, főleg, mert a 20 másodperc után a támadó újra aktiválhatja az ECM modulját, amivel megpróbálhatja ismét kikapcsolni a célzó számítógépet.

Igen, megpróbálhatja. Ugyanis az ECM modulok esély-alapúak, szemben az összes többi elektronikus hadviselés modullal, amelyek a hatótávon belül valamilyen mértékben mindenképpen kifejtik a hatásukat.

Hogy működik a jammer?

Alapvetően ötféle különböző zavaró (jammer) eszköz létezik a játékban.

ECM modulok

Az első fajta, amit a hagyományos illetve más elektronikus fegyverekhez, lehet hasonlítani, ezek az Electronic Counter Measure, vagy rövidebben az ECM vagy jammer modulok. Ezen modulok használatához be kell fogni az ellenfelet.

ECM Burst modulok

A második típus az a fajta fegyver, amihez nem szükséges befogni a célpontot, ez az ECM Burst. Hatása hasonlít a smartbombokéhoz: adott sugarú gömbön belül hat, függetlenül a célba vett ellenfelektől, és nem válogat az ellenfelek és a barátok között.

Remote ECM Burst modulok

A harmadik típusú ECM fegyver a Remote ECM Burst. Ezt a modult csak supercarrier osztályú hajóra lehet feltenni, és a két megoldás keveréke: be kell fogni valamilyen célpontot és a fegyver elsütésének pillanatában a célpont körül, adott sugarú gömbön belül hat.

ECM drónok

A negyedik fajta jammer az ECM drónok által használt jammer, ami a modulokhoz hasonlóan működik, de csak a drónok használják. És a jelentősen gyengébb a hajókon található variánsoknál.

ECM bombák

Végül az ötödik fajta, a bomberek által használt Lockbreaker bomba, ami teljesen úgy működik, mint egy hagyományos bomba (nem kell célozni, a robbanási rádiuszban hat).

Sensor Strength vs ECM

Ha leinfózunk egy hajót, akkor találunk egy tulajdonságot a sok egyéb attribútum mellett, hogy Sensor Strength, ami egy erősséget jelző szám. A sensor erőssége tulajdonképpen azt jelképezi, hogy egy hajó milyen "erősen" tud lockolni.

A sensor értékek a különböző hajóosztályoknál (fajtól függetlenül, bár általában a caldari hajóknak legerősebb a sensor strength-jük a kategóriákon belül):

- **Fregatt, Cruiser**: 8-15 körül (Recon, Electronic Attack shipeknek kb. duplája)
- **Battlecruiser**: 15-19 körül
- **Battleship**: 17-24 körül
- **Dreadnought**: 41-44 körül (de nem jammelhetők siege mode-ban)
- **Carrier**: 70-80 körül (de nem jammelhetők triage mode-ban)
- **Supercarrier, Titán**: 150-200 körül (de gyakorlatilag immunisak)

New Edenben mindegyik faj más típusú sensort használ. A sensor típusok a következőek:

- **Amarr**: Radar
- **Caldari**: Gravimetric
- **Gallente**: Magnetometric
- **Minmatar**: LADAR

Az egyszeri pilóta számára különbség nem tapasztalható: minden fajta sensorral ugyanúgy kell befogni, minden sensor alapból ugyanúgy viselkedik. Jammelés szempontjából minden egyes sensor típushoz létezik egy ECM modul típus, amely a legnagyobb eséllyel fogja megtörni a befogást.

Ezeknek a típusai nem meglepően:

ECM			Ami ellen hatásos
	Neve	Típusa	
	White Noise Generator	RADAR	AMARR
	Spatial Destabilizer	Gravimetric	CALDARI
	Ion Field Projector	Magnetometric	GALLENTE
	Phase Inverter	LADAR	MINMATAR
	Multispectral Jammer	MultiSpectral	Minden ellen

A más, ECM hatást kiváltó eszközök (ECM Burst, Remote ECM Burst, drónok és a Lockbreaker bomba) a jammer hatás szempontjából Multi Spectrumként viselkednek.

Ezeknek a moduloknak az infójában megtalálható, hogy a modul mennyire hatásos a különböző sensorokkal szemben. Ez négy darab számot jelent, amelyek a különböző jam erősséget hivatottak jelezni a négy sensor típussal szemben.

Figyelem! Bármely jammer modul képes kiütni bármilyen sensort, csupán az esélyekben van különbség, de abban nagyon. A Multi Spectrum Jammer-nél mindegy a sensor típusa, mindegyiket ugyanolyan eséllyel üt ki.

Jammelésnél a szerver dob egy véletlen számot nulla és a jammelendő hajó sensor strenght-je között, és ha ez a szám kisebb, mint az aktivált modul jammer erőssége az adott sensor típusra, akkor a jammelés sikerült, a célpont hajó eldobja a lockokat. Annál nagyobb az esély a sikeres jammelésre, minél nagyobb a jammer erő és minél kisebb a célpont hajó sensor strenght-je.

Ha a jammelés nem sikerült, akkor simán lefut a modul ciklus ideje, anélkül, hogy bármi kellemetlenséget is okozott volna a célpontnak. Ámde, vegyük figyelembe azt, hogy a sikertelen jammelés is agressziónak számít, annak minden negatív következményével.

Kicsit bűvészkedve a számokkal

Vegyünk célpontnak egy mezei Kestrelt. A jammelő hajónk legyen bármilyen hajó, ami nem kap bónuszt a jammelésre, és szereljük fel egy 'ECM - Spatial Destabilizer I'-es jammer modullal. Tegyük még fel azt is, hogy a jammelő pilóta nem rendelkezik semmilyen jammelést erősítő skillel. No, ebben a példában **a hajó sensor erőssége 10, a modul jammer erőssége 3. Vagyis van körülbelül 30%** esély arra, hogy a jam sikeres. **Ha nem fajspecifikus jammerel próbálkozunk, akkor a jam erősség 1-es, 10% eséllyel.**

- Cseréljük most ki a jammelő hajót egy Kitsune-ra (caldari electronic attack ship). Figyelembe véve a Kitsune bónuszait és a minimális skill-igényt a hajóhoz, **a fajspecifikus jammelési erő felmegy 6-ra, vagyis 60% eséllyel megtörténik a jam.**
- Ültessünk most a Kitsune-ba egy kiskillezett jammer pilótát (minden skill 5-ös). **A fajspecifikus jammelési erő felszökik egészen 7.5-ig, ami már 75% esélyt jelent s sikerre.**
- Ha beleültetjük a teljesen kiskillezett pilótát a legerősebb jammelő hajóba (Falcon, Rook), akkor a **fajspecifikus jammelési erő 14-14.3 körül fog alakulni**. Vagyis egy modul nagyon jó eséllyel elbánik egy fregattal vagy cruiserrel

Figyelem!

Kivételek a reconok és az electronic attack ship-ek, nekik kivételesen magas a sensor strenght-jük. Még egy Battlecruisernél is jó esélyünk van, de ha egy Battleship a célpont az esély már erősen csökken 60-80% felé (ha nem számolunk olyan modulokkal, amik a hajók sensor strenght-jét növelik. Ha mégis fel van szerelve a célpont ilyen modullal, akkor az esélyek kétharmadolódnak, feleződnek). A capital hajók jammelése pedig már egészen a lutri kategóriába tartozik. Titánok, Supercarrierek immunisak a jam-re.

A mende-monda a carriert permajammelő (permajam: a célpont folyamatos és sikeres jammelés alatt tartása) Kitsune-ról csak legenda. Irigy Rapier pilóták terjesztik, így próbálván rávenni a CCP-t hogy nerfeljék a caldarikat.

Több modul hatása egy hajóra

Ez egy kicsit matekos lesz, de igyekszem a lényeget elmagyarázni. A példában azt a valószínűtlen esetet elemzem, amikor egy magányos Vagabond sikeresen megtámad egy békésen közlekedő Falcont. A Vaga nem használ semmilyen ECM elleni modult (lásd később), így sensor ereje 14.

A Falcon egy általánosan elterjedt fittet használ, amely minden faji jammerrel rendelkezik, és a fajspecifikus jammerek ereje 12-es. Ha a jammereket nem a megfelelő faj ellen használják, a jammerek ereje 5-ös.

Ha a harcban a Falcon aktiválja a LADAR jammert, a sikeres jam esélye 12 / 14 = 0.85 = 85%. Ha a Falcon először nem LADAR jammert aktivál, a siker esélye 5 / 14 = 0.35 = 35%. Ha a Falcon egyszerre több jammerét is aktiválja a Vagára, az esélyek növekednek. A valószínűség számítás matematikai alapjaiba nem akarok belemenni, csak szimplán fogadjátok el, hogy ilyenkor fordítva számolunk: azt számoljuk ki, hogy mekkora esélye van, hogy a célpont nem jammelődik le, és végül kivonjuk ezt az értéket 1-ből. Így megkapjuk a sikeres jam esélyét.

A példa szerint a faji jammert indítva először : 1 - 0.85 = 0.15 (15%) az esélye, hogy a Vaga nem jammelődik le rögtön. A második jammer esélye 0.35, így a Vaga esélye, hogy ne legyen lejammelve: 0.65. Több modul együttes hatása összeszorzódik, azaz az esély, hogy nem lesz lejammelve a Vaga: 0.15 * 0.65 = 0.10 = 10%, azaz a Falconnak két modullal (LADAR jammer és valamelyik másik faj jammere) 90% esélye van lejammelni a Vagabondot. Három modullal (LADAR jammer és még kettő, a többi faj jammeréből) a Vaga célzó számítógépének esélye 6%-ra, négy modullal pedig 4%-ra csökken. Tehát végeredményben, az összes jammert ráindítva, a Falconnak 96% esélye van lejammelni egy Vagabondot, ebben a példában.

A többszörös hatásokhoz természetesen nem csak az ECM modulok adódhatnak hozzá, hanem a (Remote) ECM Burst, a drónok és a bombák is.

ECM-mel kapcsolatos skillek

Eddig még nem esett szó róla, de az ECM moduloknak is fontos tulajdonsága, hogy milyen távra hatékonyak. Jelenleg a játékban a jammelő hajók körülbelül 60 km + 50 km falloff távolságra hatnak. Kivétel a Scorpion battleship, ami továbbra is képes 115 km optimal + 100 km falloff távolságra jammelni (cserébe a kisebb jam erőért).

Ez tetszik, milyen skillek kellenek?

A szükséges skillek három csoportba oszthatók. Az első csoportba tartoznak azok a skillek, amelyek szükségesek a használt jammelő eszköz használatához, és általában valamilyen bónuszt adnak a használatára:

- **Electronic Warfare**: Ezzel csökkenthetjük az ECM és ECM burst modul capacitor fogyasztását, valamint előfeltétele a Signal Dispersion skillnek.
- **Signal Dispersion:** Ezzel növelhetjük az ECM és ECM burst modulok erősségét. Nagyon fontos skill.
- **Long Distance Jamming:** Ezzel növelhetjük az ECM és ECM burst modulok optimálját.
- **Frequency Modulation:** Ezzel növelhetjük az ECM és ECM burst modulok falloffját.
- **Projected Electronic Counter Measures:** A Remote ECM Burst használatához szükséges, a modul ciklusidejét csökkenti, ami alapból 5 perc.
- **Electronic Warfare Drone Interfacing:** Az az ECM drónok használatához szükséges, valamint - mintegy mellékesen - bónuszt ad a drónok irányíthatóságának távolságához.
- **Bomb Deployment:** A bomber pilótáknak 3-as szintre kell kitanulniuk ezt a skillt, hogy a Lockbreaker bombát alkalmazni tudják. A skill egyébként a bombavető reaktivációs idejét csökkenti.

A második csoportba azokat a skilleket lehet sorolni, amelyek nem közvetlenül kapcsolódnak az jammeléshez, de nagyon hasznosak tudnak lenni:

- **Targeting / Multitasking**: A befogható célpontok száma. Tipikusan nem egy célpontot jammelsz egyszerre, valamint a taktikai helyzettől függően szükséges lehet célpontot váltani.
- **Long Range Targeting:** Lock távolság növelés. Jammeléshez nem árt, ha messzire tudsz lockolni.
- **Signature Analysis:** Lockolási idő-csökkentés. Gyorsan kell lockolnod, mielőtt téged jammelnek ki.

A harmadik csoportba azok a skillek tartoznak, amelyek a caldari hajók vezetéséhez szükségesek:

- **Caldari Frigate, Cruiser, Battleship**: Ezek szükségesek, ha olyan T1 hajóba szeretnél ülni, ami a jammelésre ad bónuszokat.
- **Electronic Attack Ship:** Szükséges a Kitsune vezetéséhez, valamit ettől függnek a Kitsune ECM táv bónuszai.
- **Recon**: Szükséges a Falcon és a Rook vezetéséhez, valamint ettől függnek az ECM erősség bónuszok.
- **Black Ops:** A Widow vezetéséhez szükséges, és meghatározza a hajóra felszerelt ECM erősség bónuszokat is.
- **Caldari Strategic Cruiser és Caldari subsystem skillek**: A Tengu használatához szükséges. Az electronics és az offensive subsystem skillektől közvetlenül függenek a Tengun használt ECM modulok jellemzői.

Milyen jammer hajók léteznek?

Jammelő drónokat minden dronebay-jel rendelkező hajó tud használni. Ilyen drónokat mindenféle méretben találhatunk, a használatukhoz csak egy skill kitanulása szükséges, és a drónok hatásfokát nem befolyásolja semmi. A Lockbreaker bomba és a Remote ECM Burst - ezzel szemben - egy-egy konkrét hajóosztályon (bombereken és supercarriereken) használható. Általánosságban elmondható, hogy az ECM és az ECM burst modulokat - hasonlóan a drónokhoz - bármilyen hajón alkalmazhatjuk. Ugyanakkor az igazi hatékonyságukat speciális caldari hajókban, úgynevezett ECM hajókban mutatják meg.

Az ECM hajókról általában:

Az összes ECM hajó caldari hajó, minden előnyével és hátrányával. Jellemző rájuk az, hogy lassúak, nehezen fordulnak, és nem tankolnak túl jól (a középső slotban tank helyett az EW modulok dominálnak). Jellemző még rájuk, hogy nincsenek túlságosan eleresztve tűzerőben: vannak ágyús és vannak rakétás hajók. Némelyik hajó rendelkezik drone bay-el is, bár nem ez adja a tűzerő jelentős részét. A hátrányok mellett azért vannak előnyös tulajdonságaik is. Ide tartozik az aránylag nagy sensor erő, relative távolról is képesek hatékonyan működni és nem utolsó sorban maga az ECM modulokra kapott bónuszok.

Ibis - A caldari faj noobshipje. Az ECM-mel ismerkedőknek adhat kipróbálási lehetőséget, másra nagyon nem alkalmas. Megfelelő fittel (signal distortion modul) és T2 multi jammerrel kb. 50% eséllyel képes egy fregatt méretű hajót kijammelni, fajspecifikus ECM-mel nagyjából 90% erre az esély. Ennél nagyobb hajóknál a várható hatékonyság jelentősen csökkenhet. A hatótávja 30 km (mivel a hajó nem képes távolabbra targetelni), tankja nincs, és az MWD mellé csupán egyetlen ECM fél fer rá. Ezek alapján látható, hogy a T1 kategória alján található Griffin is hatékonyabb választás lehet, ha jammer hajót keresünk a fleetbe.

Griffin - Aránylag ritkán használt hajó. Ha szeretnél belekóstolni a jammelésbe, de nem szeretnél túl sok skill pontot költeni rá, akkor jöhet a képbe a Griffin. 15% bónusz az erősségre és nincs bónusz a távra, ez nem valami sok. Cserébe viszont olcsó. Az öt középső modul 3-4 jammer modult enged meg, tűzereje elhanyagolható.

Kitsune - A Griffin T2-es változata: kicsi, fürge, szemtelen légy. Ha már bele tudsz ülni, megkapod a hajóból származó maximális erősség bónusz, mivel az a caldari frigate szintjéhez van kötve, ez pedig 20% szintenként. Az Electronic Attack Ship skill level növelésével tudjuk fokozni az modulok optimálját és csökkenteni a cap használatot. Ezt 4-es szintig kitanulva már egészen kellemes kis hajót lehet összehozni. Az 5 med slot akár 4 jammer modult is elbír.

Blackbird - Ez a cruiser méretű T1-es jammer hajó. Legfőbb előnye az olcsósága, hamar primary lesz, viszont addig sikeresen bosszanthatja az ellenséges hajókat. A jam erősség bónusz nem túl combos (15% caldari cruiser szintenként) viszont a távra is kap bónuszt, így akár 81km optimal + 75 km falloff-ra is eljammel (bár ilyen távnál már Sensor Booster elengedhetetlen, ami csökkenti a drága med slotok számát). A 6 med slot körülbelül 4 jammer modult bír el, fittelési szokástól függően.

Falcon - Az utóbbi időkig ez volt "A" Jammer hajó. Mostanában egy picit megcsappant a dominanciája, de azért még mindig ez az egyik legjobb caldari hajó. A force recon-ból jövő előnyöket nem ecsetelném (cloakban warpolás). A legfőbb jellemzője a nagyon erős jammelési erő**, 30% recon szintenként**. A 7 med slot-ot minimum 4, de akár 6 jammer modullal is felszerelhetjük. Ez az első jammer hajó, ahol már esetleg lehet DPS-ről beszélni. Három ágyú szerelhető rá, amire még damage bónuszt is kap, 5%-t caldari cruiser szintenként. A 10m3 drone bay, inkább csak jelképes.

Rook - A Falcon mellé használhatóságban lassan felzárkózik a Rook. Szintén nagyon erős jammelési bónuszt kap (30%), és ez mellett itt már komoly tűzerőről is beszélhetünk (recon szinten). Ennek a hajónak is 7 med slot jutott, de mivel ennél a hajónál az EW mellett a DPS szerepkör felértékelődött, így a középső slotokba tank is szokott kerülni. Még így is, 3-5 jammer modult fel szoktak pakolni erre a hajóra. Az 5 launcher slot és a 25m^3 drone bay DPS-e a Cerberus DPS-ével vetekszik, mivel bónuszt kap a rakéták sebzésére (és a repülési időre).

Scorpion - A caldari az a kivételes faj, amelynek van battleshipje, ami EW-re kap bónuszt (leszámítva a faction hajókat). Az ECM erősség bónusz nem túl nagy (15%), viszont a távolságra kapott 25% bónusz nagyon kellemes. Ez a hajó a flotta csaták jammelő hajója. 8, azaz nyolc med slotja van, ami azt eredményezi, hogy a szituációtól függően, 7-5 jammer modult lehet rá felrakni. A DPS-e a többi Battleshiphez képest elmarad, de azért még így is választhatunk, hogy 4 cruise/torpedó launchert, esetleg turretet pakolunk fel rá.

Widow - A Scorpion T2 változata - amellett, hogy black ops, azaz van jumpdrive-ja, tud covert jump portalt nyitni és cloakos - az ECM erősségre is izmosabb bónuszt kap, mint a T1-es változat (30% black ops szintenként). A Widow rakéta orientált hajó, 5 hardpointra szerelhetünk cruise vagy torpedó vetőket, ez és a battleship skillből adódó bónuszai némi tűzerőt is kirajzolnak - nem sokkal gyengébb egy Ravennél ezen a téren. Tankolási képessége körülbelül egy szinten van a kistestvérével (kisebb a puffer, de jobbak a resistek).

T3 Tengu - A caldari faj Tengu T3-as hajóját össze lehet úgy rakni, hogy egy jammelős EW hajót kapjunk. Ehhez a következő két subsystemet kell kiválasztanunk: - Tengu Electronics - Ogfuscation Manifold: +12,5% szintenként a jammelés távjára - Tengu Offensive - Rifling Launcher Pattern: +10% szintenként a jammelés erősségére Ezzel a két subsystemmel egy olyan jammer Tengut kapunk, aminek a jammelési tulajdonságai megegyeznek a Blackbird hajó jammelési tulajdonságaival. A többi subsystemtől függően viszont egy erősebb/gyorsabb, mobilabb hajót kapunk.

Fajspecifikus jammerek

(Gravimetric, LADAR, RADAR, Magnetometric Jammer - ECM)

Ezekkel a modulokkal lehet jammelni. Med slotos modulok, amelyeket ugyanúgy lehet használni, mint például a webet, scramblert vagy bármilyen EW modult. Be kell lockolni az ellenfelet és aktiválni rá a modult. Minden jammer ciklusideje 20 másodperc, függetlenül attól, hogy a jammelés sikeres volt, vagy nem. A T1-es modul optimálja 24km, a T2-esé 28km.

A nevesített modulok optimálja, ezek között van valahol (illetve a legjobb nevesített modul tulajdonságai megegyeznek a T2-es modulokéval, csak kevesebb CPU-t, capot és skillt igényelnek - tehát ezeket célszerű használni), a falloff 26km és 32km között mozog. Ne felejtsük el azonban, hogy ezeket a tulajdonságokat lehet növelni skillezéssel, valamint a hajó bónuszai is befolyásolhatják.

Mint már korábban írtam, bármelyik fajta jammer modullal lehet jammelni bármilyen fajta sensort, azonban a jammer az ugyanolyan típusú sensort háromszor nagyobb eséllyel jammeli mint a másik három fajtát.

A T1-es modul fajspecifikus jammer ereje 3-as, a T2-e 3.6. A nevesített modulok ereje ezek között mozog (a legjobb nevesített modulok erőssége - ahogy korábban is említettem - megegyezik a T2 modulokéval). Más fajokra a jammer erősség 1 és 1.2 között mozog. Természetesen ezeket az attribútumokat is lehet javítani skillekkel és hajó bónusszal.

Nem fajspecifikus jammer

(Multispectral Jammer)

A használata megegyezik a fajspecifikus jammerekkel, különbség az attribútumokban van. A hatótávja kisebb, mint a fajspecifikus moduloké: optimál 16 km és 21 km között, falloff 17 km és 19 km között. Mind a négy fajta szenzort ugyanolyan eséllyel üti ki: T1 modulnál az alapérték 2, T2-nél 2.4, a nevesített modulok e kettő érték között mozognak.

Az attribútumok természetesen itt is skill és hajófüggők. Ezeknél a moduloknál is megjegyzendő, hogy a legjobb nevesített modul ('Hypnos' Multispectral Jammer) tulajdonságai megegyeznek a T2 moduléval - csak a CPU, a cap és a skill igény alacsonyabb.

ECM Burst modulok

('Cetus' ECM Shockwave, ECM Burst II, Spectrum Breaker)

Az ECM Burst modulok használata hasonlít a smartbombok használatához, bár van néhány különbség. Egyrészt az ECM Burst modulok medslotos modulok. Másrészt, nem csak optimális, de falloff távolsága is van (kivéve a Breaker). Mindazonáltal a használatuk teljesen megegyezik: nem szükséges befogni a célpontot, csak meg kell nyomni a modul ikonját... és a hatótávolságon belül minden hajó (beleértve a társainkat is) célzó számítógépét próbára tehetjük. Bár ezekből a modulokból több is lehet a hajón, egyszerre csak egyet aktiválhatunk.

Az ECM Burst modulok hatótávolsága 5 km-től (T1) 6 km-ig (T2) terjed, az erősségük 6-tól 7.2-ig (szintén T1-T2), ezeket a tulajdonságokat lehet növelni skillezéssel, valamint a hajó bónuszai is befolyásolhatják. Itt is el lehet mondani ugyanazokat a pozitívumokat a legjobb T1 nevesített modulról ('Cetus' ECM Shockwave), mint az előbbi modulok esetén.

A Target Spectrum Breaker némileg eltér a többi ECM Burst modultól. Itt a lockbreak minden környező hajóra (ellenség, barát és saját magunk is) vonatkozik, és az esélye a minket targetelő hajók számával nő. Ez tapasztalatok szerint 15-20 hajónál kb. 30%. Elméletben PvP-ben nagyobb bloboknál, PVE-ben pedig NPC site-okon lehetne jó.

A gyakorlat azonban más. PvP-re nem alkalmas:

Egyrészt, mert a scan resolution-ödet felezi (kétszer annyi idő bármit befogni, ala Warp Core Stab), és ezzel kinyírod a játékosok elleni harc potenciálját.

Másrészt ha sokan lockolnak (40-50-100, stb. hajó felett, mikor is esély lenne hatékonyan használni) már rég halott vagy (főleg ha alfa damage-t kapsz), de legalábbis valószínűleg hamarabb kilőnek, minthogy elwarpolnál egy armoros BS-sel (shieldes BS-nél med slotba biztosan nem ilyet fogsz feltenni).

Harmadrészt nagyobb bloboknál, campeknél a bubi a legnagyobb ellenséged, az ellen meg használhatatlan. PVE-re szintúgy nem fogja senki használni a scan res felezés miatt (kétszer annyi idő befogni bármit), és egy zsúfolt 0.0-ás NPC-s sitenál is kb. csak minden harmadik hajót üti ki.

Jammer erősítő modulok

(Signal Distortion Amplifier)

Alsó slotba szerelhető passzív modul, amely a jammer modulok hatékonyságát hivatott javítani. Jammer fajtól függetlenül 5-10%-ot növelnek a jammer erőn és az optimálon (T1, T2 és nevesített modulok léteznek). A modulok stackelődnek, vagyis a második modul már jóval kevesebb bónuszt ad, a harmadik meg már szinte elhanyagolhatót. A Signal Distortion Amplifier-ekre is jellemző, ami a jammerekre - a legjobb nevesített (szintén Hypnos) modult érdemesebb használni a T2 helyett.

Jammer erősséget javító rig

(Particle Dispersion Augmentor)

Ez a rig 10% pajzs csökkenésért cserébe 10%-kal növeli az összes fittelt jammer modul erősségét. A pajzscsökkentés mérsékelhető skillezéssel. (T2 - 15%-os bónusszal).

Jammer hatótáv javító rig

(Particle Dispersion Projector)

Ez a rig 10% pajzs csökkentésért cserébe 20%-kal növeli az összes fittelt jammer modul optimálját. A pajzscsökkentést itt is lehet skillezéssel mérsékelni. (T2-es változat, 25%)

Sensor erősítő modulok

(Electronic Counter Counter Measures - ECCM)

A hajók sensor erejét hivatott erősíteni, hogy csökkentse a kijammelés esélyét. Középső slot-ba szerelhető, aktív modul. Vagyis aktiválni kell, mint például a sensor boostert és capot fogyaszt. Hasonlóan az ECM modulokhoz ebből is öt fajta van: a négy faj specifikus és egy multi. Ezek a modulok 80%-98%-kal növelik meg a szenzor erejét. Vagyis gyakorlatilag egy T2-es ECCM megduplázza a hajó sensor erejét, azaz felezi a kijammelés esélyét.

(Sensor Backup Array)

Ugyanaz a feladata, mint az ECCM-em moduloknak: a hajó sensorának növelése. Viszont ez alsó slotba szerelhető passzív modul, cserébe kevesebb bónusszal: 40%-48% plusz sensor erő.

Sensor erősítő skillek

(Ladar, Radar, Gravimetric, és Magnetometric Sensor Compensation skillek)

Szintenként 4%-kal növelik az adott hajó sensor erősségét.

ECM drónok

(Hornet EC-300, Vespa EC-600, Wasp EC-900)

Ezek a drónok nem sebeznek, ellenben megpróbálják kijammelni a célpontot. A jammer erősségük 1, 1.5 és 2, a drónok hatósugara 5 km optimal + 5 km fallofftól 10 km optimal + 10 km falloffig terjed. Ez nem sok, de mindegyik drón külön-külön próbál jammelni, és így 5 drón esetén már van esély rá, hogy kiütnek egy nem túl nagy sensor erővel rendelkező hajót.

Mivel a jammer drónokhoz nem kell túl sok ECM-s skill (és sajnos az ECM-s skillek sem befolyásolják a drónok jammelési képességeit) így ezeket a drónokat tipikusan nem ECM hajókban szokták használni. Megjegyzendő, hogy az ECM drónokat nem lehet más hajó kíséretéhez adni (Assist).

ECM bomba

(Lockbreaker)

A Lockbreaker bombák a többi bombához hasonlóan működnek: kivetés után repülnek úgy 20 km-t, majd 15 km-es hatósugárral robbannak. A robbanás 12.5-es erősségű jam hatást hoz létre a hatósugáron belül.

Remote Ecm Burst

(Remote Ecm Burst I)

A Remote ECM Burst működése - nem túl meglepően - nagyon hasonlít az ECM Burst-ére. Van azonban néhány jelentős különbség. Az egyik, hogy ezt a modult csak supercarrier osztályú hajóra szerelhetjük fel, és arra is csak egyet. Egy másik jelentős különbség, hogy ezzel célozni kell (be kell fogni valakit vagy valamit) - a célpont a hatósugár középpontját fogja kijelölni.

A modul optimális hatótávolsága fix 150 km + 1km falloff, a hatósugár 20 km; a jam erőssége 25-ös. A pilóta egyedül a modul ciklusidejét csökkentheti a megfelelő skillel (Projected Electronic Counter Measures), ami 5 percről indul.

Subsystemek

- **Electronics - Obfuscation Manifold** - A Caldari Electronics Systems szintjétől függően, szintenként 12,5% optimális távolság bónuszt ad a felszerelt ECM és ECM burst moduloknak.
- **Offensive - Rifling Launcher Pattern** - A Caldari Offensive Systems szintjétől függően, szintenként 10% bónuszt ad a felszerelt ECM modulok erősségére.

ECM Implantok

Zainou 'Gypsy' Electronic Warfare EW-901 - EW-906

A kilencedik implant slotba helyezhető implant, ami plusz 1% - 6%-kal csökkenti az ECM modulok kapacitor felhasználását.

(Low-Grade) Centurion Alpha, Beta, Gamma, etc...

Kalóz implant, amely az attribútum növekedése mellett, az ECM modul optimálját növeli.

Az ECM modulok erősségének és hatótávjának növelése bónuszokkal

Megfelelő fleetben CS vagy T3 bónuszokkal az ECM erősége és hatótávolsága elég szépen növelhető. Amennyiben azt szeretnénk látni, hogy ezt milyen mértékben tehetjük meg, akkor először azt kell megnéznünk, hogy mely hajók kapnak ECM erőre és távra beépített hajóbónuszt.

ECM hajóbónuszok távolságra: Scorpion, Blackbird, Kitsune, Tengu

ECM hajóbónuszok erősségre: Falcon, Rook, Widow, Kitsune, Griffin, Blackbird, Scorpion, Tengu

Következő lépésként a hajóbónuszok hatását tovább erősíthetjük, ha jobb ECM modulokat szerelünk fel (pl. T2, faction, vagy officer), majd végül egy megfelelő Command Ship / T3 bónuszokkal rendelkező fleetben, túlhajtással (overheat) feltehetjük az jamm"i"ng-re a pontot. A bónuszok mértékét és az elméleti maximumokat a későbbi táblázatokban találjátok...

Warfare Bónuszok

Az előzőekben már írtuk, hogy az ECM modulok mindkét paraméterét (strength / range) növelhetjük a megfelelő information warfare link bónuszokkal egy erre alkalmas fleetben. Emellett az adott eszköz túlhajtása (overheat) is segíthet.

Figyelem: ECM esetében az overheat csak az ERŐSSÉGRE hat!

A táblázatokban megjelenő értékek elméleti maximumok, minden esetben a lehető legmagasabb értékkel számoltunk, hogy látszódjon a modulokból kihozható gyakorlati maximum. Ez egyben azt is jelenti, hogy az eszközt használó pilótánál (illetve az őt segítő bónuszadónál is) maximális skilleket (és tökéletes bónuszadó fittet T1 / T2 warfare modulokkal) teleztünk fel.

Emlékeztetőül:

- **Long Distance Jamming**: Ezzel növelhetjük az ECM és ECM burst modulok optimálját.
- **Frequency Modulation:** Ezzel növelhetjük az ECM és ECM burst modulok falloffját.

Az összes ECM hajó közül egyedül a Scorpion kap bónuszt az ECM Burst használatára. A különböző modulok közül a meta4 és a T2 azonos hatású.

ECM BURST							
		Bármilyen standard hajó esetén			Scorpion		
		Strength	Range	Falloff	Strength	Range	Falloff
Base (Skill lvl 0)	Tech I	6,00	5000	5000	10,50	11250	5000
	Tech II	7,20	6000	6000	12,60	13500	6000
All Skill lvl 5	Tech I	7,50	7500	7500	13,13	16875	7500
	Tech II	9,00	9000	9000	15,75	20250	9000
Elméleti maximum	Tech I	7,50	15000 - 22500		13,13	24375 - 31875	
	Tech II	9,00	18000 - 27000		15,75	29250 - 38250	

Fajspecifikus ECM Jammerek

Az ECM modulok távolságára hajóbónuszt csak a Scorpion, Blackbird, Kitsune, Tengu hajótípusok kapnak, de megfelelő CS / T3 warfare modullal (Recon Operation Warfare Link) minden hajónál növelhetjük a hatótávolságot.

A "bármilyen standard hajó esetén" minden olyan hajóra értendő, ami nem kap ECM távolságra bónuszt, így ebben az esetben pl. a Falcon, Rook, és a Widow is ilyennek számít!

A "maximum" sorban szereplő érték a T3 hajóról kapott bónusszal megnövelt optimal+falloff és a optimal+2x falloff közötti érték. Elvileg ez a maximálisan kihozható távolság egy adott modulból, de azt nem árt tudni, hogy az 1x falloff értéken túl drasztikusan csökken a jammelés esélye.

FAJSPECIFIKUS ECM JAMMER TÁVOLSÁG - T1 ECM (Gravi / Ladar / Magneto / Radar) modul esetében				
	Bónusz	0%	62,5%	125%
	Név	Bármilyen standard hajó esetén	Blackbird, Kitsune, Tengu	Scorpion
Alap	Optimal	24 060	39 098	54 135
	Falloff	26 730	43 436	60 143
All Skill lvl 5 (+50%)	Optimal	36 090	58 646	81 203
	Falloff	40 095	65 154	90 214
EOS w T1 Boost (25,875%)	Optimal	45 428	73 821	102 214
	Falloff	40 095	65 154	90 214
EOS w T2 Boost (32,344%)	Optimal	47 763	77 615	107 467
	Falloff	40 095	65 154	90 214
Proteus w T1 Boost (28,125%)	Optimal	46 240	75 141	104 041
	Falloff	40 095	65 154	90 214
Proteus w T2 Boost (35,156%)	Optimal	48 778	79 264	109 750
	Falloff	40 095	65 154	90 214
Elméleti maximum	Opt+Fall	88 873	144 418	199 964
	Opt+2xFall	128 968	209 573	290 178

FAJSPECIFIKUS ECM JAMMER TÁVOLSÁG - Meta 4, T2 vagy Faction ("Legion" ECM) modul esetében				
	Bónusz	0%	62,5%	125%
	Név	Bármilyen standard hajó esetén	Blackbird, Kitsune, Tengu	Scorpion
Alap	Optimal	28 870	46 914	64 958
	Falloff	32 080	52 130	72 180
All Skill lvl 5 (+50%)	Optimal	43 305	70 371	97 436
	Falloff	48 120	78 195	108 270
EOS w T1 Boost (25,875%)	Optimal	54 510	88 579	122 648
	Falloff	48 120	78 195	108 270
EOS w T2 Boost (32,344%)	Optimal	57 312	93 131	128 951
	Falloff	48 120	78 195	108 270
Proteus w T1 Boost (28,125%)	Optimal	55 485	90 162	124 840
	Falloff	48 120	78 195	108 270
Proteus w T2 Boost (35,156%)	Optimal	58 529	95 110	131 691
	Falloff	48 120	78 195	108 270
Elméleti maximum	Opt+Fall	106 649	173 305	239 961
	Opt+2xFall	154 769	251 500	348 231

Az ECM modulok erejére hajóbónuszt a Tengu, Griffin, Blackbird, Scorpion, Kitsune, Rook, Falcon és a Widow hajótípusok kapnak, de megfelelő CS / T3 warfare modullal (Electronic Superiority Warfare Link) minden hajónál növelhetjük az ECM erejét.

FAJSPECIFIKUS ECM JAMMER ERŐSSÉG - T1 ECM (Gravi / Ladar / Magneto / Radar) modul esetében						
	Bónusz	0%	50%	75%	100%	150%
	Név	Bármilyen standard hajó esetén	Tengu	Griffin, Blackbird, Scorpion	Kitsune	Falcon, Rook, Widow
Base (Skill lvl 0)	Base	3,00	4,50	5,25	6,00	7,50
	Overheat	3,60	5,40	6,30	7,20	9,00
All Skill lvl 5 (+25%)	Base	3,75	5,63	6,56	7,50	9,38
	Overheat	4,50	6,75	7,88	9,00	11,25
EOS w T1 Boost (25,875%)	Base	4,72	7,08	8,26	9,44	11,80
	Overheat	5,52	8,28	9,66	11,05	13,81
EOS w T2 Boost (32,344%)	Base	4,96	7,44	8,69	9,93	12,41
	Overheat	5,81	8,71	10,16	11,61	14,52
Proteus w T1 Boost (28,125%)	Base	4,80	7,21	8,41	9,61	12,01
	Overheat	5,62	8,43	9,84	11,24	14,05
Proteus w T2 Boost (35,156%)	Base	5,07	7,60	8,87	10,14	12,67
	Overheat	5,93	8,89	10,38	11,86	14,82

FAJSPECIFIKUS ECM JAMMER ERŐSSÉG - Meta 4 és T2 ECM modul esetében						
	Bónusz	0%	50%	75%	100%	150%
	Név	Bármilyen standard hajó esetén	Tengu	Griffin, Blackbird, Scorpion	Kitsune	Falcon, Rook, Widow
Base (Skill lvl 0)	Base	3,60	5,40	6,30	7,20	9,00
	Overheat	4,32	6,48	7,56	8,64	10,80
All Skill lvl 5 (+25%)	Base	4,50	6,75	7,88	9,00	11,25
	Overheat	5,40	8,10	9,45	10,80	13,50
EOS w T1 Boost (25,875%)	Base	5,66	8,50	9,91	11,33	14,16
	Overheat	6,63	9,94	11,60	13,25	16,57
EOS w T2 Boost (32,344%)	Base	5,96	8,93	10,42	11,91	14,89
	Overheat	6,97	10,45	12,19	13,94	17,42
Proteus w T1 Boost (28,125%)	Base	5,77	8,65	10,09	11,53	14,41
	Overheat	6,75	10,12	11,81	13,49	16,86
Proteus w T2 Boost (35,156%)	Base	6,08	9,12	10,64	12,16	15,21
	Overheat	7,12	10,67	12,45	14,23	17,79

FAJSPECIFIKUS ECM JAMMER ERŐSSÉG - Faction ("Legion") ECM modul esetében						
	Bónusz	0%	50%	75%	100%	150%
	Név	Bármilyen standard hajó esetén	Tengu	Griffin, Blackbird, Scorpion	Kitsune	Falcon, Rook, Widow
Base (Skill lvl 0)	Base	3,70	5,55	6,48	7,40	9,25
	Overheat	4,44	6,66	7,77	8,88	11,10
All Skill lvl 5 (+25%)	Base	4,63	6,94	8,09	9,25	11,56
	Overheat	5,55	8,33	9,71	11,10	13,88
EOS w T1 Boost (25,875%)	Base	5,82	8,73	10,19	11,64	14,55
	Overheat	6,81	10,22	11,92	13,62	17,03
EOS w T2 Boost (32,344%)	Base	6,12	9,18	10,71	12,24	15,30
	Overheat	7,16	10,74	12,53	14,32	17,90
Proteus w T1 Boost (28,125%)	Base	5,93	8,89	10,37	11,85	14,81
	Overheat	6,93	10,40	12,13	13,87	17,33
Proteus w T2 Boost (35,156%)	Base	6,25	9,38	10,94	12,50	15,63
	Overheat	7,31	10,97	12,80	14,63	18,28

Megjegyzés: Bár a "sok kicsi sokra megy" elve az Eve-ben szinte mindenhol érvényesül, de a Legion ECM faction modulok jelenlegi ára abszolút nincs összhangban a modulok paramétereivel (level 5-ös skillekkel is - hajótól függően - csupán egy-két tizednyi különbség van az erősségben).

ECM Multispectral Jammer

A Multispectral jammereket hasonlóan használhatjuk, mint a fajspecifikus jammereket és megfelelő alternatíva lehet minden faj ellen, ha nem tudjuk milyen hajóban lesz az áldozat.

A Multispectral ereje és hatótávja "csupán" a kétharmada a fajspecifikus jammerek értékeinek, de ezzel minden faj ellen viszonylag hatékonyan felléphetünk. Még egy különbség, hogy a multispectral moduloknak van officer változata is, míg a fajspecifikusaknak nincs.

MULTISPECTRAL ECM JAMMER TÁVOLSÁG - T1 modul esetében				
	Bónusz	0%	62,5%	125%
	Név	Bármilyen standard hajó esetén	Blackbird, Kitsune, Tengu	Scorpion
Alap	Optimal	16 040	26 065	36 090
	Falloff	17 820	28 958	40 095
All Skill lvl 5 (+50%)	Optimal	24 060	39 098	54 135
	Falloff	26 730	43 436	60 143
EOS w T1 Boost (25,875%)	Optimal	30 286	49 214	68 142
	Falloff	26 730	43 436	60 143
EOS w T2 Boost (32,344%)	Optimal	31 842	51 743	71 644
	Falloff	26 730	43 436	60 143
Proteus w T1 Boost (28,125%)	Optimal	30 827	50 094	69 360
	Falloff	26 730	43 436	60 143
Proteus w T2 Boost (35,156%)	Optimal	32 519	52 843	73 167
	Falloff	26 730	43 436	60 143
Elméleti maximum	Opt+Fall	59 249	96 279	133 309
	Opt+2xFall	85 979	139 715	193 452

MULTISPECTRAL ECM JAMMER TÁVOLSÁG - Meta 4 és T2 modulok esetében				
	Bónusz	0%	62,5%	125%
	Név	Bármilyen standard hajó esetén	Blackbird, Kitsune, Tengu	Scorpion
Alap	Optimal	21 380	34 743	48 105
	Falloff	19 250	31 281	43 313
All Skill lvl 5 (+50%)	Optimal	32 070	52 114	72 158
	Falloff	28 875	46 922	64 969
EOS w T1 Boost (25,875%)	Optimal	40 368	65 598	90 828
	Falloff	28 875	46 922	64 969
EOS w T2 Boost (32,344%)	Optimal	42 443	68 969	95 496
	Falloff	28 875	46 922	64 969
Proteus w T1 Boost (28,125%)	Optimal	41 090	66 771	92 452
	Falloff	28 875	46 922	64 969
Proteus w T2 Boost (35,156%)	Optimal	43 345	70 435	97 525
	Falloff	28 875	46 922	64 969
Elméleti maximum	Opt+Fall	72 220	117 357	162 494
	Opt+2xFall	101 095	164 279	227 463

MULTISPECTRAL ECM JAMMER TÁVOLSÁG - Estamel's Modified ECM modul esetében				
	Bónusz	0%	62,5%	125%
	Név	Bármilyen standard hajó esetén	Blackbird, Kitsune, Tengu	Scorpion
Alap	Optimal	34 210	55 591	76 973
	Falloff	30 790	50 034	69 278
All Skill lvl 5 (+50%)	Optimal	51 315	83 387	115 459
	Falloff	46 185	75 051	103 916
EOS w T1 Boost (25,875%)	Optimal	64 593	104 963	145 334
	Falloff	46 185	75 051	103 916
EOS w T2 Boost (32,344%)	Optimal	67 912	110 358	152 803
	Falloff	46 185	75 051	103 916
Proteus w T1 Boost (28,125%)	Optimal	65 747	106 839	147 932
	Falloff	46 185	75 051	103 916
Proteus w T2 Boost (35,156%)	Optimal	69 355	112 702	156 049
	Falloff	46 185	75 051	103 916
Elméleti maximum	Opt+Fall	115 540	187 753	259 966
	Opt+2xFall	161 725	262 804	363 882

MULTISPECTRAL ECM JAMMER ERŐSSÉG - T1 ECM modul esetében						
	Bónusz	0%	50%	75%	100%	150%
	Név	Bármilyen standard hajó esetén	Tengu	Griffin, Blackbird, Scorpion	Kitsune	Falcon, Rook, Widow
Base (Skill lvl 0)	Base	2,00	3,00	3,50	4,00	5,00
	Overheat	2,40	3,60	4,20	4,80	6,00
All Skill lvl 5 (+25%)	Base	2,50	3,75	4,38	5,00	6,25
	Overheat	3,00	4,50	5,25	6,00	7,50
EOS w T1 Boost (25,875%)	Base	3,15	4,72	5,51	6,29	7,87
	Overheat	3,68	5,52	6,44	7,36	9,20
EOS w T2 Boost (32,344%)	Base	3,31	4,96	5,79	6,62	8,27
	Overheat	3,87	5,81	6,77	7,74	9,68
Proteus w T1 Boost (28,125%)	Base	3,20	4,80	5,61	6,41	8,01
	Overheat	3,75	5,62	6,56	7,50	9,37
Proteus w T2 Boost (35,156%)	Base	3,38	5,07	5,91	6,76	8,45
	Overheat	3,95	5,93	6,92	7,91	9,88

MULTISPECTRAL ECM JAMMER ERŐSSÉG - Meta 4 és T2 ECM modul esetében						
	Bónusz	0%	50%	75%	100%	150%
	Név	Bármilyen standard hajó esetén	Tengu	Griffin, Blackbird, Scorpion	Kitsune	Falcon, Rook, Widow
Base (Skill lvl 0)	Base	2,40	3,60	4,20	4,80	6,00
	Overheat	2,88	4,32	5,04	5,76	7,20
All Skill lvl 5 (+25%)	Base	3,00	4,50	5,25	6,00	7,50
	Overheat	3,60	5,40	6,30	7,20	9,00
EOS w T1 Boost (25,875%)	Base	3,78	5,66	6,61	7,55	9,44
	Overheat	4,42	6,63	7,73	8,84	11,05
EOS w T2 Boost (32,344%)	Base	3,97	5,96	6,95	7,94	9,93
	Overheat	4,65	6,97	8,13	9,29	11,61
Proteus w T1 Boost (28,125%)	Base	3,84	5,77	6,73	7,69	9,61
	Overheat	4,50	6,75	7,87	8,99	11,24
Proteus w T2 Boost (35,156%)	Base	4,05	6,08	7,10	8,11	10,14
	Overheat	4,74	7,12	8,30	9,49	11,86

MULTISPECTRAL ECM JAMMER ERŐSSÉG - Estamel's Modified ECM modul esetében						
	Bónusz	0%	50%	75%	100%	150%
	Név	Bármilyen standard hajó esetén	Tengu	Griffin, Blackbird, Scorpion	Kitsune	Falcon, Rook, Widow
Base (Skill lvl 0)	Base	3,20	4,80	5,60	6,40	8,00
	Overheat	3,84	5,76	6,72	7,68	9,60
All Skill lvl 5 (+25%)	Base	4,00	6,00	7,00	8,00	10,00
	Overheat	4,80	7,20	8,40	9,60	12,00
EOS w T1 Boost (25,875%)	Base	5,04	7,55	8,81	10,07	12,59
	Overheat	5,89	8,84	10,31	11,78	14,73
EOS w T2 Boost (32,344%)	Base	5,29	7,94	9,26	10,59	13,23
	Overheat	6,19	9,29	10,84	12,39	15,48
Proteus w T1 Boost (28,125%)	Base	5,13	7,69	8,97	10,25	12,81
	Overheat	6,00	8,99	10,49	11,99	14,99
Proteus w T2 Boost (35,156%)	Base	5,41	8,11	9,46	10,81	13,52
	Overheat	6,33	9,49	11,07	12,65	15,81

Hogy helyezkedjek csatában?

Jammer hajóknál létkérdés a jó helyezkedés. Ideális esetben van idő kimászni olyan távra, hogy a leendő csata majd az ECM modulok optimális távján történjen meg. Mivel nehéz belőni, hogy pontosan hol is lesz majd az ellen (például kapun való átugrásnál, az ellenséges hajó az érkező kapu távolsága +/- 12km belül bárhol megjelenhet), inkább távolabb legyünk a lehetséges célponttól, mint közelebb (de még az ECM modul falloff-ján belül). Ezt a távot igyekezzünk csata alatt is megtartani, ha másképpen nem megy warpoljunk ki és vissza.

Ha sok az ellen, akkor az FC-k általában javasolják, hogy az overview-n a hajókat név szerint rendezzük. ECM hajóknál azonban kényelmesebb lehet a táv szerinti rendezés.

Ha egy ellenséges fogó hajó gyanúsan közel ténfereg hozzánk, azonnal lockoljuk és készítsük elő neki a megfelelő jammer modult. Ha elkezdik lőni a jammer hajót és nem tud kiugrani, valószínűleg nem fogja sokáig bírni.

Jammer hajóban szinte mindig align-olunk. Mivel a jammer hajók lassan fordulnak, ezért értékes másodperceket veszíthetünk menekülés közben, ha a hajónk még nem állt be az ugrás irányába.

Jammelési taktikák

Szituációtól függetlenül az elsődleges célpontok szinte mindig az ellenség jammer hajói. Mivel az ellenséges jammer hajó tutifix hogy caldari, ezért caldari jammer mindig legyen a hajóra fittelve. Ha már elintéztük a jammereket, akkor jöhetnek a logistic hajók. Ha az ellennél van három logistic hajó, akkor azok egymást - és másokat is - annyira tudják tankolni, hogy igencsak nehezen kilőhetőek. Viszont ha ki vannak jammelve, megszűnik a spider tank és úgy hullanak szét, hogy öröm nézni. Ha megvannak a logistic hajók is, akkor el lehet tűnődni, hogy az ellenséges damage dealereket jammeljük, vagy az ellenséges EW hajókat. Erre kérhetünk utasítást az FC-től, egyén és szituációfüggő hogy melyiket érdemesebb. Természetesen az FC dönthet másként is - például lehet elsősorban a logistic vagy a DPS hajókra koncentrálni. Fontos szerepet kapnak a jammer hajók menekülésnél. Ha futni kell, de utolértek az ellenség ceptorai, az ECM hajók feladata az, hogy biztosítsák a terepet, vagyis vigyázni, hogy ne kapják el a lassúbb csapattársakat.

A ceptorok kis hajók, gyenge sensor strenght-tel, nagy eséllyel jammelhetők. Azért vigyázzunk, mert a jammelési kapacitás véges és bizony bubi ellen a jammer sem véd.

Egy kis harctéri jammelési matematika feladvány: Ha egy Falcon, egy csatában 3 hajót jammel ki, akkor három Falcon egy csatában hány hajót jammel ki? Sajnos a válasz ritkán kilenc. Ha nincs leegyeztetett jammelési taktika előre, akkor nagyon valószínű, hogy a Falconok ugyanazokat a hajókat fogják jammelni (a jammelési prioritás miatt). Így amikor azon tűnődünk, hogy belemenjünk-e egy csatába, érdemes figyelembe venni, hogy háromszor annyi Falcon nem jelent automatikusan háromszor annyi kijammelt célpontot.

Az FC-k általában kérni szokták, hogy mindenki kapcsolja ki a visszalockolást (Target back az options menüben). Jammer hajóval, több célpont esetén meggondolandó, hogy bekapcsolva hagyjuk-e, vagy engedelmeskedve az FC parancsának kikapcsoljuk. Ugyanis ha annyi ellenfél van, hogy az overview-n csak scrollozva tudjuk áttekinteni őket, akkor előfordulhat, hogy észre sem vesszük, hogy lockoltak minket.

Esetleg csak abból, hogy hirtelen elkezd fogyni a pajzsunk, mert lőnek. Ilyenkor eszeveszett tempóban próbáljuk megkeresni az aggresszáló ellent és jammelni. Viszont ha be van kapcsolva a visszalockolás, akkor rögtön tudjuk, hogy baj van. Azonban csak óvatosan a visszalockolással, nehogy a minket segíteni akaró logistic csapattársat jammeljük.

Az ECM hajók veszélyes ellenségei

Habár egyesek szerint a Falcon az űbertáp hajó, azért ez sem legyőzhetetlen. Nézzük hát kik a jammer hajók ellenségei:

Jammer hajók

Bizony, sárkány ellen sárkányfű. A Falcon is tök használhatatlanná és ráadásul szinte teljesen védtelenné is válik, ha kijammelik.

Drónos hajók

Hiába jammeled ki a Dominixet, ha a drónjai már rádaggróztak. Sőt! Ha az ellenséges hajó kiengedi a drónjait, azok az első aggresszáló hajóra viszont-aggresszálnak. Azokat külön-külön ki kellene jammelni egyenként, ami szinte lehetetlen (nem a sensor erősségük, hanem a létszámuk miatt). Habár a drónokat kieresztő hajó jammelve van, a drónok támadnak. Az Ogre II-esek például pillanatok alatt szétkapnak egy Falcont.

Ha még azelőtt ki tudod jammeli a drónos hajót, mielőtt kiengedi a drónjait jobb helyzetben vagy. A drónok csak akkor támadnak, ha már kint vannak az űrben az aggresszió pillanatában. Viszont ne feledd: az ECM modul minden aktivációja (20 másodpercenként) aggressziónak számít, akkor is, ha nem sikerül.

Könnyű és nehéz dictorok

Bubi alól nincs warpolás, még ha a dictort ki is jammelted. (Kivéve a Micro Jump Drive-ot)

Rakétás hajók

Fifikásabb rakétás pilóták FOF rakétákat is pakolnak a hajóba, aminek nem kell lock, úgy is lehet vele támadni.

Reconok

Nagy sensor erejük van, ezért nehéz őket kijammelni. Ugyanakkor bármelyik képes egy átlagos (nem BS) jammer hajót kilőni.

Capacitor szívó hajók

A jammer modulok is kapacitorral működnek. Ha nincs kapacitor, nem lehet őket aktiválni.

Sniperek

A sniperek tudnak igen kemény meglepetést okozni. Egy kellő alfával rendelkező sniper BS egy-két salvóból leszedhet minket, így ebben az esetben érdemes nagyon figyelni, és időben cloakolni.

Nagy létszám

A legjobb esetben is 8 jammerrel rendelkezel, azaz maximum, egy időpillanatban 8 hajót tudsz kijammelni (ha nagyon nagy szerencséd van). Ha a jammereid számánál többen vannak az ellenfelek, és te egyedül vagy, akkor nagy bajban vagy. Ha teheted, kerüld el az összecsapást vagy koncentrálj az ellenséges tacklerekre. Ha nincs bubi, és senki nem tud rád pontot tenni, elwarpolhatsz.

Scrambleres, disruptionös hajók

Az EVE-ben használt hajók 100%-a, a podtól kezdve a titánig fel van szerelve warp hajtóművel. Ennek segítségével tehet meg a hajónk naprendszeren belüli nagy távolságokat. A legkisebb warp táv a 150 km, a legnagyobb warp távnak a naprendszer mérete és a hajó kapacitora szab határt. A warpolás nem csak utazásra jó, hanem menekülésre is, ha valamiért forró az űr az űrhajónk körül. Egy csatát nagy eséllyel úszunk meg, ha el tudjuk hagyni azt a gridet, ahol az ütközet zajlik. Ehhez az kell, hogy a hajónk végrehajtsa a warp előtti 2 lépésből álló procedúrát. A pontozó hajókról és modulokról bővebben a PvP Guide. Tacklerek részében olvashattok, ahol több erre vonatkozó gyakorlati tanácsot és táblázatot találhattok.

A warpolás procedúrája

A warpolás menetének ismerete fontos lehet abban, hogy megértsük, mikor mennyi időt vesz igénybe a folyamat, és hogy mitől függ az elwarpolás:

1. A hajó a warpolási cél irányába fordul és elkezd warp speedre gyorsulni. A célrafordulás idejét befolyásolja a hajó inertiája (gyorsulása), de függ attól is, hogy éppen merre áll a hajónk, valamint hogy a hajónak van-e a warp vektorától eltérő irányban sebessége. Ha van más irányba (vektorba) sebességünk (tehát eddig nem arrafelé haladtunk amerre majd warpolni akarunk), akkor a hajónk az inertiáját egyszerre fogja használni arra is, hogy a meglévő irányvektort lassítsa, és arra is, hogy a warp vektorához gyorsuljon. Ez legjobban kidokknál figyelhető meg, ezért sodródunk oldalra egy csomó ideig. Ilyenkor az elwarpolás procedúrája súlyos másodpercekkel növekszik, ami akár a hajónk "életébe" is kerülhet!

2. A hajó felgyorsul a maximális sebességének 75%-ára (ezt hívjuk warp speednek). A maximális sebesség mindig az aktuális maximális sebességet jelenti, szóval bekapcsolt MWD vagy AB nem rövidíti le ezt az időt (viszont a kikapcsolás segíthet hamarabb warpolni - de erről majd később).

A warpolás megakadályozása

Csatában az egy fontos feladat, hogy a célpontot a csata területén tartsuk. Ennek eszköze a Warp Scrambler és Warp Disruptor, valamint a bubik használata. Ezek az eszközök gyakorlatilag "kikapcsolják" az ellenfél hajójában a warp hajtóművet.

A WD hiányában az ellenséges pilóta nem tudja elhagyni a csata területét. Ez az első és legfontosabb EW, amit egy EVE pilótának meg kell tanulnia.

Kivételes esetben a warpolást meg lehet akadályozni bumpolással is. Amennyiben nagy sebességgel beleszáguldunk egy másik hajóba, az összeütközés elkerülése érdekében a másik hajó ellökődik. Az eredmény ugyanaz, mint a biliárdgolyók ütközésénél, csak itt a hatást nem az összeütközésből jön, hanem a hajók automatikája "rántja el" a hajót a másik hajó útjából. Az eredmény mindenesetre az, hogy megváltozik a hajó sebességének nagysága és iránya.

Ha a hajó éppen megkezdte a warp előtti procedúrát, akkor újra kell kezdenie azt, vagyis újra helyes irányba (vektorba) kell állni. Így el lehet odázni a másik hajó warpolását. Azonban meg kell jegyezni, hogy ez a módszer nem tartozik a klasszikus EW módszerek közé.

A warpoláshoz kapacitor szükséges, minél messzebb van a végcél, annál többre. Ha nincs elegendő kapacitor akkor a hajó addig ugrik, ameddig tud, s valamilyen köztes pontban fog kiesni az űrbe. Ennek az a következménye, hogy egyszerű kapacitor szívással nem lehet megakadályozni egy hajót a warpolásban, mivel annyi mindig visszatöltődik, hogy legalább pár ezer kilométerrel elugorjon.

Az pedig már másik gridet jelent, vagyis gyakorlatilag megmenekült.

"Rövid pont, hosszú pont"

A klasszikus pontozó moduloknak alapvetően két fajtája a van: a "hosszú pontok" (disruptorok) és a "rövid pontok" (scramblerek). Amennyiben a Heavy Interdictorra szerelhető speciális eszközbe: a Warp Disruption Field Generator-ba scriptet teszünk (Focused script) akkor hasonló viselkedésű modult kapunk, mint a klasszikus "hosszú pont" modulok (csak az erőssége lesz más). A hosszú és rövid pontok med slotba rakható modulok, amelyeket használatkor aktiválni kell. Capacitort fogyasztanak és van hatótávjuk, viszont nincs falloff távjuk (tehát vagy hatnak, vagy nem, nincs gyengített hatásuk). Amennyiben egy célpontra több pontot aktiváltak, azok hatása összeadódik.

Hosszú pont (Warp Disruptor) modulok

A Warp Disruptor az egyik legnépszerűbb modul PVP körökben. Hatótávja a T1-es és a nevesített moduloknál 20 km, a T2-es modulnál 24 km. A nevesített modulok kevesebb capacitort fogyasztanak és kevesebb CPU-t kérnek mint a T1-es modul. A faction és az officer disruptorok hatótávja 24 km és 40 km között van. Persze ezek a modulok, nagyon ritkák és drágák. Overload esetén az optimális táv 20%-kal növekszik. A modul a hajó normál sebességére semmiféle hatással nincsen.

Rövid pont (Warp Scrambler) modulok

A Warp Scramblerek hasonlóan működnek, mint a disruptorok, néhány eltéréstől eltekintve. A T1-es modul hatótávja 7.5 km, a T2-es modulé 9 km. A nevesített modulok távja a T1-es es a T2-es távja között változik. Itt is léteznek faction és officer modulok egészen 15 km-es hatótávig.

Amiért a Scramblerek népszerűek (a kb. fele akkora hatótáv ellenére is), az két plusz tulajdonságuk: - Nem csak a warpolást akadályozzák, de az MWD-t is kikapcsolják. Amennyiben tehát a célpont MWD-t használt, az így kikapcsolódik és a normál sebessége körülbelül az ötödére esik vissza. A modul az AfterBurner-re nincs hatással. - Kétszeres pontnak számítanak, vagyis egy scrambler hatása két disruptorénak felel meg.

Warp core stabilizer (WCS) modulok

Ezek low slot-ba szerelhető passzív, capacitort nem igénylő modulok. Egy WCS egy pontnak megfelelő pontozást hatástalanít. Vagyis egy WCS semlegesít egy Warp Disruptort, két WCS semlegesít két Warp Disruptort vagy egy Warp Scramblert, stb.

Figyelem: a WCS-k komolyan csökkentik a hajó senor képességét: pl. a T1-es modul felére csökkenti a hajó befogási sebességét és targetelő távolságát. Nem véletlen, hogy ezeket a modulokat (néhány különleges PVP szituációt leszámítva) jobbára csak szállító hajókon szokták használni.

Skill

Egy skill szükséges igazán a klasszikus pontozó modulok használatához**: Propulsion jamming:** ami csökkenti a modul kapacitor fogyasztását.

Implant

Létezik egy nyolcadik implant slotba helyezhető implant, ami plusz 1 - 6%-kal csökkenti a pont kapacitor felhasználását: **Zainou 'Gypsy' Propulsion Jamming PJ-801 – PJ-806**

Milyen hajóra tegyünk pontot?

Alapvetően szinte minden pvp hajónak szükséges felszerelése a pont. Egyszerűbb felsorolni a kivétel hajókat és szituációkat:

- **Nem feltétlenül szükséges:** ha könnyű vagy heavy diktort vezetünk, nekik megvan a saját moduljuk erre a célra
- **Fölösleges**: long range hajóknál (100+ km optimális fegyvertávú hajók). A pontnak messze rövidebb a hatótávja, ezért ha egy ilyen hajó pont távba kerül, akkor bajban van: őt is lehet pontozni, és a fegyverei ilyen távolságra rendszerint mellélőnek.
- **Ritkán használt**: ECM hajóknál. Ezek a hajók másra költik az értékes Med slotokat. Csak bizonyos esetekben szerelünk rájuk pontot.
- **Elhagyható**: Logisztik hajóknál. Ezeknek a hajóknak gyakran fontosak, hogy ne legyen aggro-juk, illetve a középső modulok más célra (rendszerint cap erősítésre, tankra) szükségesek.
- **Elhagyható**: Nagyobb flottáknál a damage dealer hajóknál, amennyiben van elegendő fogó hajó
- **Elhagyható**: Nem pvp-re szánt hajóknál. PVE hajóknál néha hasznos lehet.

Speciális pontozó hajók

Habár sok hajó szerelhető pontozó modullal, van néhány, amelyet speciálisan erre alakítottak ki.

Keres (gallenete electronic attack ship)

A ritkán használt EAS fregatt előnye nagy testvéreivel szemben, hogy (propulsion speed, locking speed) jóval fürgébb. Jellemzően a 0.0-ban közlekedő, kapukon átugró hajók elkapására alkalmas (kapu campeknél szokták használni őket).

Az Electronic Attack Ship skill szintenként 10%-kal növeli a disruptorok és scramblerek hatótávolságát, illetve csökkenti ezeknek a moduloknak az energia felhasználását. Említésre méltó, hogy sok med slot-os modult lehet felszerelni rá, így Sensor Booster fittelésével lehetővé válik a rendkívül alacsony befogási idő elérésére.

Ez sok esetben azt jelenti, hogy akár cloak-kal fittelt hajókat is el lehet vele fogni, ha az áldozat akár egy másodpercet is késlekedik az álcázó aktiválásával.

A hajó a Gallente Fregatt skillből kap még a Remote Dampener erejére 37.5%-ot, aminek az energia fogyasztása 50%-kal csökken.

A Dampener bónusznak, a hajó fürgeségének és befogási gyorsaságának köszönhetően úgy képes áldozatát pontozni és "rövidlátóvá" tenni, hogy a másik nem képes őt betargetelni és ezáltal modulokat aktiválni rá.

Arazu (gallente force recon)

A Celestis T2-es változata, a Keres nagy testvére, amit Covops Cloak-kal fittelhetünk. A semmiből képes lecsapni és Cyno-t vagy Covert Cyno-t nyitni, így kiválóan alkalmas Black Ops vagy "hot drop" fleet-ek előfutárának, baitjének. Jellemzően nem a shieldjét, hanem a páncélzatát erősítik, ezért viszonylag lomha.

Mindazonáltal jó sok (EW) modul fér fel a med slotjába. A Recon skillből 20% bónuszt kap a Disruptor és Scrambler hatótávra illetve az álcázó berendezése szintenként 100-zal kevesebb CPU-t fogyaszt (5-ős szinten semennyit). Nagyon fontos, hogy emiatt a fittelési lehetőségeit nagyban javítja a Recon szakértelem megfelelő kitanulása. A Gallente Cruiser skillből kap a Remote Dampener erejére 37.5%-ot, amivel képes "megvakítani" az áldozatait. A disruption és dampening bónuszok együtt halálos kombinációt eredményeznek.

A T2-es disruptor 48 km-ig hatásos alaphelyzetben, a scrambler pedig 18 km-ig. Túlhajtott faction (vagy akár T2-es) Scramblerrel és Dampenerrel a hajó képes úgy leállítani az áldozat MWD-jét hogy az be sem tudja őt fogni. Az óriási disruptor hatótáv elég időt ad a baráti hajóknak az ellenség lelövésére, scramblerezésére, illetve a cyno-n át érkező hajóknak a reagálásra. Páncélos hajó révén nem túl mozgékony, így előbb vagy utóbb utolérik, ami miatt a Dampener értelmét veszti.

A másik hátránya, hogy mivel lassú - meglóghatnak előle, ha nincs mellette valaki, aki időben átveszi a pontot. Előfordul, hogy nem, vagy alig szerelik fegyverzettel, mert a sebzése amúgy is elhanyagolható, fittelési gondok esetén inkább az EW potenciálját növelik.

A védelme miatt nagyobb csatákra nem igazán alkalmas, de armoros flottánál nincs jobb hosszú távú (sniper range) elfogó hajó nála.

Lachesis (gallente combat recon)

Szintén a Celestis T2-es (combat recon) változata, aminek a bónuszai az Arazut mintázzák a covops álcát leszámítva. A hajó az álcázó fittelése helyett közepes méretű rakétákra kap szintenként 5%-os tűzgyorsaság bónuszt, a medium hybrid ágyúkra szintenként 5%-ot, illetve nem képes Covert Cynot nyitni. Armor-os védelmet nem építhetünk rá, mert kevés a low slotjainak a száma.

Az előnye viszont az, hogy az Arazunál több med slottal rendelkezik. Nagyobb shield-es fleetekbe előszeretettel szokták alkalmazni, mert komoly shield tankot lehet rá szerelni. Ezzel a mozgékonyságát is megtartja, mindamellett hogy 1-2 disruptor is ráfér. Extrém esetben akár 100 km-ig és képest a disruptor-át használni megfelelő (faction) modullal, bónuszt adó (command modulokkal szerelt) hajó mellett. Erre egyébként az Arazu is képes, hisz bónuszaik ezen a téren ugyanazok. Pajzsos hajó révén a Dampener-t jellemzően mellőzik (a jobb védelem érdekében), hiába kap rá bónuszt. Fegyverzet és tűzerő szempontjából a hajó nem teljesít túl jól, de az Arazuhoz képest még így is ég és föld (amihez hozzájön a jobb sebesség és fordulékonyság is). Szintén fontos, hogy az Arazuhoz képest sokkal gyorsabban lock-kol, ezért alkalmas olyan hajók megfogására is, amire a cloak-os testvére alkalmatlan. A Lachesis a legjobb hosszú távú elfogó pajzsos flottákba.

Proteus (gallente T3 cruiser - Friction Extension Processor Subsystemmel)

A gallente T3-as hajók a fenti subsystemmel szintén kapnak 10%-ot szintenként a disruptor és scrambler távra. Ehhez hozzájön, hogy a T3-as hajók rendkívül sokszínűen felszerelhetők és módosíthatóak. Ez a subsystemnek akkor jöhet jól, ha egy nagyon jól védett, jó távval rendelkező elfogót szeretnénk alkotni.

Ez a konfiguráció megtartja áldozatát percekig, anélkül hogy az meg tudná ölni őt. Ezzel időt adhat magának vagy a társainknak, hogy odaérjenek és segítsenek megsemmisíteni az áldozatot.

Interceptorok (az elfogó távra bónuszt kapó változatok)

Minden fajnak az egyik ceptora kap hajóskillből 5% disruptor és scrambler hatótáv bónuszt szintenként (Raptor, Malediction, Ares, Stiletto). Ezek a hajók nagyon gyorsak, és kicsit messzebbre tudnak fogni, mint az átlag. Gyorsan utolérik az áldozataikat és nagyobb távolságból pontozzák őket vagy állítják le az MWD-jét.

Utu és Adrestia (A nyolcadik Alliance Tornament nyereményhajói)

Képességeik között szintén megtalálhatóak a disruptor és scrambler távra kapott bónuszok, ami az Utu esetében 50% (Gallente Frigate V után), míg az Adrestiánál ez 100% (Gallente Cruiser V után). Ezek a bónuszok alapból járnak, mert a hajó vezetéséhez (amúgy is) szükségesek skillek után kapjuk őket.

Mindkét hajó a játékegyensúly határát feszegető jármű, pl. az Adrestia kvázi olyan mintha egy HAC méretű, Vagabond sebességével közlekedő, de BS DPS-ét produkáló hajót összegyúrták volna egy recon (Lachesis) EW képességeivel. Szerencsére ezekből a hajókból a játékban csipán pár létezik, és az áruk csillagászati összegre rúg.

Pont távolságok

Az egyes scrambler és disruptor modulok tulajdonságait overheatelve, hajóbónuszokkal, illetve a kívülről érkező, commadshipre / stategic cruiserre felszerelt (erre használatos) warfare modulokkal és implantokkal jelentősen feljavíthatjuk.

A pont távolságát meta nullás tech 1 modulról egy jobb faction modulra cserélve, hajó és warfare bónuszokkal a scrambler esetén 7,5 km-ről akár 32 km-re, disruptornál 20 km-ről egészen 85 km-re tolhatjuk ki.

Szükség esetén, ha ezeket a modulokat égetjük is, akkor a távolság 38,4 illetve 102,4 kilométerre is megnőhet. Azonban ezeket a csúcsteljesítményeket csak ideális esetben kapjuk meg. Feltétele, hogy minden kapcsolódó skillünk maximálisan ki legyen tolva, a lehető legjobb modulokat használjuk és a kívülről kapott bónuszok is skilles, implantos pilótától, tökéletesen felszerelt bónuszadó hajótól jöjjenek.

A pontozó távolságok a PvP Guide Tacklerek részében szerepelnek.

Hol helyezkednek el a pontozó hajók a csatában?

A pontozó hajókat tacklereknek szokták nevezni és általában egy külön szárnyat jelentenek a flottákban. Mivel nincs sem olyan modul, sem olyan skill amivel a pontok hosszát lehetne növelni (egyedül az overload-dal lehet valamennyire megnyújtani), ezért a pontozó hajók helye nagyjából determinált: nagyon közel a tűzhöz. Ez hatványozottan igaz, a rövid pontot használó hajókra, mivel nekik igen közel kell menni a célponthoz. A tacklerekről és a technikákról a tackler részben lehet olvasni bővebben.

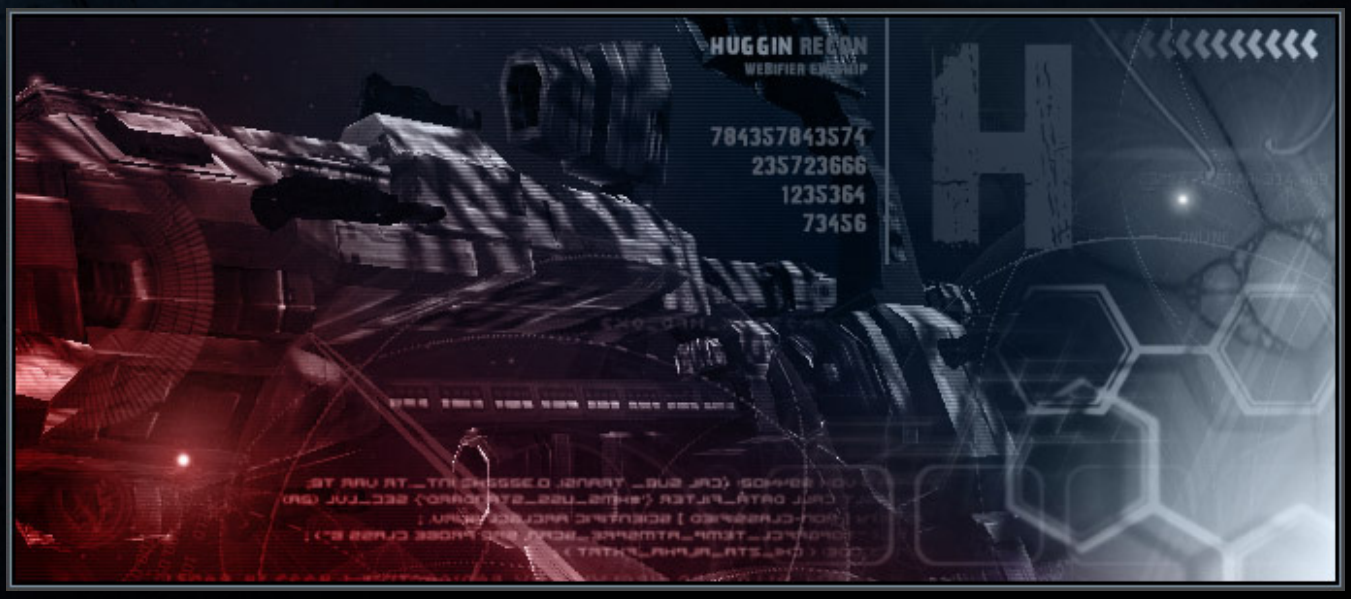
Mivel a Gallente reconok táv bónuszt kapnak a pontokra, ezért ők különleges szituációban vannak. Egy jól kigyúrt Arazu pilóta ha faction pontot használ és még hátszelet is kap (gang bónusz), akkor akár 70 vagy 100km-ről is képes fogni. Ez azt jelenti, hogy egy mid range-es flottánál, a fogó hajónak nem kell közel mennie, hanem együtt mozoghat a flottánál. Ez jelentősen csökkenti a fogó hajó sebezhetőségét.

Webes hajók

A webelés egy fontos EW tevékenység, mely arra irányul, hogy csökkentsük a célpont sebességét. A feladat elvégzéséhez rendelkezésünkre áll egy med slotba illeszthető modul, a Stasis Webifier. Ha egy ilyen modult aktiválunk egy célpontra, annak azonnal csökkeni fog a MAXIMÁLIS sebessége. A webelés jelentőségét az adja, hogy egy csatában a helyes pozicionálás alapvető dolog. Ha rossz helyen vagy, akkor használhatatlan és / vagy hamarosan halott leszel. Akár támadás, akár logisztika a feladatod, lényeges, hogy a célpontod a moduljaid aktuális hatótávolságán belül legyen.

Az EVE-ben háromféleképen lehet a hajót utazásra használni:

- **Saját hajtómű** az aránylag rövid mozgásokhoz. Ilyenkor a hajó a fedélzeti hajtóművet felhasználva közlekedik. Úgy mozog, mint az autók az úton, vagy a repülők a levegőben. A pilóta a hajó képességeinek figyelembe vételével megválaszthatja a sebességet és képes irányt változtatni. A legnagyobb sebesség, amit a leggyorsabb hajókkal (és MWD-vel) el lehet érni, 10.000 m / sec alatt van.
- **Warp hajtómű** a naprendszeren belüli ugrásokhoz. Minden hajó rendelkezik Warp Drive hajtóművel, aminek a segítségével tudunk a különböző kapuk, állomások, bolygók között közlekedni. Ilyenkor elindítjuk a warp hajtóművet (kijelölve egy célpontot), majd a hajó felgyorsul a warp hajtómű aktiválásához szükséges sebességére (ami az aktuális maximális sebesség háromnegyede). Amikor eléri azt a Warp hajtómű meghajlítja a teret, és a hajónk a fénysebesség több mint ezerszeresével, egyenes vonalban halad a célpont felé. Az utazás sebességét nem tudjuk közben befolyásolni, a mozgás iránya pedig mindig az indulási pont és a végcél közötti egyenes.
- **Jump gate / Wormhole / Titan bridge** stb. a naprendszerek közötti mozgásokhoz. Ezek a helyváltoztatások azonnal megtörténnek, nincs sem sebesség, sem irány. Csak kiindulási pont és végcél van.



Helyi mozgás

Ahhoz, hogy interakcióba kerüljön a hajónk és bármely más hajó, kapu, állomás, kidobott konténer, stb., mindig meg kell közelítenünk a célpontot (általában a moduljaink, vagy az adott objektum aktivizálásának a hatótávolságára). A szükséges táv függ attól, hogy mit akarunk csinálni, mit használunk ehhez és mi a célpont. Néhány példa:

- Ha át akarsz ugrani egy kapun vagy hídon (pl. titán vagy black ops bridge), akkor 2500 m-en belül kell tartózkodnod
- Ha rá akarsz lőni valakire (úgy hogy el is találd) akkor meg kell közelítened, hogy a fegyvered optimal + (2x) falloff távolságán belül legyen

A távolság leküzdéséhez (vagy megtartásához) az egyes hajók különböző adottságokkal bírnak. Általánosságban elmondható az, hogy a fajoknál a minmatar hajók a legfürgébbek, a caldari hajók pedig a leglomhábbak (természetesen szigorúan csak a saját kategóriájukon belül összehasonlítva őket). A másik nyilvánvaló tendencia az, hogy minél apróbb egy hajó, annál gyorsabb. Vagyis, amíg a fregatt méretű hajók gyorsan cikáznak, addig a battleship méretű hajók már csak vánszorognak. A capital méretű hajóknál a mozgás már igazi kínszenvedés. Ennél a hajóosztálynál a griden belüli finom helyezkedést is legtöbbször inkább úgy oldják meg, hogy elwarpolnak egy közeli pontra, és utána visszawarpolnak a kívánt helyre.

A kezelőfelületen sokfajta lehetőség van arra, hogy megadhasd merre és milyen sebességgel szeretnél mozogni:

- mehetsz "simán" egy irányba,
- közelíthetsz egy távoli objektumot,
- körözhet valami körül,
- vagy megadhatod, hogy egy bizonyos objektumtól milyen távot próbáljon tartani a hajód.

A mozgás szerepe a harcmezőn

Mint írtuk a csatában a helyes pozicionálás alapvető dolog. Ha rossz helyen vagy, akkor használhatatlan és / vagy hamarosan halott leszel. Bármi is legyen a feladatod, nagyon fontos, hogy az ellenfeled vagy a társad akit támogatsz a moduljaid aktuális hatótávolságán belül legyen. Rakétáknál egy kicsit más a helyzet, mivel azoknál mindegy, hogy hol az ellenfél (ott csak az a lényeg, hogy a rakéta még az előtt becsapódjon, mielőtt felrobban). Drónoknál is számít a távolság. Egy részről ha sentry (űrbe kidobott, nem mozgó) drónokat használsz, nekik is van hatótávjuk, másrészről ha scout vagy heavy (vagyis mozgó) drónt használsz, akkor nem mindegy, hogy mekkora utat kell megtenniük a célpontig és egyáltalán utolérik-e.

Harcban a két szembenálló fél mindig igyekszik a másikra erőltetni a saját fegyverének a távját. Ha a két táv lényegesen különböző, akkor egyfajta fogócska alakulhat ki. Amíg a rövid hatótávú hajó igyekszik minél jobban megközelíteni a másikat, az igyekszik minél távolabb kerülni. Általában a harc távját a gyorsabb hajó fogja eldönteni.

Van még egy fontos dolog, hogy veszély esetén milyen gyorsan tudod megközelíteni a "biztonságot adó" objektumokat. Értem ez alatt például, hogy mennyi idő alatt érsz vissza a kapura ha kempbe ugrottál vagy van-e esélyed elérni egy POS biztonságos force field-jét, állomás dokkolási távjába kerülni, ha úgy hozza a szituáció.

A mozgás és a táv szerepe a fegyvereknél, moduloknál

Ágyúk

Minden ágyúnak meg van adva egy paraméter, hogy milyen sebességgel képes forogni a talpazatán. Ha a célpont gyorsan mozog, akkor lehetséges, hogy az ágyú nem képes követni és mellé lő. Ha a célpont túl távol van, akkor szintén nagy az esély, hogy a lövés nem éri el.

Rakéták

Minden rakétának meg van adva, hogy hány másodpercig képes repülni. Ez idő alatt a rakétának el kell érnie a célpontot. Ha megszorozzuk a rakéta repülési idejét (élettartamát) a sebességével, megkapjuk, hogy mekkora távot képes megtenni. Ha a célpont ennél messzebb van, akkor a rakéták még a célpont elérése előtt felrobbannak, és nem sebeznek.

A távolságnál figyelembe kell venni, hogy ha a célpont mozog, akkor a rakétáknak a célpont után kell menniük. Így lehetséges például, hogy ha az ellenfél 10 km-re köröz körülöttünk nagy sebességgel, és habár a mi rakétáink elméletileg 12 km-t tudnak megtenni, akkor sem csapódnak be, mert csak "üldözik" a célpontot, utolérni nem tudják. A másik fontos tulajdonság rakétáknál a robbanási sebesség. Ha egy rakéta "lassan robban fel", akkor hiába éri el a célpontot, mert ha az mozog, a sebzés (robbanás) ereje kevésbé terül szét rajta. Minél nagyobb a célpont sebessége a rakéta robbanási sebességhez viszonyítva, annál kisebb lesz a sebzés.

Drónok

A drónok is ágyúkat használnak, tehát amit az ágyúknál leírtunk, az a drónok fegyverzetére is igaz. Másik fontos tényező, hogy a mozgó drónoknak rá kell tapadniuk a célpontra, mert aránylag rövid az optimális lőtávjuk. Drónokra is igaz, hogy minél nagyobb, annál lassabban mozog. Ha a drón nem képes utolérni a célpontot, akkor nem sebez rajta.

Minden egyéb modul

Smartbomb-oknál, EW fegyvereknél, és minden egyéb modulnál nincs tényezője a sebességnek. A célpont sebességétől függetlenül érvényesül a modul hatása. Az egyetlen fontos dolog, hogy a célpont a modul optimál (vagy optimál + falloff) távon belül legyen.

Hajók és sebességek

Fregattok

270-470 m/s között változik az alapsebesség.

Ezeknek a hajóknak az elsődleges védelmük a sebességük. Egy fregatt annál nagyobb biztonságban van, minél gyorsabban mozog. Ez különösen igaz az interceptorokra, amelyeket kifejezetten sebességre szoktak fittelni. Ezeknél a hajóknál általában az alsó slotokat a sebességnövelő, illetve mozgékonyság növelő modulok szokták kitölteni.

Cruiserek

150-250 m/s között mozog az alapsebességük.

A cruiserek már lassabban fordulnak és mozognak, de azért még itt is fontos szerepet játszik a sebesség. Szituációtól és hajótípustól függően lehetnek armor, shield vagy speed fittesek a hajók. A Minmatarok két hajója, a stabber és a vagabond kifejezetten gyors hajónak számít, mivel ezek egyébként is a sebességre kapnak bónuszt.

Battlecruiserek

140-165 m/s alapsebességgel rendelkeznek.

Lomhábbak, mint a cruiserek, de MWD-vel még képesek viszonylag gyors helyváltoztatásra.

Battleshipek

90-140 m/s

Ezek lassú hajók, általában nagy tűzerővel és páncéllal. Elvétve találhatunk sebesség és fordulékonyság növelő modult. Egyetlen kivétel az MWD, amely gyakran kötelező elem.

Capital hajók

60-90 m/s

Semmilyen sebesség növelő modult nem szoktak rájuk fittelni, a mozgást jobbára warpolással és ugrással oldják meg. Ettől függetlenül néha fittelnek fordulékonyságot növelő eszközöket bizonyos hajótípusokra.

Stasis webifier

A bevezetőben már írtuk, hogy a webelés arra irányuló EW tevékenység, hogy csökkentsük a célpont sebességét. Ennek kulcsa a Stasis webifier modul. Ha egy ilyen modul aktiválunk egy célpontra, annak azonnal csökkeni fog a MAXIMÁLIS sebessége. Ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy amikor egy web aktiválódik valakin, akkor a maximális sebessége azonnal csökkenni fog és a hajója

- lassulni kezd az inerciájával, ha az eddigi sebessége nagyobb volt, mint az aktuális (a web hatására lecsökkentett) maximális sebessége;
- folytatja a gyorsulást az inerciájával, ha az eddigi sebessége kisebb volt, mint az aktuális maximális sebessége;
- tartja a sebességét, ha a pilóta által beállított sebesség, vagy a keep at range-hez szükséges sebesség kisebb, mint az aktuális maximális sebessége.

Egy standard web, típustól függően 50-60%-ra csökkenti le a hajó max. sebességét. Alapállapotban ezeknek a moduloknak elég kicsi a hatótávjuk (nincs falloff) ezért a webelő hajónak is tanácsos gyorsnak lennie, hogy hatótávon belül tudjon kerülni. A másik megoldás az, hogy olyan hajót használunk, amely bónuszt kap a web modulra. Ezek a hajók alapvetően a minmatar recon-ok, EAS-ok, valamint néhány faction hajó. Ha mód van rá, akkor a hatékonyságot úgy növeljük, hogy két webet fittelünk egy hajóra. Ezek hatása ugyanis "stackelődik".

A Stasis Webifier beszerezhető T1, T2, nevesített, faction és officer változatban is. A T1, T2 és nevesített modulok hatótávja 10 km, a faction és az officer modulok távja 12 és 18 km között mozog. A sebességet a T1 modul 50%-kal, a T2 60%-kal csökkenti. A nevesített, faction és officer modulok hatékonysága ezek között mozog. A nevesített modulok közül a "Fleeting Propulsion Inhibitor I" a legjobb modul, mely szintén 60%-os modul, viszont kevesebb energiát fogyaszt, és kisebb a CPU igénye. A faction és officer modulok (mint mindig), itt is a jóval drágább és ritkább kategóriába esnek. Sajnos, sem a távot, sem a hatékonyságot nem lehet növelni sem modullal, sem skillel. Az egyetlen mód, ha olyan hajót választunk, ami ezekre a modulokra bónuszt kap.

A web távolságának és hatékonyságának növelése

Az egyes web modulok hatótávját overheatelve, hajóbónuszokkal, illetve a kívülről érkező, commadshipre / stategic cruiserre felszerelt (erre használatos) warfare modullal - Skirmish Warfare Link - Interdiction Maneuvers - és implantokkal jelentősen feljavíthatjuk. A web erősségét csak az esetleges hajóbónuszok növelik, se a túlhajtás, se a warfare modulok nem változtatnak rajta.

A megjelenő értékek elméleti maximumok, minden esetben a lehető legmagasabb értékkel számoltunk, hogy látszódjon a modulokból kihozható gyakorlati maximum. Ez egyben azt is jelenti, hogy az eszközt használó pilótánál, illetve az őt segítő bónuszadónál is maximális skilleket (és tökéletes bónuszadó fittet T1 warfare modulokkal) tételeztünk fel. A témáról bővebben majd a "Fleet bónuszok és bónuszt adó hajók" cikkben olvashattok.

STASIS WEBIFIER I. II. illetve a Meta 1-4 (Tech I. II. modul) esetében							
Hajóbónusz	**Hajótípusok**	**Alap**	**Overheat**	**CS bónusz**	**CS +Overh.**	**T3 bónusz**	**T3 +Overh.**
0% hajóbónusz	Bármilyen standard hajó esetén	10 km	13 km	13,9 km	18 km	14,2 km	18,5 km
100% bónusz / lev. 5	Hyena, Bhaalgorn	20 km	26 km	27,8 km	36,1 km	28,4 km	37 km
150% bónusz / lev. 5	Loki, Freki	25 km	32,5 km	34,7 km	45,1 km	35,5 km	46,2 km
300% bónusz / lev. 5	Rapier, Huginn	40 km	52 km	55,5 km	72,2 km	56,9 km	73,4 km

TRUE SANSHA STASIS WEBIFIER (faction modul) esetében							
Hajóbónusz	**Hajótípusok**	**Alap**	**Overheat**	**CS bónusz**	**CS +Overh.**	**T3 bónusz**	**T3 +Overh.**
0% hajóbónusz	Bármilyen standard hajó esetén	15 km	19,5 km	20,8 km	27,1 km	21,3 km	27,7 km
100% bónusz / lev. 5	Hyena, Bhaalgorn	30 km	39 km	41,6 km	54,1 km	42,7 km	55,5 km
150% bónusz / lev. 5	Loki, Freki	37,5 km	48,8 km	52,1 km	67,7 km	53,3 km	69,4 km
300% bónusz / lev. 5	Rapier, Huginn	60 km	78 km	83,3 km	108,3 km	85,3 km	110,9 km

TOBIAS' MODIFIED STASIS WEBIFIER (officer modul) esetében							
Hajóbónusz	**Hajótípusok**	**Alap**	**Overheat**	**CS bónusz**	**CS+Overh.**	**T3 bónusz**	**T3+Overh.**
0% hajóbónusz	Bármilyen standard hajó esetén	20 km	26 km	27,8 km	36,1 km	28,4 km	40 km
100% bónusz / lev. 5	csak a Bhaalgorn (fittelés miatt)	40 km	52 km	55.5 km	72,2 km	56,9 km	74 km

STASIS WEBIFIER lassítási faktorok				
Hajóbónusz	Hajótípusok	T1 & Meta 1-4	True Sansha	T2, officer
0% hajóbónusz	Bármilyen standard hajó esetén	50%	55%	60%
100% bónusz / lev. 5	Daredevil, Cruor, Ashimnu, Vigilant, Vindicator, Kronos, Paladin	75%	82,5%	90%

Webifier drone-ok (Warrior SW-300, Valkyrie SW-600, Berserker SW-900)

A webbelős drone-ok nem túl hatékonyak. ezek a drone-ok nagyon lomhák, és még stacking penalty-t is kapnak.

A tapasztalat azt mutatja, hogy 5 heavy drone is csak maximum 35%-ot tud lassítani a célponton. Ez azért "kínos", mert az őket irányító hajó vagy lassú a pontozáshoz (BS), vagy nincs tűzereje, ha webes drónokat használ (Droneboat). Sokkal jobban megéri tűzerőre használni a bandwidth-et, mert pl. sentry-kel nagyobb az esély, hogy hamarabb alfázunk le valakit, mintha abban bízunk, hogy a lelassításukkal komolyan fordíthatunk a küzdelmen.

A webes drone-ok hatásfokára, íme egy példa táblázat:

Hatás	Sebesség szorzó	Sebesség
Nincs	1 x	96.6 m/s
1 x Web	0.4168	41.1 m/s
1 x Web + 1 Drone	0.8734	35.9 m/s
1 x Web + 2 Drone	0.9247	33.2 m/s
1 x Web + 3 Drone	0.9668	32.1 m/s
1 x Web + 4 Drone	0.9875	31.7 m/s
1 x Web + 5 Drone	0.9968	31.6 m/s
Alap: 98.6 m/s→ 1x web modul: 41.1 m/s → 5x web drone: 31.6 m/s		

Eredmény: Az 5 drone hatékonysága web modullal webelés után: -9.5% a sebességből.

Hatás	Sebesség szorzó	Sebesség
Nincs	1 x	96.6 m/s
1 Drone	0.8336	82.2 m/s
2 Drone	0.8734	71.8 m/s
3 Drone	0.9247	66.4 m/s
4 Drone	0.9653	64.1 m/s
5 Drone	0.9875	63.3 m/s
Alap: 98.6 m/s → 5x web drone: 63.3 m/s		

Eredmény: Az 5 drone hatékonysága, ha nincs webelve az áldozat: -35.5% a sebességből.

A web elleni védekezés

A web hatását közvetlenül megszüntetni nem lehet, nincs olyan modul, amit a web ellen találtak volna ki. Lehet azonban olyan módszereket alkalmazni, amelyek segítenek elkerülni a webelést, illetve csökkenteni annak káros hatásait.

Ilyenek a következők:

Ne menj web távolságon belülre, illetve ha megwebeltek igyekezz kicsúszni belőle. A web nem vágja le egyből a hajónk sebességét, hanem folyamatosan csökkenti a határig. Ez azt jelenti, hogy ha fürge hajóban ülsz és nagy a sebességed, akkor van esélyed arra, hogy kicsússz, a hatótávból mielőtt az ellenfél modulja teljesen kifejti a hatását. Ha kikerültél a hatótávból, a web hatásánál leírtak ellentéte zajlik le.

Tehát a web kikapcsol, a maximális sebesség azonnal nőni fog, és a hajó

- folytatja a gyorsulást az inerciájával, ha eddig is gyorsult;
- folytatja a lassulást az inerciájával, ha a hajó eddig is lassult (csak nagyobb sebességgel, de ez a leálláshoz szükséges időt nem növeli);
- tartja a sebességét, ha a pilóta beállított egy sebességet, vagy "keep at range"-et nyomott valamire, és range-ben van.

Azok a hajók, amelyek web távra kapnak bónuszt, alkalmazhatják a visszawebelést: ők is webet tesznek a támadó hajóra (általában a bónusszal rendelkező hajókon dupla web van) és addig szocsóznak, amíg ki nem érnek a másik hajó webjének a távjából. Amint ez megtörtént, újra képesek gyorsulni, és emellett az ellenfél hajóját - a web bónusznak köszönhetően - még mindig webelve tudják tartani.

Fittelj sebesség növelő modulokat. Minél gyorsabb a hajód, annál gyorsabb sebességet kap egy web után is. Apró hajóknál még megvan az esély (pl. nagyobb hajókkal szemben), hogy egy web ellenére is jelentősen gyorsabbak, mint a támadó. Néha segíthet az átmenetileg, ha tankos a hajód. Ha addig kibírja a tank, amíg érkezik segítség, akkor megmenekülhetsz. Természetesen ez nagyon szituációfüggő megoldás.

Sebesség növelő modulok

Micro Warp Drive (MWD)

Ez szinte kötelező középső slotos tartozéka minden PvP hajónak. Van T1-es, T2-es, faction és officer változat is. Bekapcsolás után 500%-os sebességnövelést ad a hajónak, vagyis gyakorlatilag a hajó kilő, mint egy rakéta. A nagy sebesség előny mellett van azonban hátránya is: ha MWD-t fittelünk, az csökkenti a capacitort (kikapcsolt állapotban is). Egy T1-es modul 25%-kal, egy T2-es modul 17%-kal, a nevesített modulok valahol a kettő közötti mértékben. A faction és officer modulok kevesebb büntetést kapnak, van olyan modul, amelyik semmit. Léteznek olyan hajók, amelyek arra kapnak bónuszt, hogy csökkentsék ezt a büntetést. Ilyen hajók, a Thorax, Deimos és a Hyena. Amellett, hogy az MWD-k közvetlenül is csökkentik a cap méretét, arra is kell ügyelni, hogy ezeknek a moduloknak az üzemeltetéséhez rengeteg capacitor szükséges. Vagyis a fittelt MWD általában cap instabillá teszi a hajót (aminek folyamatos működés mellett hamar elfogy a cap-ja).

A másik igen lényeges büntetése ezeknek a moduloknak az, hogy használatkor lényegesen megnövelik a hajó sig radius-át. Ez körülbelül 500%-os növekedést jelent. Különösen fontos ez apró hajóknál, mivel bekapcsolt MWD miatt a méretük óriásira nő. Ez fontos faktor, amikor lövések, rakéták elől próbál kitérni, illetve bomba csapódik be a közelében. Egy MWD-t használó fregattot egy Battleship ágyú is eltalálhat. A legrosszabb kombináció, ha az MWD be van kapcsolva, de a hajó sebességét nullára állítottuk, vagy a hajó le van webelve. Ekkor gyakorlatilag egy szép nagy, álló és gyengén feltankolt célpontot nyújtunk. Tipikus eset, amikor a száguldó fregattot megállítja néhány web: ekkor a sebesség lecsökken, viszont a nagy signature rádiusz megmarad és a fregatt gyakorlatilag védtelenné válik. Még egy fontos tudnivaló: ha sikerül range-be kerülnie, akkor az MWD-t az ellenfél ki tudja kapcsolni a Warp Scrambler modul használatával.

Micro Jump Drive (MJD)

Medium slotra fitelhető modul (csak BS osztályú hajókra). 12 sec-es a töltési ideje (skillel csökkenthető), majd ha feltöltődött, akkor a hajó 100km-t ugrik előre (amerre align-ol vagy a hajó orra néz). Ez a modul bizonyos helyzetekben rendkívül hasznos lehet, mert sem a dictor sem a heavy interdictor bubi nem hat rá, ezen kívül a HIC focused pont és a warp disruptor sem képes megakadályozni az ugrásban (akármennyit is teszünk belőlük az áldozatra). Egyetlen propulsion jamming modul képes megakadályozni az ugrást, a warp scrambler, ez az MWD-hez hasonlóan kikapcsolja/leállítja az MJD-t. Az eszköz újraaktiválási ideje 3 perc.

Afterburner (AB)

Ez gyakorlatilag az MWD szelídített változata. Szintén középső slotos, capacitort fogyasztó modul, viszont fittelésnél nem csökkenti a cap méretét és nincs sig radius büntetése sem. Cserébe a sebesség bónusza is jóval szerényebb: A T1-es modul 112.5%-ot, a T2-es modul 135% sebesség növekedést ad. Itt is létezik nevesített modul, a T1 és T2 közötti értékekkel, valamint faction és officer modul nagyobb bonuszokkal (egészen 159%-ig).

Afterburnert gyakran szerelnek NPC-ző hajókra, logistik hajókra, armor tankos Heavy Assault Ship-ekre és Assault Fregattokra. Egy hajóra lehet MWD-t és Afterburnert is szerelni, de egy időben csak az egyiket lehet aktiválni.

Overdrive Injector

Ez egy alsó slotba szerelhető passzív modul, capot nem igényel. Fittelése egyszerű, mivel sem CPU sem Powergrid nem szükséges hozzá. A T1-es modul 10.4%, a T2-es modul 12.5% sebességnövekedést ad a hajónak. Léteznek nevesített modulok is különböző sebesség bónuszokkal. A modul fittelése, típustól függően, 10-20%-os cargo csökkenést eredményez (faction moduloknál ez 5%).

Érdemes észben tartani, hogy nem lehet büntetlenül szórni a modulokat a hajóra. Az Eve egyik alapszabálya, hogy az ugyanazon hatások stackelődésekor (egymásra épülésekor) általában büntetés van: ez a stacking penalty (lásd ISK ide vonatkozó része). Már a második ugyanolyan modul fittelése is büntetésben részesül: a kapott hátrányok mellett a modul nem ad annyi pluszt, amennyi a leírásában szerepel. Vagyis az első modul, teljes bónuszt ad, a második már kevesebbet, a harmadik, negyedik, stb. pedig már elhanyagolhatót.

Nanofiber Internal Structure

Ez a modul kombinálja a sebességnövekedést adó modult és a fordulékonyságot növelő modult. Mind a kettőre ad bónuszt, cserébe a hajó struktúrájának csökkenéséért. A T1-es modul 7.85%-os sebességnövekedés és 13.1%-os inertia csökkenés mellett 15%-os hull csökkenést eredményez. Ugyanezek az értékek egy T2-es modulnál, 9.4% sebesség, 15.8 inertia bónusz és 20% hull büntetés. Itt is léteznek nevesített modulok, különböző bónusz és hátrány értékekkel. Valamint itt is érvénybe lép a stacking szabály: a második, harmadik, stb. modul bónuszai exponenciálisan romlanak.

Sebesség növelő rigek

Auxilary Thrusters

Ez a sebesség növelő rig. A T1-es 7.25%-os, a T2-es 8.75%-os sebesség bónuszt ad. Itt is van büntetés, amit az Astronautic Rigging skillel lehet csökkenteni: a 10%-os armor csökkenés. Figyelem, ez a modul is stackelődik a többi sebesség módosító modullal.

Polycarbon Engine Housing

Ez a rig a sebességre és az inertiara ad bónuszt az armorért cserébe: a bónusz a sebességre 5.5% és 6.6% (T1/T2), a fordulékonyságra 9.1% és 11%. A rig szintén stackelődik

Implantok

Habár a web hatékonyságát implanttal nem növelhetjük, de van pár ami hasznos lehet.

Eifyr and Co. 'Rogue' Navigation NN-601 – NN-606

A hatodik implant slotba helyezhető implant, ami plusz 1% - 6% bónusz sebességet ad a hajónak.

Eifyr and Co. 'Rogue' Acceleration Control AC-601 – AC-606

A hatodik implant slotba helyezhető implant, ami plusz 1% - 6% bónusz sebességnövekedést ad az Afterburnernek vagy Microwarpdrivenak.

Eifyr and Co. 'Rogue' Evasive Maneuvering EM-701 – EM-706

A hetedik implant slotba helyezhető implant, ami plusz 1% - 6% bónuszt ad a hajó agilitásának.

Zainou 'Gypsy' Propulsion Jamming PJ-801 – PJ-806

A nyolcadik implant slotba helyezhető implant, ami plusz 1% - 6%-kal csökkenti a web kapacitor felhasználását.

Eifyr and Co. 'Rogue' Fuel Conservation FC-801 – FC806

A nyolcadik implant slotba helyezhető implant, ami plusz 1% - 6%-kal csökkenti az Afterburner kapacitor felhasználását.

Eifyr and Co. 'Rogue' High Speed Maneuvering HS-901 – HS-906

A kilencedik implant slotba helyezhető implant, ami plusz 1% - 6%-kal csökkenti a Microwarpdrive kapacitor felhasználását.

(Low-Grade) Nomad Alpha, Beta, Gamma, etc...

Kalóz implant, mely a pilóta attribútum növekedése mellett, a hajó agility-jének ad bónuszt.

(Low-Grade) Snake Alpha, Beta, Gamma, etc...

Kalóz implant, mely a pilóta attribútum növekedése mellett, a hajó sebességének ad bónuszt.

Zainou 'Gypsy' Propulsion Jamming PJ-801 – PJ-806

A nyolcadik implant slotba helyezhető implant, ami plusz 1% - 6%-kal csökkenti a web kapacitor felhasználását.

Speciális webelő hajók

Minden hajó szerelhető webbel, azonban pár hajó erre bónuszt is kap. Lássuk, melyek ezek:

Hyena (minmatar electronic attack ship)

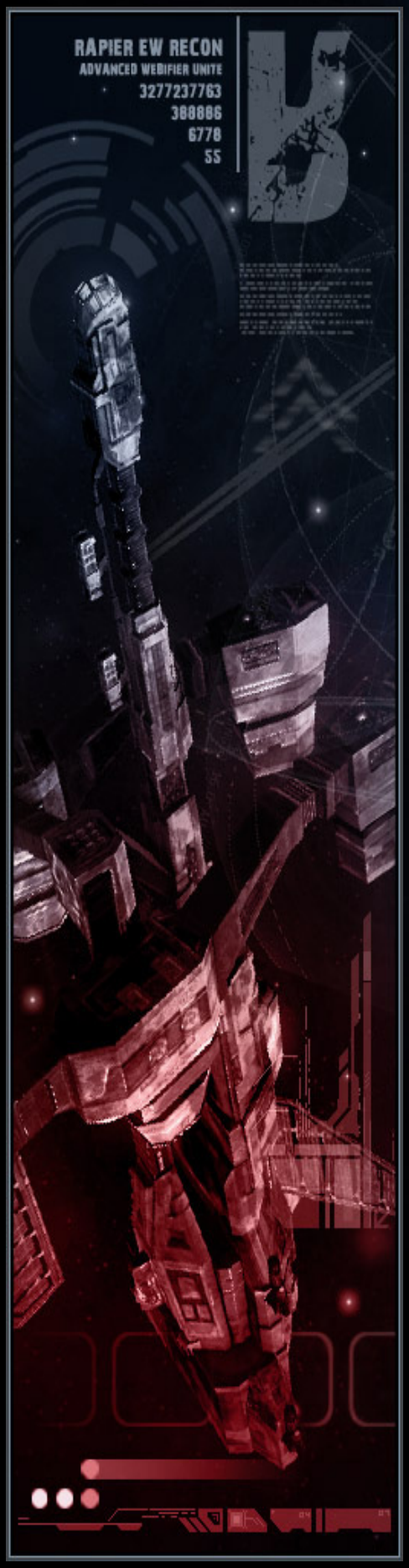
A minmatar faj EAS hajója. Ötvözi a Minmatar recon hajók web bónuszát és a fregatt hajók fürgeségét. Egyik legjelentősebb bónusza a EAS skill után járó 20%-os web range növelés. Ennek eredménye az aránylag nagy web táv (maximális skillel, T2-es modullal 20 Km), és az aránylag nagy sebesség (3000-3600 km / sec).

Mint a fregattok általában, ez sem lesz damage dealer hajó, vagy két kis ágyút vagy két rakétát szoktak rá fittelni. Középen négy slottal rendelkezik, ami nagyjából determinálja is a fittet: MWD (esetleg AB) - Warp Disruptor - 2x Statis Webifier. Ez a hajó is igazából speed tankos, így lentre sebesség, fordulékonyság növelő modulokat érdemes rakni.

Habár a hajó kap bónuszt Target Painter modulokra is, az esetek oroszlánrészében nem fittelünk ilyen modult. A legnagyobb előnye a web távolságon kívül, az, hogy a recon "nagy testvéréhez" képest jóval gyorsabban képes lockolni, ezért megakadályozhatja, hogy egy gyorsabb, kisebb hajó is visszaérjen kapura, dokkolási rangebe, stb.

Rapier (minmatar force recon)

A minmatar faj force recon hajója, és talán az egyik legkedveltebb cruiser osztályú PVP hajó. Ez részben a force recon hajók népszerűségének köszönhető (tud cloak-ban ugrani, fittelhet covert cyno-t, bónuszt kap a cyno használatra), valamint hogy igen erős web bónuszt kap (recon szintenként plusz 60% a távra).

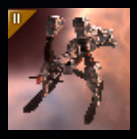


Gyakorlatban ez azt jelenti, hogy egy jól kigyúrt Rapier pilóta távolabbra képes webelni mint pontozni. T2-es modullal egészen 40 km-ig. A high slot elég változatos tud lenni. A négy slotból egyet mindig lefoglal a Cloaking Device, viszont a maradék három szabadon formálható. Ha ütős hajót rakunk össze, akkor ide jön a három ágyú: ami lehet autocannon és artillery is.

Az előbbi esetén előny a könnyebb fittelhetőség és a nagyobb hatékonyság kis hajók ellen, az utóbbi esetén pedig hogy aránylag biztonságos távból tudja osztani az áldást. Amennyiben kereső hajót rakunk össze, az egyik ágyút leváltja a Combat Probe Launcher. Ebben az esetben a hajónk eléggé CPU szegény lesz. Ha cynós hajót készítünk, akkor pedig egy Cynosural Field Generation kerül felülre (normál vagy covert). Aránylag sok med slottal rendelkezik, szám szerint hattal. Erre azonban szükség is van, mivel a szinte kötelező MWD / Warp Disruptor / 2x Statis Webifier modulok rögtön lefoglalnak négyet.

A maradék két slotba a következő modulokat szokás pakolni: Large Shield Extender (tankos Rapiernál akár kettő is) / Sensor Booster / Target Painter. Hogy melyiket az szituációfüggő. Alapjában a rapiereket shield védelemmel szokták fittelni, de ritkán előfordul armor tankos fitt is. Jellemző még rájuk a lassú befogási képesség, így a Sensor Booster sem elvetendő modul (főleg roaming vagy camp gangeknél). A Target Painter-re pedig a hajó bónuszt kap (7.5%-t az effectivness-re cruiser szintenként), így bizonyos szituációkban az is előnyös lehet. Az alsó négy slotba szintén változatosan pakolhatjuk a modulokat. Ha ütős hajót rakunk össze ide jöhetnek Gyrostabilizerek, Tracking Enhancerek. Azon felül a sebesség mindig fontos, tehát jöhet az Overdrive, Inertia Stabilizer vagy a Nanofiber Structure. Ha a hajó CPU szegény vagy PWG hiányos, akkor a Co-Processor vagy Reactor Control / Power Diagnostic.

Huginn (minmatar combat recon)



A minmatar faj Combat Recon hajója. Alapvetően ezt a hajót is a web range bónusz miatt kedvelik, ami megegyezik a Rapier-éval, 60% recon skill szintenként. Amiben ez a recon pluszt tud nyújtani az a DPS. Felül hat slottal rendelkezik, ami azt jelenti, hogy a három ágyú mellé felszerelhetünk még három rakéta vetőt. Ezekre a hajó bónuszt is kap. Azonban a fitteléssel rendszerint ügyeskedni kell, mert a hajó erősen PWG hiányos. El kell dönteni, hogy mire helyezzük a hangsúlyt: a DPS-re vagy a védelemre. Ennek függvényében válasszuk ki, hogy milyen típusú ágyúkat és rakétavetőket rakjunk fel úgy, hogy maradjon még PWG a Large Shield Extenderekre is. A középső hat és az alsó három slotot hasonlóan érdemes fittelni mint a Rapierét.

Cruor (blood raider faction fregatt)

A Blood Raider kalóz faction fregatt hajója. A webelés szempontjából azért jelentős, mert a hajó Minmatar Fregatt skill szintenként 10%-ot kap pluszban a webelés erősségére, ami azt jelenti, hogy level 5-nél, egy T2-es modullal a rajta lévő web 90%-os sebességcsökkentést eredményez. Mivel a bónusz csak az erősségre vonatkozik, így ennek is közel kell merészkednie az áldozathoz. A hajó vezetéséhez szükséges még Amarr Fregatt skill is, ami a felfittelt nos / neut modulok hatékonyságát növeli. Mint a fregattokat általában ezt a hajót is sebességre érdemes fittelni, viszont az erős nos bónusz miatt lehet próbálkozni aktív armor védelemmel is.

Daredevil (angel faction fregatt)

Az Angel kalóz faction fregatt hajója. Ugyanolyan web bónuszt kap, mint a Cruor. A hajó vezetéséhez Gallante Fregatt skill is szükséges, amiért a hybrid fegyverek falloff-jára ad bónuszt. Ebből a hajóból aránylag erős fregattot lehet kihozni a 200%-os damage bónusz és a 4 low slot miatt.

Ashimmu (blood raider faction cruiser)

A Blood Raider kalóz faction cruiser hajója. A webelési bónusza ugyanaz, mint a többi kalózhajóé: Minmatar Cruiser skill szintenként 10% az erősségre. A hajó egyéb tulajdonságai (plusz 15% Amarr Cruiser skill szintenként a nos és a neut erősségre valamint a 100%-os damage bónusz) is egész jók. Az elsőre impozáns paraméterek láttán egy egészen ütős hajó is lehetne az Ashimmu, azonban közelebbről megvizsgálva szembesülünk azzal, hogy a high slotba csak 3 fegyver (esetünkben turret) megy fel, a medium nos / neut hatótávja 12 km körül van, a webé pedig 10 km. Emiatt a hajónak nagyon közelre kellene mennie, hogy bármit is csináljon. Viszont a hajó alapból lassú, és lassan is fordul, ráadásul armor tankos, amit ha plate-ekkel szerelünk, akkor esélytelen, hogy egy harcban ő válassza meg a távolságot. Tankra és védelemre nem kap bónuszt (és mindemellett T1-es resistjei vannak), így egy pár milliós Hurricane vagy Drake is hamar leszedi. Ahhoz képest viszont elég drága mulatság.

Vigilant (angel faction cruiser)

Az Angel kalóz faction cruiser hajója. A szokásos webelési bónuszt kapja: Minmatar Cruiser skill szintenként 10% az erősségre. A hajó vezetéséhez Gallente Cruiser skill is szükséges, ami a hybrid turretek falloff-jára ad bónuszt. A hajó speciális bónusza, hogy 75%-ot kap a Medium Hybrid Turret damage-re.

A hajó öt felső slottal rendelkezik, ahova pont elfér az öt medium hybrid turret (extrém esetben, faction magfield stabokkal 900-1000 dps körüli fittet is könnyen össze lehet rá hozni), ami a webbel kombinálva életveszélyessé teszi. Középen ez a hajó is négy slottal rendelkezik, amit hasonlóan lehet felszerelni, mint az Ashimmu-t: MWD / Pont / Web + még valami, például Sensor Booster. Néha fittelik shieldre is a sebesség miatt (2200 m/s kihozható belőle 6-7 sec.-es align time mellett). A hat alsó slot vagy a sebességet segíti, vagy az armoros védelmet segít kialakítani, de próbálkozhatunk valamilyen speed / aktív armor hibrid fitt felállításával is. Az így kapott hajó (bár drága - és speed fitt esetén rendszerint eléggé vékony) meglehetősen népszerű. A brutális DPS és a nagyon erős web miatt kiemelkedőt nyújthat a cruiser osztályú damage dealer hajók között.

Bhaalgorn (blood raider faction battleship)

A Blood Raider kalóz faction battleship hajója. A webelési bónusza eltér a többi kalózhajóétól: Minmatar Battleship szintenként 20% a távolságra. Vagyis nagyjából olyan webelési tulajdonságokkal rendelkezik, mint a Hyena. Ennek megfelelően a középső slotokba itt is érdemes két Statis Webifiert rakni.

Cserébe a hajó maximális skillekkel és T2-es modulokkal 20 km-re, faction modulokkal akár 30 km távolságra is webelni képes. A Bhaalgorn vezetéséhez még Amarr Battleship skill szükséges, ami a nos és a neut erősségét növeli. Mivel battleshipek esetén már speed fittről nem nagyon beszélhetünk, valamint a középső slotok nagyjából elmennek EW modulokra és az MWD-re (a maradék ötödik slot szabadon felhasználható), ezért kvázi lehetetlen shieldre fittelni, így marad az armor védelem. A hét alsó slot finom kis armor tankot tesz lehetővé. Meg kell jegyezni azonban, hogy a hajó magas ára miatt ritkán használják PVP-re.

Vindicator (angel faction battleship)

Az Angel kalóz faction battleship hajója. A webelési bónusza a szokásos kalóz webelési bónusz: Minmatar Battleship skill szintenként 10% az erősségre. Vezetéséhez Gallente Battleship skill is kell, ami a hybrid ágyúk tracking speedjét növeli, valamint speciális bónuszként + 37.5% Large Hybrid Turret sebzést kap.

A hajó nyolc felső slottal rendelkezik, ahová pont kifér a nyolc ágyú, elképesztő tűzerőt biztosítva a Vindicatornak. Középen öt slotból gazdálkodhatunk, ahová akár két Stasis Webifier is felfér. Maximális skilleknél ez azt jelenti, hogy ha valakire rákattan a dupla web, akkor gyakorlatilag lelassul a hajója nullára, a 99%-os sebesség csökkenés miatt. Az alsó hét slot elég hogy egy tisztességes armoros védelmet hozzunk össze, valamint a sebzés növelő moduloknak is marad hely. Ha beleszámoljuk, hogy a hajóba öt darab heavy drónt is bele lehet pakolni, egy egészen brutális sebzésű, rövid hatótávú hajót kapunk.

Kronos és Paladin (gallente és amarr marauder)

Mind a két hajó a saját fajának megfelelő battleship skill után kap szintenként 10% web erősség bónuszt. Bár tűzerőben és tankban is nagyon erősre lehet őket fittelni, azonban ezeket a hajókat általában nem szokták PVP-re használni, mivel arra elég drágák.

Ettől függetlenül időnként feltűnnek sov modul vagy POS lövésnél, illetve station fightnál, ha van mögöttük carrier support elég komoly meglepetést tudnak okozni (a közelre merészkedő gyors hajókat, HAC-okat, reconokat az erős webbel könnyen elkaphatják). Ennek ellenére a gyakorlat az, hogy a maraudereket inkább PVE-re használják, és a killmailekben legtöbbször a "rossz oldalon" szerepelnek.

Freki (a hetedik Alliance Tournament nyereménye)

A hetedik Alliance Tournamenten nyereményként osztott hajó, alig pár darab létezik belőle a játékban és az ára megfizethetetlen. Ennél a hajónál is megtalálható a web távolságra kapott bónusz, ami a Minmatar Frigate skill után járó szintenkénti 30%-os web range növelés.

Webelő hajók a harctéren

A webeléssel kapcsolatban a következő problémákkal szembesülünk a gyakorlatban:

- Ha nincs, erősen csökken a csapat harci potenciálja (ez főleg roamingoknál, kapu- és stationkempeknél jön elő)
- Közel kell menni az ellenfélhez a modul alacsony hatótávja miatt
- Normál hajókon egy web modul nem fog le eleget a sebességből. Vagy dupla web kell az igazi hatékonysághoz, vagy faction kalóz hajó
- Nehéz olyan webelős hajót összeállítani, ami gyors, sokat bír, és emellett jól is webbel.

A legjobb webelő hajók a ceptorok, minmatar reconok, valamint azok a faction hajók, melyhez minmatar hajó skill szükséges.

Ceptoroknál, faction hajóknál a fogás sorrendje a következő:

- Rástartolni a célra
- Amint lehet alkalmazni a pontozó modult
- Amint utolérte a célpontot alkalmazni a webet.
- Ha két ceptor webel egy hajót, az dupla webnek számít.

Insta-warp webbel

A range-re bónuszt kapó webelő hajóknál, azok közül is első sorban Rapiernél és Huginnál az a speciális eset léphet fel, hogy a web távja jóval nagyobb lehet, mint a pont távja. Egy jó Rapier pilóta 40 kilométerre webel el, viszont alapesetben csak 24 kilométerre pontoz. Ez azt a speciális szituációt hozza elő, hogy előbb képes webelni mint pontozni (értelemszerűen ugyanez a helyzet, ha csak valakinek webe van, de nincs pontja). Alapvetően ezzel nem is lenne gond, hiszen a lewebbelt ellenfelet pikk-pakk utol lehet érni. A gondot az okozza, hogyha egy hajó megkezdi a warp műveletét (warp irányába fordulás, gyorsulás) és közben kap egy webet, akkor gyakorlatilag kapásból elwarpol.

Ez két esetben fordulhat elő.

- A célpont a Rapier / Huginn pilóta webtávján belül van, de a pont távján kívül. A célpont megkezdi a warpot, a rapier pilóta pedig csak webel.
- A célpont a Rapier / Huginn pilóta web és pont távján belül van, viszont rendelkezik Warp Core Stabilizer-el. Ebben az esetben a Rapier pontja nem érvényesül csak a web-je, a célpont megint gyorsan ugrik el.

Miért insta-warpol el a webelt hajó, amin nincs pont?

A warphoz két dolog kell: egyrészt, hogy a warpolás vektorába álljon a hajó, másrészt, hogy az éppen aktuális maximális sebessége háromnegyedét elérje (a maximális sebesség módosítható MWD-vel, webbel, bónuszokkal, stb.). A warpolni készülő hajók jellemzően gyorsabban fordulnak irányba, mint ahogy elérnék ezt a sebességet, ezért amikor webet kapnak a max. sebességük ugyan lecsökken, de az aktuális sebességük megmarad. Ezzel a warpoláshoz szükséges sebesség könnyedén elérhető, ilyenkor csak annyit látunk, hogy az a megwebelt hajó, amin nincs pont azonnal elwarpol.

Ezt a lehetőséget előszeretettel alkalmazzák nagyobb hajók mozgatására, leginkább 0.0-ban (high sec.-ben a CONCORD lelő, ha nem cégtársat webelsz, low secben pedig a senry-k tudnak kellemetlenséget okozni). A metódus csak akkor működik, ha a hajó gyorsabban fordul irányba, mint ahogy a webet megkapja! Más szóval, ha túl korán webelünk meg egy mozgásban lévő és lassan forduló hajót, akkor az nem biztos hogy azonnal elugrik, mert hiába van meg a sebessége a warphoz, a hajó nem áll még irányban. Ezért jellemzően csak álló helyzetből induló hajóknál figyelhető meg a jelenség (kidokk után pl. nem igazán). Hogy miért? Mert ha valamilyen mozgást végez a hajónk egy másik vektoron, akkor előbb a sebességét és az inertiáját a megfelelő vektorba forduláshoz kell használnia. Ilyenkor mire a hajó a kívánt irányba fordul, általában már a sebessége is meg van a warpba lépéshez, így nem szükséges a webelés.

Neut / Nos hajók

"Ha áram van, minden van...."

Ezt mindenki tudja, és az EvE-ben sincs ez másképp. A neut / nos eszközök egy csatában nagy előnyt és veszélyt jelenthetnek, mert minden hajóra szerelhető aktív modul fogyaszt valamennyit a kapacitorból. Ha elfogy a cap, akkor az aktív modulok leállnak. Egy átlagos csatában a pilóták használnak pontot és webet, hogy meg tudják fogni és tartani az áldozatot, AB-t és MWD-t a manőverezéshez, és shield / armor hardenereket a védekezéshez. Egyes fegyverek is capot esznek. Ha nincs energiánk az aktiválásukra, egy pillanat alatt tereptárggyá válhatunk a legjobb hajónkban is.

Kapacitor

Egy harci hajónál vitathatatlanul fontos tényező hogy mekkora a tűzereje, és hogy milyen hatásfokkal képes rombolni. Ahhoz azonban, hogy a hajó ne csak nagyot üssön, hanem emellett életképes is legyen (pl. képes legyen MWD-vel közlekedni, működjenek az aktív resist modulok, a pontok, EW eszközök, folyamatosan tudjon tüzelni stb.) a pilótának a felszerelés összeállításakor és a fitteléskor a kapacitorra is figyelnie kell.

A kapacitor a hajó energiatartálya, amit egy reaktor folyamatosan tölt. Az űrhajónk bizonyos moduljai, a warpolás, illetve a capital hajóknál a cyno mezőn való ugrás is ebből a tartályból meríti a működéshez szükséges energiát. Ha elfogy az energia, akkor a modulok leállnak. Ideális esetben a reaktor képes olyan sebességgel tölteni a kapacitort, ahogyan azt a modulok fogyasztják.

Az Eve-ben erre használják a "cap stabil" kifejezést, amikor a modulok teljes kihasználtság mellett is folyamatosan képesek működni.

A kapacitor stabilitás állapotot két módon lehet elérni.

- Fitteléskor olyan modulokat választunk, amelyek nem, vagy aránylag kevés energiát fogyasztanak
- Fitteléskor olyan eszközöket is rakunk fel a hajóra, amelyek a kapacitor visszatöltési idejét csökkentik, vagy a kapacitor méretét növelik

Azt hiszem, nem árulok el nagy titkot, ha elmondom, hogy mind a két módszer kompromisszumos megoldás. A kevesebbet fogyasztó moduloknak általában rosszabb a hatásfoka, a kapacitort segítő modulok pedig értékes slotokat vesznek el más eszközöktől.

Előre el kell döntenie a pilótának milyen hajót rak össze:

- Kapacitor stabil hajót, aminél a modulok folyamatos működése esetén sem fogy el a kapacitor
- Nem kapacitor stabil a hajó, de fitteléskor azt feltételezzük, hogy bizonyos modulokat nem fogunk egyszerre használni. Így a gyakorlatban mégis stabil marad a rendszer. Például ha lövök, akkor nem használok MWD-t, vagy ha repair modult használok, akkor nem fogok lőni.
- Nem kapacitor stabil a hajó, de nem is kell, mert nem számítok hosszú csatára. Mielőtt elfogy a kapacitor, lelőnek, elmenekülök vagy győzők.
- Nem kapacitor stabil a hajó, de úgyis fogok kapni kapacitor támogatást más hajóktól

Mihez NEM kell kapacitor?

Tevékenységek és modulok, amihez NEM kell energia:

- Nem kell kapacitor a hajó normál mozgatásához (subspace propulsion)
- Nem kell kapacitor a dokkoláshoz, kapun való átugráshoz, acceleration / system gate használatához
- Nem kell kapacitor a hajó fedélzeti scannerének a használatához
- Nem kell kapacitor egyik passzív modulhoz sem. Vagyis olyan modulokhoz, amit csak felpakolsz a hajóra és az rögtön ki is fejti a hatását, aktiválás nélkül.

Fegyverek, amikhez nem kell kapacitor:

- **Projectile fegyverek**: csak lőszert használnak, folyamatosan használhatóak a hajó kapacitor szintjétől függetlenül, amíg van töltény
- **Rakétavetők**: csak rakétákat használnak, folyamatosan használhatóak a hajó kapacitor szintjétől függetlenül, amíg van rakéta
- **Drónok**: saját reaktor rendszerük van, a kibocsájtó hajó kapacitor szintjétől függetlenül képesek ténykedni

Mi az, amihez kell kapacitor?

Tevékenységek és modulok, amihez KELL energia:

- **Warpoláshoz**: A warpolás távja szabja meg hogy mennyi kapacitor szükséges az ugráshoz. Ha nincs annyi kapacitor, a hajó akkor is fog ugrani, csak a cél előtt fog kiesni az űrbe valahol egy köztes ponton: olyan messzire ugorva amekkorára a capból futotta.
- **Capital hajóknak cyno-ra ugráshoz**
- Egy offline modul **online-olásához a szabad űrben**
- **Az aktiválható modulok működéséhez** általában több-kevesebb kapacitor szükséges. Ilyenek az aktív rezisztek / hardenerek, EW fegyverek, MWD, AB, armor repair modulok, shield booster modulok, hull repair modulok, mindenfajta remote töltő/booster eszközök, stb.

Fegyverek, amik kapacitort fogyasztanak:

- **Lézerek**: a fegyver elsütéséhez kapacitor és kristály szükséges. Ha elfogy a hajó kapacitora, nem lehet vele lőni.
- **Hybrid fegyverek**: a fegyver elsütéséhez kapacitor és töltény is szükséges. Ha elfogy a hajó kapacitora vagy a töltény, a fegyver használhatatlan.
- **Smartbombok**: csak kapacitort fogyasztó fegyver, nem kell egyéb "charge" vagy töltény hozzá

A Neut / Nos EW

A fentiekből azt hiszem, egyértelműen kitűnik, hogy egy csatában milyen előnyökkel járhat, ha sikerül megborítani az ellenfél hajójának kapacitorát:

- Akadályozza az MWD, AB működését, lelassítva így a célpontot
- Akadályozza az armor és shield javítást, kikapcsolhatja a reziszteket, ami felpuhítja a védelmet
- Gátolja a különböző EW eszközök használatát
- Bizonyos hajótípusoknál lehetetlenné teszi a fegyverek használatát

Az Eve világában alapvetően kétfajta modult használnak erre a feladatra. Az egyik az Energy Destabilizer (Neut), ahol saját kapacitort feláldozásával nagymértékben csökkentjük az ellen hajójának kapacitor szintjét. A másik az Energy Vampire (Nos), ahol az ellenfél kapacitorát próbáljuk úgy megcsapolni, hogy az energia a mi kapacitorunkba áramoljon. Mind a két fajta modulból háromféle méretet találunk: small, medium, heavy - ami a fregatt, cruiser és battleship osztálynak felelnek meg. A többi EW moduloktól eltérően ezek a modulok a felső slotba rakhatók, az ágyúk / rakétavetők mellé / helyett.

Egyéb neutralizáló eszközök

Void Bomb - A neut repertoárt gazdagítja egy olyan (stealth bomberek által bevethető) speciális bomba, ami energiát von el attól, aki a robbanás hatósugárban tartózkodik. A bomba hatásfoka 1,800 GJ, ami pl. egy cruiser osztályú hajó teljes capját eltüntetheti.

EV-xxx drone - Léteznek capszívó drone-ok is a játékban, amik elszívják az áldozatok energiáját. Az Acolyte EV-300 (light), Infiltrator EV-600 (medium), és a Praetor EV-900 (heavy) mindegyike képes erre. 5 / 10 / 25 GJ-t semlegesítenek ciklusonként.

A Neut működése

A neut működése igen egyszerű: feláldozok valamennyi energiát, hogy az ellenfél kapját neutralizáljam. Minden Neut modulra igaz, hogy az aktiválás költsége kisebb, mint az ellenfél cap vesztése. Az arány tovább növelhető a megfelelő skill kitanulásával, illetve megfelelő rig alkalmazásával.

Különösen jól használható a neut az aktív tankkal rendelkező hajók ellen. Ezeket a hajókat általában úgy fittelik, hogy körülbelül egyensúlyban legyen a visszatöltés és a kapacitor fogyasztás és már egy neut is felboríthatja az egyensúlyt, leállítva a tankolást. Ugyanez különösen igaz párban vagy hármasban mozgó logistic hajókra. Ezek a hajók egymás kapacitorát töltik fel. Ha sikerül felborítani az energia gazdálkodását az egyik hajónak, azt a többi is megsínyli.

A neut hatása aktív tankos, turrettel szerelt (Amarr, Gallente és Caldari) hajókon érvényesül a legjobban, mivel ezek a hajók nulla kapacitor esetén sem védekezni, sem támadni nem tudnak.

Nagyobb flottáknál általában buffer tankos hajókat találunk (buffer tanknak hívjuk az az armor vagy shield védelmet, ami mennyiségre és nem visszatöltésre - javításra, boostolásra - épül). Ezzel ellentétben kisebb gangeknél és különösen az NPC-ző hajóknál nagy eséllyel számíthatunk arra, hogy az ellenfelünk aktív tankos hajóban ül, tehát aktív modulokkal tölti vissza a pajzsát / páncélzatát.

Azt, hogy egy hajó aktív tankos egyszerű megállapítani, amikor lövöd: ha a shieldje / armorja néha fel-felugrik, akkor valamilyen boostert vagy repairert használ.

Általában a kapitál hajóknak is gyenge pontjuk szokott lenni a kapacitor, amikor tankolni kezdenek. Flottákban sokszor használnak neut-ra kihegyezett hajókat kapitál hajók tankjának a megtöréséhez.

Neut modulok

Mint írtuk, a neutok háromféle méretben találhatók:

- **Small** Energy Neutralizer a **fregatt** méretű hajóknak
- **Medium** Energy Neutralizer a **cruiser** méretű hajóknak
- **Heavy** Energy Neutralizer a **battleship** / **capital** méretű hajóknak.

Mindegyikből találunk T1, T2, nevesített és faction típusú modulokat. A különböző modulok hatótávban és a semlegesített cap mennyiségében különböznek. Itt is igaz, hogy a T1 a leggyengébb, a T2 a legerősebb, a nevesített modulok pedig a kettő között mozognak. A faction modulok jobb hatótávval rendelkeznek, mint a T2 modulok, viszont ritkábbak és drágábbak.

A legjobb nevesített meta 4-es modulok és a T2 modulok hatótáv / semlegesített kapacitor tulajdonságai megegyeznek, csak a nevesített modul jobban fittelhető.

Érdemes megjegyezni, hogy a Heavy T2 neut hatótávja megegyezik a T2-s Warp Disruptor hatótávjával. Vagyis ha elkapnak Warp Disruptorral valakit, akin van T2-es Heavy neut, akkor az semlegesítheti a fogó hajó kapacitorát, ami megszüntetheti a pontot.

A különböző neutok hatótávjai standard hajók esetén:

- **T1 - T2 Small**: 5.25 km - 6.3 km, faction modulok 7.35 km-ig
- **T1 - T2 Medium**: 10.5 km - 12.6 km, faction modulok 14.7 km-ig
- **T1 - T2 Heavy**: 21.0 km - 25.2 km, faction modulok 29.4 km-ig,
- **Heavy Nos officer** modulok 39.2 km-ig

Neutralizer hatótávok és erősségek

A neut modulok erőssége és hatótávja nem erősíthető Command Ship vagy T3 hajóra erősíthető warfare modulok által, viszont egyes hajótípusok bónuszokat kapnak rá. Általában elmondható, hogy a különböző moduloknál (T2, faction, és a heavy modulok kategóriájában az officer moduloknál) az erősség megegyezik, csak a hatótáv lesz nagyobb, amennyiben jobb, értékesebb eszközt szerelünk a hajónkra.

Ez alól csak a T1 modulok képeznek kivételt (melyeknek az erőssége kisebb), de mivel a skilligényük ugyanolyan, mint a Meta 4 moduloké, gyakorlatilag senki nem használ pvpre T1 neutot.

A Neut / sec oszlop csupán informatív adat, az időarányos hatékonyságot mutatja. Természetesen a cap szívás ciklusonként csak egyszer és egyben történik meg (a ciklusonkénti mennyiség és a ciklusidő a Neut / ciklus oszlopban található)

SMALL ENERGY NEUTRALIZER II, Meta 4 - illetve Imperial Navy, D. Blood, T. Sansha modulok (a faction csak távolságban tér el)						
Hajóbónusz	**Hajótípusok**	**Neut / ciklus**	**T2 / M4 táv**	**Faction táv**	**Neut / sec**	**Overh. / sec**
0% hajóbónusz	Bármilyen standard hajó esetén	54 GJ / 6 s	6300 m	7350 m	9 GJ	10,35 GJ
75% bónusz / lev. 5	Cruor (+75% neut)	94,5 GJ / 6 s	6300 m	7350 m	15,75 GJ	18,113 GJ
100% bónusz / lev. 5	Sentinel (+100% neut, +200% táv)	108 GJ / 6 s	18900 m	22050 m	18 GJ	20,7 GJ

MEDIUM ENERGY NEUTRALIZER II, Meta 4, illetve az Imperial Navy, D. Blood, True Sansha modulok (a faction csak távban tér el)						
Hajóbónusz	**Hajótípusok**	**Neut / ciklus**	**T2 / M4 táv**	**Faction táv**	**Neut / sec**	**Overh. / sec**
0% hajóbónusz	Bármilyen standard hajó esetén	180 GJ / 12 s	12600 m	14700 m	15 GJ	17,25 GJ
50% hajóbónusz	Legion	270 GJ / 12 s	12600 m	14700 m	22,5 GJ	25,875 GJ
75% bónusz / lev. 5	Ashimmu	315 GJ / 12 s	12600 m	14700 m	26,25 GJ	30,188 GJ
100% bónusz / lev. 5	Pilgrim (+100% range / lvl5)	360 GJ / 12 s	25200 m	29400 m	30 GJ	34,5 GJ
100% bónusz / lev. 5	Curse (+200% range / lvl5)	360 GJ / 12 s	37800 m	44100 m	30 GJ	34,5 GJ

HEAVY ENERGY NEUTRALIZER II, Meta 4 - illetve Imperial Navy, Dark Blood, True Sansha modulok és Chelm's, Draclira's modulok esetében (Megjegyzés: a faction és az officer modulok csak a hatótávolságukban térnek el a többitől)							
Hajóbónusz	**Hajótípusok**	**Neut / ciklus**	**T2 / M4 táv**	**Faction táv**	**Officer táv**	**Neut / sec**	**Overh. / sec**
0% hajóbónusz	Standard hajóknál	600 GJ / 24 s	25200 m	29400 m	39200 m	25 GJ	28,75 GJ
75% hajóbónusz	Bhaalgorn	1050 GJ / 24 s	25200 m	29400 m	39200 m	43,75 GJ	50,313 GJ

Nosferatu működése

Ezt a modult is az ellenfél kapacitorának amortizálásához használjuk. Az egyik lényeges különbség a neutokhoz viszonyítva, hogy itt a célpont hajó kapacitorából az energia nem egyszerűen eltűnik, hanem átcsorog a mi hajónk kapacitorába. Ez így első hallásra nagyon szépen tűnik, s ha csak eddig tartana a leírás, akkor azt mondhatnánk, hogy ez sokkal jobb modul, mint a neut.

Viszont, van egy nagyon fontos határfeltétel ami gátat szab a használatnak: a hajónk csak abban az esetben képes kapacitort szívni a másik hajóból, ha az ellenfél kapacitora jobban fel van töltve mint a miénk. A töltöttség nagyságának meghatározásánál nem a konkrét energia mennyiség számít, hanem a kapacitor aktuális állapotának viszonya a maximumhoz töltöttséghez.

Vagyis ha például egy hajó kapacitor maximuma 500GJ, de jelenleg csak 100GJ energia van benne, akkor ez egy 20%-os töltöttségű kapacitort jelent. Ergo csak olyan hajó képes ebből energiát lopni, akinek a töltöttsége 20% alatt van. Más szavakkal a kapacitor szívásnál nem az aktuális kapacitor mennyisége számit, hanem a százalékos töltöttsége. Aminek a következménye, hogy kapacitor szívásnál teljesen mindegy a kapacitor nagysága, ami egyben azt is jelenti, hogy indiferens a hajó nagysága.

Battleship is tud kapacitort szívni fregattból, és fregatt is battleshipből. Egyetlen ponton fontos a kapacitor mérete: nem tudunk több energiát elszívni, mint amennyi ténylegesen van a célpont kapacitorában. Vagyis hiába felelünk meg a százalékos szabálynak, hiába képes a nos modulunk sok energiát szívni, ha az ellen kapacitorában már minimális energia csökkenés is százalékosan lejjebb viszi a töltöttséget, mint a miénk.

A fentiekből következik, hogy a nos nem használható az ellen kapacitorának lenullázásához. Ezt a modult inkább arra használhatjuk, hogy kiegészítsük a mi kapacitorunk visszatöltését (ne maradjunk cap nélkül). Igazából csak akkor hatékony, ha fogytán van a hajónk kapacitora.

Nosferatu (Nos) modulok

A nos modulok is három méretben léteznek:

- **Small** Nosferatu a **fregatt** méretű hajóknak
- **Medium** Nosferatu a **cruiser** méretű hajóknak
- **Heavy** Nosferatu a **battleship** méretű hajóknak

Itt is találunk T1, T2, nevesített és faction típusú modulokat. A különböző modulok hatótávban és az elszipkázott energia mennyiségében különböznek. It is igaz, hogy a T1 - nevesített - T2 a hatékonysági sorrend és a legjobb nevesített modul (Meta 4) paraméterei megegyeznek a T2-vel, csak könnyebb fittelni.

A különböző nosok hatótávjai standard hajók esetén:

- T1 - T2 Small: 5.5 km - 6.6 km, faction modulok 7.5 km-ig
- T1 - T2 Medium: 10.5 km - 12.6 km, faction modulok 15.0 km-ig
- T1 - T2 Heavy: 21.0 km - 25.2 km, faction modulok 30 km-ig,
- Heavy Nos officer modulok 42 km-ig

Nosferatu hatótávok és erősségek

Itt is elmondható, hogy a nos modulok erősségére és hatótávjára nincs erősítő warfare modul, viszont egyes hajótípusok bónuszokat kapnak rá. A különböző moduloknál (T2, faction, és a heavy modulok kategóriájában az officer moduloknál) az erősség megegyezik, csak a hatótáv lesz nagyobb. Nosferatuk esetén létezik deadspace modul is, ami mind erősségben, mind hatótávban különbözik a többi modultól.

A Neut / sec oszlop csak informatív adat, az időarányos hatékonyságot mutatja. A cap szívás ciklusonként csak egyszer / egyben történik meg.

SMALL NOSFERATU II, Meta 4 - illetve Imperial Navy, D. Blood, T. Sansha modulok (a faction csak távolságban tér el)						
Hajóbónusz	**Hajótípusok**	**Neut / ciklus**	**T2 / M4 táv**	**Faction táv**	**Neut / sec**	**Overh. / sec**
0% hajóbónusz	Bármilyen standard hajó esetén	9,6 GJ / 3 s	6600 m	7500 m	3,2 GJ	3,68 GJ
75% bónusz / lev. 5	Cruor (+75% neut)	16,8 GJ / 3 s	6600 m	7500 m	5,6 GJ	6,44 GJ
100% bónusz / lev. 5	Sentinel (+100% neut, +200% táv)	19,2 GJ / 3 s	19800 m	22500 m	6,4 GJ	7,36 GJ

CORPII A-TYPE SMALL NOSFERATU (meta 13 modul)					
Hajóbónusz	**Hajótípusok**	**Neut / ciklus**	**Távolság**	**Neut / sec**	**Overh. / sec**
0% hajóbónusz	Bármilyen standard hajó esetén	10 GJ / 3 s	10214 m	3,33 GJ	3,83 GJ
75% bónusz / lev. 5	Cruor (+75% neut)	17,5 GJ / 3 s	10214 m	5,83 GJ	6,71 GJ
100% bónusz / lev. 5	Sentinel (+100% neut, +200% táv)	20 GJ / 3 s	30642 m	6,67 GJ	7,67 GJ

MEDIUM NOSFERATU II, Meta 4 - illetve Imperial Navy, D. Blood, T. Sansha modulok (a faction csak távolságban tér el)						
Hajóbónusz	**Hajótípusok**	**Neut / ciklus**	**T2 / M4 táv**	**Faction táv**	**Neut / sec**	**Overh. / sec**
0% hajóbónusz	Bármilyen standard hajó esetén	36 GJ / 6 s	12600 m	15000 m	6 GJ	6,9 GJ
50% bónusz / lev. 5	Legion	54 GJ / 6 s	12600 m	15000 m	9 GJ	10,35 GJ
75% bónusz / lev. 5	Ashimmu	63 GJ / 6 s	12600 m	15000 m	10,5 GJ	12,075 GJ
100% bónusz / lev. 5	Pilgrim (+100% range / lvl5)	72 GJ / 6 s	25200 m	30000 m	12 GJ	13,8 GJ
100% bónusz / lev. 5	Curse (+200% range / lvl5)	72 GJ / 6 s	37800 m	45000 m	12 GJ	13,8 GJ

CORPUM A-TYPE MEDIUM NOSFERATU (meta 13 modul)					
Hajóbónusz	**Hajótípusok**	**Neut / ciklus**	**Távolság**	**Neut / sec**	**Overh. / sec**
0% hajóbónusz	Bármilyen standard hajó esetén	33 GJ / 6 s	19500 m	5,5 GJ	6,325 GJ
50% bónusz / lev. 5	Legion	49,5 GJ / 6 s	19500 m	8,25 GJ	9,49 GJ
75% bónusz / lev. 5	Ashimmu	57,75 GJ / 6 s	19500 m	9,625 GJ	11,07 GJ
100% bónusz / lev. 5	Pilgrim (+100% range / lvl5)	66 GJ / 6 s	39000 m	11 GJ	12,65 GJ
100% bónusz / lev. 5	Curse (+200% range / lvl5)	66 GJ / 6 s	58500 m	11 GJ	12,65 GJ

HEAVY NOSFERATU II, Meta 4 - ill. Imperial Navy, Dark Blood, True Sansha modulok és Chelm's, Draclira's officer modulok esetében (megjegyzés: a faction és az officer modulok csak a hatótávolságukban térnek el a többitől)							
Hajóbónusz	**Hajótípusok**	**Neut / ciklus**	**T2 / M4 táv**	**Faction táv**	**Officer táv**	**Neut / sec**	**Overh. / sec**
0% hajóbónusz	Standard hajóknál	120 GJ / 12 s	25200 m	30000 m	42000 m	10 GJ	11,5 GJ
75% hajóbónusz	Bhaalgorn	210 GJ / 12 s	25200 m	30000 m	42000 m	17,5 GJ	20,125 GJ

Neut / Nos együttes használata, emergency cap szívás

A neut és a nos együttes használatakor igyekezzünk a két modul típusnak különböző célpontokat használni. A nos modult olyan targetre használjuk, amelyből nagyobb valószínűséggel tudunk kapacitort szívni: minél nagyobb a hajó annál jobb, illetve részesítsük előnyben a magas energiaszinten járatott passzív tankos hajókat. A neutnak lehetőleg válasszunk másik célt: elsődlegesen az ellenség EW hajói, majd aktív tankos hajók és lézert vagy hibrid ágyút használó hajók. Ugyanannak a célpontnak választani a neut-ot és a nos-t azért nem szerencsés, mert a neut-unk leviszi az célpont kapacitor szintjét, és ezért a nos modulunk nem tud rendesen funkcionálni.

Tipikusan nos használó hajók a közelharci vadászok (pl. Dramiel, AF-ek, esetleg ceptorok, és egyes HAC-ok, stb.), amiket emiatt nem lehet hatékonyan (nullára) neutralizálni, mert a rajtuk lévő nosferatuval mindig tudnak annyit szedni az ellenfélből, hogy gyorsan visszakapcsolhassák a létszükséges moduljaikat (propulsion modulok, pont, web, stb.). Egyes rattoló hajókon is megtalálható a nos, hogy ne fogyjanak ki az energiából (pl. Blood Raiders területen igen hasznos tud lenni, ahol az NPC-k folyamatosan szívják el a capunkat).

Rigek

Közvetlenül magát a nos-t / neut-ot egyféle rig támogatja, de mivel az egész EW a kapacitoron alapul, így a két kapacitort javító rig szintén hasznos lehet.

Egress Port Maximilizer

A T1-es változat 15%-kal, a T2-es 20%-kal csökkenti az energy transfer modulok kapacitor szükségletét. Ebbe a kategóriába a nos / neut eszközökön kívül az energy transfer modulok is beletartoznak, rájuk is pozitív hatással van. Mivel a vámpír modulok működéséhez nem szükséges saját energia, így a gyakorlatban a nosoknál ez a rig nem oszt, nem szoroz. A riget legtöbbször amarr recon hajón szokták alkalmazni, amik amúgy is kapnak bónuszt a nos / neut-ra.

Capacitor Control Circuit

Ez talán az egyik legnépszerűbb rig, különösen az NPC-ző hajókon. A T1-es változat 15, a T2-es változat 20%-kal növeli meg a kapacitor visszatöltési sebességét. Mivel ez a rig nem egy dedikált modultípus energiafogyasztását ellensúlyozza, hanem úgy kompletten a hajó kapacitorát turbózza fel, így az egyéb modulok, pl repair / booster / MWD-k, kapacitor fogyasztásnak pótlására, vagy legalábbis mérséklésére is alkalmas.

Semicondutctor Memory Cell

Szintén a hajó energiatartályát erősítő rig. A T1-es változat 15, a T2-es változat 20%-kal növeli meg a kapacitor méretét. Hasonló szabályok érvényesek rá, mint a CCC rigre, bár azt meg kell jegyezni, hogy a CCC rigek érthetően sokkal népszerűbbek.

Implantok

A jobb/hatékonyabb EW-hez implantot is használhatunk.

Inherent Implants 'Squire' Energy Systems Operation EO-601 – EO-606

A hatodik implant slotba helyezhető implant, ami 1% - 6%-kal csökkenti a kapacitor visszatöltődési idejét.

Inherent Implants 'Squire' Energy Emission Systems ES-701 – ES-706

A hetedik implant slotba helyezhető implant, ami 1% - 6%-kal csökkenti a neut kapacitor felhasználását.

Inherent Implants 'Squire' Energy Management EM-801 – EM-806

A nyolcadik implant slotba helyezhető implant, ami 1% - 6%-kal növeli a kapacitort.

(Low-Grade) Talisman Alpha, Beta, Gamma, etc...

Kalóz implant, mely a pilóta attribútum növekedése mellett, a nos és neut ciklusidejét csökkenti.

Mit tud a neut? (Gyakorlati használat)

Most akkor nézzük meg, hogy körülbelül mire képesek a neutok.

Heavy Neut VS. Battleship

Legyen egy hajónk, mondjuk egy battleship, amire felrakunk egy T2-es heavy neutot. Ez, maximális skillekkel számolva, egy kör alatt (ami 24 másodperc) 600 GJ energiát vesz el, 375 GJ befektetése mellett. A csatahajók (BS-ek) kapacitora 5000 és 7000 GJ között mozog, vagyis elméletileg kb. 10-12 kör kellene egy neut modulnak, hogy egy másik battleship kapacitorát maximumról lenullázza (azt persze ne hagyjuk figyelmen kívül, hogy az áldozat ez alatt regenerál is vissza capot).

A modul 24 másodperces ciklusidejével számolva ez több mint 4 percet jelent (ami elég soknak tűnhet), azonban eközben több mint valószínű, hogy a másik hajó tőlünk függetlenül is égeti majd az energiáját (MWD, aktív tank, fegyverek), ami nagyban lerövidíti a cap teljes leszívásának az idejét.

Ha reálisan nézzük, akkor az egyetlen heavy neut nem arra jó, hogy pillanatok alatt lenullázzuk az ellenfél csatahajójának az energiáját, hanem arra, hogy megbontsuk a cap egyensúlyát és ebből középtávon előnyt kovácsoljunk magunknak.

Amennyiben nem vagyunk elégedettek az eredménnyel, akkor a hatékonyságot növelni lehet azzal, ha két neut modult használunk, de számolnunk kell a modulok aránylag nagy energiaszükségletével is.

Heavy Neut VS. Cruiser

Egy cruiser méretű hajó 900-1200 GJ-os kapacitorral rendelkezik, néhány T2-es hajó 1600-al. Vagyis gyakorlatilag egy dupla heavy neut egy cruisert azonnal nulláz. Ezt előszeretettel ki is használják a tapasztaltabb PvP pilóták, amikor az őket megfogni készülő cruisereket, HAC-okat, Recon-okat a dupla neutokkal hamar ártalmatlanná teszik. Ha ezek után web és pont távolságba tudnak kerülni, akkor a támadónak szinte esélye sincs menekülni.

Heavy Neut VS. Fregatt

A fregatt méretű hajók pár (300-400) száz GJ-os kapacitoránál egyetlen heavy neut is elegendő a teljes nullázáshoz. Azonban nem árt észben tartani, hogy a fregattok capja hamar visszatöltődik (regenerálódik), és a heavy neut 24 másodperces ciklusideje alatt az áldozat újra képessé válhat használni a moduljait, hogy elmeneküljön.

Medium Neut VS. Battleship

Egy medium T2-es neut 180 GJ energiát semlegesít, ami egy ciklus alatt a battleshipek kapacitorát abszolút nem rendíti meg, azonban arra elég lehet, hogy a capstabilitás egyensúlyát felborítsa. Ne felejtsük el, hogy a medium nos 12 másodpercenként fut egy ciklust, ami arányaiban (neut / másodperc) 60%-a a heavy változatnak, tehát nem annyival kevesebb, mint azt elsőre a 180 GJ (medium) / 600 GJ (heavy) ciklus-mennyiségből gondolnánk.

Sőt, a Pilgrim és a Curse a medium neutjait a hajóbónuszok miatt effektívebben használja, mint egy standard battleship a heavy neutokat (30 GJ / másodperc versus 25 GJ / másodperc). Mindazonáltal a medium neutok hatótávja egy standard hajón (ami nem kap bónuszt range-re) elég kicsi, mindössze 12,5 km.

Ez a táv pedig nagyon veszélyes lehet, ha az ellenfélen van rövid pont vagy web.

Medium Neut VS. Cruiser / Fregatt

Cruiser méretű hajók ellen a dupla (medium) neut jól jöhet, ha viszonylag gyorsan a magunk javára akarjuk fordítani a csatát. Általában BC-knél találkozunk ezzel a fittel, pl. a passzív tankos Hurricane kifejezetten jó erre, mert legtöbbször (a gyors helyváltoztatáshoz szükséges MWD fröccsön és a ponton kívül) másra úgy sem használ capot, így a turretek mellett a maradék 2 felső slotját kényelmesen használhatjuk a célra.

Két medium neut egy fregattot rögtön nulláz, bár (mint említettük) nehezíti a dolgot, hogy a medium neut hatótávja 12 km körül van. Ha a fregatt nem scramblerez (duplapontoz) vagy nem webel, akkor valószínűleg nem fog bejönni ilyen közelre.

Small Neut VS. Fregatt

A small T2-es neut 54 GJ energiát tüntet el. Látható hogy ez a BS-ekre szinte semmilyen hatással sincs, és cruiser-ekre sem igazán effektív. Igazából fregattok 1 VS 1 harcában kaphat szerepet.

Capitalok neutolása

Figyelem: a carriereket neutralizáló magányos Curse / Pilgrim csak legenda! A carrierek kapacitorát megtörni nem túl egyszerű feladat. Ezeknek a monstrumoknak 60-75000 GJ capjuk van alapból, ami nagyjából annyit jelent, hogy ha nem használják folyamatosan az aktív tankjukat (ami zabálja az energiát), akkor nagyjából esélytelen a capjukat megtörni. Viszonyításképpen egy capstabil Thanatos energiáját 14 HEAVY NEUTTAL úgy tudjuk 4 perc alatt leszívni, ha időnként járatja a saját tankját is. Mindezt kiválthatjuk egyetlen, kifejezetten capszívásra fittelt Bhaalgornnal is, ami erre kapja a bónuszait.

Ha nincs Bhaalgorn, akkor viszont jobban járunk, ha a BS-ek slotjaira inkább fegyvereket teszünk fel, mert hamarabb lelőjük az áldozatot (bár az sem egyszerű feladat).

Ha a speciális neutralizáló hajókat nézzük, akkor 14 heavy neut, illetve 24 medium neut kb. 6 Curse-t jelent, viszont itt is elmondható, hogy 6 jól felszerelt, DPS csatahajó jóval nagyobb pusztítást képes véghezvinni, mint amennyi előnyt a 6 curse capszívó hatása jelent.

Sokat teszteltük a capitalok capszívását, és arra jutottunk, hogy inkább tűzerőre fittelt hajókat érdemes bevetni ellenük.

A tapasztalat azt mutatja, hogy (ugyan meg lehet próbálni, de) a speciális, kifejezetten capszívásra fittelt (8 heavy neutra szerelt, capstabil) hajók nem életképesek. Immobilisak és kiszolgáltatottak, alig van tankjuk, ezért elég kockázatos a használatuk.

Modulok

Mind a neut EW használata, mind az ellene való "védekezés" capot igényel. Különböző modulok léteznek, hogy a hajó kapacitorát erősítsük, az energia visszatöltést gyorsítsuk. Általában ezekből is létezik T1, T2, nevesített, faction és officer változat különböző tulajdonságokkal és árakkal.

Capacitor Booster

Médium slotba szerelhető modul, amely segítségével közvetlenül energiát injektálhatunk a kapacitorba. Négy méretben kapható: heavy, medium, small és micro méretben. A modul tölteteket (Cap Booster Charges) használ fel, energiatermelés közben. A töltetekből is különböző méret létezik, melyek különböző méretű energiát adnak. Ezek az elemek aránylag nagy helyet foglalnak, sok nem fér belőlük a hajó cargo-jába.

Power Diagnostic System

Alsó slotba szerelhető modul, amely "mindent" javít egy kicsit. Ad egy kevés pluszt a kapacitor nagyságára, visszatöltésére, növeli a hajó Power Grid-jét, és mind a Shield nagyságára, mind a visszatöltésére is bónuszt ad. Nagyon népszerű modul a sok bónusz miatt, különösen a shield tankos hajóknál, mivel a Damage Control modul mellett ez az egyetlen low slotos shieldet erősítő modul, aminek nincs negatív hatása (low slotba szerelhetőek még a Shield Power Relay modulok - amik növelik a shield visszatöltés sebességét - viszont ezek negatívan módosítják a kapacitor visszatöltését).

Cap Recharger

Médium slotba szerelhető modul, mely a kapacitor visszatöltését növeli. Népszerű modul, különösen az Armor tankos hajók között, mivel med slotos, és az armor tank miatt sokszor nem marad low slot a cap visszatöltés erősítésére.

Capacitor Battery

Ez is négyféle méretben kapható, nem túl sűrűn használt középső slotos modul, mely a kapacitor nagyságát növeli. Bizonyos mértékben képes „visszaverni” az energia-szívók és neutralizerek hatását.

Capacitor Power Relay

Low slotos modul, mellyel a kapacitor visszatöltését segíthetjük. A moduloknak van hátránya is, erősen lecsökkentik a shield booster-ek hatékonyságát, így aktív shield tankos hajókon nem ajánlatos a használatuk. Az armor tank mellé szokták felszuszakolni, ha a hajó rendelkezik elegendő low slottal.

Capacitor Flux Coil

Alsó slotba szerelhető, aránylag ritkák használatos modul. Igaz hogy jelentősen növeli a kapacitor visszatöltési sebességét, viszont csökkenti annak méretét.

Skillek

Mint minden EW-nél, itt is növelhetjük a nos / neut hatékonyságát skillek növeléséhez. Hasonlóan a modulokhoz és rigekhez itt is két dolgot tehetünk:

- fejleszthetjük a közvetlenül az EW modulhoz tartozó skill-t
- növelhetjük a hajó kapacitorát erősítő skilleket

Energy Emission System

Ezzel a skillel az Energy Emission modulok kapacitor szükségletét csökkenthetjük 5%-kal szintenként. Vagyis, ha kitanuljuk ezt a skill-t, akkor a neut modulok kevesebb energiát fognak felhasználni a saját kapacitorunkból. A skill szintén hatásos remote capacitor transfer moduloknál.

Energy Management

Szintenként 5%-kal növeli a hajónk kapacitorát.

Energy System Operations

Szintenként 5%-kal növeli a hajónk kapacitor visszatöltési sebességét.

Speciális neutralizer hajók

Általában a hajók fittelésénél az alapértelmezés az, hogy a hajók felső slottjaiba kerülnek a fegyverek. Ágyúból és rakétavetőből maximum annyit pakolhatunk, amennyi hardpoint-ja van a hajónak. PVP fittes hajóknál felmerül a kérdés, hogy mit kezdjünk a maradék slotokkal. Eltekintve a speciális esetektől (amikor például Cloaking Device-t, Probe Launchert vagy valamilyen remote support modult rakunk) legtöbbször nos / neut modult érdemes felrakni ide, amennyiben a Powergrid és a CPU engedi.

Low sec-es és 0.0-ás rattelő battleship hajóknál mindig igyekezzünk a high slotba legalább egy neutot beszorítani. Életmentő lehet, ha elkap minket egy fogó hajó beltben vagy küldetésben. Amennyiben közelharci battleshipet készítünk, szintén érdemes heavy neut-ot felpasszírozni. Nyilván ha a flotta RR hajót kíván, akkor a remote support moduloknak van prioritásuk.

Egyáltalán nem szabad neutot / nost rakni sniper BS-re. Ezeknek amúgy is szűkös szokott lenni a Power Grid-jük, és a hatótáv miatt a neut amúgy is használhatatlan lesz. Mivel a cruiserre és a fregattra szerelhető neut hatékonysága jóval kisebb, így ezekre a hajókra csak akkor érdemes ilyen modult feltenni, ha az nincs negatív hatással a többi modul fittelésére.

Mivel létezik néhány hajó, ami bónuszt kap a neut / nos eszközökre, így érdemes róluk is pár szót szólni.

Sentinel (amarr electronic attack ship)

Az amarr faj Electronic Attack Fregattja. Jelentős pluszokat kap a neut / nos távjára és a semlegesített energia mennyiségére: 40% a távra EAF szintenként és 20% a mennyiségre amarr fregatt szintenként. Egy skillezett Sentinel fregatt pilóta T2-es small neuttal 6 másodpercenként 108 GJ energiát szed le.

Ezzel hatékonyabb, mint egy T2-es medium neutot használó cruiser pilóta, aki (bár igaz hogy) 180 GJ energiát semlegesít, de csak 12 másodpercenként. Vagyis egy Sentinel két modullal, körülbelül két ciklussal lenulláz bármelyik más fregattot, méghozzá 18.9 km távolságból.

A hajó felső slotjait az EW használatához kell feláldoznunk, így a DPS-t a drónokból kapjuk.

A Sentinel egyszerre 4 light drónt tud kiereszteni, viszont a drone bay-be ennél jóval több fér el. Mivel a hajó kap pluszt a Tracking Disruptor használatára is, így a med slotba annak is szoktak helyet szorítani.

Dragoon (amarr destroyer)

Az Amarrok új destroyer hajója, neut / nos EW bónusszal. A hajó szintenként 20% bónuszt kap az energy vampire és energy neutralizer transfer range-re szintenként, illetve a drónjai hitpontjára, damage-re és MWD speedjére. Ez azt jelenti hogy meta4-es vagy T2-es small neutralizer modullal, 5-ös skillekkel 12.6 km-re tud capot szívni, a faction változattal pedig 14,7km-re. Mivel armoros a hajó és elég lassú, és a két medslot miatt web nem fér rá, emiatt csak rövid ponttal érdemes fittelni, így olyan nagyon sokat nem szmáít a neut range, hiszen scrambler távon belül kell lennie. A sebessége miatt tacklernek / antitacklernek nem igazán ideális, maximum a dronejaival operálhat hatásosan. Többféleképpen is fittelik és használják. A full EW változatban népszerű a 4 small neutos, armor tankos drone damage amplifieres változat, de egyéb turretes, ill. missile / rocket launcheres verzió is előfordul.

Curse (amarr combat recon)

Az Amarrok Combat Recon hajója, a legnépszerűbb neut / nos boat. A faj összes hajója közül talán ez az egyik leghatásosabb kis csapatban a PVP-hez. Változatosan szokták fittelni. Impozáns bónuszokat kap neut-ra és nos-ra: Recon szintenként 40% a neut/nos távra és 20% a hatékonyságra. Egy jól kigyúrt Curse pilóta 37.8 km-re neutol el, és a felszerelt T2-es medium neut erősebb, mint a heavy neut: 360 GJ 12 másodpercenként (ezzel összehasonlítva egy T2-es heavy neut 600 GJ-t semlegesít 24 másodpercenként). Megfelelő fittel, különösen, ha nos-t is rakunk fel (melynek hatótávja és hatékonysága szintén kiváló), a neutok folyamatosan járathatók.

Mivel az EW itt is elvisz a felső slotokból, a DPS nagy részét általában itt is a drónok adják, amire a hajó 10% bónuszt kap amarr cruiser szintenként. A Curse a Tracking Disruptor EW-re is jelentős bónuszt kap, így az is kerülhet a med slotba.

Fittelésnél az öt felső slotba, minimum két neut és egy nos szokott kerülni. A maradék két slotba még lehet EW-t rakni, vagy rakhatunk ágyút, illetve rakétavetőt, habár ezek DPS-e önmagában nem lesz elegendő. A hajónak 6 med slotja van, ami első körben soknak tűnhet, de mégis hamar elfogy. Egy jut az MWD-nek, egy a pontnak, egy a capacitor boosternek.

Legalább két Tracking Disruptort érdemes rakni, ha rakunk, így maradt egy slot. Mivel alul csak négy slot van, és kis csapatos PVP-nél kell sebesség növelés, ami nem ad igazán lehetőséget a kemény armor tanknak így kompromisszumot kell kötnünk.

1) Csak a maradék egy slotba rakunk Large Shield Extender modult, bízva abban, hogy nem kerülünk nagy össztűz alá

2) Feláldozzuk a Tracking Disruptorokat és shield tankra (és esetleg Sensor boosterre) cseréljük

3) Nem rakunk Capacitor Boostert, hanem úgy próbálunk fittelni hogy erős legyen a kapacitor visszatöltés.

Az alsó 4 slotba kerülhetnek a fordulékonyság, kapacitor visszatöltést segítő modulok, esetleg Damage Control. Extrém fittelő bajnokok rakhatnak fel egy darab nevesített heavy neutot. Ezt úgy lehetséges, ha rigekből es alsó modulokból csak olyat teszünk fel, ami a Powergridet növeli.

Ebben az esetben kapunk egy olyan hajót, amit 75 km-re neutol és 1200 GJ-t szív le 24 másodpercenként. Habár az így kapott paraméterek impozánsak, azonban az így fittelt Curse csak bizonyos esetekben hasznos.

Dönthetünk úgy, hogy a Tracking Disruptor mellőzésével egy tisztán shield-nano verziót fittelünk (ami szólózásra is kiválóan alkalmas). Ennél a setupnál a high slotban 2 nevesített / faction medium neutralizer és 1 nevesített medium nos mellett 2 db T2-es heavy missile launcher található. A középső slotokba három T2-es Large Shield Extender kerül egy Invul-lal, ami mellett nevesített MWD és egy (minél nagyobb optimállal rendelkező) faction hosszúpont foglal helyet. A low slotban 2 nano és 2 power diag található, míg a rigeknél 2 db CCC van. Ezzel az összeállítással majdnem egy BC tankját kapjuk, miközben a hajó jóval mozgékonyabb lesz, mint az armoros társa. Ez a setup is meglehetősen népszerű, van olyan pilóta, aki 4000 kill felett jár shieldes Curse használatával.

Pilgrim (amarr force recon)

Az amarr faj Force Recon hajója. Ő is kap bónuszt a neut/nosra, viszont ő csak a mennyiségre: 20% recon szintenként. Ezt azt jelenti, hogy a pilgrim, ha használni akarja nos/neut moduljait igencsak közel kell mennie a célponthoz: 12 km-en belülre. Mivel ez mégiscsak egy cruiser, így a tankolásra igencsak oda kell figyelni. A reconok közül talán rá lehet a legerősebb tankot rakni. Azonban mint mindennek, ennek is ára van. A Pilgrim-et igazából armor-ra lehet jól kigyúrni, köszönhetően az 5 low slotnak. A felrakott armor plate-ek viszont drasztikusan lecsökkentik a hajó agilitását, pláne ha még rigekből is armor rigeket választunk. Meg kell tehát találnunk a kompromisszumot a tankolás és az agilitás között. Meg lehet próbálni shield tankot is, viszont ez esetben nem igazán tudjuk kihasználni a hajó Tracking Disruptor képességeit.

A 4 felső slotba kerülhetnek a Cloaking Device, neutok, nosok. Felderitő hajónál Probe Launcher, Cyno Generátor. Habár elvileg három ágyút fel lehet rakni a hajóra, ritkán szoktak rá ilyesmit pakolni. A középső 5 slotból egyet lefoglal az MWD, egyet a pont. A maradék hármat, szituációtól függően, a következőkre használhatjuk fel: további EW (további pont, web, tracking disruptor), capacitor booster, sensor booster, vagy shield tank. A lenti 5 slotból felépíthetjük az armor tankot, vagy shield tank esetén koncentrálhatunk a kapacitor visszatöltésre és az agilitásra. Drónok tekintetében a pilgrim megegyezik a Curse-szel.

Cruor(blood raider faction fregatt)

A Blood Raider kalóz faction fregatt hajója. Amarr fregatt szintenként 15% a neut / nos erősségre. Így a capszívás szempontjából bár gyengébb hajót kapunk, mint a sentinel, viszont ez a hajó a webre és a sebzésre is szép bónuszt kap (minmatar fregatt level 5-nél, T2-es modullal 90%-os webelés tud produkálni).

A Cruorból egy erős közelharci fregattot lehet fittelni, ami az EW tulajdonságai és a lockolási sebessége miatt a saját hajóosztályában vagy egy gangben akár meglepetésekre is képes. Mint a fregattokat általában ezt a hajót is sebességre érdemes fittelni, viszont az erős nos bónusz miatt lehet próbálkozni aktív armor védelemmel is.

Ashimmu (blood raider faction cruiser)

A Blood Raider kalóz faction cruiser hajója. Amarr cruiser szintenként 15%-ot kap a neut / nos erősségre, a webelési bónusza Minmatar Cruiser skill szintenként 10% az erősségre, valamint 100%-os damage bónuszt is kap. Hasonló fittelésű hajót lehet készíteni, mint a Cruor, csak éppen cruiser méretben.

Az Ashimmu egy gank hajó, alapvetően kisebb csapatban hasznos. A mozgékonysága és a moduljainak a hatótávolsága miatt szólózásra nem a legjobb választás. A high slotjába akár 3 nevesített medium neutot is felpasszírozhatunk (ami összességében erősebb lehet, mint a Curse vagy Pilgrim hagyományos 2 neut + 1 nos setupja - de sajnos távolságra nem kap bónuszt), és ezek mellé 3 energy turret is kerül, amik a 100%-os hajóbónusz miatt valójában 6 közepes lézernek felelnek meg. Ez a kombináció a Curse / Pilgrim drone-os tűzerejével ellentétben insta sebzést oszt le. Mivel a 4 med slot az MWD-re, a pontra és a webre (webekre) megy el, így a hajó kizárólag armor tankra fittelhető. Sajnos emiatt az Ashimmu nem éppen a gyorsaságáról híres.

Az elsőre impozáns paraméterek láttán egy egészen ütős hajó is lehetne az Ashimmu, azonban a 12 km-es neut / nos és a 10 km-es web hatótáv miatt a hajónak nagyon közelre kellene mennie, hogy kihasználja az adottságait.

Azonban a hajó alapból lassú, és lassan is fordul, ráadásul mivel armor tankos, így harcban ritkán adódik, hogy ő válassza meg a távolságot. Tankra és védelemre nem kap bónuszt (valamint T1-es resistjei vannak), így egy pár milliós Hurricane vagy Drake is hamar leszedi. Ahhoz képest viszont elég drága.

Bhaalgorn (blood raider faction battleship)

A Blood Raider kalóz faction battleship hajója. Amarr BS szintenként 15%-ot kap a neut / nos erősségre, illetve Minmatar Battleship szintenként 20%-ot a web távolságra. A hajó maximális skillekkel és T2-es modulokkal 25 km-re neutol, 20 km-re webel, faction modulokkal 30 km-re neutol / webel.

Bár csak 4 turret slotja van, de 100% bónuszt kap a sebzésére (ami faction / officer ágyúkért kiabál - hiszen "csak" 4 kell belőlük). Mivel battleshipek esetén már speed fittről nem nagyon beszélhetünk, valamint a középső slotok nagyjából elmennek EW modulokra és az MWD-re (a maradék ötödik slot szabadon felhasználható), ezért kvázi lehetetlen shieldre fittelni, így marad az armor védelem.

A hét alsó slot finom kis armor tankot tesz lehetővé. Bár a hajó magas ára miatt ritkán használják PVP-re, viszont amelyik corpnak, alliancenek van rá pénze, az iszonyú hatékony neutoló szekciót képes bevetni egy-egy pvp összcsapásnál, akár capital fleet ellen is.

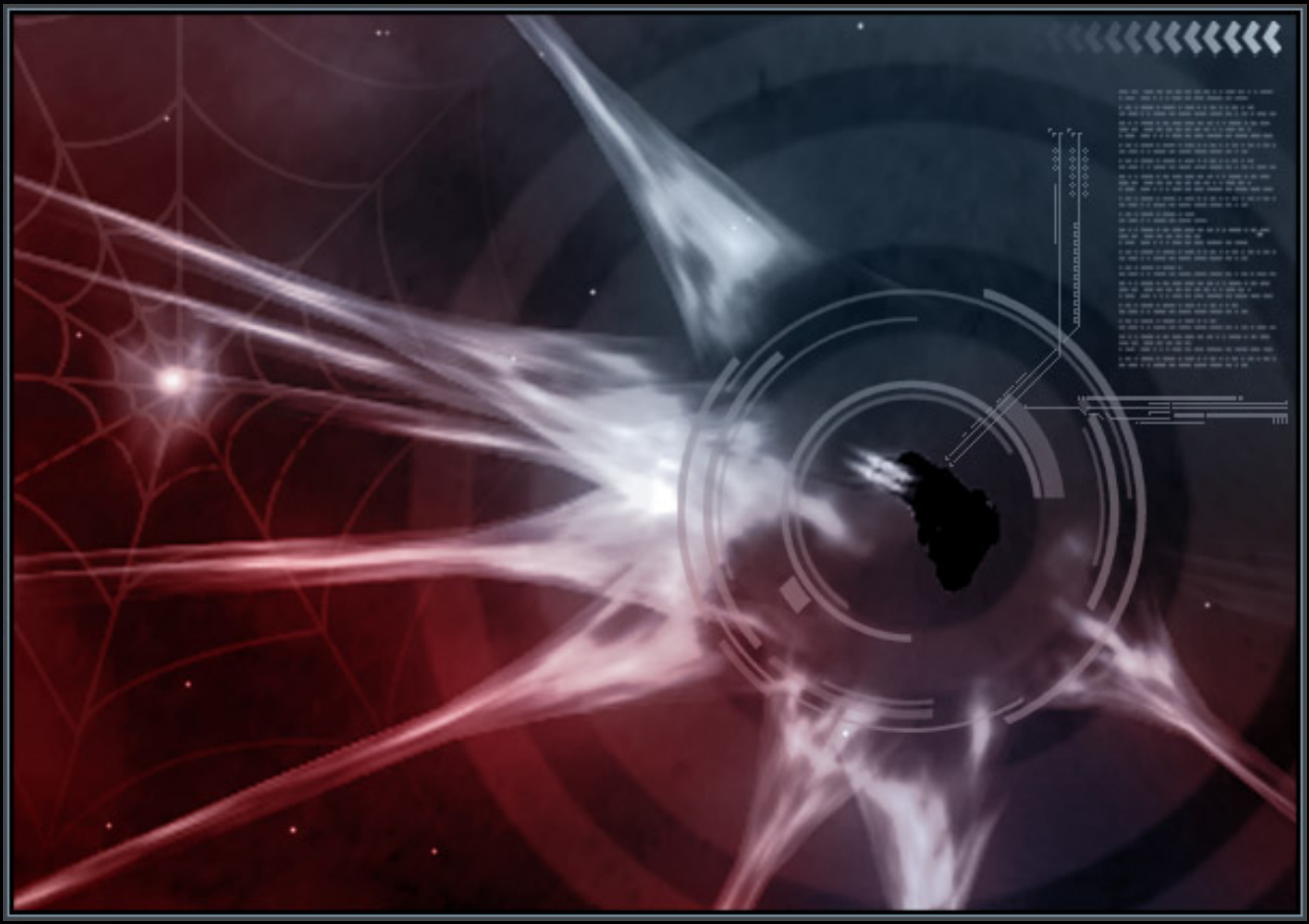
A neutos hajók helye a harcmezőn

Mivel a neut / nos modulok hatótávja viszonylag rövid, így az EW-t használó hajó nem mehet túl messzire a harctól. BS-ek esetén ez ugyebár 24 km, ami körülbelül megfelel a short range-es BS-ek távjának. Cruisereknél ez a táv még kisebb, 12 km, egyedül a Curse az, amelyik viszonylag biztonságos távból képes a neutolásra.

A neut különösen fontos szerepet kap kis csapatos PVP és kapitálok "legenkelése" esetén, ahol néhány hajónak kell megtörnie egy-egy erősebb tankot.

Itt kulcsfontosságú lehet, hogy megfosszuk az áldozatot az energiától, ami egyben a tankolás végét is jelenti. A neut fontos lehet még logistic hajók energiaátadásának a megtörésénél. Ha sikerül egy logistic hajót cap-zavar állapotba hozni, azzal a logistic párját is nehéz helyzetbe tudjuk hozni.

Sok harci hajó bukott már el ezen az EW-n. Tartsuk eszünkben, hogy a hajó addig képes maximálisan teljesíteni, amíg a modulok megfelelően működnek. Ha nincs energia, akkor a modulok nagy része olyan, mintha nem is lenne a hajón. A kapacitor olyan a hajóink számára, mint az utánpótlás a hadsereg számára: szükség lesz rá!

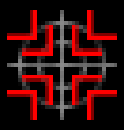


Dampeneres hajók

"Kétszer ad, aki gyorsan ad"

Ez különösen igaz akkor, amikor pofozkodunk, vagy ha pixel-hajókkal lövöldözzük egymást. Az EVE világában is fontos tényező, hogy ki lő először (vagy egyáltalán), és hogy milyen gyorsan tudunk reagálni egy ellenséges hajó megjelenését követően. Azonban egy másik hajóra az esetek túlnyomó többségében csak akkor tudunk hatni, ha már sikerült befognunk (lockolni). A dampening egy olyan EW a játékban, mely a targetelés maximális távolságát és / vagy a gyorsaságát rontja le meglepő hatékonysággal.

Scan Resolution



Minden egyes hajónak van egy fontos paramétere, amit úgy hívnak, hogy Scan Resolution. Ennek az értéke befolyásolja, hogy a hajó milyen gyorsan targetel valamit. Hogy szemléletesebb legyen a dolog, a befogás folyamatát nagyjából úgy kell elképzelni, hogy a targetelés során tulajdonképpen lescanneljük a célpont felületét (egy térképet készítve róla a célvezérlő számítógépünk számára). Minél jobb a scan resolution-ünk (letapogatási felbontásunk), és minél nagyobb a célpont scannelhető felülete – a'la Signature Radius (jelkibocsátási sugár), annál könnyebben és gyorsabban tudjuk befogni a célpontot (a Signature Radiusról bővebben még a Target Painteres cikknél olvashattok majd). Általában a nagyobb hajóosztályba tartozó űrhajók a méretüknél fogva nagyobb / könnyebben scannelhető jelet bocsátanak ki, valamint az olyan nagy energiájú eszközök, mint a microwarpdrive, vagy a pajzsokat erősítő modulok / rigek szintén jelentősen megnövelhetik a sig radius-t. Ezért az ilyen eszközöket használó célpontok könnyebben, gyorsabban célozhatóak.

A befogási időt csökkenthetik a gang bónuszok is. Ha fleetben vagyunk, akkor a bónuszadó (booster vagy commander) Leadership skillje számít, ami szintenként 2%-ot ad minden flottatag targetelési sebességére.

Haladóknak:

A játékban található modulok, fegyverek leírásában szintén találkozhatunk resolution értékekkel. Figyelem: ezek teljesen függetlenek a hajó scan resolution értékétől. Sokan keverik ezeket, pedig teljesen mást befolyásolnak. A hajónál a targetelési sebességben, míg a fegyvereknél a "szórásban" / pontosságban játszik szerepet (ami más megfogalmazásban tulajdonképpen a sebzés részleges / teljes kiosztásának mutatója). Nem szabad őket összekeverni!

Locking Range

A Maximum Targeting Range a másik fontos paraméterünk a célzásnál. Ennek értéke mutatja meg, hogy mi az a maximális távolság, amin belül a hajó képes befogni egy objektumot. Ezt a távolságot egyébként képesek vagyunk vizuálisan is megjeleníteni az űrben, ha bekapcsoljuk a kapacitor bal oldalán lévő Tactical Overlay-t. Ilyenkor egy nagy gömb jelenik meg a hajónk körül, jelezve, hogy azt vagyunk képesek befogni, ami a gömbön belül helyezkedik el. A Tactical Overlay a fegyverek hatótávolságát is jelzi, ha az egérmutatót egy fegyvermodul fölé húzzuk. Ilyenkor a nagy gömbön belül (a befogás maximális távolsága az adott hajótípusnál) kisebb gömbök jelennek meg. A fegyver hatótávolságát a rendszer a töltény típusának megfelelően jelzi ki.

A befogási időhöz hasonlóan növekedhet a befogási távolság is, ha van akitől egy flottában megfelelő bónuszt kapunk. Ebben az esetben a bónuszadó Information Warfare skill-je számít, ami 2% bónuszt ad szintenként minden flotta tag targeting range-éhez.

Haladóknak:

A név alapján megtévesztő lehet, de a hasonló nevű Information Warfare (command ship) moduloknak semmi közük nincs sem a befogási időhöz, sem a befogási távolsághoz! Ezek az eszközök ECM boostot adnak, illetve a hajó sensor strenght-jét erősíthetik (amitől nehezebb kijammelni a hajónkat). Az Information Warfare Specialist skill és az Information Warfare Mindlink implant is ezeket a modulokat, nem pedig az Information Warfare skillt erősítik.

Hány másodperc alatt fog be egy Raven egy Arest?

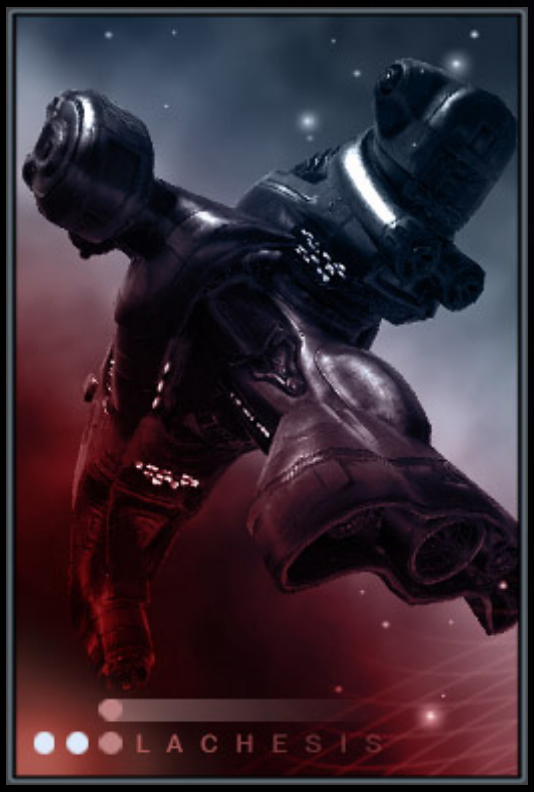
Felmerülhet a kérdés, hogy szép-szép, ha mondjuk egy Raven Scan Resolution-je 85 mm, de ez mit jelent a gyakorlatban, hány másodperc kell a lockoláshoz? A válaszhoz figyelembe kell venni egy másik tényezőt is: a befogás sebessége a célpont előzőleg említett "Signature Radius" tulajdonságától is függ.

Szóval akkor vegyünk egy Arest, aminek a Signature Radius-a 35m, akkor most hány másodperc a lockolási idő? A konkrét másodpercek kiszámításához egy képletet kell alkalmazni: T = (40000 / ScanResulotion) / (asinh (SignatureRadius) ^2)

Még így sem kapunk pontos értéket, mert bizonyos skillek még ezt az eredményt is módosíthatják. Legyen elég annyi, hogy ez körülbelül 20 másodperc alatt történik meg, amennyiben a Raven nem használ segéd modulokat, és az Ares nem használ MWD-t. Ugyanez visszafelé kb. három és fél másodperc, hasonló feltételek mellett. Látható az, hogy általános tendencia, hogy minél nagyobb a célpont és minél kisebb a célzó, annál előbb történik meg a befogás. Egy tacklernek magas Scan Resolution-nal kell rendelkeznie a gyors célzáshoz, különösen a könnyű tacklereknek. Egy jó könnyű tackler Scan Resolution-ja nem lehet 750mm alatt, és a heavy tacklereknél is törekedhetünk magas érték elérésére.

Hajó osztályok tipikus Scan Resolution és Lock Range értékei

A T1-es és T2-es fregattoknál, destroyereknél a Scan Resolution körülbelül 400mm és 750mm között mozog. Kivételek az Interceptorok, ahol a leglassabb befogású hajónak is 860mm a Scan Resolution-je, és találunk olyan ceptort, amelynél ez az érték eléri az 1000-t. A befogási táv nagyon változó ennél a hajóosztálynál. A legrövidebbre ellátó fregatt alig több mint 17.5 km-re targetel, de találunk olyat is, amely 60 km-re is képes befogni. 30 km körüli az átlagos érték, ám EW bónuszos hajóknál ez magasabb, 45-60 km.



Cruisereknél (T1 és T2) az érték 230mm és 345mm között mozog és nincs igazi kivételezett csoport. A befogási táv 37-80 km közötti, és itt is igaz az a szabály, hogy azoknál a hajóknál magasabb a szám, amelyek valamilyen táv bónuszt kapnak valamilyen fegyverre vagy EW-re. Külön csoportot képviselnek a Recon hajók, mivel az ő távjuk 100 km-tól 150 km-ig terjed.

Battlecruisereknél (T1 és T2) az érték 195mm és 220mm között mozog. Általában itt is (mint mindenhol máshol) elmondható, hogy a minmatar hajók targetelnek a leggyorsabban, aztán jönnek az Amarrok, a Gallenték, és végül a Caldarik. Érdekes adalék, hogy a minmatar BC-k alapból kb. olyan gyorsan lockolnak, mint egy T1 caldari cruiser (pl. a Caracal).

Battleshipeknél a Scan Resolution drasztikusan esik és már csak 75mm és 110mm közötti. Egy hangyányit jobbak a Black Opsok, ahol ez 115-170mm. Maximum lockolási táv terén az értékek 48 km és 90 km között vannak.

Capital hajóknál az érték 50mm körül mozog, a maximum befogás pedig 100 km körül. A Super Carrierek befogási távja 150 km környékén van, a Titánoké pedig egységesen 250 km.

Az egyes hajóosztályokon belül is akadnak komoly eltérések, pl. a fregatt kategóriában az interceptoroknak 30-36m a sig radiusuk, viszont egy electronic attack ship ennek majdnem duplája; 51-58m. Hasonló példa a cruiser osztálynál a logistic hajók, amik a többi cruiserhez képest rendkívül kis jelet bocsájtanak ki (65-90m), ellentétben a recon hajókkal, ahol a sig radius 132-180m, hogy az industrial hajókat már ne is említsük, köztük előfordul 250m is. Végül pedig, ha a battleship osztályt nézzük, akkor egy Panther 288m, a Typhoon 320m (érdekes módon a "fizikailag" hatalmasnak számító Machariel is csak 340), a Rokh viszont 500m, illetve egy gólem 575m.

BEFOGÁSI IDŐK - különböző scan resolution értékeknél, support modulok és bónusz nélkül									
Akit targetelsz (sig. radius) >>>	**Frigate**	**Destroyer**	**Cruiser**	**BC**	**Battleship**	**Dread.**	**Carrier**	**Super Carrier**	**Titán**
	40	**80**	**140**	**270**	**400**	**1700**	**3000**	**12K**	**16K**
Scan Res. (ceptor): 1000	2,08 mp	1,55 mp	1,26 mp	1,01 mp	0,90 mp	0,60 mp	0,53 mp	0,39 mp	0,37 mp
Scan Res. (egyéb frig): 750	2,78 mp	2,07 mp	1,68 mp	1,35 mp	1,19 mp	0,81 mp	0,70 mp	0,52 mp	0,50 mp
Scan Res. (skilles cruiser): 500	4,17 mp	3,11 mp	2,52 mp	2,02 mp	1,79 mp	1,21 mp	1,06 mp	0,79 mp	0,74 mp
Scan Res. (skilles bc): 250	8,33 mp	6,21 mp	5,04 mp	4,04 mp	3,58 mp	2,42 mp	2,11 mp	1,57 mp	1,49 mp
Scan Res. (battleship) : 100	20,83 mp	15,53 mp	12,60 mp	10,11 mp	8,95 mp	6,05 mp	5,29 mp	3,93 mp	3,72 mp
Scan Res. (capital): 50	41,66 mp	31,06 mp	25,20 mp	20,21 mp	17,90 mp	12,10 mp	10,57 mp	7,86 mp	7,43 mp

Remote Sensor Dampener

Az electronic warfare (EW) hadviselésben a sensor dampenening a célpont hajó Scan Resolution és Maximal Targeting Range tulajdonságának gyengítésére szolgál. Ehhez úgynevezett Remote Sensor Dampener modulokat kell a hajónkra felszerelni. A Dampener egy aktiválandó modul bizonyos kapacitor fogyasztással, és jellemzően az EW-s eszközökre, ez is egy középső slotba kerül. Lehet scriptet rakni bele (Targeting Range Dampening-et vagy Scan Resolution Dampening-t), aminek hatására az eszköz a célpont hajónál csak az egyik tulajdonságára hat, arra viszont nagyobb hatásfokkal. Ha nem rakunk bele scriptet, akkor a modul mind a két tulajdonságot rontani fogja, igaz gyengébben.

A modulból léteznek T1, T2, nevesített és Storyline típusúak. A legjobb nevesített modul (Phased Muon Sensor Disruptor I) hatás tulajdonságai megegyeznek a T2 modul hatás tulajdonságaival, csak kevesebb CPU-t igényel. Script nélkül a T1 modul 15.2%-kal, a T2 modul 17%-kal csökkenti mind a két tulajdonságot. Az optimál+falloff távolság az előbbinél 25+50 km, az utóbbinál 30+60 km. Ezeket az értékeket a megfelelő skillel növelni lehet. A scriptek az adott hatást duplázzák, a másik hatást pedig nullázzák, vagyis például egy T2-es modul Targeting Range Dampening scripttel nem módosítja az ellenfél hajóján a Scan Resolution-t, viszont a Maximum Targeting Range-t 34%-kal csökkenti (skillek, rigek, speciális EW hajók nélkül számolva).

Általánosságban elmondható, hogy a modult script-el érdemes használni, valamelyik romboló tulajdonságra koncentrálva. Script nélkül a modul használata nem az arany középút, hanem a két szék közötti üres terület. Egy ellenfélre érdemes legalább két modul aktiválni, de több modulnál számolni kell a stacking büntetéssel.

Dampener drónok

Léteznek EW Drónok, amelyek Remote Sensor Dampening EW-vel támadnak. Ezek a következők: Hobgoblin SD-300, Hammerhead SD-600 és Ogre SD-900. A dampenelő hatások rendre: 8/8%, 12/12% és 25/25%. Az itt is fellépő Stacking Penalty és a drónok scriptelhetetlensége miatt ilyen drónokkal harcmezőn szerfelett ritkán találkozhatunk.

Modulok

Olyan modul, amely közvetlenül erre az EW-re adna bónuszt nem létezik. A scan resolution és targeting range növelésére viszont léteznek népszerű modulok, melyek a fenti két szenzor tulajdonságot növelik meg.

Sensor Booster

Ezzel a középső slotos, aktív modullal növelhetjük meg a hajó sensorának teljesítményét, hogy hamarabb lockoljunk és messzebbre legyünk képesek targetelni. A modul kapható T1, T2, nevesített, faction és officer változatokban. Az eszköz ugyanúgy scriptelhető a fent említett két tulajdonságra, mint a dampener, és ugyanúgy érvényes rá a Stacking Penalty, ám ez nem másra, hanem a saját hajónkra hat és a dampenerrel ellenkező hatást fejti ki (boostol). A T1-es verzió Scan Resolution és Max Targeting Range bónusza 25-25%, a T2-esé 30-30%. A legjobb nevesített modul az F-90 Positional Sensor Subroutines. A modul nagyon népszerű azok körében, akik szeretnének minél több killmail-ben szerepelni. Ugyanis nagyobb létszámnál, vagy könnyen pukkanó hajók esetén a lassan lockoló hajók kimaradnak a killmail-ből, mivel nem tudnak semmilyen aggresszáló modul aktiválni az áldozatra mielőtt az szétesne. Meg kell jegyezni, hogy ilyen esetekben a személyes érdek és a csapat érdek ütközhet. Ugyanis a csapatnak nem érdeke, hogy minden személy szerepeljen a killmail-ben, de a Sensor Booster elfoglalhat helyet más modul elől, ami akár a csapat számára, akár a túléléshez életbevágó lehet.

Remote Sensor Booster

A fenti modul remote változata. Ezzel a modullal nem a saját, hanem egy másik hajó sensor tulajdonságait erősíthetjük. Aránylag ritkán használt modul, bár bizonyos szituációkban felettébb hasznos lehet (tipikusan kapu kempeknél). A modul T1 változat esetén 25-25% bónuszt ad, T2 változat esetén 40.5-40.5%-ot. Mivel ez más hajóra ható modul, így optimal és falloff távval rendelkezik. Ezek az értékek T1 és T2 modulnál: 25-50 km és 30-60 km.

Signal Amplifier

Ezzel az alsó slotos, passzív modullal szintén növelhetjük sensor tulajdonságokat igaz egy kicsit kisebb mértékben. A T1-es modul bónuszai a Scan Resolution-ra és a Maximum Targeting Range-re 10% és 25%, T2-nél 15% és 30%.

Rigek

Egy olyan rig található a játékban, amelyet arra használhatunk, hogy erősebbé tegyük a sensor dampening EW hatását.

Inverted Signal Field Projector

A T1-es típus 5%-kal, a T2-es típus 7.5%-kal növeli a Remote Sensor Dampener hatékonyságát. A dampening bónuszért cserébe egy hátrányt is kapunk, mégpedig azt, hogy a rigtől csökken a hajó pajzsának mérete. A pajzs csökkenés mértékét mérsékelni tudjuk a megfelelő rigging skill növelésével. A rigre érvényes a Stacking Penalty szabály.

Más felől léteznek olyan rigek, melyek a hajó e két szenzor tulajdonságára adnak bónuszokat.

Targeting System Subcontroller

A T1-es típus 20%-kal, a T2-es típus 25%-kal növeli meg a hajó Scan Resolution tulajdonságát. Szintén a pajzs csökkenése a hátrány, amit a vonatkozó rigging skill növelésével lehet mérsékelni.

Implantok

Habár az EW hatékonyságát nem tudjuk implant segítségével növelni, de találunk implantot a Scan Resolution növelésére.

Zainou 'Gypsy' Signature Analysis SA-701 – SA-706

A hetedik implant slotba helyezhető implant, ami plusz 1% - 6%-kal növeli a hajó Scan Resolution-jét.

Zainou 'Gypsy' Long Range Targeting LT-801 – LT-806

A nyolcadik implant slotba helyezhető implant, ami plusz 1% - 6%-kal növeli a hajó Maximal Target Range-ét.

Zainou 'Gypsy' Sensor Linking SL-901 – SL-906

A kilencedik implant slotba helyezhető implant, ami plusz 1% - 6%-kal csökkenti a Dampener modulok kapacitor felhasználását.

(Low-Grade) Centurion Alpha, Beta, Gamma, etc...

Kalóz implant, mely a pilóta attribútum növekedése mellett, a Dampener modul optimálját növeli.

(Low-Grade) Halo Alpha, Beta, Gamma, etc...

Kalóz implant, mely a pilóta attribútum növekedése mellett, a hajó Signature Radius-át is csökkenti.

Skillek

A megfelelő skillek kitanulásával hatékonyabbá tehetjük az EW-t, illetve megint más skillek tanulásával erősíthetjük a hajónk sensor tulajdonságait.

Sensor Linking - Háromszoros tanulási időt követelő skill, amely szintenként 5%-kal csökkenti a Dampener modul energiafelhasználását.

Long Distance Jamming - Négyszeres skill, amely szintenként 10%-kal növeli meg a Dampener modul optimálját.

Frequency Modulation - Háromszoros skill, amely szintenként 10%-kal növeli meg a Dampener modul falloff távját.

Sensor Suppression - Ötszörös skill, amely szintenként 5%-kal növeli a Dampener modul hatékonyságát.

Long Range Targeting - Kétszeres skill, amely szintenként 5%-kal növeli meg a hajó Maximum Locking Range-ét.

Signature Analysis - Egyszeres skill, amely szintenként 5%-kal növeli meg a hajó befogási gyorsaságát.

Dampening hatótávok és erősségek

A dampener erősségét és hatótávját növelhetjük, ha egy kellően skilles commadship / stategic cruiser pilótától kapunk rá bónuszokat egy megfelelő fleetben. Adott esetben egy korrekt faction modul felszerelését követően akár 10km optimál, és 8% erősség növekedést is elérhetünk ezekkel a warfare eszközökkel. Az Information Warfare Link - Electronic Superiority warfare modullal az erősséget, az Information Warfare Link - Recon Operation warfare modullal pedig a hatótávot tudjuk javítani.

A táblázatokban megjelenő értékek elméleti maximumok, minden esetben a lehető legmagasabb értékkel számoltunk, hogy látszódjon a modulokból kihozható gyakorlati maximum. Ez egyben azt is jelenti, hogy az eszközt használó pilótánál (illetve az őt segítő bónuszadónál is) maximális skilleket (és tökéletes bónuszadó fittet T1 warfare modulokkal) tételeztünk fel. **Figyelem: a dampener modulokat nem lehet túlhajtani (overheat)...**

Remote Sensor Dampener									
		Bármilyen standard hajó esetén				Arazu, Lachesis, Keres, Maulus (+37,5 % effectiveness - Lvl 5)			
		Optimal	Falloff	w/o Script	w Script	Optimal	Falloff	w/o Script	w Script
Base (Skill lvl 0)	Tech I	30 000	50 000	-15,20%	-30,40%	30 000	50 000	-20,90%	-41,80%
	Tech II	36 000	60 000	-17,00%	-34,00%	36 000	60 000	-23,38%	-46,75%
All Skill lvl 5	Tech I	45 000	75 000	-19,00%	-38,00%	45 000	75 000	-26,13%	-52,25%
	Tech II	54 000	90 000	-21,25%	-42,50%	54 000	90 000	-29,22%	-58,44%
EOS w T1 Boost (25,875% / 15,525%)	Tech I	56 644	75 000	-21,95%	-43,90%	56 644	75 000	-30,18%	-60,36%
	Tech II	67 973	90 000	-24,55%	-49,10%	67 973	90 000	-33,75%	-67,51%
EOS w T2 Boost (32,344% / 19,406%)	Tech I	59 555	75 000	-22,69%	-45,37%	59 555	75 000	-31,19%	-62,39%
	Tech II	71 466	90 000	-25,37%	-50,75%	71 466	90 000	-34,89%	-69,78%
Proteus w T1 Boost (28,125% / 16.875 %)	Tech I	57 656	75 000	-22,21%	-44,41%	57 656	75 000	-30,53%	-61,07%
	Tech II	69 188	90 000	-24,84%	-49,67%	69 188	90 000	-34,15%	-68,30%
Proteus w T2 Boost (35,156% / 21,094 %)	Tech I	60 820	75 000	-23,01%	-46,02%	60 820	75 000	-31,64%	-63,27%
	Tech II	72 984	90 000	-25,73%	-51,46%	72 984	90 000	-35,38%	-70,76%

Remote Sensor Dampener					
		Celestis (+37.5% effectiveness +50% optimal range és falloff - Lvl 5)			
		Optimal	Falloff	w/o Script	w Script
Base (Skill lvl 0)	Tech I	45 000	75 000	-20,90%	-41,80%
	Tech II	54 000	90 000	-23,38%	-46,75%
All Skill lvl 5	Tech I	67 500	112 500	-26,13%	-52,25%
	Tech II	81 000	135 000	-29,22%	-58,44%
EOS w T1 Boost (25,875% / 15,525%)	Tech I	84 966	112 500	-30,18%	-60,36%
	Tech II	101 959	135 000	-33,75%	-67,51%
EOS w T2 Boost (32,344% / 19,406%)	Tech I	89 332	112 500	-31,19%	-62,39%
	Tech II	107 199	135 000	-34,89%	-69,78%
Proteus w T1 Boost (28,125% / 16.875 %)	Tech I	86 484	112 500	-30,53%	-61,07%
	Tech II	103 781	135 000	-34,15%	-68,30%
Proteus w T2 Boost (35,156% / 21,094 %)	Tech I	91 230	112 500	-31,64%	-63,27%
	Tech II	109 476	135 000	-35,38%	-70,76%

Speciális dampener hajók

Ez az EW típus a Gallente faj specialitása, ezért talán nem meglepő, hogy Remote Sensor Dampener használatára bónuszt ilyen fajba tartozó hajók kapnak. Általában elmondható, hogy ez a fajta EW nem tartozik a leggyakrabban használt EW-k közé, habár bizonyos szituációkban nagyon hasznos tud lenni.

Velator (Gallente noobship)

Ez a hajó 10% támogatást kap a Dampener hatékonyságára. Ez nem túl sok, de emellett hybrid turretre is van 10% hajóbónusza, és bár csak két drone-t képes használni, de annak a sebzésére, hitpontjára is 20-20 százalékot kap pluszba (és a mining verzióval többet is fúr :). Ezen kívül armor repair hatásfokra is 15% jár neki. Bár ettől még túl komolyan nem érdemes venni, de noobshiphez képest igazi reneszánsz képességekkel van felruházva.

Maulus (gallente fregatt)

Gallente fregatt, amely szintenként 7,5% támogatást kap a Dampener hatékonyságára. Ez elsőre jól hangzik, de erős kompromisszumokat kell kötni a fitteléskor: a négy középső slotból egyet elfoglal az MWD, egyet a pont, így két slot marad a Dampenernek.

Figyelembe kell vennünk a modulok erős kapacitor szükségletét, és értékes alsó slotokat vagy rig slotokat kell feláldozni a kapacitor visszatöltés erősítésére. Mindent összevetve, ez a hajó egy nagyon olcsó megoldás a Remote Dampener EW-re, viszont cserébe számolnunk kell a viszonylag alacsony hatásfokkal is.

Celestis (gallente cruiser)

Gallente leghasználhatóbb cruisere, amely szintenként szintén 7,5% bónuszt kap a Dampener hatékonyságára. Mivel ez a hajó már öt középső slottal rendelkezik, így a fittelése könnyebb lehet, mint a fregatt társainál. Két Dampener könnyedén felfér rá és még egy slot marad is (az MWD + pont alap a setup kialakításánál).

Ekkor le kell mondanunk a shield tankról, és armorra kell koncentrálnunk, ami lassabbá teszi a hajót. A hajó DPS-ét a három felső slotba szerelt ágyú (ha felfér, akkor plusz egy rakéta) plusz a 50 m^3 dronebay biztosítja. T1-es hajóként sokan lebecsülik a Celestist, de a dampening miatt és a turretekre kapott hajóbónusszal képes kellemetlen meglepetéseket is szerezni.

Keres (gallente electronic attack ship)

A ritkán használt EAS fregatt egyik előnye nagy testvéreivel szemben, hogy minden szempontból (propulsion speed, locking speed) jóval fürgébb. Jellemzően a 0.0-ban közlekedő hajók elkapására alkalmas. Általában a pontozásra kapott bónuszai miatt használják. A T1 változat használhatóbb verziója, köszönhetően az öt medslotnak és a szintenként 7.5%-os Dampener effektivitás bónusz mellett a 10%-os Dampener kapacitor használat támogatásnak is fregatt szintenként. A hajó pontozásra is szép bónuszokat kap, így ennek a hajónak a fitteléséről az EW fejezet Warp Scrambleres, Disruptoros hajók részben is olvashatunk hasznos dolgokat. Említésre méltó, hogy sok med slot-os modult lehet felszerelni rá, így Sensor Booster fittelésével lehetővé válik a rendkívül alacsony befogási idő elérésére. Ez sok esetben azt jelenti, hogy akár cloak-kal fittelt hajókat is el lehet vele fogni, ha az áldozat akár egy másodpercet is késlekedik az álcázó aktiválásával. A hajó a Gallente Fregatt skillből kap még a Remote Dampener erejére 37.5%-ot, aminek az energia fogyasztása 50%-kal csökken.A Dampener bónusznak, a hajó fürgeségének és befogási gyorsaságának köszönhetően úgy képes áldozatát pontozni és "rövidlátóvá" tenni, hogy a másik nem képes őt betargetelni és ezáltal modulokat aktiválni rá.

Arazu (gallente force recon)

A Gallente faj Force Recon hajója, amit elsősorban inkább a pontozásra kapott bónuszai miatt használnak. Remote Sensor Dampener tekintetben 7.5%-os bónuszt kap meg cruiser szintenként. Mivel a hajó 6 med slottal rendelkezik, ezért bőven felfér rá az EW. A középső slotokban lehet gondolkozni az MWD mellett, hogy milyen és mennyi pontot rakunk fel rá (mivel ez a hajó fő profilja) és mennyi Dampenert. Az EW-k mellé a shield tank már általában nem fér fel, így gyakran szokták a hajót armor tankkal fittelni. A hajóról további leírást szinten a Scrambleres, Disruptoros hajók részben találunk.

Lachesis (gallente combat recon)

A Gallente faj Combat Recon hajója. Dampener ügyben másolja az Arazut, ez a hajó is 7.5% bónuszt kap az erősségre. Mivel egyel több középső slottal rendelkezik, mint az Arazu ezért elvileg könnyebb lenne EW-vel fittelni, de ha megnézzük a low slotjait, sajnos kiderül, hogy azt tankra nem használhatjuk.

A három low slot ilyen hajótípusnál már szerénynek mondható armor céljára. Így ezt a hajót is shield-re szokták tankolni, ami nem kedvez a Dampenerek fittelésének. További leírás a hajóról szintén a Scrambleres, Disruptoros hajók részben található.

A dampener hajók helye a harcmezőn

Ha belegondolunk, nagyon szépen hangzik, hogy Sensor Dampenerrel úgy lerontjuk az ellenfél locking távját, hogy még csak ne is tudjon visszafogni. Ez ugyan a gyakorlatban is megvalósulhat, de sajnos csak nagyon ideális körülmények között. Nézzük például, hogy mennyit tudunk rontani például egy 100 kilométeres locking távval rendelkező carrieren.

Tételezzünk fel jól kitanult skilleket és rakjunk fel egy T2-es Remote Sensor Dampenert egy tetszőleges hajóra.

Script nélkül a modul locking távra 21% büntetést ad, vagyis a 100 km-t le tudjuk rontani 79km-re. Ezzel még nem sokat értünk el, ezért rakjunk bele táv scriptet. Így 42%-os rontást tudunk elérni, ami 58 km-re való targetelést eredményez. Mivel ezzel sem értünk el sokat, rakjunk fel még egy modult, ami figyelembe véve a Stacking Penalty-t már csak 87%-os hatékonysággal működik. Így osztva, szorozva kapunk 36km-es távot, ami még mindig Warp Disruptor táv felett van.

A határ 66km-es lockolású hajóknál van, itt két Dampenert használva pont 24km-re rontja le a távot. Vagyis ha van egy 50 km-es lockolású hajónk, azt két EW-vel úgy le tudjuk rontani, hogy mi képesek vagyunk rá pontot rakni és lőni, miközben ő nem tud visszafogni ránk.

Ültessük képzeletbeli pilótánkat egy Arazuba. Itt, a modul 58%-ot ront az áldozat locking range-én, hála az Arazu bónuszainak. Az előbbi 100 km-es maximális befogó távval rendelkező carriert tehát egy Dampener modul 42 km-re vakítja le. Két modul 20,4 km-re rontja le a távot, ami már elég jó.

Ez már egészen jónak tűnik, hozzátéve azt is, hogy az Arazu ennél jóval messzebbről képes pontozni. Tehát a 96 km az a max befogási range, ami alatt az Arazu két Dampenerrel lenyomja az áldozatát Warp Disruptor targeting range alá.

Természetesen nem minden esetben az a cél, hogy az ellenséget úgy pontozhassuk és lőhessük, hogy ő ne tudjon befogni minket! Fontos tudni azt is, hogy azok a hajók, amik nagy range-ben harcolnak (és emiatt megfoghatatlanok), a dampenerrel könnyedén rákényszeríthetők arra, hogy közelebb jöjjenek (hiszen egyéb esetben nem tudnak befogni senkit). Ilyen esetben a hatékonyság érdekében rájuk kell tenni 2, esetleg 3 modult is.

Sokszor látjuk, hogy a Curse vagy a Falcon nagyobb range-en sok kellemetlenséget okoz, ráadásul megfoghatatlanok, ha jól repülik őket. Viszont egy Arazu vagy Lachesis a gyorsabb targetelés miatt jóval előbb befogja őket, mielőtt azok hatni tudnának bárkire.

A dampeneres hajók gyengesége, hogy akik ellen használnánk őket: pl. reconok ellen, azoknak a target range-ük is nagy, így leginkább 3 Dampener kell egy Arazura, hogy képes legyen az előbbi taktikát kivitelezni, de azt is csak 1 hajó esetében tudja használni.

Elvileg a dampener kisebb sniper gang ellen is működhetne, (pl. mikor az ellenség úgy áll fel kapun / állomásnál hogy van pár hajó, ami meg akar minket fogni, de a sniper damage dealerek kint vannak mesze, hogy lelőjenek minket). Gyakorlatban azonban ezek ledampenelése nem túl hatékony, még 20-30 sniper BC ellen sem tudunk megfelelő mennyiségű dampenert kiállítani, és míg azok primary-k hívásával egyenként lőhetik le a dampeneres hajókat, nekünk mindegyikre külön célpontot kellene hívni, hogy ne csak egy-kettőt vakítson mindenki.

Másik népszerű használata a Dampenernek ha Scan Resolution rontásra scripteljük. Ez különösen jó kapitál hajók elleni harcban. A kapitál hajóknak elég nagy a Locking Range-e, ezért érdemesebb a másik gyenge ponton támadni őket, a Lockolás sebességénél. Egy Scan Resolution felezés egy kapitálnál azt jelenti, hogy például egy Carrier egy BS-t nem 18, hanem 36 másodperc alatt mér be. Ez szignifikáns különbség, különösen ha ECM támadással kombinálunk. A 36 másodperc alatt egy ECM hajó majdnem kétszer megpróbálhatja kiütni a carrier befogását, s ha sikerül, akkor annak azt újra kell kezdenie.

Láthatjuk, hogy bizonyos szituációkban a sensor dampening nagyon hasznos EW lehet, viszont az is igaz, hogy nem ez a leggyakrabban használt EW. Igen ritkán találkozunk olyan FC-vel (bármilyen fleet esetén) aki azt mondaná, hogy addig nem indulunk útnak, amíg nincs Dampeneres hajó a csapatban.

A Dampenerek használatának valószínűleg azért alacsony a népszerűsége, mert a Gallente EW hajók másik bónusza a pontozást segíti, ami bizony elég erős vetélytárs. Summa summarum, a Dampener azon EW-k közé tartozik, melyek nem számítanak egy fleet alapfelszereltségéhez, viszont bizonyos szituációkban aranyat érnek.

Target Painteres hajók

"Ha lúd, akkor legyen kövér..."

A Target Painter egy olyan modul a játékban, amely megnöveli az áldozat signature radius-át. Ez segít abban, hogy a turretek és a rakéták könnyebben eltalálják az áldozatot (és ezzel együtt javítsuk a sebzésünket), ami különösen kisebb hajók ellen lehet hasznos, ha nagyobb fegyverekkel lövünk rájuk.

Mi az a Signature Radius?

Az EVE-ben minden hajónak - mint ahogy az elvárható - van "mérete". Ezt azonban elsősorban nem fizikai méretként definiálja a játék (a hajó tulajdonságai között a szokásos három számszerű paraméter - hosszúság, szélesség, magasság - konkrétan nem található meg) hanem a műszerek (scanner, radar, fegyverek, stb.) számára érzékelhető jelként, jelkibocsátási felületként. Minél intenzívebb ennek a jelnek az erőssége, annál "nagyobbnak" számít a hajó.

A méret meghatározásánál a fizikai paraméterek helyett az Eve-ben egyetlen viszonyítási szám szerepel: ez a Signature Radius. Ez határozza meg, hogy milyen könnyen "érzékelhető", targetelhető a hajó, milyen mértékben sebzik a különböző fegyverek, mennyire könnyen scannelhető ki, stb.

Nem árt tudni, hogy Sig Radiusnál szereplő érték nem a fizikai paraméterek átlaga, vagy a legnagyobb érték közöttük, de még csak nem is valamilyen képlet eredménye, hanem egy előre meghatározott érték. Ezért fordulhat elő például, hogy bár egy Machariel fizikai mérete a freighterekkel és carrierekkel vetekszik, signature radiusban csupán tizede a fent említetteknek (Machariel - 340m, Charon - 3660m, Chimera - 3065m).

A dampenerekkel foglalkozó cikkben már írtuk, hogy a hajó scannelhető felülete (nagysága) határozza meg a befogási időt. Minél jobb a scan resolution-ünk (letapogatási felbontásunk), és minél nagyobb a célpont scannelhető felülete - a'la Signature Radius (jelkibocsátási sugár), annál könnyebben és gyorsabban tudjuk befogni a célpontot. Ez kb. a fegyverekre is igaz: minél nagyobb egy hajónak a signature radiusa, a fegyverek annál könnyebben találják el, és annál többet sebeznek rajta. A Signature Radius nagysága menet közben is változhat: példának okáért, ha bekapcsolunk a hajón valamilyen eszközt, mondjuk az MWD-t, akkor a hajó Signature Radius-a az ötszörösére nő, és elszenvedjük annak minden hátrányát (miközben nem valószínű, hogy ténylegesen megnövekednének a hajó valós méretei). Általában a nagyobb hajóosztályba tartozó űrhajók a méretüknél fogva nagyobb / könnyebben scannelhető jelet bocsátanak ki, valamint az olyan nagy energiájú eszközök, mint a microwarpdrive, vagy a pajzsokat erősítő modulok / rigek szintén jelentősen megnövelhetik a sig radius-t. A hajóosztályok Signature Radius értékeit már a dampeneres cikknél egyszer leírtuk, így most erre külön nem térünk ki.

Lövegek Signature Resolution-jai, Rakéták Explosion Radius-ai

Ha valaki figyelmesen megnézi egy adott ágyú paramétereit, talál egy olyan értéket, hogy Signature Resolution. Ez amiatt fontos, mert ennek az értéke viszonyul az áldozat Signature Radius értékéhez. Amennyiben a fegyver signature resolutionje nagyobb, mint az áldozat signature radius értéke, akkor nehezebben találjuk el a célpontot és ezzel együtt még ha találunk is, várhatóan kisebb sebzést fogunk bevinni a célponton. Nevezhetnénk ezt az értéket akár a fegyverek szórásának is, csupán annyi a különbség, hogy itt ha a lövések ugyan betalálnak, akkor is csak kisebb damage tartományban sebeznek.

Ha vizuálisan szeretnénk elképzelni a dolgot, akkor képzeljük ezeket az értékek megadott sugarú köröknek (vagy céltábláknak), amiket egymásra helyezünk. A fegyverek sig res értéke a teljes sebzést reprezentáló kör, a célpont sig radiusa pedig a sebezhető felületet reprezentáló kör. Ha például egy 50m sugarú kör köré (ami az áldozat sig radiusa - és egyben a sebezhető felületét jelzi) feszítünk egy nagyobb, 100m sugarú kört (ami a fegyver sig resolutionje - és egyben a teljes damage mennyiségét reprezentálja), akkor látni fogjuk, hogy a 100m sugarú kör egy része már kívül esik majd az áldozatot reprezentáló (kisebb) körön. Ez tipikusan az ágyúval verébre esete. A turretekkel bevitt sebzés mértéke a "Damage Dealerek" cikknél már bővebben le lett írva, elég azt tudni a sebzés mértékét komolyan befolyásolja a találati esély is. A teljes sebzésünk fix egyharmadát az alapsebzés fele, a random kétharmadát pedig a találati esélyünk adja ki. Ezért fordulhat elő, hogy időnként alig sebzünk valamit, míg máskor excellenteket (a sebzésünk másfélszeresét) ütjük rajta. Az ágyúk Signature Resolution-je elég egyszerű, mivel a SR érték a fegyver típusától függetlenül mindig ugyanakkora:

Small Turret 40m **Medium** Turret 125m **Large** Turret 400m **Extra Large** Turret 1000m

Fontos! Az extra large turret-ek Titan-ra fittelve 2000m-es értéket vesznek fel! Vagyis ha összehasonlítjuk ezeket a számokat a hajóméretekkel, akkor azt kapjuk, amit már amúgy is sejtettünk: Small fegyverek a fregattok ellen jók, médium a cruiserek ellen, large pedig a battleshipek ellen. Ha egy nagyobb fegyverrel célzunk egy kisebb hajóra, akkor az kisebb eséllyel talál és valószínűleg kisebb sebzését okoz, ha kisebb fegyverrel egy nagyobb hajóra, akkor az nagy eséllyel mindíg talál majd.

Vagyis ha összehasonlítjuk ezeket a számokat a hajóméretekkel, akkor azt kapjuk, amit már amúgy is sejtettünk: Small fegyverek a fregattok ellen jók, médium a cruiserek ellen, large pedig a battleshipek ellen. Ha egy nagyobb fegyverrel célzunk egy kisebb hajóra, akkor az nem fogja leadni a teljes sebzését, ha kisebb fegyverrel egy nagyobb hajóra, akkor az ugyan full sebzést okoz, de rendszerint a sebzés mennyisége kevés lesz.

Egy kicsit érdekesebb a rakéták táblázata. Itt az Explosion Radius nem a fegyverhez, hanem a rakétához kapcsolódik, ennek tekintetében a rakéták az alábbi négy robbanási méretben léteznek:

- **Normál** (ide tartoznak a T1 és faction rakéták), illetve a **long range** (T2 Javelin)
- **Precíziós** (T2 Precision) A Normál expl. rádiusának kb. 70%-90%-a
- **Anti-ship** (T2 Rage) A normál expl. radiusának kb. másfélszerese
- **High damage** (T2 Fury) A normál expl. rádiusának kb. 170%-190%-a, jóval nagyobb sebzés

Amit a lenti számokból láthatunk, az az, hogy itt is megtalálható az összes hajóosztálynak megfelelő rakétaosztály, bár ezeknél van némi lehetőség a játékra.

Név	Tulajdonság	Normal Tech I	Long Range Javelin	High Precision Precision	Anti-Ship Rage	High Damage Fury
Rocket	Explosion Radius	20 m	20 m	—	34 m	—
	Explosion Velocity	150 m/sec	150 m/sec		129 m/sec	
	Max Velocity	2250 m/sec	3375 m/sec		1875 m/sec	
	Flight Time	2 sec	2 sec		2 sec	
	Damage	33 HP	29,7 HP		44,6 HP	
Light Missile	Explosion Radius	40 m	—	25 m	—	69 m
	Explosion Velocity	170 m/sec		204 m/sec		143 m/sec
	Max Velocity	3750 m/sec		3750 m/sec		3750 m/sec
	Flight Time	5 sec		2,5 sec		3,75 sec
	Damage	83 HP		83 HP		116 HP
Heavy Missile	Explosion Radius	140 m	—	125 m	—	241 m
	Explosion Velocity	81 m/sec		97 m/sec		68 m/sec
	Max Velocity	4300 m/sec		4300 m/sec		4300 m/sec
	Flight Time	6,5 sec		3,25 sec		4,88 sec
	Damage	135 HP		135 HP		182 HP

Név	Tulajdonság	Normal Tech I	Long Range Javelin	High Precision Precision	Anti-Ship Rage	High Damage Fury
Heavy Assault Missile	Explosion Radius	125 m	125 m	—	215 m	—
	Explosion Velocity	101 m/sec	101 m/sec		87 m/sec	
	Max Velocity	2250 m/sec	3375 m/sec		1875 m/sec	
	Flight Time	4 sec	4 sec		4 sec	
	Damage	100 HP	90 HP		135 HP	
Cruise Missile	Explosion Radius	300 m	—	270 m	—	516 m
	Explosion Velocity	69 m/sec		83 m/sec		58 m/sec
	Max Velocity	3750 m/sec		3750 m/sec		3750 m/sec
	Flight Time	20 sec		10 sec		15 sec
	Damage	300 HP		300 HP		420 HP
Torpedo	Explosion Radius	450 m	450 m	—	774 m	—
	Explosion Velocity	71 m/sec	71 m/sec		61 m/sec	
	Max Velocity	1500 m/sec	2250 m/sec		1250 m/sec	
	Flight Time	6 sec	6 sec		6 sec	
	Damage	450 HP	405 HP		608 HP	
Citadel Cruise Missile	Explosion Radius	1750 m				
	Explosion Velocity	29 m/sec				
	Max Velocity	4250 m/sec				
	Flight Time	20 sec				
	Damage	1500 HP				
Citadel Torpedo	Explosion Radius	2000 m				
	Explosion Velocity	20 m/sec				
	Max Velocity	1750 m/sec				
	Flight Time	15 sec				
	Damage	2000 HP				

A Target Painting

A Target Painting EW arra ad lehetőséget, hogy javítsuk a sebzés nagyságát, amikor az ágyú Signature Resolution-je vagy a rakéta Explosion Radius-a nagyobb, mint a célpont Signature Radius-a. Ahogy fentebb már leírtuk, nagy különbségek esetén egészen extrém értékre csökkenhet a fegyver sebzése, viszont a Target Painter használatával növelhetjük a célpont Signature Radius értékét, megnövelve a sebezhető felületet.

Mi történik akkor, ha már egy aránylag nagy célpontot tovább Target Paint-elünk? Semmi, teljesen mindegy hogy csak kicsivel vagy jóval nagyobb a célpont Signature Radiusa mint a lövegünk Signature Resolution-je, mert a löveg (a többi csökkentő tényező beszámításával) csak a maximumot tudja sebezni.

Sajnos a Target Painter az igazán gyors hajók ellen nem túl hatásos. A gyakorlatban ez úgy néz ki, hogy hiába van paintelve egy kis célpont, amíg az nagy sebességgel mozog, a rámért sebzés nem lesz számottevő a lövegek alacsony trackingje és a rakéták alacsony explosion velocity-je miatt. Így amíg nem csökkentjük le a célpont sebességét, addig alacsony marad a sebzés is.

Ezért különösen hatásos a Target Painter alkalmazása webifier modulokkal együtt, vagy olyan rigek (és skillek) kombinált használatánál, amik kompenzálják az ellenfél sig radiusa / sebessége miatt kapott negatív módosítókat.

Pl. rakéták esetén ilyen rigek a:

- Warhead Rigor Catalyst és a Warhead Flare Catalyst, melyek segítenek a rakéták robbanásánál a sebzést koncentrálni (konkrétan a sig radius / velocity hátrányokat csökkentik),
- illetve skilleknél hasonlóan funkcionál a Guided Missile Precision és a Target Navigation Prediction.
- Turreteknél a helyzet kb. ugyanez, csak ott a Metastasis Adjuster rigek és a Motion Predection skill lesznek segítségünkre.

A modul

A painteléshez csupán egyféle középső slotos modul használhatunk, melynek a neve nem túl meglepő módon: Target Painter. Ez a modul, mint minden EW, aktív modul, vagyis kapacitort fogyaszt. Van neki optimális távja és falloffja, és mindegy a célpont hajótípusa, mindegyikre ugyanúgy hat. A modulból találhatunk T1, T2, nevesített és faction változatot, különböző tulajdonságokkal és eltérő árakban. A T1 modul 25%-os Signature Radius növekedést eredményez, 25 km optimál és 50 km falloff mellett. T2-es modulnál 30%-os az SR növekedés, 30 km az optimál és 60 km a falloff.

A nevesített modulok a T1 és T2 értékei között mozognak, a legjobb nevesített modul pedig a Phased Weapon Navigation Array Generation Extron, melynek fő értékei megegyeznek a T2 moduléval. Erre a modulra is érvényes a Stacking Penalty szabály, vagyis ha egy célpontra több modul hat, akkor a második és az azt követő modulok nem 100%-os hatást fejtenek ki.

Target Painter hatótávok és erősségek

A Target Painter modulok erősségét és hatótávját növelhetjük, ha egy kellően skilles commadship / stategic cruiser pilótától kapunk rá bónuszokat egy megfelelő fleetben.

- Az **Information Warfare Link - Electronic Superiority** warfare modullal az erősséget,
- Az **Information Warfare Link - Recon Operation warfare** modullal pedig a hatótávot tudjuk javítani.

A táblázatokban megjelenő értékek elméleti maximumok, minden esetben a lehető legmagasabb értékkel számoltunk, hogy látszódjon a modulokból kihozható gyakorlati maximum. Ez egyben azt is jelenti, hogy az eszközt használó pilótánál (illetve az őt segítő bónuszadónál is) maximális skilleket (és tökéletes bónuszadó fittet T1 / T2 warfare modulokkal) tételeztünk fel. **Figyelem: a painter modulokat nem lehet túlhajtani (overheat)...**

ERŐSSÉGEK / HATÓTÁV - TARGET PAINTER modul esetében							
	Bónusz	0%			50,0%		
	Név	Bármilyen standard hajó esetén			Rapier, Huginn, Hyena, Golem		
		Sig. Bonus	Optimal	Falloff	Sig. Bonus	Optimal	Falloff
Alap	Tech I	25,00%	25 000	50 000	37,50%	25 000	50 000
	Tech II	30,00%	30 000	60 000	45,00%	30 000	60 000
	Domination	33,00%	30 000	60 000	49,50%	30 000	60 000
All Skill lvl 5	Tech I	31,25%	37 500	75 000	46,88%	37 500	75 000
	Tech II	37,50%	45 000	90 000	56,25%	45 000	90 000
	Domination	41,25%	45 000	90 000	61,88%	45 000	90 000
EOS w T1 Boost (25,875%)	Tech I	39,34%	47 203	94 406	59,00%	47 203	94 406
	Tech II	47,20%	56 644	113 288	70,80%	56 644	113 288
	Domination	51,92%	56 644	113 288	77,89%	56 644	113 288
EOS w T2 Boost (32,344%)	Tech I	41,36%	49 629	99 258	62,04%	49 629	99 258
	Tech II	49,63%	59 555	119 110	74,44%	59 555	119 110
	Domination	54,59%	59 555	119 110	81,89%	59 555	119 110
Proteus w T1 Boost (28,125%)	Tech I	40,04%	48 047	96 094	60,06%	48 047	96 094
	Tech II	48,05%	57 656	115 313	72,07%	57 656	115 313
	Domination	52,85%	57 656	115 313	79,28%	57 656	115 313
Proteus w T2 Boost (35,156%)	Tech I	42,24%	50 684	101 367	63,35%	50 684	101 367
	Tech II	50,68%	60 820	121 640	76,03%	60 820	121 640
	Domination	55,75%	60 820	121 640	83,63%	60 820	121 640

ERŐSSÉGEK / HATÓTÁV - TARGET PAINTER modul esetében							
	Bónusz	37,5% / 50%			37,5%		
	Név	Vigil			Bellicose		
		Sig. Bonus	Optimal	Falloff	Sig. Bonus	Optimal	Falloff
Alap	Tech I	34,38%	37 500	50 000	34,38%	25 000	50 000
	Tech II	41,25%	45 000	60 000	41,25%	30 000	60 000
	Domination	45,38%	45 000	60 000	45,38%	30 000	60 000
All Skill lvl 5	Tech I	42,97%	56 250	75 000	42,97%	37 500	75 000
	Tech II	51,56%	67 500	90 000	51,56%	45 000	90 000
	Domination	56,72%	67 500	90 000	56,72%	45 000	90 000
EOS w T1 Boost (25,875%)	Tech I	54,09%	70 805	94 406	54,09%	47 203	94 406
	Tech II	64,90%	84 966	113 288	64,90%	56 644	113 288
	Domination	71,39%	84 966	113 288	71,39%	56 644	113 288
EOS w T2 Boost (32,344%)	Tech I	56,87%	74 444	99 258	56,87%	49 629	99 258
	Tech II	68,24%	89 332	119 110	68,24%	59 555	119 110
	Domination	75,06%	89 332	119 110	75,06%	59 555	119 110
Proteus w T1 Boost (28,125%)	Tech I	55,05%	72 070	96 094	55,05%	48 047	96 094
	Tech II	66,06%	86 484	115 313	66,06%	57 656	115 313
	Domination	72,67%	86 484	115 313	72,67%	57 656	115 313
Proteus w T2 Boost (35,156%)	Tech I	58,07%	76 025	101 367	58,07%	50 684	101 367
	Tech II	69,69%	91 230	121 640	69,69%	60 820	121 640
	Domination	76,66%	91 230	121 640	76,66%	60 820	121 640

Paintelés a gyakorlatban

Ha gyakorlatban akarjuk megnézni a TP hatásfokát, akkor különböző szituációkat kell megvizsgálnunk, hogy lássuk, mi történik a Painterek alkalmazásakor.

TP vs. FREGATT

Először nézzük meg, mi történik akkor, ha egy gyors és kicsi fregattot (pl. ceptort) akarunk paintelni. A fregatt signature radiusát 2 Target Painter modullal és a legjobb TP bónusszal rendelkező hajók egyikével (Rapier / Huginn / Hyena / Bellicose) nem egészen a kétszeresére növelhetjük (hajótól függően kb. 65m / 75m -re, ha az nem használ mwd-t).

Ez elvileg azt jelentené, hogy ha medium fegyverrel lövünk rá, akkor valamivel több, mint a fele az esély a találatra és a sebzés is jelentősen redukálódik (a medium turretek sigres-e 125m)

Gyakorlatban azonban semmit sem fog számítani a paintelés, ugyanis PvP-ben a fregatt méretű hajók orbitálnak (köröznek körülöttünk), azért elsősorban nem azzal lesz gondunk, hogy a medium vagy large fegyverek a nagyobb sig resolution miatt nem találnak és nem adják adják le a teljes sebzésüket, hanem azzal, hogy orbitnál ezek az ágyúk a rosszabb tracking speedjük miatt el sem találják az áldozatot (az ágyúk nem tudnak elég gyorsan rájuk fordulni). A dolgon az sem változtat sokat, ha az áldozat MWD-t használ (és sokszorosára nő a signature radiusa), mert a szögsebessége miatt úgyis vakfoltra lőnek a turretek. Ilyen esetekben a tracking speed növelése lényegesen hatékonyabb (tracking enhancer, tracking computer, tracking link, stb.), mint az ellenfél paintelése.

Medium fegyverek esetén a TP amúgy is felesleges egy MWD-vel orbitáló fregatt ellen, hiszen pl. egy ceptornak már eleve 110 körüli lesz a sig radiusa az MWD használat miatt, a többi fregatt típusnál meg 250+-re is növekedhet ez az érték. Így elvileg ezeket TP nélkül is maximumra kellene sebeznünk. Csak néhány olyan konkrét helyzet van, ahol kis hajók ellen számíthat a sig radius növelése. Ilyenek, ha az áldozat egyes vonalban közeledik hozzánk (üldöz minket) vagy távolodik tőlünk (menekül előlünk), "keep at range"-t nyom ránk, illetve ha le van webelve. Ilyenkor az ágyúinknak nem kell folyamatosan követni a célpont mozgását, ezért a rosszabb tracking speed is elegendő hogy nagyot üssünk az áldozaton. Mind az üldözésnél, mind a menekülésnél az áldozat MWD-t fog használni, így medium fegyvereknél nem annyira fontos a paintelés, mert az MWD okozta sig növekedés bőven elegendő ahhoz, hogy egy közepes méretű fegyverrel kilőhessük. A TP ilyen helyzetekben is csak akkor számít, ha legalább két osztállyal nagyobb fegyverrel lövünk rájuk.

FIGYELEM: Ha álló helyzetből álló célpontra lövünk, akkor a fegyver sig resolutionja abszolút nem számít. Esetünkben ez azt jelenti, hogy akár egy bolygó méretű fegyverrel is telibe találunk bármit, ami nem mozog. **Tehát a konklúzió az, hogy a kis hajók ellen a TP (önmagában) nem sokat ér.**

TP vs. CRUISER / BATTLECRUISER

A cruiserek és BC-k egymásra medium fegyverekkel lőnek. Ilyenkor (pár esettől eltekintve) eleve nem lesz szükség paintelésre, mert a medium fegyverek általában kisebb scan ressel rendelkeznek mint a cruiser / BC "méretű" áldozatok sig radiusa (főleg a shieldes célpontokra igaz ez).

Pár kivétel azért akadhat, mint pl. a logistic hajók, amik elképesztően "kicsik". A scimitar 65-ös és a Guardian 70-es sigradja kb. akkora, mint az EW fregatté, így a medium fegyverek lövéseinek a fele alapból "elmegy mellettük". Határesetnek számítanak a minmatar cruiserek, mint pl. a Scythe, Stabber, Bellicose, de náluk is csak akkor számít a sigrad, ha armorra vannak fittelve. A Caracalt leszámítva a Navy cruisereknek is alapból kisebb a sigradja, mint a közepes fegyverek és rakéták resolutionje (valamint ide tartozik a Vagabond és a Cynabal is, de ezeket mindig shieldre fittelik, úgyhogy inkább csak az érdekesség kedvéért jegyeztük meg őket).

Viszont a battleshipek (és a Torpedo launcherekkel fittelt Stealth Bomberek) számára a cruiser, battlecruiser hajók paintelése nagyon jól jöhet. Talán ez az egyetlen igazi alkalmazási területe a Paintereknek, mert (mint később kitérünk rá) a BS vs. BS harcoknál legtöbbször a TP megintcsak felesleges, a capital méretű hajókat értelmetlen paintelni, a struktúrákat meg nem is lehet.

A TP segítségével a közepes méretű hajók lövésekor a large fegyverek sokkal jobb találati arányt és valamivel jobb sebzést képesek bevinni, ezért két Painter és egy korrekt bónusszal rendelkező hajó használatakor igen csak nagy lehet a különbség.

És itt el is érkeztünk a Paintelés másik rákfenéjéhez: a korrekt bónusszal rendelkező hajókhoz. TP bónusszal rendelkező hajóból csupán pár van, azokból kettő fregatt méret (Vigil, Hyena), 3 cruiser méret (Bellicose, Rapier, Huggin), és 1 BS méretű (Golem). Sajnos ezen a hajók egyike sem ideális paintelésre. A Golemet senki nem fogja PvP-re használni, főleg nem target paintingre, túl drága hozzá, és nem is igazán alkalmas PvP-re. A Rapier / Huginn páros med slotjait érdemesebb webelésre fittelni, mert kategóriákkal hasznosabb szerepet tölthetnek be harc alatt. Ha mégis rakunk rájuk pluszban Paintert, akkor olyan papírvékonyak lesznek, hogy egy pillanat alatt lelövik őket.

A Bellicose a legjobb indulattal sem egy vérbeli PvP hajó, sem a reconok cloakjával, sem a Huginn harci potenciáljával nem rendelkezik. Bár fittelhetjük paintingre, de igazi harci szerepe nem sok lesz. Amire érdemes, vagy érdemes lenne TP-t fittelni: nevezetesen a BS-ek és a Stealth Bomberek. Nekik viszont nincs bónuszuk a paintelésre. Természetesen ettől függetlenül rakhatunk rájuk Paintert (Bomberekre mindenképpen célszerű is).

TP vs. BATTLESHIP, CAPITAL, STRUCTURE

Ismét egy kategória, ahol a TP szerepe elhanyagolható. A BS-ek túlnyomó többsége ellen felesleges a paintelés. Ezek a hajók akkorák, hogy általában bármivel telibe találjuk őket.Kivételt képezhetnek az extra large (capital méretű) fegyverek mellett a RAGE torpedók, amik 650-es sig resolution-jük miatt még a BS-eket sem "verik telibe". Itt elkelhet a TP. A másik kivételt az armorra fittelt minmatar BS-ek jelenthetik, melyeknek alapból csupán 320-360 a rádiuszuk (és ugye a large fegyvereknek 400-as a sig resük). Az extrém példákat leszámítva a paintelés ilyen nagy hajóknál már felesleges, némely shieldes BS-t még a RAGE torpedók is "elkapják" mindenféle paintelés nélkül.

A következő kategória a capitalok, melyeket szintén értelmetlen paintelni, hiszen 3000 méter környékén van a sigradjuk, a supereknek (még kimondani is nehéz) 12 km, a titánok 16 km körül.

Végül a struktúrák jönnek, amiket (mint írtuk) paintelni sem lehet.

KIEMELKEDŐEN JÓ SIGNATURE RADIUS egyes hajóknál - fittelés nélküli alapértékek				
SHIP CLASS	**SHIP TYPE**	**SHIP NAME**	**SIGRAD**	**WEAPON CLASS RESOLUTION**
Frigates	**Tech 1 Frigates**	SLASHER (minmatar)	30 m	S Small turret 40 m
		EXECUTIONER (amarr)	33 m	
	Faction Frigates	DRAMIEL (angel)	32 m	
	Interceptors	CLAW (minmatar)	30 m	
		STILETTO (minmatar)	31 m	
		CRUSADER (amarr)	32 m	
		MALEDICTION (amarr)	33 m	
	Assault Frigates	WOLF (minmatar)	33 m	
Cruisers	**Tech 1 Cruisers**	SCYTHE (minmatar)	100 m	M Medium turret 125 m
		STABBER (minmatar)	105 m	
		AUGOROR (amarr)	110 m	
		BELLICOSE (minmatar)	110 m	
	Faction Cruisers	SCYTHE FLEET ISSUE (minmatar)	90 m	
		STABBER FLEET ISSUE (minmatar)	94 m	
		EXEQUROR NAVY ISSUE (gallente)	108 m	
		CYNABAL (angel)	110 m	
	Logistic Ships	SCIMITAR (minmatar)	65 m ! ! !	
		GUARDIAN (amarr)	70 m ! ! !	
		ONEIROS (gallente)	80 m	
		BASILISK (caldari)	90 m	
Battleships	**Tech 1 Battleships**	TYPHOON (minmatar)	320 m	L Large turret 400 m
		TEMPEST (minmatar)	340 m	
	Faction Battleship	TYPHOON FLEET ISSUE (minmatar)	320 m	
		TEMPEST FLEET ISSUE (minmatar)	340 m	
		MACHARIEL (angel)	340 m	
	Black Ops	Panther (minmatar)	288 m ! ! !	
		Redeemer (amarr)	333 m	
Egyéb (nem PvP) hajók	**Tech 2 Transport ships**	PROWLER (minmatar)	110 m	Medium turret 125 m
	Mining Barges	PROCURER, SKIFF (ORE)	90 m	

Figyelem: a táblázatban szereplő adatok csak viszonyításnak jók, mert a fittet nem tartalmazzák. Az igazi különbség az egyes hajóknál akkor látszik, mikor megkapják a moduljaikat és a rigeket. Shield tankos és riges hajóknál ezek az értékek nagyot változhatnak. Pl. egy Drake alap signature rádiusza 285 m, de ha felfitteljük a pajzsokat rá és shieldes rigeket teszünk bele, akkor elérheti az 580 m-t is, így akár large fegyverekkel magabiztosan eltalálhatjuk és nagyokat sebezhetünk rájuk (amit pl. a "Hellcat" Abaddonok előszeretettel ki is használnak).

TP Drónok

Léteznek Target Painter drónok is, bár nem túl népszerűek. Használatuknál a hatásfok "stackkelődik", így kvázi érdemesebb helyettük combat drone-okat használni, mert azokkal nagyobb sebzésnövekedést érhetünk el. A következő painter drone-ok léteznek:

- **Warrior TP-300** - 4%-os Target Painting
- **Valkyrie TP-600** - 8%-os Target Painting
- **Berserker TP-900** - 20%-os Target Painting

Rigek

Particle Dispersion Projector

Ezzel a riggel tudjuk növelni a Target Painter modul optimál távját. A T1 modul 20%-ot, a T2 modul 25%-ot emel. Cserébe gyengül a pajzsunk, de ezt a csökkenést a megfelelő rigging skill növelésével mérsékelni tudjuk.

Warhead Rigor Catalyst

Ezzel a riggel tudjuk csökkenteni a túl nagy Explosion Radiusból fakadó sebzéscsökkentést. A T1 rig 15%-kal, a T2 rig 20%-kal csökkenti az Explosion Radius-t. Cserébe a rakétavetők több CPU-t fogyasztanak.

Implantok

Zainou 'Gypsy' Weapon Disruption TP-901 – TP-906

A kilencedik implant slotba helyezhető implant, ami plusz 1% - 6%-kal csökkenti a Target Painter modulok kapacitor felhasználását.

(Low-Grade) Centurion Alpha, Beta, Gamma, etc...

Kalóz implant, mely a pilóta attribútum növekedése mellett, a Target Painter modul optimálját növeli.

Skillek

A következő skillek fejlesztésével növelhetjük a Target Painting hatékonyságát:

Long Distance Jamming: négyszeres skill, mely szintenként 10% pluszt ad a Target Painter optimal távjára.

Frequency Modulation: háromszoros skill, mely szintenként 10% plust ad a Target Painter falloff távjára.

Target Painting: háromszoros skill, mely szintenként 5%-kal csökkenti a Target Painter kapacitor fogyasztását.

Signature Focusing: ötszörös skill, mely szintenként 5%-kal növeli a Target Painter hatékonyságát.

Speciális target painting hajók

Target Paintert bármilyen hajóra lehet szerelni, bár bónusz csak bizonyos Minmatar hajók kapnak rá (egy kivétel: a Caldari-s Golem). Mivel a minmatar recon és EAF hajók webre is kapnak bónuszt, így azok fittelését a web EW alatt már tárgyaltuk. Általános szabályként mindig kérjük ki az FC-n véleményét mielőtt Target Painter fittelünk.

Vigil (minmatar fregatt)

A Vigil szintenként 7,5% támogatást kap a Target Painter hatékonyságára, és a velocity-re. PvP-ben a hajó bónuszait / képességeit (gyors, agilis, kicsi, gyorsan targetel) azonban sokkal jobban kihasználhatjuk, ha tacklernek használjuk, és a med slotokba scramblert, webet, vagy ECM-et teszünk az MWD mellé Painter helyett.

A Vigil Painteres hajóbónuszának egyik problémája, hogy a modul hatótávját (30+60km), nem tudja kellően kihasználni, mert kicsi a targeting range-e. Ha már ezt a hajótípust választja valaki, akkor sokkal kézenfekvőbb megoldás a sebességbónusz miatt elfogásra használni. Esetenként a Vigil TP-vel fittelve kisebb hajók ellen hatásos lehet, ha az áldozat MWD-zik, és / vagy előzőleg valaki már webelte.

Bellicose (minmatar cruiser)

A Bellicose szintenként 7.5% támogatást kap a Target Painter hatékonyságára, és 5%-ot a rapid light, a HAM és a medium missile ROF-ra. Bár jelentősek a bónuszai TP-re, általában ezt a hajót sem erre használják. A viszonylag sok medslot és a decens armor tank miatt nagyszerű EW / Tackler (bait) hajó lehet kis hajók ellen webekkel és scramblerrel.

Bár nem túl népszerű hajó, időnként használják közelharci "heavy" tacklernek HAMokal, neutokkal, rövid ponttal és webbel, vagy ritkábban heavy missile-os cruisernek. Mivel ez a cruiser nem kap egyéb bónuszt (ellentétben a Rapier és Huginn web bónuszával), esetenként lehet próbálkozni a TP-re fitteléssel, ami akkor működik igazán jól, ha az áldozaton van web is, vagy / és használja az MWD-jét

Hyena, Rapier, Huginn (minmatar EW hajók)

Mindhárom hajótípus kap bónuszt Target Painter használatára (10%-ot szintenként). Mivel ezek a hajók web-re is kapnak bónuszt, ezért a fittelésüket a Webes hajók cikknél már tárgyaltuk.

Golem (caldari marauder)

Caldari Marauder hajó, mely 10% bónuszt kap a Target Painter hatékonyságára marauder skill szintenként. Mivel ez a hajó inkább a high sec mission-öző játékosok hajója, és PVP-ben leggyakrabban áldozatként szerepel, ezért a fittelését itt nem tárgyaljuk. Ezt a hajót PvP-re (főleg Target Paintelésre) használni értelmetlen.

A Target Painting helye a harcmezőn

Azt már látjuk, hogy mikor van értelme és mikor nincs értelme a Target Painter használatának. De a gyakorlatban ez hogy néz ki, milyen tipikus szituációban használható? A kérdés megválaszolása nehéz, de azért nézzünk körül. Alapvetően a legtöbb "Paintelést" az áldozatok maguk végzik az MWD bekapcsolásával.

Az itt fellépő 500%-os Signature Radius növekedés mellé a Painterünk 30-40%-os hatékonysága már nem oszt, nem szoroz. Szintén ritkán érdemes Paintelést alkalmazni Battleship méretű hajóra, mert annak már eleve olyan nagy a Signature Radiusa, hogy maximum a capital méretű ágyúknak vagy a speciális rakétáknak segítene is valamit.

Vannak olyan BS-ek, melyek Signature Radiusa kisebb, mint a nagy lövegek szórása, de ennyire speciális esetre, amikor még azt is meg tudjuk mondani, hogy az ellenfél milyen hajótípusban fog ülni, nehéz találni. Szintén nem érdemes használni Target Painter-t, ha nagyobb hajóosztályú hajóra lövöldözünk, mint a miénk.

A sok "mikor nem érdemes" mellett nézzük, hogy mikor lehet hasznos:

- Ha Afterburnerrel fittelt Assault Fregattokra vadászunk, bár a webelés ekkor is fontos.
- Ha Afterburneres HAC fleetre vadászunk Short Range-es Battleshipekkel, de a webelés itt is fontos.
- Ha Afterburneres logistic hajókat szeretnék kiszedni, webelés mellett.

A Target Painternek túl sok erős vetélytársa van az EW-k között. A minmatar recon hajók a web bónusz miatt általában hanyagolják a Target Painter használatát, és más hajókon is találunk hasznos funkciót a szabadon maradt med slotoknak.

Végső szóként megismételném azt, hogy Target Painter fittelés előtt kérjük ki az FC-nk véleményét.

Tracking Disruptoros hajók

A Tracking Disruptorok a turretek gyilkosai. Képesek a legjobb fegyvert is egy bóvli játékpuskává változtatni, mert csökkentik a célpont fegyvereinek optimal és falloff távolságát és/vagy a tracking (célkövetési) képességét. Sok esetben ez azt jelenti, hogy amíg mi könnyedén osztjuk az ellenfeleinket, addig ők el sem találnak minket.

A lövegek alaptulajdonságai: Tracking, Optimal, Falloff, stb.

Mind kiscsoportos, mind flotta PVP-nél a legelterjedtebb sebzést bevivő modul a löveg. Külön cikket lehet szentelni a löveg-ágyú-drón tulajdonságok, előnyök és hátrányok összehasonlításának, de ettől most eltekintenék, a megfelelő fejezetekben elegendő leírást találunk róluk.

Legyen kiinduló pontunk az, hogy van egy ellenséges hajónk, amelyre az ellenséges pilóta lövegeket szerelt fel, és mi szeretnénk ezeknek a lövegeknek a tűzerejét csökkenteni (lerontva a löveg tulajdonságait).

Milyen tulajdonságai vannak egy ágyúnak, illetve magának egy leadott lövésnek (amiben már a lőszerek módosító értéke is benne foglaltatik)?

Ha megvizsgálunk egy löveget, akkor azt látjuk, hogy sokféle tulajdonsággal rendelkezik, és ezek az általános jellemzők minden ágyú típusnál megtalálhatók: vagyis független attól, hogy lézerről, hybrid vagy projectile lövegről beszélünk.

Damage

A sorban az első tulajdonság az, hogy mekkorát csap a fegyver. Ez függ jópár dologtól (skillek, lőszerek, modulok, rigek, implantok), de pont ez az a tulajdonság, amit EW-vel lerontani nem lehet. Nyilván, ha megfelelő reziszt modulokkal megerősítjük a hajó ellenállását, akkor kisebb sebzést fogunk elszenvedni, de ez nem az EW témaköre.

Ammo

Egy másik tulajdonság, hogy milyen lőszert eszik a fegyver. Ezt megint csak nem tudjuk befolyásolni. Az ellenfelünk (akár a harc folyamán is) szabadon cserélgetheti az ammo-t a hajója cargójában lévő kompatibilis, de más tulajdonsággal bíró lőszerekre.

Optimal

Létezik a fegyvernek egy úgynevezett "Optimal" nevezetű tulajdonsága. Ez azt határozza meg, hogy az adott fegyver (alapból) mindenfajta módosítás nélkül, mekkora távolságon belül képes (elméletben) 100%-os hatékonysággal lőni.

Azt azonban nem árt tudni, hogy valójában optimálon belül sem biztos, hogy teljes lesz a sebzés, a fegyver "signature resolution" tulajdonsága miatt (részletek a Target Painting EW cikkben), illetve a "tracking speed" miatt, amit később részletesen kifejtünk. Ezért inkább mondjuk úgy, hogy ez az a távolság, amin belül a fegyver egy álló célpontra teljes sebzést fejt ki, belekalkulálva a célpont reziszt és signature értékeit. Mint mindent, ezt is sok dolog befolyásol: lőszer, skillek, modulok, stb.

Falloff

Az lőtávolsággal kapcsolatos másik fontos jellemző a "Falloff". Ez egy kicsit komplexebb dolog, aminek a megértéséhez kanyarodjunk vissza az optimal fogalmához. A fegyver optimal tulajdonsága nem azt jelenti, hogy egy fegyver csak az optimális távolságra képes lőni, és egy centivel távolabbra már hatástalan. Valójában az optimal (mint ahogy a neve is mutatja) csupán azt a távolságot jelzi, amin belül adott esetben a maximális sebzést adhatjuk le. Ha azt szeretnénk tudni, hogy az ágyúk mely távolságon belül képesek (valamekkora) sebzést leadni, akkor elő kell vennünk a falloff értékét is, ami viszont a hozzáadott értékének arányában csökkenti a sebzés nagyságát. Egy turret egészen az "Optimal + 2xFalloff" távolságig képes sebzést leadni, bár ennél a távolságnál már a sebzés a nullához konvergál. Az "Optimál + Falloff" ebből ered az a távolság, ahol a fegyver a sebzésének körülbelül a felét képes bevinni. Fontos tudni, hogy az optimál és a falloff értékek nagysága között nincs összefüggés, bizonyos fegyvertípusnál (általában fajokra jellemzően) az egyik érték nagyobb, más fegyvereknél a másik.

Tracking

Egy következő tulajdonság a fegyverek "Tracking"-je. Bár az EVE-ben a fegyverek maguktól követik a célpontot, és nem kell a pilótának "megfelelő szögbe" forgatnia a hajót, a nyomkövetés azonban nem tökéletes: a lövegek képesek "mellé lőni". Ebben a játékban a hajók nem úgy tüzelnek egymásra, mint a vadnyugati hősök a western filmekben.

Ott a cowboyok egy helyben állva, összeráncolt szemöldökkel méregetik egymást, és a harang hangjára egyszerre kezdenek el lövöldözni, az EVE-ben viszont az űrhajók általában egymás körül keringenek, vagy távolodva-közeledve próbálják minél jobb pozícióból leszedni a másikat.

Ez azt jelenti, hogy a lövegeknek meg kell küzdeniük a célra tartással, hiszen az űrjárművek az ágyúk előtt jobbra-balra, fel-le kacsáznak, míg az ágyúknak a célpont után kell fordulniuk. Filmes példával élve: amikor Neo akrobatikus mozdulatokkal kerüli ki a gonosz ügynök pisztolylövéseit, akkor az azért van, mert Neonak jó a transzverzális sebessége, az ügynöknek meg rossz a trackingje. Na, mármost a különböző lövegeknek nem egyforma a fordulási sebessége: van olyan turret ami gyorsan, és van, ami lassan fordul. A lövegek radiánban kifejezett szögsebességét (fordulási sebességét) nevezik trackingnek (vagy tracking speednek). Ha egy ágyúnak alacsony a Tracking tulajdonsága, az azt jelenti, hogy csak lomhán, nyögve-nyelve tud elfordulni a talapzatán (nehezen fordul rá a célpontra) és a fürge hajók körbetáncolják anélkül, hogy találatot kapnának.

A Tracking Disruptor EW segítségével a tornyok optimal + falloff és / vagy tracking tulajdonságait ronthatjuk le, így csökkentve a lövegek hatékonyságát.

A célpont távolsága vs. turret optimal / falloff

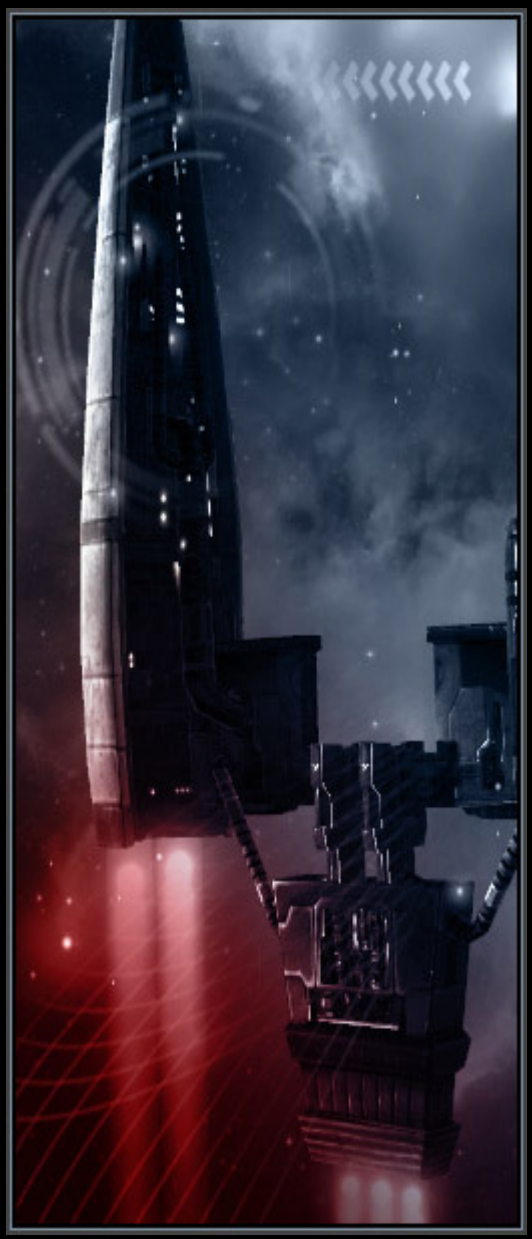
Nos, azt már tudjuk, hogy a különböző lövegek különböző távolságra lőnek. Hogy körülbelül milyen távolságra, azt az alábbi táblázatban megtekinthetjük. Vegyük azonban figyelembe, hogy ezek csak alap értékek, a különböző modulok, skillek, hajók bónuszai, lövedékek ezt a távolságot drasztikusan módosíthatják. Példának okáért a T2-es hosszú távú munició 80%-os pluszt ad a távolságra, vagyis majdnem megduplázza az optimális távot. Persze mindezek mellett a lövedéknek vannak hátrányos tulajdonságaik is, lecsökkentik az ágyú trackingjét, és lövedéktípustól függően a hajó más tulajdonságait is ronthatják. Emellett bizonyos muníciók csökkentik a löveg hatótávját, amiért cserébe sokkal erősebb sebzést kapunk.

Az ellenséges hajók lövedékeinek a típusát (és ezzel együtt az optimal távját is) csata előtt maximum megtippelni lehet. Arra számíthatunk, hogy a PVP hajók nagy többségének a gyomrában több fajta lövedék található: egy adott fegyvertípushoz legalább egyfajta rövid távú és egyfajta hosszú távú. Így menet közben is lehet az ágyú optimál távjával játszani, mindig arra cserélve a muníciót, ami az adott távolságra a legoptimálisabb.

Vannak olyan hajótípusok, amik a nagy távolságú harcra vannak kihegyezve. Ezek a hajók legtöbbször a fegyver optimal vagy falloff távjára kapnak bónuszt, így a hatótávot még tovább képesek növelni. Tipikusan kedvelt gang típus a Sniper HAC flotta: a flotta magját Munnin, Zealot, Eagle és Deimos hajók alkotják. Ezek mindegyike kap bónuszt a fegyver távjára, és az így összeálló flotta 70-100 km távolságra nagyon hatékony, mindamellett fürge és agilis. Másik tipikus long range flotta a sniper BS flotta: a különböző modulok segítségével a Large fegyverek távját akár 180-200 km-re is fel lehet tornázni. Az így kapott flotta, nem a mozgékonyságáról híres, de mivel BS-ekből áll, így aránylag erős tankkal rendelkezik.

Amikor összeállítunk egy hajót, és ki akarjuk választani, hogy milyen fegyverrel szereljük, először azt kell eldöntenünk, hogy milyen hatótávú hajót szeretnénk összerakni. Mind a három lövegtípusnak megvan a hosszú távú és rövidtávú változata: a rövid távú fegyverek közelre lőnek nagyot jó trackinggel, a hosszú távú fegyverek távolra lőnek kisebbet, rosszabb trackinggel.

Angular velocity vs turret tracking



A hatótáv mellett szintén fontos a fegyver trackingje. Ahogy azt fentebb leírtuk, ez tulajdonképpen a lövegek forgási vagy nyomkövetési sebességét jeleni. Az Overview-n a beállításoknál kiválaszthatjuk, hogy az ellenséges hajók Angular velocity-je is ki legyen írva. Ha ezt az értéket összehasonlítjuk a fegyver trackingjével, akkor megtudjuk, hogy vajon találni fognak-e az ágyúk. Akkor vagyunk jó helyzetben, ha a tracking nagyobb, mint az ellenséges hajó Angular Velocity-je.

Ahhoz, hogy megértsük, hogyan változik az Angular Velocity (magyar néven szögsebesség), elő kell halásznunk középiskolás fizikai ismereteinket. Két hajó pozíciója a térben pillanatról pillanatra változik, a sebességük függvényében. Mivel térről van szó, a sebességnek az iránya is fontos (ellenben például az autópályán, ahol az autók egy egyenes, az úttest mentén mozognak, ezért a sebesség meghatározásához egy szám tökéletesen elegendő).

Talán még emlékszünk arra, hogy a sebességet lehet vektorral ábrázolni, ahol a vektor iránya megadja a sebesség irányát, a vektor hossza meg a sebesség nagyságát. Na, ezt a vektort bontsuk két összetevőre: egyik összetevő legyen a két hajót összekötő egyenesen (ez lesz a radiális sebesség), másik pedig erre merőlegesen (ez lesz a transzverzális sebesség).

A radiális sebesség (lövegek esetén) nincs közvetlenül hatással a sebzés nagyságára. EVE-ben a turretek lövedékei azonnal csapódnak, nincs sebességük, vagyis mindegy milyen sebességgel távolodik vagy közeledik a célpont. Érdekesebb rész a transzverzális sebesség, vagyis ami azt mutatja meg, hogy az ellenséges hajó "keresztben előttünk" milyen sebességgel halad. Nem kell hozzá fizikusnak lenni, hogy érezzük, hogy minél távolabb van tőlünk az ellenséges hajó, annál kevésbé kell rángatnunk a fejünket, ha követni akarjuk a mozgását.

Ennek fordítottja is igaz: minél közelebb van a hajó, annál gyorsabban kell forgatnunk a fejünket, hogy lássuk merre megy, még akkor is, ha mind a két esetben a transzverzális sebesség ugyanakkora. A fejünk forgatásának sebessége tulajdonképpen az Angular Velocity, vagyis a szögsebesség. Ezek után levonhatjuk a következtetést: az ellenséges hajó Angular Velocity-je függ az ellenséges hajó sebességétől, azon belül is a merőleges összetevőtől, és a hajó távjától.

A fegyverek alap trackingjét, akárcsak az optimálját, ezer dolog módosítja: skillek, modulok, lövedékek, hajó bónuszok. Igazán nagy trackingre azoknak van szükségük, akik közharcot folytatnak. Általános tendencia EVE-ben, hogy azok a fegyverek, amelyek messzire lőnek, kicsi a Tracking-jük, azok pedig amelyek közelre lőnek, magas Tracking-gel rendelkeznek. Vagyis a legjobb védekezés a sniperek ellen ha (minél közelebb) nagy sebességgel keresztben mozgunk előttük, közelharcosok ellen, pedig ha eltávolodunk tőlük.

Fajspecifikus turretek

Egyes fajok általános tendenciáit nézve megállapítható, hogy:

A minmatar turretek rendelkeznek a legnagyobb trackinggel. Aztán jönnek a gallente és végül az amarr lövegek. A minmatar ágyúkról még elmondható, hogy bizonyos szempontból egyedülállóak, mert minden sebzéstípust képesek kiosztani, nem kell capacitor a használatukhoz és a legmesszebbre tudnak sebzést bevinni (persze az is igaz, hogy a sebzés a falloff miatt nem lesz akkora). A minmatar long range turretek másik előnye, hogy nagy alfa (instant) sebzést képesek bevinni.

Az amarr fegyverek általában shieldre nagyobbakat ütnek mint bármely más faj (viszont csak em / thermal sebzést képesek leadni). Ezek a fegyverek rendelkeznek a legnagyobb optimallal.

A gallente fegyverek az armor tankos hajók ellen hatékonyak (ők kinetic és thermal sebzést adnak le), és talán capstabilabbak, mint az Amarrok.

A fentieket látva kijelenthető, hogy mindhárom faj turretjének van előnye és hátránya is. Egy adott szituációban, egzakt fleet ellen nem mindig mérvadó a hajód faja, az FC bármikor kérhet speciális setupot más fajok fegyvereivel, vagy különleges modulokat (Dampener, ECM, remote ECCM, stb.), mert egyes esetekben ezzel hatékonyabb kombináció összeállítható (pl. amarr hull a nagy armor tank, és minmatar lövegek a választható damage type, nagy alfa és a cap miatt). A választék széles, de a szabály mindig ugyanaz: fleetbe lépéskor minden esetben az FC kérése a mérvadó.

A Tracking Disruptor modul

Miután így kiveséztük a lövegek tulajdonságait, most nézzük a Tracking Disruption EW-t, amit a fent leírt tulajdonságok rontására fejlesztettek ki. Az EW-hez egy középső slotos aktív modult használunk, aminek a neve Tracking Disruptor. A név egy kicsit csalóka, mert ezzel a modullal tudjuk az optimált és a falloff-ot is csökkenteni.

A modul a scriptezhető eszközök családjába tartozik, vagyis script nélkül használva mind a három tulajdonságot rontja egy kicsit, scripttel pedig az egyes tulajdonságra mehetünk rá. Ha Tracking Speed Disruption scriptet helyezünk a modulba, akkor a modul Tracking rontása megduplázódik és az optimal / falloff rontás nullázódik, az Optimal Range Disruption scriptnél pedig pont fordítva. Mint a scriptelhető modulok nagy részénél, itt is erősen ajánlott az egyik gyengítő hatásra koncentrálni, és mindig valamilyen scripttel használni az EW-t. A modul kapacitort fogyaszt, van optimal és falloff távja, amiket (valamint az EW effektivitását) a megfelelő skillekkel, implantokkal javítani lehet.

A modul T1, T2 és nevesített változatban kapható, a legjobb nevesített modul neve Balmer Series Tracking Disruptor, melynek rontó tulajdonságai megegyeznek a T2 változatéval. Az optimál táv 40 és 48 km között mozog alapból, a falloff 20 és 24 km között. Scriptek nélkül a T2-es modul 19.1% ront a trackingből és az optimal / falloff-ból, scriptelve az adott rontás teljesítménye duplázódik.

Ha egy célpontra több Tracking Disruptor aktiválódik, akkor érvénye belép a Stacking Penalty szabály.

Tracking Disruptor drónok

Ennek az EW-nek is megtaláljuk a speciális drónját, ami nem sebez, hanem Tracking Disruption hatást fejt ki a célponton. Sajnos ugyanaz igaz erre az EW drónra is (mint az EW drónok nagytöbbségére), hogy gyakorlatban szerfelett ritka a használatuk. Helyette inkább ECM vagy sebzést okozó drónokat használnak. A drónok nevei és rontó paraméterei a következők:

- **Acolyte TD-300** - Optimal: -5% / Falloff: -5% / Tracking: -5%
- **Infiltrator TD-60** - Optimal: -12% / Falloff: -12% / Tracking: -12%
- **Praetor TD-900** - Optimal: -25% / Falloff: -25% / Tracking: -25%

Modulok

A Tracking Disruptor modul hatékonyságát modullal javítani nem lehet. Ellenben találunk olyan modulokat, amikkel a fegyver trackingjét lehet növelni

Tracking Computer

Középső slotos, aktív modul, mely a lövegek optimál / falloff és tracking növelésére szolgál. Ugyanúgy scriptezhető, mint a Tracking Disruptor, csak természetesen itt a pozitív hatást duplázza. A sniper armor BS-ek egyik kedvenc felszerelése, mivel középső slotos modul lévén nem akadályozza az armor tankolást és erősen javítja a lövegek optimálját. A modul kapható T1, T2, nevesített, faction és officer változatban. Egy T2-es modul alapból 15% bónuszt ad a Trackingre, 7.5%-ot az optimálra és 15%-ot a falloffra.

Tracking Enhancer

Alsó slotos passzív modul, mely szintén a lövegek optimál/falloff és tracking növésére szolgál. A modul nem scriptezhető, mindig növeli mind a három tulajdonságot. Ez a modul a sniper HAC-ok egyik alapfelszerelése, mivel alsó slotos modul lévén, nem nehezíti a shield tankolást. A modul kapható T1, T2, nevesített és officer változatban. A T2-es modul 15%-ot ad az optimál távra, 30%-ot a falloff-ra és 9.5%-ot a trackingre.

Tracking Link

Középső slotos, ritkán használt aktív modul. Ezzel a modullal egy másik hajó Tracking, Optimál / Falloff tulajdonságait tudjuk növelni. Ugyanolyan bónuszt biztosít, mint a Tracking computer, és komplikáltabb a használata, mivel csata közben barátságos hajót kell lockolni és arra aktiválni a modul. Valamint a két hajónak igen közel kell egymáshoz tartózkodnia, modul típustól függően 5-6.5 km-re.

Rigek

A következő rigekkel tudjuk befolyásolni a trackinggel kapcsolatos ágyú tulajdonságokat:

Tracking Diagnostic Subroutines

Ezzel a riggel tudjuk a fittelt Tracking Disruptorok hatékonyságát növelni, némi shield beáldozása mellett. A rig használata 5%-os (T2 esetén 7.5%) EW hatékonyságot és 10%-os shield csökkentést eredményez. A shield csökkentést a megfelelő rig skill tanulásával mérsékelni lehet.

Particle Dispersion Projector

A Tracking Disruptor optimál távját tudjuk 20%-kal (T2 esetén 25%-kal) megnövelni, shield csökkenés elszenvedése mellett. A shield csökkentést a megfelelő rig skill tanulásával mérsékelni lehet.

Projectile / Hybrid / Energy Ambit Extension

Megnöveli a megfelelő típusú fegyver falloff távját, cserébe megnövekszik a fegyver modul powergrid felhasználása. A T1-es modul 15%-ot, a T2-es modul 20% bónuszt ad. A powergrid felhasználás növekedés alapból 10%, de ezt a megfelelő rig skill növelésével csökkenteni lehet.

Projectile / Hybrid / Energy Locus Coordinator

Megnöveli a megfelelő típusú fegyver optimál távját, cserébe megnövekszik a fegyver modul powergrid felhasználása. A T1-es modul 15%-ot, a T2-es modul 20% bónuszt ad. A powergrid felhasználás növekedés alapból 10%, de ezt a megfelelő rig skill növelésével csökkenteni lehet.

Projectile / Hybrid / Energy Metastasis Adjuster

Megnöveli a megfelelő típusú fegyver tracking tulajdonságát, cserébe megnövekszik a fegyver modul powergrid felhasználása. A T1-es modul 15%-ot, a T2-es modul 20% bónuszt ad. A powergrid felhasználás növekedés alapból 10%, de ezt a megfelelő rig skill növelésével csökkenteni lehet.

Implantok

Eifyr and Co. 'Gunslinger' Motion Prediction MR-70X

A hetedik implant slotba helyezhető implant, ami 1%, 2%, 3%, 4%, 5% vagy 6%-kal növeli a fittelt ágyúk trackingjét.

(Low-Grade) Centurion Alpha, Beta, Gamma, etc...

Kalóz implant, mely a pilóta attribútum növekedése mellett, a Tracking Disruptor modul optimálját növeli.

Skillek

Az alábbiakban található 4 skill kapcsolható a Tracking Disruptor modulokhoz:

Turret Destabilization

5x szorzójú skill, a Tracking Disruptor modulok hatékonyságát növeli a következőkkel:

- Falloff range disruption szinteként 5%-kal
- Optimal range disruption szinteként 5%-kal
- Tracking speed disruption szintenként 5%-kal

Long Distance Jamming

4x szorzójú skill, többek között a Tracking Disruptor modulok optimal range-ét növeli szintenként 10%-kal.

Frequency Modulation

3x szorzójú skill, többek között a Tracking Disruptor modulok falloff range-ét növeli szintenként 10%-kal.

Weapon Disruption

3x szorzójú skill, a Tracking Disruptor modulok cap igényét csökkenti szintenként 5%-kal.

Az alábbi skillek pedig a lövegek trackingjéhez illetve optimal / falloff távjához kapcsolhatóak:

Motion Prediction

2x szorzójú skill, amely növeli a turretek trackingjét szintenként 5%-kal

Trajectory Analysis

5x szorzójú skill, amely növeli a turretek falloffját szintenként 5%-kal

Sharpshooter

2x szorzójú skill, amely növeli a turretek optimalját szintenként 5%-kal

Tracking Disruptor hatótávok és erősségek

A Tracking Disruptor modulok hatékonyságát növelhetjük, ha egy kellően skilles commadship / stategic cruiser pilótától kapunk rá bónuszokat egy megfelelő fleetben.

Az Information Warfare Link - Electronic Superiority warfare modullal a rontás erősségét, az Information Warfare Link - Recon Operation warfare modullal pedig a tracking disruptor hatótávját tudjuk javítani.

A táblázatokban megjelenő értékek elméleti maximumok, minden esetben a lehető legmagasabb értékkel számoltunk, hogy látszódjon a modulokból kihozható gyakorlati maximum.

Ez egyben azt is jelenti, hogy az eszközt használó pilótánál (illetve az őt segítő bónuszadónál is) maximális skilleket (és tökéletes bónuszadó fittet T1 warfare modulokkal) tételeztünk fel.

Figyelem: a Tracking Disruptor modulokat nem lehet túlhajtani (overheat)...

Speciális tracking disruption hajók

Bár a Tracking Disruptor modulokat bármilyen hajóra lehet szerelni, bónusz csak pár amarr hajó kap rá. Mivel ez az EW nem éppen általános a fleetekben, ezért javasolt, hogy kérjük ki az FC-n véleményét mielőtt Tracking Disruptort fittelünk a hajónkra.

TRACKING DISRUPTOR									
		Bármilyen standard hajó esetén				Arbitrator, Sentinel, Pilgrim, Curse (+37,5 % effectiveness - Lvl 5)			
		Optimal	Falloff	w/o Script	w Script	Optimal	Falloff	w/o Script	w Script
Alap (Skill lvl 0)	Tech I	40 000	20 000	-17,00%	-34,00%	40 000	20 000	-23,38%	-46,75%
	Tech II	48 000	24 000	-19,10%	-38,20%	48 000	24 000	-26,26%	-52,53%
	Investor	48 000	24 000	-19,70%	-39,40%	48 000	24 000	-27,09%	-54,18%
All Skill lvl 5	Tech I	60 000	30 000	-21,25%	-42,50%	60 000	30 000	-29,22%	-58,44%
	Tech II	72 000	36 000	-23,88%	-47,75%	72 000	36 000	-32,83%	-65,66%
	Investor	72 000	36 000	-24,63%	-49,25%	72 000	36 000	-33,86%	-67,72%
EOS w T1 Boost (25,875% / 15,525%)	Tech I	75 525	37 763	-24,55%	-49,10%	75 525	37 763	-33,75%	-67,51%
	Tech II	90 630	45 315	-27,58%	-55,16%	90 630	45 315	-37,92%	-75,85%
	Investor	90 630	45 315	-28,45%	-56,90%	90 630	45 315	-39,12%	-78,23%
EOS w T2 Boost (32,344% / 19,406%)	Tech I	79 406	39 703	-25,37%	-50,75%	79 406	39 703	-34,89%	-69,78%
	Tech II	95 288	47 644	-28,51%	-57,02%	95 288	47 644	-39,20%	-78,40%
	Investor	95 288	47 644	-29,40%	-58,81%	95 288	47 644	-40,43%	-80,86%
Proteus w T1 Boost (28,125% / 16.875 %)	Tech I	76 875	38 438	-24,84%	-49,67%	76 875	38 438	-34,15%	-68,30%
	Tech II	92 250	46 125	-27,90%	-55,81%	92 250	46 125	-38,37%	-76,74%
	Investor	92 250	46 125	-28,78%	-57,56%	92 250	46 125	-39,57%	-79,15%
Proteus w T2 Boost (35,156% / 21,094 %)	Tech I	81 094	40 547	-25,73%	-51,46%	81 094	40 547	-35,38%	-70,76%
	Tech II	97 312	48 656	-28,91%	-57,82%	97 312	48 656	-39,75%	-79,51%
	Investor	97 312	48 656	-29,82%	-59,64%	97 312	48 656	-41,00%	-82,00%

		Crucifier (+37.5% effectiveness +50% optimal range - Lvl 5)			
		Optimal	Falloff	w/o Script	w Script
Alap (Skill lvl 0)	Tech I	60 000	20 000	-23,38%	-46,75%
	Tech II	72 000	24 000	-26,26%	-52,53%
	Investor	72 000	24 000	-27,09%	-54,18%
All Skill lvl 5	Tech I	90 000	30 000	-29,22%	-58,44%
	Tech II	108 000	36 000	-32,83%	-65,66%
	Investor	108 000	36 000	-33,86%	-67,72%
EOS w T1 Boost (25,875% / 15,525%)	Tech I	113 288	37 763	-33,75%	-67,51%
	Tech II	135 945	45 315	-37,92%	-75,85%
	Investor	135 945	45 315	-39,12%	-78,23%
EOS w T2 Boost (32,344% / 19,406%)	Tech I	119 110	39 703	-34,89%	-69,78%
	Tech II	142 932	47 644	-39,20%	-78,40%
	Investor	142 932	47 644	-40,43%	-80,86%
Proteus w T1 Boost (28,125% / 16.875 %)	Tech I	115 313	38 438	-34,15%	-68,30%
	Tech II	138 375	46 125	-38,37%	-76,74%
	Investor	138 375	46 125	-39,57%	-79,15%
Proteus w T2 Boost (35,156% / 21,094 %)	Tech I	121 640	40 547	-35,38%	-70,76%
	Tech II	145 968	48 656	-39,75%	-79,51%
	Investor	145 968	48 656	-41,00%	-82,00%

Impairor (Amarr noobship)

10% bónuszt kap a Tracking Disruptor hatékonyságára. Ez kvázi használhatatlan, úgyhogy nem is érdemes rá ilyen modult fittelni. Ezen felül kap 20%-ot a Small Energy Turret kapacitor használatra, 10%-ot a turretek sebzésére és 10% bónuszt az armor resistekre. Ezáltal armor plate-tel a legtankosabb noobship fittelhető belőle, ami egész jól sebez is.

Crucifier (amarr fregatt)

Az Amarrok T1 fregatt hajója, fregatt szintenként 7,5% bónusszal a Tracking Disruptor effektivitására. Nagyon olcsó megoldás a lövegek tracking zavarására. Mivel a fregatt 4 középső slottal rendelkezik, így két Tracking Disruptort ajánlatos fittelni a hatékonyság érdekében. Tűzerőről nem igazán beszélhetünk még fregatt szinten sem, a három alsó slotból azonban erősíthetjük a speed fittünket, illetve Damage Controller fitteléssel még minimális védelmet is pakolhatunk magunkra. Ami pozitív kicsengése a hajónak, hogy ugyanolyan Tracking Disruptor EW bónusszal rendelkezik, mint egy recon hajó, csak éppen töredék áron.

Sentinel (amarr EAF)

Az Amarrok EAF hajója, fregatt szintenként a szokásos 7,5% bónusszal a Tracking Disruptor effektivitásra. Mivel a hajó bónuszt kap a neut/nos működésre is, így e kis hajó leírását (hasonlóan a két amarr reconéhoz) a nos/neut részben is megtalálhatjuk.

Tracking Disruption szempontjából, a hajót szerelhetjük két Disruptor modullal és Warp Jammer modullal, de ha ki akarjuk használni a másik EW nyújtotta lehetőséget is (nos/neut), akkor egy elég kapacitor szegény hajót fogunk kapni, aminek ráadásul a védelme is gyengécske lesz. Saját ízlés szerint és ahogy a helyzet megköveteli egyensúlyozhatunk az alsó, középső és rig slotos kapacitor modulok között, koncentrálva az egyik EW-re, esetleg AB-vel fittelve.

Arbitrator (amarr cruiser)

Az Amarrok T1 cruiser hajója, cruiser szintenként 7,5% bónusszal a Tracking Disruptor effektivitására. Még az olcsó kategóriába sorolható hajó és ha kevés a pénzünk de a Tracking Disruption EW-vel szeretnénk foglalkozni, akkor jó megoldás lehet. A középső slotokban az MWD mellé felfér egy pont és a két Tracking Disruptor is.

Alulra az öt slotba jó kis Armor védelmet alakíthatunk ki. A felső négy slotra két lövegtorony és két rakéta kilövő slot jut, ami nem sok, de mivel a hajó képes kiengedni 5 médium drónt, amire még bónuszt is kap, így a turretekből származó DPS annyira nem lényeges. Érdemes lehet olyan fittel is próbálkozni, ahol az ágyúkat teljesen hanyagoljuk, bízva a drónok DPS-ében, és a felső slotokba neut és nos modulokat teszünk. Így közelharcban (ágyús hajók ellen) alkalmazhatjuk a Tracking Disruptorokat, miközben bonthatjuk a capot, és sebezhetünk drónokkal. Az Arbitrator, a T1 cruiserek között előkelő helyen szerepel hatékonyságban.

Pilgrim (amarr force recon)

Az Amarrok Force Recon hajója, cruiser szintenként 7,5% bónusszal a Tracking Disruptor effektivitására. Nos / neut szempontból a hajó leírása a nos / neut részben található. Az ott leírtak irányadók a fittelés szempontjából.

Curse (amarr combat recon)

Az Amarrok Combat Recon hajója, cruiser szintenként 7,5% bónusszal a Tracking Disruptor effektivitására. Leírása szintén a nos / neut részben található. Általában elmondható, hogy mind a Pilgrim, mind a Curse elsősorban tankra és neut EW-re fittelt, és csak másodsorban Tracking Disruptionre.

Remote Sensor Dampener VS Tracking Disruptor

Ha olvastuk a Sensor Dampeners részt, akkor felmerülhet bennünk, hogy miért nem csak Sensor Dampener-t használunk, hiszen első olvasatra sokkal effektívebbnek tűnik a Tracking Disruption-nél. Összehasonlíthatnánk az ECM-mel is, de az nem volna fair összehasonlítás, mivel az ECM elsődleges EW, míg a Sensor Dampener és a Tracking Disruption másodlagos. De akkor nézzük a fenti két EW-t.

Amiért jobb a Sensor Dampener:

- Ha sikeresen alkalmazzuk, akkor az ellenfél semmilyen modult nem képes ránk aktiválni, nem korlátozódik a lövegekre
- Ha gallente hajót repülünk, akkor speciális hajóknál kaphatunk rá plusz bónuszt

Amiért jobb a Tracking Disruptor:

- Amíg egy max skilles pilótánál a Sensor Dampener optimálja 'csak' 45km, addig a Tracking Disruptor optimálja 72km.
- Sokszor fittelik úgy a hajókat, hogy a lövegek hatótávja messze a lockoló távolság alatt van, így egy Tracking Disruptor modullal hatékonyabbak lehetünk, mint két Sensor Dampener modullal.
- Ha bizonyos amarr hajókban repülünk, kaphatunk rá plusz bónuszt.

A tracking Disruptor helye a harcmezőn

A Tracking Disruptor a másodlagos EW-t tárházát gazdagítja, vagyis nem feltétlenül található meg egy standard flottában. Igazán használni kiscsoportos PVP-ben szokták, vagy szóló támadásoknál lehet vele próbálkozni. A modul aránylag nagy optimálja és a cserélhető script biztosítja, hogy rövid távról és hosszú távról is hatékony legyen. Természetesen hosszú távú használat esetén a fegyver optimál / falloff rontást érdemes használni, rövidtáv esetén pedig a tracking rontás scriptet. Egy jól képzett Pilgrim pilóta Tracking Disruptorja scripttel, 62%-ot ront a trackingen, ugyanez két modullal ez körülbelül 82%, vagyis negyedeli a Trackinget. Egy Pilgrim 5 km-n 100 m/s körözve körülbelül 0.0185 Angular velocity-vel rendelkezik. Ez azt jelenti, hogy Large Autocannon 0.05-s trackinggel vagy egy Medium 0.085-s trackinggel még eltalálja.

Ha aktiváljuk a célpontra a két modult, akkor kb. 0.0125 és 0.0213 trackinget kapunk, vagyis a large fegyvert le tudjuk trackingelni és a médium fegyvernél is közelébe kerülünk. Egy kis ügyeskedéssel, közelebb körözve, nagyobb sebességet választva akár a médium fegyver trackingje alá is kerülhetünk. Külön szerencsés szituációban vagyunk, ha a célpont long range fegyvert használ, ezek a fegyverek még rosszabb trackinggel rendelkeznek.

A fenti levezetés után láthatjuk, hogy bizonyos esetekben tényleg nagyon jól jön néhány Tracking Disruptor. Azonban tartsuk észben az EW hátrányait is, miszerint rakétás és drónos hajók ellen nem igazán hatékony, viszont néhány tracking disruptoros fitt meglepő fordulatot okozhat kisebb gangeknél.

Support hajók a fleetben

Maga a "support" szó egyszerűen lefordítva támogatást jelent, az EVE-ben viszont nagyon sokféleképpen értelmezhető a dolog. Support lehet egy RR battleship, egy logistic ship, egy carrier, de supportnak nevezhetjük azt a command ship-et is, ami a fleet bónuszt adja.

A capital hajókat "kísérő" hagyományos hajókból álló flottát is szokás support fleet-nek nevezni (a cikkben ez utóbbival nem kívánunk foglalkozni, mert a támogatás nem konkrét hatásban nyilvánul meg mint pl. töltés, bónuszok, stb., „csak” őrző-védő feladatokban).

Gondoljuk el, mennyi időbe telik lelőni egy POS-t cruiserekkel és mennyi idő ha Siege-elt dreadeket használunk. Ugyanez igaz a támogatást adó hajókra is. Nagyon nem mindegy, hogy egy standard cruiser egy szál közepes távjavító modullal segít nekünk (habár meglehetősen kellemesre sikerültek a Retribution patch-ben), vagy egy logistic hajó 6db large remote-tal / triage carrier tolja alánk az áldást.

Ne feledjük el, hogy bár a support hajók a legtöbb esetben NEM jelentenek komoly tűzerőt, viszont a hiányuk alapvetően megváltoztathatja egy csata kimenetelét.

Érdemes már rögtön a legelején két részre választani a supportot fajtái szerint.

- az egyik fajta az **aktív**, ez esetben mikor egy vagy több hajó valamilyen töltést végez vagy remote eszközt használ egy vagy több másik hajón.

- a másik - **passzív support** - esetében pilóták és / vagy hajók által biztosítunk valamilyen bónuszt a társainknak (ez utóbbi nem minden esetben jelenti azt, hogy a közvetlen közelében kell lennünk a támogatott fleet tagnak).

"Egy hajó akkor fog felrobbanni, ha ágyúk lövik, rakéták csapódnak bele vagy drónok szaggatják szét."

Nos, ha jól végzi a support a dolgát, akkor ezek a sajnálatos események nem a mi flottánk tagjaival fognak megtörténni (vagy legalábbis ritkábban). Habár a töltőhajók nem biztosítanak közvetlen tűzerőt és / vagy nem hárítják el az ellenfél tüzét, ennek ellenére a használatuk sok esetben nélkülözhetetlen, hiszen nem mindegy, hogy az ellenfél "át tudja-e lőni" a pajzsunkat / armorunkat, vagy (passzív bónuszok esetén) hogy az adott pajzsnak / armornak mekkora a rezisztje. Ezekre a problémákra tökéletes megoldást jelentenek a töltő és a fleet bónuszt adó hajók.

A fenti példák alapján az alábbi csoportokba sorolhatjuk a support lehetőségeket:

Aktív Support

Support Hajók

- **Bármilyen hajó**, amire fel tudunk fittelni távjavító / töltő / remote modulokat
- **Drónok**: megfelelő bónuszokkal / dronebay-jel rendelkező hajók esetében
- **Speciális hajók**, melyek bónuszokkal rendelkeznek a javítás / töltés / remote távolságára / mennyiségére. Pl. a Logistics hajók, carrierek, stb.

Support Modulok

- Energy Transfer Modulok
- Remote Shield, Armor, Hull töltő Modulok
- Remote Sensor, Tracking, ECCM, stb.

Passzív Support

Pilóták

- Fleet bónusz skillek, melyek nem igényelnek speciális hajót / modulokat
- Implantok melyek az aktív fleet bónusz modulok hatását erősítik

Hajók

- Battlecruiser
- Field Command Ship
- Fleet Command Ship
- Strategic Cruiser(Warfare Processor Subsystem-mel)
- Carrier
- Supercarrier
- Titan
- Egyéb nem PvP-re használt (pl. Orca, Rorqual)

Modulok

Csak a speciális, "fleet booster" hajókra felszerelhető modulok tartoznak ide. A magas (T1 - 5000 tf, T2 – 5500 tf) CPU igény miatt csak azokra a hajókra fittelhetőek fel, melyek rendelkeznek a: "99% reduction in Warfare Link module CPU need" bónusszal

Fajok és hajók

A különböző fajok hajói, más és más bónuszt adnak / kapnak support tekintetében, legyen szó remote supportról vagy fleet bónuszról.

AMARR	**Remote support**: Remote Armor Repair, Energy Transfer
	Fleet bonus: Armored Warfare Link bónusz (Páncélra vonatkozó bónuszok)
CALDARI	**Remote support**: Shield Transport, Energy Transfer
	Fleet bonus: Siege Warfare Link bónusz (Pajzsra vonatkozó bónuszok)
GALLENTE	**Remote support**: Remote Armor Repair, Tracking Link Range
	Fleet bonus: Information Warfare Link bónusz (EW és szenzor bónuszok)
Minmatar	**Remote support**: Remote Armor Repair, Tracking Link Efficiency
	Fleet bonus: Skirmish Warfare Link bónusz (Sebességre és akadályozásra vonatkozó b.)
ORE	**Fleet Bonus**: Mining Foreman Link bónusz (Bányászatra vonatkozó bónuszok)

Speciális support és fleet bonus hajó osztályok

- **T1 Cruiser**: Minden fajnak van egy T1 cruisere, ami távtöltésre kap valamilyen bónuszt, habár hatásfokuk még nem éri el a specializált T2 hajókat, jól jöhetnek, ha olcsó support kell.
- **T2 Cruiser**: Vannak kifejezetten távtöltési célokat szolgáló hajók, erre specializált bónusszal
- **Battlecruiser**: Fleet bonus modul fittelésére alkalmas hajó (max. egy Warfare Link fittelhető)
- **Field Command Ship**: T2-es, BC méretű hajó fleet bónusszal (max. egy Warfare Link fittelhető)
- **Fleet Command Shi**p: T2-es, BC méretű hajó fleet bónusszal (max. 3 Warfare Link fittelhető)
- **Carrier**: A távtöltés nagymesterei, az egyetlen hajóosztály, ami tudja használni a triage modult (4x effektívebb távtöltés capital méretű töltőkkel)
- **Supercarrier** (Régebbem: MotherShip - MS): Nem kifejezetten töltőhajó, de mivel nagyon nehéz megszakítani a célbefogását, hatásosan táv-javít
- **Titan**: Hasonlóan az SC-hez szintén "biztosan" tartja a célt és ha kell tölti is, nem mellékesen "beépített" fleet-bónusszal rendelkezik.
- **Strategic Cruiser**: ha Warfare Processor Subsystem-mel szereltük fel, egy bónuszadó modul fittelésére alkalmas, ami hatásosabb mint BC-n, vagy Commandshipen
- **Orca, Rorqual**: bányászattal kapcsolatos fleet modulokra adnak bónuszt

FIGYELEM: A megadott maximális Gang Assist modul kapacitást minden hajón bővíthetjük, ha felszerelünk egy Command Processor I modult, ami egy extra Warfare Link felszerelését teszi lehetővé (pl. +1 Command Processor modullal: Fleet Command Ship esetén 4-re bővíthetünk, BC-k esetén 2-re, stb.)

“Leader of the Sheeps” – A Gang Assist Modulok és a Fleet bónusz

„A Jove haderő szétszóródott kisebb osztagokra, minden osztag öt hajót számlált, melyek fel voltak szerelve a pusztító Jove lézertechnológiával. Félelmetes sebességgel gyorsítva elvegyültek az Amarr támadó erő egységei között. A rövid távú fegyverzettel felszerelt Amarr cirkálók is mozgásba lendültek, hogy elfogják őket. A kis hajók hullámokban támadtak mindig egy célpontot, pont úgy, mint egy dühös farkas falka: betámad, visszavonul, ezzel is maximalizálva a manőverező képességet.

És akkor megtörtént. Úgy tűnt mintha a semmiből jött volna: egy masszív halványzöld sugár tört elő, és egy Amarr Apocalypse lángba borult. Másodpercekkel később egy másik sugár áttört egy Maller osztagon, a hajótestek zöld szikrákat hánytak, ahogy az energia kisült rajtuk.

Az Amarrok erre nem számítottak. A merev vezetési rendszerük nem tette lehetővé a kommunikációt, nem vették észre, hogy mi történik. A flottán belüli együttműködés hiánya azt jelentette, hogy nem képesek ellenállni a hírtelen megjelenő eddig még nem látott fenyegetésnek.”

– EVE Krónikák, A Vak’Atioth-i csata

A flotta, megfelelő irányítás és szervezés nélkül nem más, mint egy „csapat birka, akit a vágóhídra hajtanak”. A harc egyik legfontosabb alaptörvényét szegjük meg azzal, ha hagyjuk a csapattagokat egyedül, önállóan, összevissza, teljes káoszban harcba bocsátkozni. Hiszen minden körülmények között hasznunkra válik az, ha koncentrálni tudjuk a rendelkezésre álló erőforrásokat és tűzerőt.

Ráadásul a csapatunk „kézzel fogható” előnyökhöz jut a megfelelő irányítás és a flottában kapható bónuszok által. Nem egy esetben bizonyosodott be, hogy egy létszámilag kisebb és – így látszólag – esélytelenebb csapat sikerrel veheti fel a harcot két vagy akár háromszoros túlerővel szemben is.

Bárki lehet a flotta tagja, nem számít, ki az, vagy melyik cég tagja, egy a lényeg: közös, megfelelően koordinált és felépített flotta létrehozása. Az alábbi irromány arra a kérdésre próbál választ adni: hogyan kell(ene) a fleetben a bónuszokat adó modulokat használni és pontosan mi a hatása a Leadership-skilleknek. A legtöbb információ saját tapasztalatok alapján és az EVEmon vagy az EFT adataira támaszkodva születetett meg.

A Leadership Skillek

A Leadership skill-csoport 14 különálló skillt tartalmaz, ezeket két fő- és négy alcsoportra lehet osztani: az első főcsoport azért felel, hogy ki kapja meg a bónuszt, a második pedig azért, hogy mennyi lesz az a bizonyos bónusz.

- **Az első főcsoportban** található skillek a fleet felépítésében játszanak szerepet. Ezek (Leadership, Wing Command, Fleet Command) teszik lehetővé, hogy az adott személy „átadja" (vagy biztosítja) a hierarchiában alatta elhelyezkedő tagoknak a bónuszokat.
- **A második főcsoportban** vannak a tényleges bónuszokat adó skillek, ezek három alcsoportra oszthatóak:
    - **Az öt alap skill**: Armored Warfare, Information Warfare, Siege Warfare, Skirmish Warfare, Mining Foreman
    - **Az öt „Specialist" skill**: Armored Warfare Specialist, Information Warfare Specialist, Skirmish Warfare Specialist, Mining Director
    - **És egy skill mind felett**: a Warfare Link Specialist

Fontos, hogy a fleeten belül csak egy fleet booster lehet, ezen felül minden wing-nek és azon belül minden squad-nak ki lehet jelölni egy „saját" boostert is. Minden esetben a fleetben elérhető (és az adott csoportra vonatkozó) bónusz fog érvényesülni. Sajnos nem adódnak össze, mindig a legnagyobb hatása lesz érvényes. Ha a booster cloak-ban és/vagy warp-ban van, nem fog működni olyan fleet bónusz, amihez modult kell(ene) aktiválni, csak az alap skillek (Armored Warfare, Information Warfare, Siege Warfare, Skirmish Warfare, Mining Foreman) által biztosított hatások érvényesülnek!

A Fleet-, Wing-, Squad Boosterek egymás hatását kiegészíthetik, ha más-más bónuszt adnak (pl. a Fleet booster sebességbónuszt a wing boostert pedig pajzs bónuszt ad), természetesen csak akkor, ha az adott commander(ek) rendelkeznek a megfelelő skillekkel. Így akár az összes lehetséges bónuszt össze lehet hozni egy fleeten belül!

A fleet struktúra skillek

A három, fleet struktúrát biztosító skill, magának a fleet felépíthetőségének alapkövetelménye, pl. a Fleet Command lvl 5 nélkül nem lehet olyan 256 fős fleetet létrehozni, ahol a bónuszokat mindenki megkapja.

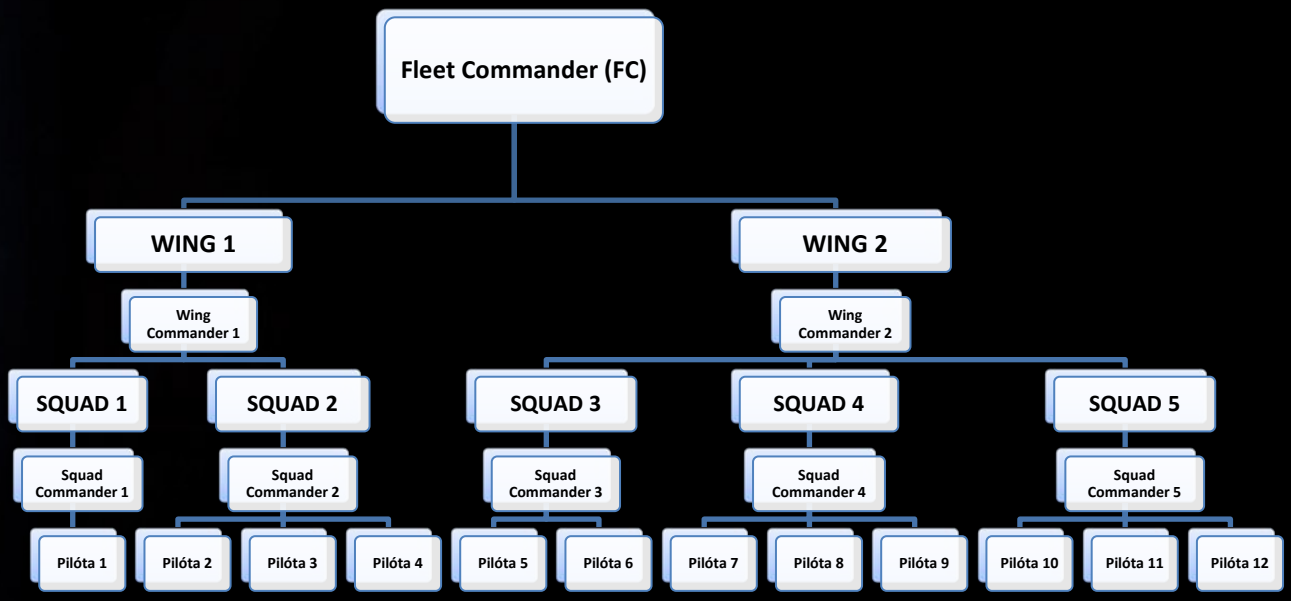
Skill Neve	Hatása
Leadership (Rank 1)	Lehetővé teszi egy squad irányítását, minden szintjével +2 ember lehet az adott squadban (maximum 10 ember).
Wing Command (Rank 8)	Lehetővé teszi egy wing irányítását. Minden szintje a skillnek +1 squad-ot engedélyez (maximum 5 squad)
Fleet Command (Rank 12)	Egy egész flotta irányítását teszi lehetővé, szintenként +1 wing-et engedélyez (maximum 5 wing).

A 256 fős fleet a következőképpen jöhet össze:

- Fleet Commander **1 fő**
- Wing Commanderek, maximum **5 fő**
- **5 wing**, mindegyikben **5 squad** (ez összesen **25 squad**-ot jelenthet)
- Squad-onként **10 ember**
- Azaz 1 + 5 + 25x10 = 256 fő

Egy fleetet az alább ábra alapján kell elképzelni, bárki létre tud ilyet hozni – akár skillek nélkül is – de ne feledjük el, ahhoz hogy a bónuszokat módon mindenkihez eljuttassuk, a megfelelő skillek szükségesek!

A bónuszokat csak akkor kapja meg az adott wing és/vagy squad, ha a struktúrában felette elhelyezkedő commander(ek) skillje(i) ezt lehetővé teszik.



Tehát a fenti példa fleet alapján: A squad 2-ben három ember van, ha a squad commandernek a Leadership skill-je lvl 2, akkor mindenki megkapja a bónuszt, mivel 4-en vannak és a skill szint x 2 embernek tud bónuszt adni. Viszont, ha plusz egy ember csatlakozik ehhez a squad-hoz (és így a commanderrel együtt már öten lesznek), akkor ez a bónusz elveszik (mivel a squad commander, a skill-je miatt csak négy embernek tud bónuszt adni).

Másik példa: Ha a wing 2 commanderének a Squad Command skill-je lvl 3-as, minden „alatta elhelyezkedő” squadban megkapják az általa (vagy a wing booster által) adott bónuszt.

A fentiekkel kapcsolatban fontos tudni, hogy:

- Alapértelmezetten mindig az adott (fleet, wing vagy squadron) commander a boostere a hierarchiában alatta állóknak.
- Kizárólag egy fleet booster lehet a fleetben.
- Kizárólag egy wing booster lehet az adott wingben.
- Kizárólag egy squad booster lehet az adott squadban.
- Ha te vagy a boss, akkor sem tudod közvetlenül átrakni egyik tagról a másikra a booster jogot, előbb, a tagon végrehajtott jobb gomb megnyomásával elérhető menüből ki kell választanod a „Revoke Booster”-t, és utána adhatsz meg új bónuszadó személyt a „Set Booster” kiválasztásával.
- Hiába rendelkezik a kijelölt booster a megfelelő skillekkel, minden esetben a commander skilljei határozzák meg azt, hogy ki kap bónuszt, a bónuszadó skilljei „csak” azt hogy mennyit.
- A commandernek (fleet, wing vagy squadron), a bónuszadónak és az „alatta elhelyezkedő” pilótáknak is ugyanabban a naprendszerben kell tartózkodniuk (kidokkolva) ahhoz, hogy a bónuszadás működhessen.
- A Wing Commander nem jelölhető ki squadron boosternek.
- A Fleet Commander nem lehet wing vagy squadron booster.
- Csak annak a wing-nek vagy squadron-nak tudsz bónuszt adni, amiben te magad is tag vagy.

Hétköznapi példával élve: hiába van nekünk 7.1 csatornás hangunk (a fleet booster által adott bónusz) ha az erősítőnk (Squad commander) csak sztereó és két analóg kimenete van.

A fleet bónuszt adó skillek

Az alapskillekhez is sorolható a csoport névadó skillje: a Leadership - hiszen ez is ad bónuszt - de egyben a fleet struktúrájának kialakításáért is felel: Ez a skill-csoport mindenfajta további modul és egyéb skill használata nélkül is biztosít(hat)ja a fleet tagok számára a bónuszokat. De, mindig van egy apró betűs rész: Csak akkor működik, ha a birtokosuk fleetben van és ő a booster. Tehát, ha egyedül repülsz és/vagy nincs egyetlen fleet tagod sem a rendszerben (aki nincs állomásra bedokkolva), akkor teljesen hatástalanok.

Skill neve	Hatása
Leadership (Rank 1)	2% bónuszt ad minden fleet-tag célbefogási sebességére / skill szint.
Armored Warfare (Rank 2)	2% bónuszt ad minden fleet-tag páncéljának maximum értékéhez / skill szint
Information Warfare (Rank 2)	2% bónuszt ad minden fleet-tag targeting range-éhez / skill szint.
Siege Warfare (Rank 2)	2% bónuszt ad minden fleet-tag pajzsának maximum értékéhez / skill szint.
Skirmish Warfare (Rank 2)	2% bónuszt ad minden fleet-tag maximum sebességéhez / skill szint.
Mining Foreman (Rank 2)	2% bónuszt ad minden fleet-tag bányász hozamához / skill szint.

A második csoportban megtalálható skillek közös jellemzője, hogy a nevükkel megegyező alap skill lvl V kell a megtanulásukhoz és a megfelelő Warfare link modul hatását erősítik:

Skill neve	Hatása
Armored Warfare Specialist (Rank 5)	100% bónusz az Armored Warfare link modul hatására / szint (az első szinten csak az alap bónusz él!)
Information Warfare Specialist (Rank 5)	100% bónusz az Information Warfare link modul hatására / szint (az első szinten csak az alap bónusz él!)
Siege Warfare Specialist (Rank 5)	100% bónusz a Siege Warfare link modul hatására / szint (az első szinten csak az alap bónusz él!)
Skirmish Warfare Specialist (Rank 5)	100% bónusz a Skirmish Warfare link modul hatására / szint (az első szinten csak az alap bónusz él!)
Mining Director (Rank 5)	100% bónusz a Mining Foreman link modul hatására / szint (az első szinten csak az alap bónusz él!)

És a cseresznye a hab tetején az a skill, ami a használt fleet/gang modulok működésének hatását tovább erősíti:

Warfare Link Specialist (Rank 6)	**Minden Warfare Link Modul hatását tovább erősíti +10% / szinttel.**

A Gang Assist Modulok

A flotta hadviselés elengedhetetlen kellékei ezek a modulok, senkiből nem csinálnak „Jove-killer”-t és azt sem lehet elmondani, hogy helyettesíthetik a pvp tapasztalatot. De, megfelelő tervezéssel, skillekkel és modulokkal könnyen a használójának javára billenthetik az adott csata kimenetelét. Természetesen „békés” célokra is felhasználhatóak ezek a bónuszok, hiszen a bányászok számára is megvan a maguk modul- és skill-szettje. Illetve, arról sem szabad elfeledkezni, hogy egy-egy húzósabb complex vagy lvl 5 küldetés során is kifejezetten hasznos tud lenni az a „szükséges plusz” amit nyújthatnak.

Ahogy korábban láthattuk a Leadership skillek esetében, öt csoportra oszthatjuk ezeket a modulokat is. Mindegyik modul használatához szükséges skill a Leadership lvl V és legalább az adott Warfare Specialist lvl I skillre is. Természetesen, ha valóban használható bónuszt szeretnénk nyújtani, a lvl I-nél jóval komolyabb SP mennyiséget kell ezekre a skillekre rászánnunk.

Az adott modulcsoport előneve mindig a hozzá tartozó skill lesz, pl.: Armored Warfare Link – Damage Control esetén a szükséges skill az Armored Warfare Specialist.

Az Armored Warfare Linkek

Kifejezetten a páncélhasználók megsegítésére készültek ezek a modulok. A használatukhoz szükséges skillek: a Leadership lvl V és az Armored Warfare Specialist lvl I.

	Modul Neve	Hatása
	Damage Control I	2%-kal csökkenti a saját és a távolsági páncéljavítók működéséhez szükséges capacitor mennyiséget.
	Damage Control II	2,5%-kal csökkenti a saját és a távolsági páncéljavítók működéséhez szükséges capacitor mennyiséget.
	Passive Defense I	2% páncél rezisztenciát ad.
	Passive Defense II	2,5% páncél rezisztenciát ad.
	Rapid Repair I	2%-kal csökkenti a saját és a távolsági páncéljavítók ciklusidejét.
	Rapid Repair II	2,5%-kal csökkenti a saját és a távolsági páncéljavítók ciklusidejét

Az Information Warfare Linkek

Az elektronikus hadviselés (Electronic Warfare) és a hajók szenzorjainak megsegítésére szolgáló modulok találhatóak ebben a csoportban. A használatukhoz szükséges skillek: a Leadership lvl V és az Information Warfare Specialist lvl I.

	Modul Neve	Hatása
	Electronic Superiority I	2%-kal növeli az Electronic Warfare modulok erejét.
	Electronic Superiority II	2,5%-kal növeli az Electronic Warfare modulok erejét.
	Recon Operation I	2%-kal növeli az Electronic Warfare modulok hatósugarát. Remote Sensor Dampeners és Tracking Disruptors esetében 1,2%
	Recon Operation II	2,5%-kal növeli az Electronic Warfare modulok hatósugarát. Remote Sensor Dampeners és Tracking Disruptors esetében 1,5%
	Sensor Integrity I	3%-kal növeli a hajók szenzorjainak erejét.
	Sensor Integrity II	3,75%-kal növeli a hajók szenzorjainak erejét.

A Siege Warfare Linkek

A hajók pajzsainak hatásfokát növelik. A használatukhoz szükséges skillek: a Leadership lvl V és a Siege Warfare Specialist lvl I.

	Modul Neve	Hatása
	Active Shielding I	2%-kal csökkenti a shield boosterek és a shield transporterek ciklusidejét.
	Active Shielding II	2,5%-kal csökkenti a shield boosterek és a shield transporterek ciklusidejét.
	Shield Efficiency I	2%-kal csökkenti a shield boosterek és shield transporterek capacitor igényét.
	Shield Efficiency II	2,5%-kal csökkenti a shield boosterek és shield transporterek capacitor igényét.
	Shield Harmonizing I	2%-kal megnöveli a pajzsok rezisztenciáját.
	Shield Harmonizing II	2,5%-kal megnöveli a pajzsok rezisztenciáját.

A Skirmish Warfare Linkek

A hajó mozgására vonatkozó értékekre van jótékony hatással. A használatukhoz szükséges skillek: a Leadership lvl V és a Skirmish Warfare Specialist lvl I.

	Modul Neve	Hatása
	Evasive Maneuvers I	2%-kal csökkenti a hajók signature radius-át.
	Evasive Maneuvers II	2,5%-kal csökkenti a hajók signature radius-át.
	Interdiction Maneuvers I	3%-kal növeli a propulsion jamming modulok erejét.
	Interdiction Maneuvers II	3,75%-kal növeli a propulsion jamming modulok erejét.
	Rapid Deployment I	2%-kal növeli az afterburner és a microwarpdrive modulok alap bónuszát. (Apró megjegyzés: ha alapból 500% a bónusz, akkor nem 503% lesz, hanem 515%.)
	Rapid Deployment II	2,5%-kal növeli az afterburner és a microwarpdrive modulok alap bónuszát. (Apró megjegyzés: ha alapból 500% a bónusz, akkor nem 503% lesz, hanem 515%.)

A Mining Foreman Linkek

Különböző, a bányászattal kapcsolatos bónuszukat adó modulok gyűjteménye. A használatukhoz szükséges skillek: a Leadership lvl V és a Mining Director lvl I.

	Modul Neve	Hatása
	Harvester Capacitor Efficiency I	2%-kal csökkenti a bányászlézerek, a gas harvesterek és az ice harvesterek capacitor igényét.
II	Harvester Capacitor Efficiency II	2,5%-kal csökkenti a bányászlézerek, a gas harvesterek és az ice harvesterek capacitor igényét.
	Laser Optimization I	2%-kal csökkenti a bányászlézerek, a gas harvesterek és az ice harvesterek ciklusidejét.
II	Laser Optimization II	2,5%-kal csökkenti a bányászlézerek, a gas harvesterek és az ice harvesterek ciklusidejét
	Mining Laser Field Enhancement I	4,5%-kal növeli a bányászlézerek, a gas harvesterek és az ice harvesterek hatósugarát.
II	Mining Laser Field Enhancement II	5,625%-kal növeli a bányászlézerek, a gas harvesterek és az ice harvesterek hatósugarát.

A Warfare Link Modulok fittelése

Az gang modulok (régebben a fleetek neve gang volt, innen az elnevezés) a hajók high slotjába rakhatóak. Nagyon fontos, hogy NEM bármelyik hajóra lehet felfittelni, hiszen irgalmatlan magas a CPU igényük, így csak azok jöhetnek szóba, amelyek megkapják a „99% reduction in Warfare Link module CPU" tulajdonságot.

Ilyen hajóosztályok: a Battlecruiser, a Commandship, a Carrier, a Supercarrier (Mothership), a Titán, az Industrial Command Ship, a Capital Industrial Ship valamint a Strategic cruiserek, ha a „Warfare Processor" elnevezésű Defensive Subsystem-et használjuk.

Ezekben az esetekben a fenti - a fittelést megkönnyítő - bónusz miatt nem 5000 CPU-ba (Tech 1-es modul esetén, a Tech 2 az 5500) fog kerülni egy ilyen modul felszerelése a hajóra, csupán csak 50 (illetve T2-nél 55) CPU-ba.

Az egyszerre aktiválható modulok száma

Nem mindegy az sem, hogy az adott hajó mennyi ilyen modult aktiválhat egyszerre. Hiszen hiába van meg a skill, hiába van fenn a modul a hajón, ha nem tudjuk hasznát venni, akkor csupán értéktelen kacat. A következő táblázatban láthatjuk, hogy az egyes hajóosztályok esetén – alap esetben - mennyi modult aktiválhatunk egyszerre.

Hajóosztály	Egyszerre aktiválható modulok száma:
Battlecruiser	1 gang modul
Field Command Ship	1 gang modul
Fleet Command Ship	3 gang modul
Industrial Command Ship	3 gang modul
Capital Industrial Ship	3 gang modul
Carrier	1 gang modul
Mothership	1 gang modul + 1 / Carrier skill szintenként
Titán	1 gang modul + 1 / Titán skill szintenként
Strategic Cruiser	1 gang modul (Warfare Processor Defensive Subsystem-mel)

A Command Processor

A fent említett (kevesebb modul aktiválható, mint amennyi felfér a hajóra) problémára is létezik megoldás! Ez nem más, mint a hajó med slotjába helyezhető Command Processor. Sajnos a skill-igénye eléggé magas, hiszen a Warfare Link Specialist lvl V alapkövetelmény hozzá. Viszont, ha specializált boost-adó karaktert (és ezáltal, magunknak és a társainknak magas bónuszt) akarunk, mindenképpen tanuljuk meg ezt a skillt. Miután ez megvan, már csak a hajó CPU-ja fog gátat szabni boost-ot adó terveinknek. No meg persze az adott járgány med- és high slotjainak száma. ☺

Ezzel a módszerrel (és megfelelő skillekkel, modulokkal, implantokkal és rigekkel) akár hét(!) gang modult egyszerre járató Vulture-t is összehozhatunk. Elméletben (nem csak papíron ☺) lehetséges a 8 Warfare modult egyszerre járató hajó is (Claymore), de ehhez officer Co-Processzorok kellenek és a hajó gyakorlatilag SEMMI másra nem lesz alkalmas.

A fent említett esetekben kifejezetten hasznosak lehetnek (szükségesek) az alábbi dolgok:

Típusa		Neve	Hatása
	Modul	Command Processor	Lehetővé teszi +1 Warfare Link Modul használatát
	Modul	Co-Processor	A hajó CPU-ját növeli meg.
	Implant	Zainou 'Gypsy' Electronics EE-601-606	A hajó CPU-ját növeli meg. EE-601 = +1%, EE-602 = +2%, EE-603 = +3%, EE-604 = +4%, stb.
	Rig	Ancillary Current Router	A hajó PG-jét növeli meg.
	Rig	Capacitor Control Circuit	A hajó capacitorának visszatöltését javítja.

A Fleetben adható / kapható bónuszok

Ahogy már a cikk elején is szó esett róla, a fleet, a modulok, a skillek és a hajók megléte nem elegendő ahhoz, hogy a bónuszt megkapja mindenki. Ezeket megfelelően kell beállítani és használni ahhoz, hogy a végén elmondhassuk: jól kiboostoltak velünk. ☺ Tehát, csak a teljesség kedvéért, ahhoz hogy a boostolás működjön, az alábbi feltételeknek kell teljesülniük:

- Ugyanabban a rendszerben kell tartózkodnia:
    - A commandernek akin keresztül érvénysül a bónusz
    - A boosternek, aki magát a bónuszt adja
    - Annak, aki a bónuszt kapni akarja
- A fentiek közül mindenkinek:
    - Kidokkolva kell lennie
    - Egyikük sem lehet warpban
    - Egyikük sem lehet cloakban
    - A boostot adó moduloknak működnie kell
    - Az utóbbi 3 feltétel teljesülése nélkül csak az alap Leadership skillek bónuszai élnek

De, mennyi az annyi?

A korábbi felsorolásokban szereplő értékek (2-5 %) nem tűnnek túl meggyőzőnek, így hát sokan azt gondolják, hogy teljesen felesleges ezek használata, nem éri meg velük foglalkozni. Nos, ők azok, akik NAGYOT tévednek, hiszen nem látják az a fától az erdőt. De ha még azt is hozzáteszem, hogy az adott moduloknál a Tech 1 és Tech 2 közti fél százalék (igen, 0,5%) is hatalmas különbséget jelent a tényleges bónuszban, akkor a cikk végére rájöhetünk mekkorát tévedtek!

Ezek az értékek ugyanis kizárólag az ALAP értékeket jelentik, tehát ezt fogja nekünk módosítani a hajó, az implantok, a gang modulok és az ezekre (is) ható skillek. Ráadásul ezek a hatások egymásra épülnek (stackelődnek) így könnyen lehet a kezdeti 2%-ból a „végére” akár 28% is!

Az alap Leadership skillek

Ezek 2% bónuszt adnak szintenként, viszont lvl 5-ön már 10% bónuszt jelent. Ez egyenértékű két szintjével egy komolyabb skillnek, vagy felfoghatjuk úgy is, hogy magasabb meta lvl-el rendelkező felszereléseket használunk.

Legnagyobb előnye ennek a csoportnak, hogy a boostot adó számára is érvényesülnek attól függetlenül, hogy éppen milyen hajóban van! Gyakorlatilag, ha egy ilyen „perfect booster” egy sima frissen kreált altot beültet maga mellé a rendszerbe, akkor már profitál a saját skilljei által nyújtott előnyökből. Így lehet eredményesebben csinálni bármit is, legyen az PVE, PVP vagy akár bányászat.

A Warfare Link Modulok bónusza

Az igazi boostot a modulok által adott értékek jelentik, hiszen ebben az esetben (mint ahogy korábban szó esett róla), akár 20-30-40%-os teljesítménynövekedést tapasztalhatunk. De hogy egy gyakorlati példánál maradjunk, vegyük szemügyre az Armored Warfare Link – Passive Deffense modult. Ez alapból 2% bónuszt ad a flottatagok páncéljainak rezisztjére. A hozzátartozó skill az Armor Warfare Specialist, ez minden szintjével 100%-kal megnöveli az alap modul bónuszát, tehát lvl 3-on 6%, lvl 5-ön pedig már 10% bónuszt fog jelenteni.

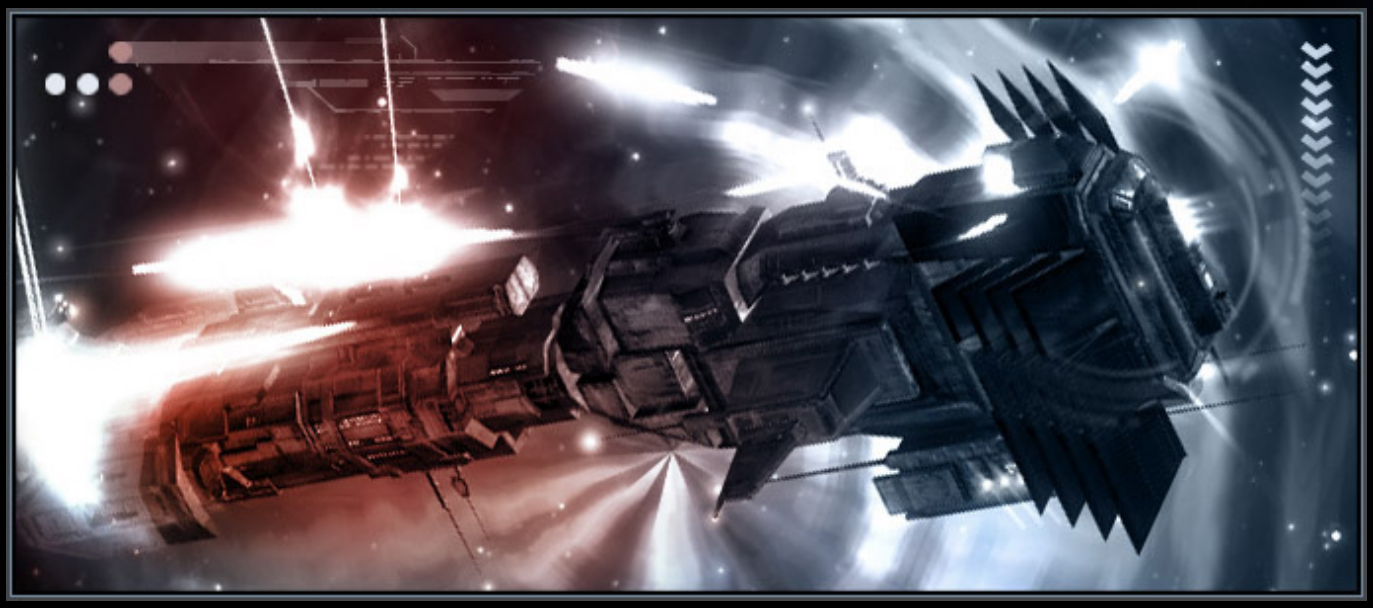
Tehát, az alap bónusz * skill szint lesz a kapott bónuszunk értéke. Látszik, hogy 10% boost-ot kaptunk és ez már most jóval több, mint a kezdeti 2% volt, de még távolról sincsen vége!

Tegyük fel, hogy az előbb használt skill és modul a rendelkezésünkre áll és így van 10% páncél reziszt bónuszunk. Ekkor jön képbe az adott skillhez kapcsolódó „Specialist" skill, ami a mi esetünkben az Armor Warfare Link Specialist. Ez a skill minden szintjével 10%-kal növeli meg a jelenlegi bónuszunkat (nem adódik össze sajnos, hanem szorozni kell ☺). (Azért lesz 10% a szintenkénti növekedés, mert az alap modul 10%-ot ad, és ez a skill ezt az értéket többszörözi meg). Azaz, ha ezt a skillt is lvl 5-re megtanuljuk az 5*10% bónuszt fog jelenteni (tehát az eredeti 10%-ot fogja 50%-kal megnövelni (10*1,5)), így a kapott boost már 15% lesz!

Ahogy láthatjuk, ez már 7,5x-ese a kiindulási 2%-os bónusznak. És még mindig nincs vége, csak itt csak most és csak önöknek!

Boost bónuszt adó hajók

Nincsen rózsa tövis nélkül, nincsen hajó bónusz nélkül, tartja a sokak által kedvelt űr-dakota közmondás. Hiszen, nem tudjuk bármire feltenni és használni ezeket a Warfare Link modulokat. Viszont, amire felmennek, azok között van olyan is, ami bónuszt ad a használatukra! Az alábbi táblázatban látható, hogy melyik hajó és mire adja a bónuszt.



Faction	Hajó	Bónusz
AMARR	Damnation	3% bónusz az Armored Warfare Link hatékonyságára / (hajó skill) szint.
	Legion	5% bónusz az Armored Warfare Link hatékonyságára / (Defensive Subsystem skill) szint.
CALDARI	Vulture	3% bónusz a Siege Warfare Link hatékonyságára / (hajó skill) szint.
	Tengu	5% bónusz a Siege Warfare Link hatékonyságára / (Defensive Subsystem skill) szint.
GALLENTE	Eos	3% bónusz az Information Warfare Link hatékonyságára / (hajó skill) szint.
	Proteus	5% bónusz az Information Warfare Link hatékonyságára / (Defensive Subsystem skill) szint.
MINMATAR	Claymore	3% bónusz a Skirmish Warfare Link hatékonyságára / (hajó skill) szint.
	Loki	5% bónusz a Skirmish Warfare Link hatékonyságára / (Defensive Subsystem skill) szint.
ORE	Orca	3% bónusz a Mining Foreman Link hatékonyságára / (hajó skill) szint.
	Rorqual	10% bónusz a Mining Foreman Link hatékonyságára / (hajó skill) szint. Ez a bónusz kizárólag akkor működik, ha „deployed” módban van a hajó.

A korábban már látott bónuszt továbbgörgetve (10% a modulból, +50% a Specialist skillből = 15%), tegyük fel, hogy egy Damnationban ülünk és a Command Ship skillünk lvl V. Ez esetben, a hajóból és a skillből adódóan kapunk: 3*5=15% további bónuszt. Az előbbi 15%-kal kombinálva: 15*1,15=17,25% összesített bónuszt fog jelenteni (ha Armored Warfare Link – Passive Deffense modult használjuk). Ráadásul, ha ez nem lenne elég, akkor a hajóosztályból adódó előnyöket is élvezhetjük, hiszen nem egy, hanem akár három Warfare modult is használhatunk egyszerre!

Ha viszont Legionban ülünk, és a Warfare Processor Defensive Subsystem-et használjuk (lvl V skillel), az előbbi feltételek esetén ez az érték 15*1,25=18,75% lesz.

De ha még ez sem lenne elég, akkor a könyv olvasása alatt, az első egymillió olvasónak lehetősége nyílik megtudni, hogy mit jelent, a Mindlink-ek használata.

A Mindlinkek által adott bónusz

Mind az öt kategóriának (Armor, Information, Siege, Skirmish és Mining) megvan a maga „cseresznyéje a hab tetején”.

Ezeknek az implantoknak kettős hatása van (egyet fizet, kettőt kap!), hiszen:

- Az alap Leadership skill (Armored Warfare, Information Warfare, Siege Warfare, Skirmish Warfare, Mining Foreman) bónuszát megnövelik 50%-kal pl. a Mining Foreman skill lvl V, 10% helyett 15% hozam bónuszt fog adni!
- A nevükkel is megegyező Link modulok hatását további 50%-kal növelik meg. (Sajnos, mivel mind az öt Mindlink a 10-es implant slotot használja, nincs lehetőség arra, hogy egyszerre mindegyik jótékony hatását élvezhessük.)

Tehát, ott tartottunk, hogy van 17,25% bónuszunk a hajó (Damnation), a skillek és a modulok használatából. De mi történik, ha ezt az implantot is használni kezdjük? Először is, ahogy pár sorral fentebb látható: az alap Armored Warfare skill-ből adódó boost, nem 10, hanem fix 15% páncél bónusz lesz. De emellett a 17,25% rezisztencia bónusz is megemelkedik 50%-kal: 17,25*1,5 = 25,875 %-ra. Ha viszont a Legionban ülünk ez a bónusz 18,75*1,5 =28,125% lesz!

Összesítve tehát a bónuszokat:

- **Damnation**: **2%** (modul bónusz)***5**(a Warfare skill bónusza)***1,5**(a Warfare Specialist skill bónusza)***1,5**(mindlink bónusz)***1,15**(hajóbónusz) =**25,875%**
- **Legion**: **2%** (modul bónusz)***5**(a Warfare skill bónusza)***1,5**(a Warfare Specialist skill bónusza)***1,5**(mindlink bónusz)***1,25**(hajóbónusz) =**28,125%**

A Bónuszok mértéke

Minden hajóra, minden modulra és minden skill szint kombinációjára teljesen felesleges lenne megcsinálni a bónuszok számításait, hiszen a legtöbb esetben megegyeznek. A különbségek az alap modul által adott, és a hajó által adható bónuszban lehetnek. Az alábbi táblázatban igyekeztem összefoglalni jópár értéket, ezek alapján már tudunk számolni / viszonyítani.

Nagyon fontos, hogy kizárólag a Fleet Command Shipek és a Strategic Cruiserek adnak bónuszt a warfare linkekre, és csak a „saját faji" modulok használata esetén. Az Orca és a Rorqual pedig csak a bányász warfare modulok használatakor biztosítják a hajóbónuszt!

A Carrierek, Supercarrierek, Titánok, Battlecruiserek és a (Tier 1-es) Field Command ship-ek (Absolution, Nighthawk, Astarte, Sleipnir) is tudnak fittelni warfare modulokat, de nem rendelkeznek hajó-skillből kapható bónusszal.

Faj	Hajó	Warfare		Tech 1	Tech 2
AMARR	Damnation	Armored Warfare	Damage Control	2%	2,5%
			Passive Defense	2%	2,5%
			Rapid Repair	2%	2,5%
CALDARI	Vulture	Siege Warfare	Active Shielding	2%	2,5%
			Shield Efficiency	2%	2,5%
			Shield Harmonizing	2%	2,5%
GALLENTE	Eos	Information Warfare	Electronic Superiority	2% / 1,2%	2,5% / 1,5%
			Recon Operation	2%	2,5%
			Sensor Integrity	3%	3,75%
MINMATAR	Claymore	Skirmish Warfare	Evasive Maneuvers	2%	2,5%
			Rapid Deployment	2%	2,5%
			Interdiction Maneuvers	3%	3,75%
ORE	Orca, Rorqual	Mining Foreman	Harvester Capacitor Efficiency	2%	2,5%
			Laser Optimization	2%	2,5%
			Mining Laser Field Enhancement	4,5%	5,625%

Ha olyan modult fittelünk, amire az adott hajó nem kap, vagy nincs warfare modul bónusza, akkor az alábbi táblázatban látható értékekkel kell számolnunk:

Alap bónusz (Modul)	Warfare skill lvl V (5x modul bónusz)	Warfare Link Specialist lvl V (+50%)	Warfare Mindlink (+50%)
1,2%	6,000%	9,000%	13,500%
1,5%	7,500%	11,250%	16,875%
2%	10,000%	15,000%	22,500%
2,5%	12,500%	18,750%	28,125%
3%	15,000%	22,500%	33,750%
3,75%	18,750%	28,125%	42,188%
4,5%	22,500%	33,750%	50,625%
5,625	28,125%	42,188%	63,281%

3%-os hajóbónusz és lvl V hajó skill esetén (+15%): Fleet Command Shipek (Damnation, Vulture, Eos, Claymore) és az Orca (csak a mining modulok-ra kap bónuszt!)

Alap bónusz (Modul)	Warfare skill lvl V (5x modul bónusz)	Warfare Link Specialist lvl V (+50%)	Warfare Mindlink (+50%)
1,2%	6,900%	10,350%	15,525%
1,5%	8,625%	12,938%	19,406%
2%	11,500%	17,250%	25,875%
2,5%	14,375%	21,563%	32,344%
3%	17,250%	25,875%	38,813%
3,75%	21,563%	32,344%	48,516%
Csak az Orca - Mining Laser Field Enhancement			
4,500%	25,875%	38,813%	58,219%
5,625%	32,344%	48,516%	72,773%

5%-os hajóbónusz és lvl V hajó skill esetén (+25%): Strategic Cruiserek (Legion, Tengu, Proteus, Loki - Warfare Processor Defensive Subsystem-mel)

Alap bónusz (Modul)	Warfare skill lvl V (5x modul bónusz)	Warfare Link Specialist lvl V (+50%)	Warfare Mindlink (+50%)
1,2%	**7,500%**	**11,250%**	**16,875%**
1,5%	**9,375%**	**14,063%**	**21,094%**
2%	12,500%	18,750%	28,125%
2,5%	15,625%	23,438%	35,156%
3%	18,750%	28,125%	42,188%
3,75%	21,875%	32,813%	49,219%

10%-os hajóbónusz és lvl V hajó skill esetén (+50%): A Rorqual Deployed módban (Csak a mining foreman linkekre kapja a bónuszt!)

Alap bónusz (Modul)	Warfare skill lvl V (5x modul bónusz)	Warfare Link Specialist lvl V (+50%)	Warfare Mindlink (+50%)
2%	15,000%	22,500%	33,750%
2,5%	18,750%	28,125%	42,188%
4,5%	33,750%	50,625%	75,938%
5,625%	42,188%	63,281%	94,922%

Lássunk egy pár gyakorlati példát!

Leadership lvl 5, Wing Command lvl 5, Fleet Command lvl 3 fleet struktúra skillek esetén:

- Leadership lvl 5: +10% scan resolution, 1 squad azaz 10 ember kezelése.
- Wing Command lvl 5: 5 squad kezelése azaz 50 pilóta
- Fleet Command lvl 3: 3 Wing kezelése azaz 150 +3 +1 pilóta

Warfare Link Specialist lvl 4 (+40% bónusz), Mining Director lvl 5 + Mining Foreman Mindlink:

- Mining Foreman lvl 5 +10% hozam → Mining Foreman Mindlink +15% hozam
- Mining Foreman Link - Laser Optimization (2%) -21% ciklus idő
- Mining Foreman Link - Harvester Capacitor Efficiency (2%) -21% bányász lézer capacitor igény
- Mining Foreman Link - Mining Laser Field Enhancement (4,5%) +47,25% bányász lézer hatósugár

Skirmish Warfare Specialist lvl 5 + Skirmish Warfare Mindlink, Claymore +15% modulokra:

- Skirmish Warfare lvl 5 +10% agility → Skirmish Warfare Mindlink +15% agility
- Skirmish Warfare Link - Rapid Deployment (2%) +21% bónusz AB/MWD speed növelő hatásfokára, Claymore-ban +24,15%
- Skirmish Warfare Link - Interdiction Maneuvers (3%) +31,5% bónusz warpjammerek és webek hatótávjára, Claymore-ban +36,23%
- Skirmish Warfare Link - Evasive Maneuvers (2%) -21% Signature Radius Claymore-ban +24,15%

Siege Warfare Specialist lvl 5 + Siege Warfare Mindlink, Vulture +15% modulokra

- Siege Warfare LVL5 +10% shield HP→ Siege Warfare Mindlink +15% shield HP
- Siege Warfare Link - Shield Harmonizing (2%) +21% shield resist mindenre, Vulture-ben +24,15%
- Siege Warfare Link - Active Shielding (2%)-21% shield booster ciklusidő, Vulture-ben -24,15%
- Siege Warfare Link - Shield Efficiency (2%) -21% shield booster capacitor igény, Vulture-ben -24,15%

Armored Warfare Specialist lvl 3

- Armored Warfare lvl 5 +10% armor HP
- Armored Warfare Link - Passive Defence (2%) +8,4% armor resist mindenre
- Armored Warfare Link - Rapid Repair (2%) -8,4% armor repair ciklusidő
- Armored Warfare Link - Damage Control (2%) -8,4% armor repair capacitor igény

Information Warfare Specialist LVL2

- Information Warfare LVL5 +10% targeting range
- Information Warfare Link - Sensor Integrity (3%) +8,4% szenzor erősség minden fajnak
- Information Warfare Link - Recon Operation (2%) +5,6% Electronic Warfare Modulok hatótávjára
- Information Warfare Link - Electronic Superiority (2% TP, 2% ECM, 1,2% TD, 1,2% RSD) +5,6% hatásfoknövelés a Target Painternél, 5,6% erősség az ECM-re, 3,36% a Tracking Disruptor hatásfokára, 3,36% a Remote Sensor Dampener-re

És végül, de nem utolsó sorban a Lenyűgözően Agyatlan Claymore Idiotizmus (Röviden L.A.C.I. ☺):

All Leadership skill lvl 5, All Warfare Specialist skill lvl 5 + Skirmish Warfare Mindlink, Claymore (+15% a faji modulokra), 8db T2-es Warfare Link:

- **Armored Warfare lvl 5** +10% páncél HP
- **Information Warfare lvl 5** +10% targeting range
- **Siege Warfare lvl 5** +10% a pajzs maximális értékére
- **Mining Foreman lvl 5** +10% a bányászlézerek hozamára
- **Skirmish Warfare lvl 5** +10% agility → Skirmish Warfare Mindlink +15% agility
- **Skirmish Warfare Link - Rapid Deployment II (2,5%)** +32,344% bónusz AB/MWD speednövelő hatásfokára
- **Skirmish Warfare Link - Interdiction Maneuvers II (3,75%)** +52,734% bónusz warpjammerek és webek hatótávjára
- **Skirmish Warfare Link - Evasive Maneuvers II (2,5%)** -32,344% Signature Radius
- **Armored Warfare Link - Damage Control II (2,5%)** – 18,75%-kal csökkenti a saját és a távolsági páncéljavítók működéséhez szükséges capacitor mennyiséget
- **Armored Warfare Link - Rapid Repair II (2,5%)** – 18,75%-kal csökkenti a saját és a távolsági páncéljavítók ciklusidejét
- **Armored Warfare Link - Passive Defence II (2,5%)** – 18,75% páncél rezisztenciát ad
- **Siege Warfare Link - Shield Harmonizing II (2,5%)** – 18,75%-kal csökkenti a shield boosterek és a shield transporterek ciklusidejét
- **Siege Warfare Link - Active Shielding II (2,5%)** – 18,75%-kal megnöveli a pajzsok rezisztenciáját

Tegyük a szívünkre a kezünket: Ki nem szeretne egy ilyen társat, mint állandó fleet booster? ☺

Command modulokkal felszerelt hajók használta a PvP-ben

Következzen néhány tipp arról, hogy általában hogyan / milyen formában érdemes command (avagy warfare) modulokkal felszerelt hajóval repülni.

A warfare eszközöket előzőleg már bemutattuk, ezekre most nem térünk ki részletesebben. Ezen modulokat Battlecruiserekre (BC), Command Shipekre (CS), T3 Strategic Cruiserekre (T3), Carrierre, Supercarrierre, Titanra és még pár industrial hajóra lehet szerelni. Kapitál méretű hajóknál a harci stratégiát, és a flottamanővereket általában az FC-k egzakt parancsokkal koordinálják, így túl nagy szabadságunk nem lesz, viszont a kisebb hajóknál nem árt tudni, hogy mire képes a hajó, amiben ülünk, hogyan érdemes repülni, mert nem mindig lesz pontosan megadva hogy mit csináljunk harc közben. Warfare modulokkal subcapital PvP-ben a BC, CS és a T3 hajókon találkozhatunk, ezért ennek a három hajóosztálynak a gyakorlati használatát érdemesebb kicsit jobban körbejárni.

Roaming

Gyorsan mozgó, kisebb roaming fleeteknél törekedjünk arra, hogy a hajónkat minél agilisabbra szereljük. Fontos szempont lehet, hogyha egy BC méretű csónakban ülünk, akkor az is képes legyen tartani a lépést a flotta többi részével. Ha több warfare modult is viszünk, akkor alapvetően inkább a támogató osztályba leszünk sorolva, mintsem a dps hajók közé. Ez alól kivételt jelenthetnek a Field CS-ek és Strategic Cruiserek fittől függően. Ezen osztályok 1 modul mellett is szép sebzést tudnak bevinni az ellenfélnek.

Amennyiben több command modult kívánunk vinni akkor egyértelműen a támogató osztály fele billen a mérleg. Ilyenkor a túlélési képességre kell törekedni, sebzés és egyéb feladatra ne is pazaroljuk a PG-t és a CPU-t. A cél a legjobb agilitás, az energia menedzsment és a buffer tank. Mivel a warfare modulok rendkívül sok capacitort igényelnek, ezért a fegyvereken, MWD-n, aktív reziszteken és (esetleg a) sensor boosteren kívül ne nagyon tegyünk fel semmit, ami tovább növelné a fogyasztást. A fent lévő kevés fegyver lehetőleg közép vagy nagy hatótávú legyen. Dronebaybe light vagy/és medium droneokat tegyünk, azok közül is a leggyorsabbakat. Ha nem akarunk harci drónokkal bajlódni, akkor érdemes bekészíteni javító drónokat.

Roaming esetében a következő warfare modulok ajánlottak (fontossági sorrendben):

Skirmish Warfare Link - Interdiction Maneuvers - ez a modul növeli a webek és pontok hatótávját, s ezzel a tackler hajók eredményességét javítja.

Skirmish Warfare Link - Rapid Deployment: - növeli az MWD és AB sebesség boostját. Nagyon hasznos tud lenni az elfogó hajók számára, illetve nagyban segítheti a harci manőverek végrehajtását, pl. a bubi alól történő kimenekülés, kapura visszaállás stb.

Information Warfare Link - Electronic Superiority (hatásfokra) vagy **Information Warfare Link - Recon Operation** (hatótávra) - amennyiben flottánk tartalmaz ECM, Dampener, Target Painter, vagy Tracking Disruptor valamelyikével fittelt hajót, akkor érdemes ezt a modult feltenni harmadiknak, mert ez növeli az ilyen EW eszközök hatásfokát vagy hatótávját.

Amennyiben nincs ilyen, akkor **Armor / Siege Warfare resistet adó modult** tegyünk fel.

Ha megvagyunk a felszereléssel, jöhet egy kis áttekintő a hajó irányításáról és a harci manőverekről.

A roaming alapvetően a folyamatos mozgásról szól, és itt sokszor mi leszünk a leglassabbak. Ezért lényeges, hogy utazás közben mindig ügyeljünk arra, hogy lehető leghamarabb irányba fordítsuk a hajót (align) amint átértünk a kapun a következő rendszerbe. Utazás közben mindig rövid hatótávú lőszer legyen betöltve!

Amennyiben felderítőnk egy esetleges kósza célpontot talál a következő rendszerben és megáll a csapat a beugró kapun, akkor próbáljunk a kapu aktiválás hatótávján belül maradni, mert egy BC méretű hajónak a kapura fordulás és ugró távolságba érés nehezebb, mint a fleet többi tagjának. Amennyiben a másik oldalról nagyobb fleet vagy blob várható, akkor érdemes passzív align-ba állni (egy celestial object felé fordulni, majd leállítani a hajót), hogy ha kell, akkor hamarabb kiugorhasson a hajó, és ne kelljen a warp speedhez még az irányvektorba állással is bajlódni.

Mivel a BC méretű hajók nem túl gyorsak, ezért, ha beugrik hozzánk egy kisebb (cruiser vagy az alatti) vagy cloakos célpont, akkor érdemes a nálunk lévő drónokat assistolva kiosztani valamelyik elfogó hajóra, hogy segíthessen neki a dps növelésében és a kicloakban is. Ilyenkor töltsünk be 30 km körüli lőszert és kapcsoljuk be a warfare modulokat (ha még nem tettük), majd pedig várjuk a csodát, hogy benne legyünk a killmailben.

Tegyük fel, hogy célpontunknak sikerült valahogy mégis megszöknie, és elwarpol az egyik bolygóra, beltbe stb. Amennyiben üldözőbe venné a csapatunk fordítsuk a hajónkat az adott bolygó irányába és tegyük sebességbe, mi viszont NE warpoljunk oda rögtön. Csak várjunk türelmesen, járassuk a warfare modulokat és közbe töltsünk be nagyobb hatótávú lőszert és húzzuk vissza a drónokat.

Nekünk addig nem szabad megkísérelni az ellenség után való warpolást a killmailben való részvétel reményében, amíg az utánuk eredt elfogók nem jelentették, hogy elkapták a célpontot és már sehova nem menekülhet az illető. Ez azért nagyon fontos, mert **a warfare modulok hatásai warp közben nem működnek** és a web, pont, MWD boost-on rengeteg múlhat ilyenkor.

Ugyan ez a helyzet akkor is, ha beugrunk egy rendszerbe, mert az ott lévő társunk megfogott valamit. Ha tuti a fogás, akkor nyugodtan mehetünk a többiekkel együtt warpban a társunkra. Ha viszont egy keményebb dióval küzd, sok esetben előfordulhat, hogy jobban járunk, ha csak alignolunk és bekapcsoljuk a warfare modulokat.

Így társunk a sebesség, pont és resist bónuszokkal éppen elegendő pluszt és időt nyerhet - aminek köszönhetően tovább tud harcban maradni, amíg a többiek is megérkeznek és kisegítik az ellenfél lefogásában. Lehet, hogy így kimaradunk a killből, ha viszont azonnal warpolunk mi is, akkor megeshet, hogy társunk nem bírja tovább és ki kell warpolnia idő előtt a harcból. Ilyenkor senki nem kap killmail-t, a prédánk elmenekülhet és mindenki hoppon marad...

Roaming az ellenség központi területein

Tegyük fel, hogy időközben megérkeztünk az ellenséges terület szívének határához. A következő rendszer már egy fontos csomópont a környéken és elég nagy a nyüzsgés. Egyelőre még nem tudnak rólunk, és a felderítőnkre rá se hederítenek. Odabent a scout jelentése szerint 90-es piros local és sok potenciális célpont van a beltekben és anomalikban (esetleg az állomás körül). FC úgy dönt, hogy be fogunk menni, állomásra ugrunk, majd lebubizzuk. Nekünk (miközben érkezünk az állomáshoz) long range lőszert érdemes betölteni (ha az FC mást nem mond) és nagyobb távolságra, de optimal range-en belül ugrani.

Warpból való kiesés után a warfare modult azonnal kapcsoljuk be és ha bubi alatt vagyunk rögtön MWD kifelé. Ilyen helyzetben, illetve nagyobb csatáknál (harc közben) érdemes folyamatosan, sebességgel alignolni egy objectet az űrben. Ha esetleg valami gebasz ütne be, vagy egy túlerőben lévő ellenséges flotta érkezne, akkor nincs gond, mert messzebb vagyunk, és bármikor ki tudunk ugrani ha az FC azt mondja.

Miután a meglepetés ereje elmúlt továbbáll a csapat. Az FC azt mondja, hogy a közelben maradunk kaput kempelni. Ilyenkor már számítani lehet a válaszreakcióra, így hajónkkal sniper avagy long range távolságra pozícionáljuk magunkat maximum lőtávra. Ebben az esetben is igaz, hogy mindig irányba kell állni valamerre, de nem fontos mozogni aktívan amíg nincs közvetlen veszély. Ha kifognánk egy brutáltankos baitet és ránk szabadulna egy jó kis titán-bridges "funfleet", akkor jöhet az aktív align, de ne ugorjunk el azonnal. Próbáljunk minél tovább a spotunkon maradni, amíg viszonylag biztonságos a helyzetünk. Járassuk a warfare modulokat és ezzel segítsük a többieket, a minél gyorsabb kijutásban a bubik és az ellenséges tűz alól. Ha kisebb, gyors hajók indulnának felénk, akkor warpoljunk safe-re. Amennyiben agro alatt vagyunk, gyártsunk további safe-eket és folyamatosan mozogjunk köztük, hacsak nincs rajtunk cloak.

Miután elmúlt a vészhelyzet és újraszerveztük a flottát, a nálunk lévő javító drónokkal foltozzuk össze a többieket.

Ha késő́re jár és indul a flotta haza, akkor MINDEKÉPPEN tartsunk a többiekkel. A fáradtság nem lehet kifogás a "lelog, és majd később hazautazok egyedül" opció egy BC méretű warfare modulra fittelt hajóval nem életképes, mert egyedül teljesen védtelen és alkalmatlan bármire. Bónuszadó hajóknál egyedül a T3 Strategic Cruiser, ami kivételt jelenthet, de az is csak, ha úgy van fittelve.

Fleet fight

A BC-k és a CS-ek kifejezetten alkalmasak Sniper vagy RR BS fleetben való részvételre. Ilyenkor a felszerelést tekintve a következőket érdemes feltenni:

- **Siege Warfare Link - Shield Harmonizing** (shield resist)
- **Armored Warfare Link - Passive Defence** (armor resist)
- **Skirmish Warfare Link - Rapid Deployment** (MWD, AB)

Gang modulból csak annyit tegyünk fel, ami nem vesz el a hajó (skill bónuszt kapó) fegyvereinek a high slotjaiból. 1-2 általában elegendő. Buffer tank és aktív resist kerülhet fel, illetve a dps módosítók ha felfér, plusz az MWD.

A fleetben való mozgás ilyenkor nem tér el a BS-ekétől. Gyakorlatilag úgy harcolunk, mintha BS-ben vagy long range BC-ben ülnénk.

POS / Outpost siege

Ha leadership skillekben teljesen ki vagyunk maxolva, akkor a hajónkra akár háromnál több modult is feltehetünk a warfare processzorok segítségével. Ez általában ritka és talán nem is ez a legoptimálisabb megoldás fleet bónuszokra, amennyiben több commandship pilóta is van a csapatban. Azonban abban az esetben, ha nincs, vagy külön ezzel bíz meg minket az FC, akkor akár egy 7-8 modullal ellátott hajót is összerakhatunk a célra. Ilyenkor száz százalék, hogy nem fogunk a közvetlen harcban részt venni, mert a hajónk alkalmatlan lesz rá. Kénytelenek leszünk POS-ok védelmező force fieldje alatt ücsörögve tölteni az időt és ott járatni a modulokat folyamatosan.

Azonban az, hogy a POS alatt ragadtunk, nem jelenti feltétlenül azt, hogy más hasznos tevékenységet ne tudnánk folytatni. Ilyenkor például remekül aktívan követheted az intelt, ügyelhetsz a fleet struktúrájának fenntartásában, nézheted a scannert, kommunikálhatsz a joint op egyéb vezetőivel, stb. Ha pedig corpos POS alatt ülsz és van POS gunnery skilled, akkor alkalom adtán a gunnerkedésből is kiveheted a részedet!

Figyelem! POS fegyverzet irányításakor sajnos a warfare modulok nem működnek.

Néhány szó a fittelésről. Egy 7-8 gangmodulos hajó esetében minden a modulok fenntartásáról szól. Gyakorlatilag csak PG, CPU és capacitor növelő modulok lehetnek fent a hajón (a warfare és warfare processzorokon kívül). Csak annyi modult tegyél fel amennyit folyamatosan (végtelenben) el tud a capod tartani. Ha a fitt engedi, akkor egy 10MN-es Afterburnert még próbálhatsz felpakolni hajóra az esetleges közlekedéssel (minimális) elősegítésének az érdekében. Viszont arra számíts, hogy egy AB csak akkor fér fel, ha offline módba tartasz egy vagy több gang modult.

Tehát amint leparkoltunk a kívánt POS-hoz kapcsoljuk le az AB-t és helyette lassan kapcsoljuk fel a gang modulokat. Ez egy carrier vagy ship hangár közelében nem tart sokáig, egyébként meg csak türelmesnek kell lenni, hisz amúgy sem megyünk sehova. A drone baybe nem érdemes harci drónt tenni, ilyenkor mindenképpen jobb, ha javítót teszünk, bár valószínűleg arra sem lesz sok szükség. A cargoba (ha meg akarjuk tölteni valamivel) tegyünk be a többieknek szánt minimális utánpótlást biztosító felszerelést, nanopaszta, lőszer, bubi, probe, cap booster, cyno-hoz ozone, stb. vagy ami fontos lehet.

Ha AFK-ra mennénk, akkor ügyeljünk, hogy mindig orbitáljuk a POS-t 1 km-en, így nehezebb kibumpolni, ha megszerezné az ellenfél a jelszót.

POS-os fitthez a következő modulok ajánlottak.

- **Siege Warfare Link - Shield Harmonizing**
- **Armored Warfare Link - Passive Defence**
- **Siege Warfare Link - Active Shielding** (capitálok és logistic miatt)
- **Armored Warfare Link - Rapid Repair** (capitálok és logistic miatt)
- **Skirmish Warfare Link - Rapid Deployment**
- **Information Warfare Link - Sensor Integrity** (Szenzor erősség)
- **Skirmish Warfare Link - Evasive Maneuvers**
- és esetleg a **Skirmish Warfare Link - Interdiction Maneuvers** (pont web) vagy az **Information Warfare Link - Electronic Superiority**

Remote Support, avagy Távgyógyítás Felsőfokon

“Pajzstöltést kérek!” Rikkantotta Hex kapitány, amint Vagabond-ja a veszett száguldás közepette maga mögött hagyta a kékes energiapamacsokat, amik a saját pajzsai voltak. A hajóra az ellenséges gépágyúk és pulzus lézerek gyorsan ráfordultak, nem volt elég gyors.

„Értettem!” Válaszolt Voir tizedes. „Pajzstöltés indul, három… kettő… egy…”

A Scimitar hídján megindult a fültépő zúgás. A hajó berendezései átformálták a hatalmas energiákat, összhangba hozták a sérült pajzsok felépítésével és megkezdték a láthatatlan energiamezők újragerjesztését. Az első másodpercekben láthatóvá vált a hatékonyság. A veszettül száguldó Vagabond már nem hagyott szétfröccsenő, olvadt páncélcseppeket maga után, hanem megint csak a szertefoszló kék felhőcskéket. A Scimitar pilótája jól láthatta, hogy a Minmatar hajót már nem csak színes energiafegyverek sugarai és füstölgő csíkot húzó töltények követik, hanem egy masszív, zöldes-kék színű energianyaláb is.

Ám mind Voir tizedes, mind Hex kapitány látták, hogy ez nem lesz elegendő. A Vagabond az őt követő Interceptor gyorsaságát nem tudta felülmúlni, emiatt nem tudott megszökni sem. Az újratöltött, láthatatlan erőtér ismét szertefoszlott és vörös kijelzők keltek életre, jelezve, hogy újra a páncélba marnak a lövések.

Ezt nem fogja megúszni. Hacsak…

„Itopra Őrmester, Guardian, bejelentkezik! Most érkezem a helyszínre, kell valakinek segítség?”

„Ide elkel egy kevés!” válaszolta Hex kapitány.

„Vettem becélozlak!”

A Guardian a befogás után rögtön indította moduljait: nanorobotok milliárdjai kerültek a tartályokból egy gélben úszva a modulokba. A két hajó közt kialakított mezők elősegítették a zöldes massza folyását a térben és a tartályok ürülni kezdtek, ahogy a Vagabond felé szállt a tartalmuk. Az izzó cseppek hirtelen megszűntek, a sérült részeket a gélben hömpölygő nanoszerkezetek azonosították és saját magukat „feláldozva” álltak össze, hogy tovább biztosítsák a hajó védelmét.

A Vagabond már két módon volt támogatva. Szükségét is érezte a pilóta ennek, mert az ellenséges hajók rendszerei túl sok extra sebességet, és védelmet kaptak egy nem messze csendesen figyelő, eddig mozdulatlan Absolution moduljainak köszönhetően…

Ekkor, az eddig inaktívnak tűnő parancsnoki hajó bekapcsolta a tűzvezérlő rendszereit és ágyúi követni kezdték a célt…”

A Remote Repair

Mindenki eljut egyszer oda, hogy a saját hajójának védelmi rendszerei nem bizonyulnak elegendőnek az őt érő támadás ellen és szüksége lenne „arra a bizonyos pluszra”. Mint (szinte) mindenre az EVE világában, erre a „problémára” is létezik megoldás!

A legfontosabb hogy lássuk: a Remote Support (elfogadottabb nevén: Remote Repair-nek, azaz RR-nek szokás nevezni) egy nagyon fontos és összetett feladat, nem lehet akárkiből Logistic pilóta. Az egész kulcsa az önzetlen segítség és segíteni akarás. Nem leszel benne pl. a killmailekben sem, cserében viszont (ha minden „jól megy”) lossmail-ek sem lesznek. Nincs egy olyan nagy fleet sem ahol ne kapna kiemelt szerepet ez a hajóosztály.

Az összetettségét a feladatnak sok tényező adja, hiszen egyszerre kell megfelelő skillekkel, hajóval, modulokkal és használható taktikával rendelkezni ahhoz, hogy az egész dolog működhessen. Ezeket megspékelhetjük implantokkal és drónokkal is, de ne feledjük el: a legfontosabb és egyben elengedhetetlen része az egésznek a megfelelő tapasztalat! A logisztika nem csak a távjavítások optimalizálása, illetve az ehhez szükséges erőforrások biztosítása, koordinálása, hanem tudomány is.

De, mi is az a logisztika egészen pontosan? Nevezhetjük Remote Support-nak, Remote Repair-nek, Logisztikának vagy csak simán „RR”-nek. (Most már tudod mi az RR BS ☺.) A legegyszerűbb meghatározása a dolognak az, hogy: egy (vagy több) hajó valamilyen távolsági javítást, töltést ad egy másik hajónak (vagy hajóknak).

A távgyógyítás eszközei

„Ez eddig szép és jó, de mivel?” merülhet fel (jogosan) a kérdés, hiszen hiába van egy fitteletlen hajó egy skillezetlen pilóta kezében, semmi jóra nem számíthatunk. Nos (nem a Nosferatu ☺) az alábbi skillek és felszerelések szükségesek ahhoz, hogy elkezdhessük áldásos tevékenységünket.

Fontos, hogy a felsorolt modulok, egy-egy modul csoportot takarnak, amiben (általában) megtalálhatóak: small, medium, large és capital méretű modulok is.

Ezek mind fittelhetőségben, mind pedig skilligényben és hatásfokban jelentősen eltérnek egymástól. A töltés mennyiségét kizárólag az adott modul meta lvl-je határozza meg (kivéve a triage modul használatát).

Modul neve		Szükséges Skill	Modul Hatása
	Energy Transfer Array	Energy Emission Systems	Capacitort tölt át a célpont hajónak. (Nem a sajátot, de energiába kerül aktiválni és úgy tölt.)
	Shield Transporter	Shield Emission Systems	Tölti a célpont hajó pajzsát.
	Remote Armor Repair System	Remote Armor Repair Systems	Javítja a célpont hajó páncélját.
	Remote Sensor Booster	Sensor Linking	Megnöveli a célpont hajó scan resolution-ját és/vagy targeting range-ét.
	Tracking Link	Sensor Linking	Megnöveli a célpont hajó ágyúinak hatósugarát (optimal és falloff is) és/vagy tracking speed-jét.
	Remote Hull Repair System	Remote Hull Repair Systems	Javítja a célpont hajó struktúráját.

Remote Support Hajók

Alapvetően, szinte minden hajóra fel lehet fittelni ezeket a modulokat, de csak pár hajóosztály rendelkezik a használatukhoz szükséges bónusszal. Elsőre nem tűnhet nagy dolognak, de a későbbiekben láthatjuk, hogy kifejezetten nagy jelentősége van! Természetesen, mint már korábban is említettem, nem ér semmit sem az egész, ha nincsen egy megfelelően skillezett pilóta, aki kezelni tudja ezeket a hajókat/modulokat.

A Tech 1-es Support Cruiserek

Ezek a cruiser osztályú hajók kifejezetten support célokra készültek, így kifejezetten jól jeleskednek ezen a téren. Már nem csak egy másodlagos „bónusz” tulajdonságuk ez hanem az igazi céljuk. Mindazonáltal az 1000% hatósugár bónusz segítségével még használhatóak is.

Hajó		Bónusz
AMARR		**Augoror**
		Amarr Cruiser Skill Bónusz: 12,5% a Remote Armor Repair System-ek hatására / szint 5%-kal kevesebb capacitort fogyasztanak a Remote Armor Repair System-ek / szint **Hajó Bónusz:** 1000% a Remote Armor Repair System-ek hatósugarára 200% Bónusz az Energy Transfer Array-ek hatására
CALDARI		**Osprey**
		Caldari Cruiser Skill Bónusz: 12,5% a Shield Transporter-ek hatékonyságára / szint 5% Bónusz a Shield Transporter-ek capacitor igényére / szint **Hajó Bónusz:** 1000% Bónusz a Shield Transporter-ek hatósugarára. 200% Bónusz az Energy Transfer Array-ek hatására
GALLENTE		**Exequror**
		Gallente Cruiser Skill Bónusz: 12,5% a Remote Armor Repair System-ek hatására / szint 5%-kal kevesebb capacitort fogyasztanak a Remote Armor Repair System-ek / szint **Hajó Bónusz:** 1000% a Remote Armor Repair System-ek hatósugarára 100% Bónusz a Logistic dróne-ok hatékonyságára
MINMATAR		**Scythe**
		Minmatar Cruiser Skill Bónusz: 12,5% a Shield Transporter-ek hatékonyságára / szint 5% Bónusz a Shield Transporter-ek capacitor igényére / szint **Hajó Bónusz:** 1000% Bónusz a Shield Transporter-ek hatósugarára. 100% Bónusz a Logistic dróne-ok hatékonyságára

A Tech 2-es Support Cruiserek

A Logistics hajók kifejezetten support célokat szolgálnak, hiszen a modulok fittelhetőségére, capacitor fogyasztására, hatósugarára és a hatásfokukra is kapnak bónuszt. Mindegyik hajó esetében alapkövetelmény a faji cruiser lvl V.

Hajó		Bónusz
AMARR		**Guardian** **Amarr Cruiser Skill Bónusz:** 150% Bónusz az Energy Transfer Array-ok és a Remote Armor Repair System-ek hatósugarára, 20% Bónusz az Armor Maintenance Bot-ok hatékonyságára / szint **Logistics Skill Bónusz:** 15%-kal kevesebb capacitort fogyasztanak az Energy Transfer Array-ok és a Remote Armor Repair System-ek / szint **Hajó Bónusz:** -65% PG igény a Remote Armor Repair System-ek és -50% PG igény az Energy Transfer Array-ok fittelhetőségére
CALDARI		**Basilisk** **Caldari Cruiser Skill Bónusz**: 150% Bónusz a Shield Transport-ok és az Energy Transfer Array-ok hatósugarára, 20% Bónusz a Shield Maintenance Bot-ok hatékonyságára / szint **Logistics Skill Bónusz**: 15%-kal kevesebb capacitort fogyasztanak az Energy Transfer Array-ok és a Shield Transport-ok / szint **Hajó Bónusz**: -50% CPU igény a Shield Transporter-ek és -50% PG igény az Energy Transfer Array-ok fittelhetőségére
GALLENTE		**Oneiros** **Gallente Cruiser Skill Bónusz**: 150% Bónusz Remote Armor Repair System-ek és a Tracking Link-ek hatósugarára, 20% Bónusz az Armor Maintenance Bot-ok hatékonyságára / szint **Logistics Skill Bónusz:** 15%-kal kevesebb capacitort fogyasztanak a Remote Armor Repair System-ek, és 10% Bónusz a Tracking Link-ek hatékonyságára / szint **Hajó Bónusz:** -65% PG igény a Remote Armor Repair System-ek fittelhetőségére
MINMATAR		**Scimitar** **Minmatar Cruiser Skill Bónusz:** 150% Bónusz a Tracking Link-ek és a Shield Transport-ok hatósugarára, és 20% Bónusz a Shield Maintenance Bot-ok hatékonyságára / szint **Logistics Skill Bónusz:** 10% Bónusz a Tracking Link-ek hatékonyságára és 5%-kal kevesebb capacitort fogyasztanak a Shield Transport-ok / szint **Hajó Bónusz:** -50% CPU a Shield Transporter-ek fittelhetőségére

Carrierek

A support hajók hercege, hatalmas HP buffer, capital osztályú távjavító modulok és az ultimate hab a tortán: a triage modul. A carrierek a capital osztályú távjavító modulokra jelentős bónuszt kapnak (a hagyományos modulokra NEM! és akkor is csak a megadott modulokra!). Ezek hatósugara igen kellemesen nő a faji Carrier skill szintjének köszönhetően.

- Carrier lvl 1: 22,500m
- Carrier lvl 2: 30,000m
- Carrier lvl 3: 37,500m
- Carrier lvl 4: 45,000m
- Carrier lvl 5: 52,500m

Az alábbi táblázatban csak a táv-javítást segítő bónuszok lettek feltüntetve.

Hajó		Bónusz
AMARR		**Archon**
		Amarr Carrier Skill-ből kapott Bónusz: 50% Bónusz a Capital Energy és az Armor Transfer hatósugarára Fittelhető rá Tactical Logistics Reconfiguration modul (Triage Modul)
CALDARI		**Chimera**
		Caldari Carrier Skill-ből kapott Bónusz: 50% Bónusz a Capital Energy és a Shield Transfer hatósugarára Fittelhető rá Tactical Logistics Reconfiguration modul (Triage Modul)
GALLENTE		**Thanatos**
		Gallente Carrier Skill-ből kapott Bónusz: 50% Bónusz a Capital Shield és az Armor Transfer hatósugarára Fittelhető rá Tactical Logistics Reconfiguration modul (Triage Modul)
MINMATAR		**Nidhoggur**
		Minmatar Carrier Skill-ből kapott Bónusz: 50% Bónusz a Capital Shield és az Armor Transfer hatósugarára és 7,5% a mennyiségére Fittelhető rá Tactical Logistics Reconfiguration modul (Triage Modul)

A Triage modul

Ennek a modulnak megvan a maga szépsége és egyben hátránya is. A „triage” módban a hajó gyakorlatilag egy nagy célkeresztet rajzol magára, hogy ide lőjetek, hiszen elveszti minden manőverező képességét (megáll). Cserében ezért a védtelen állapotért, fele annyi idő alatt kétszer akkora mennyiséget tud javítani (így összességében négyszer hatékonyabban javít). Mindezt saját magán és/vagy a távjavító eszközök használatával is meg tudja tenni.

Sajnálatos mellékhatása ennek az állapotnak az is, hogy (hasonlóan a Siege módban levő Dreadekhez) ekkor nem lehet táv-javítani. Emiatt sok esetben használnak inkább 3-4 „sima” carriert a Triage modul helyett, hiszen ez esetben is az ún.: spider tank lehet az egyik legeredményesebb megoldás. Az alábbiakban olvashatsz néhány nagyon fontos tudnivalót:

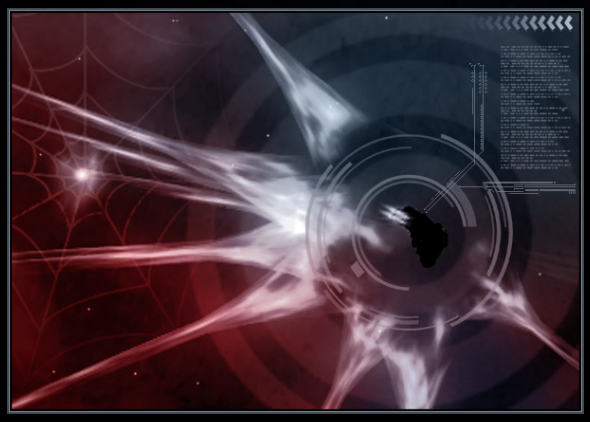
Triage módban:

- Nem mozoghatsz, nem dokkolhatsz és nem használhatod a hajó Jump hajtóműveit.
- Nem használhatsz drónokat és/vagy fightereket.
- Nem használhatnak RAJTAD semmilyen táv- töltést és/vagy javítást.
- Alap esetben 500 Strontium Clathrates kell a használatához de lvl 1-en már csak 450, további skill szintenként ez az érték 50 egységgel csökken.
- A modul hatása 5 percig tart, ezt a folyamatot „természetes módon” nem lehet megszakítani (persze, ha ki DD-znek az más ☺).
- A scan resolution-od megnő 900%-kal (Instalock Carrier 4tw).
- Képessé válik a hajó 4 vagy több célpont becélzására.
- Ahogy korábban is említettem négyszeresére nő a javító modulok hatékonysága.
- Az EW modulokat nem fogod tudni használni, mert a modul használata közben a capacitor igényük hihetetlen módon megnő.

A Tech 2-es Triage modul magasabb fittelési követelményekkel rendelkezik: 105000 PG, 110 CPU, viszont cserében kevesebbet fogyaszt (200 egységnyit a 250 helyett) 5 célpontot tud a hajó/pilóta befogni, és még kap 20% bónuszt is a targeting range-re és a Capital osztályú táv-modulok capacitor fogyasztására! Sajnos mindennek komoly ára van: szükséges hozzá a Tactical Logistic Reconfiguration V.

Spider Tank

A spider tank a pókháló-szerű kinézetről kapta az elnevezését, hiszen a résztvevő hajók között kifeszülő energiaszálak a pókháló szálait képviselik.



Ez az egyik leghatékonyabb megvalósítása a tankolásnak, hiszen itt ha ki is esik egy hajó a láncból (kijammelik, elfogy a capja stb…) akkor még mindig lesznek páran akik távjavítják / töltik.

Sok esetben ún. RR BS flotta szerveződik, ez esetben minden tagnak (legalább) egy highslotjába távjavító modult kell fittelnie, így javítva a túlélés esélyeit. Könnyen belátható, hogy egy ilyen láncot megtörni nem könnyű, hiszen sokszor nem is elég egyetlen láncszemet kiütni a sorból, sok hajót ki kell jammelni és/vagy lőni ahhoz, hogy megtörjük az ellenállást. Két lehetőség van ennek a kivitelezésére.

Az egyik, hogy nagyobb Alfa sebzést okozunk a célpontnak, mint ami a HP-ja. A másik lehetőség, hogy kijammeljük a célpontot javító hajókat. Ez történhet a „hagyományos” módon is, jammerek használatával, de ha lehetőség van rá, bevethetjük a „szuperfegyvert is” ami nem más, mint a supercarrier-ekre fittelhető Remote ECM Burst. Ez a modul megszünteti minden hajó célbefogását az adott területen. Még azokét is amikre normál esetben nem hatnak az EW modulok, ilyenek például:

A Supercarrierek és a Titánok

A Supercarrierek ugyanúgy megkapják a carrierek által is kapott Capital modulokra szóló távolsági bónuszt, de a mi szempontunkból négy fő dologban különböznek is a „hagyományos” társaiktól, ezek:

- Nem tudnak Triage Modult fittelni
- Több drónt tudnak irányítani (és ez igaz a javító drónokra is!) így a több-jobb alapon, eredményesebbek a logistic drónok használatában.
- Immunisak az Electronic Warfare minden formájára, mivel nem lehet őket kijammelni, nem lehet megszakítani a távjavításukat. Ez kifejezetten nagy előny lehet spider tank esetén is.
- Felfittelhető rájuk a Remote ECM Burst modul, ezzel kiválóan meg tudják akadályozni/szakítani az ellenség távjavítását.

A supercarrierek fajtái: Aeon – Amarr, Wyvern – Caldari, Nyx – Gallente, Hel – Minmatar.

A titánok távjavító képességeiről nem szólnak ódák, hiszen ami nincs, azt nem kell nagyon fényezni. Egyedüli előnyük, hogy - hasonlóan a supercarrierekhez – rájuk sem hat az EW, és így (majdnem) megszakíthatatlan az általuk biztosított táv-javítás.

Ha kell egy kis plusz!

A táv-javító modulok használatához, sok esetben szükségünk lehet egy kis plusz energiára, amit nem feltétlen tudunk megteremteni, hiszen már foglaltak a capacitorra hatást gyakorló modulok helyei, ráadásul az ide vonatkozó skilleinken sem tudunk tovább csiszolni.

De nincs semmi vész, a megoldást jelentheti az is, hogy a táv-javító modulok energiaéhségét csökkentjük le. Ez történhet skillel és a jó öreg implantok használatával is. Az alábbi táblázatban láthatjuk azokat az implantokat, amik a segítségünkre lehetnek.

Slot	Implant Típusa	Implant Hatása:
7	**Inherent Implants 'Noble'** **Remote Armor Repair Systems RA-701 – RA-706**	Lecsökkenti a Remote Armor Repair System-ek működéséhez szükséges capacitor mennyiséget 1% - 6%-kal
8	**Zainou 'Gnome'** **Shield Emission Systems SE-801 – SE-806**	Lecsökkenti a Shield Emission System-ek működéséhez szükséges capacitor mennyiséget 1% - 6%-kal
9	**Zainou 'Gypsy'** **Sensor Linking SL-901 – SL-906**	Lecsökkenti a Sensor Linking modulok működéséhez szükséges capacitor mennyiséget 1% - 6%-kal

Rigek tekintetében is van lehetőségünk arra, hogy javítsunk valamelyest a modulok capacitor igényén vagy adjunk egy kis pluszt a hőn szeretett drónjaink hatásfokára.

Rig neve	Hatása
Remote Repair Augmentor I	20%-kal csökkenti a Remote Armor Repair modulok capacitor igényét, viszont 10%-kal lecsökkenti a hajó végsebességét is.
Remote Repair Augmentor II	25%-kal csökkenti a Remote Armor Repair modulok capacitor igényét, viszont 10%-kal lecsökkenti a hajó végsebességét is.
Drone Repair Augmentor I	10%-kal növeli a javító drónok hatékonyságát (Armor és Shield is!), hátránya, hogy 10%-kal csökkenti a hajó maximum CPU-ját.
Drone Repair Augmentor II	15%-kal növeli a javító drónok hatékonyságát (Armor és Shield is!), hátránya, hogy 10%-kal csökkenti a hajó maximum CPU-ját.

Egyéb, support (célokra is jól használható) hajók

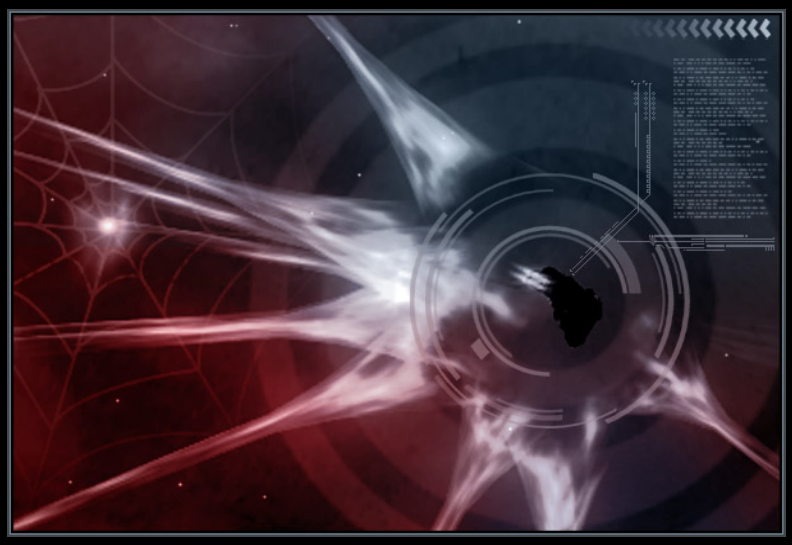
A „futottak még” kategóriában a legnépszerűbb, - és meglehetősen effektív! – hajó a Dominix. Igaz, hogy nem kap direkt bónuszt a távjavító modulok használatára, de fantasztikusan jó support hajót lehet belőle csinálni.

Kifejezetten jónak mondható a cap-visszatöltési képessége (a megfelelő riggel megtámogatva) és/vagy fantasztikusan jó tankot lehet rá építeni. Az pedig hogy kifejezetten drónos hajó, meglehetősen hatékonnyá teszi.

Természetesen, szinte bármelyik hajóból lehet ilyen távtöltő segéderőt csinálni, aminek van szabad highslotja és elég capacitora hogy működtesse a távjavító modulokat. Illetve minden olyan hajó is alkalmas a feladatra, ami megfelelő drónbay-jel rendelkezik, hogy a javító drónokat irányítsa.

Support Drónok

Játékbeli nevük „Maintenance Bots”, három méretben léteznek, ezek: light, medium és heavy; mindegyiknek 5 másodperc a ciklusideje.



Természetesen vannak T1 és T2 változataik is. Ezek között skill és hatékonyságbeli különbségek vannak (ha a drónok méretéből adódó drone bay és drone bandwith eltéréseket nem számítjuk).

A legfontosabb előnyük ezeknek a kis bestiáknak, hogy skillből, hajóbónuszból és rigből is kaphatnak a hatékonyságukra bónuszt! (Amíg a táv-javító modulok csak a capacitorra kaphatnak). Két fő csoportra oszthatjuk a drónokat, ezek:

Armor Maintenance Bot-ok – Furcsa, de hatásos keveréke a drónoknak és a Remote Armor Repair moduloknak, legfontosabb előnyeik, hogy nem kell capacitor a működésükhöz és a hatósugaruk általában jóval nagyobb, mint a hagyományos távjavító moduloknak. A Guardian és az Oneiros is kap bónuszt a használatukra. Kinézetük alapján a Gallente (thermal) drónokra hasonlítanak.

Shield Maintenance Bot-ok - Repülő Shield Transfer Array-ek, hasonlóan kellemes tulajdonságokkal, mint az armoros társaik (nem kell cap és nagy hatósugár). A Basilisk és a Scimitar kap bónuszt a használatukra. Kinézetük alapján a Caldari (kinetic) drónokra hasonlítanak.

Logistic Drónok						
Név		Fajta	Sebesség	Sávszél.	Hatás	Szükséges Skillek
	Light Shield Main. Bot I		350 m/s	5 Mbit/s	Shield Bónusz: 12 HP	Shield Emission Systems III Repair Drone Operation I
	Light Shield Main. Bot II		420 m/s	5 Mbit/s	Shield Bónusz: 14,4 HP	Shield Emission Systems IV Repair Drone Operation V
	Medium Shield Main. Bot I		300 m/s	10 Mbit/s	Shield Bónusz: 24 HP	Shield Emission Systems III Repair Drone Operation II
	Medium Shield Main. Bot II		360 m/s	10 Mbit/s	Shield Bónusz: 28,8 HP	Shield Emission Systems IV Repair Drone Operation V
	Heavy Shield Main. Bot I		250 m/s	25 Mbit/s	Shield Bónusz: 60 HP	Shield Emission Systems III Repair Drone Operation III
	Heavy Shield Main. Bot II		300 m/s	25 Mbit/s	Shield Bónusz: 72 HP	Shield Emission Systems IV Repair Drone Operation V
	Light Armor Main. Bot I		350 m/s	5 Mbit/s	Armor Repaired: 12 HP	Remote Armor Repair System I Repair Drone Operation I
	Light Armor Main. Bot II		420 m/s	5 Mbit/s	Armor Repaired: 14 HP	Remote Armor Repair System IV Repair Drone Operation V
	Medium Armor Main. Bot I		300 m/s	10 Mbit/s	Armor Repaired: 24 HP	Remote Armor Repair System III Repair Drone Operation II
	Medium Armor Main. Bot II		360 m/s	10 Mbit/s	Armor Repaired: 28 HP	Remote Armor Repair System IV Repair Drone Operation V
	Heavy Armor Main. Bot I		250 m/s	25 Mbit/s	Armor Repaired: 60 HP	Remote Armor Repair System III Repair Drone Operation III
	Heavy Armor Main. Bot II		300 m/s	25 Mbit/s	Armor Repaired: 72 HP	Remote Armor Repair System IV Repair Drone Operation V

Élet a Fleetben

Ezek után, jogosan merülhet fel a kérdés, hogy miért ne rezisztre fitteljünk ahelyett hogy aktív tankkal és bufferrel foglaljuk el az értékes slotokat. A válasz nem egyszerű, de könnyen megérthető, elég, ha csak arra gondolunk, hogy:

- A support hajók szinte mindig az elsődleges célpontok közt szerepelnek
- Bármikor kijammelhetik, kilőhetik, leneutolhatják, nosolhatják a supportot
- Megszakadhat a nete annak a játékosnak, aki téged tölt
- Nem biztos, hogy te vagy az egyetlen aki tölteni kell
- Bármi megakadályozhatja (pl. lag) hogy betargeteljenek és töltsenek
- Töltési távolságon kívülre kerülhetsz

Véleményem és a tapasztalatok szerint érdemes kicsit inkább a reziszt felé elmenni tankban, de mindig felkészülni a „legrosszabb" eshetőségre is és saját magunk védelméről gondoskodni. Hogy miért jó a magas reziszt ha töltenek? Egyszerű, mivel a töltőhajók nem effektív HP-t töltenek hanem „nyers" pajzsot/páncélt. Könnyen belátható, hogy egységnyi pajzsra/páncélra jutó magasabb reziszt, nagyobb effektív HP-t jelent.

Például, ha van 50%-os reziszted, akkor 1000 HP az tulajdonképpen 2000 effektív HP, hiszen annyi sebzést képes elnyelni. Ha a reziszted 90%, akkor pedig 10000 eff. HP-nak számít. Egyszóval nem mindegy hogy a kapott 1000 HP az mennyit fog a „latban nyomni".

Support képességek, Avagy Mennyi az annyi?

Az alábbiakban láthatjuk, hogy az egyes hajóosztályoknak és felszereléseknek, mekkora táv-javító képességének a hatósugara és a capacitor-igénye. Kezdjük először azokkal a hajóosztályokkal, amik nem kapnak bónuszt a táv-javító modulok használatára, legyen szó fregattról, cruiserről, bsről vagy akár titánról.

Természetesen a hajóosztály meghatározza a maximálisan felfittelhető táv-javító modul méretét és számát is. Ebből következik az, hogy sima cruiserre nem fogunk egynél több Large modult felrakni, ezzel szemben a specializált support cruiserekre (T1 és T2 is) lvl V skillekkel simán felmegy akár 4-6 ilyen modul is, ráadásul még capacitorral is bírni fogja!

A Capital modulok esetében Remote Armor Repair System lvl V-tel és a Capital Remote Armor Repair System megfelelő szintjével számoltam. Az első táblázatban a vonatkozó hajó skill „csak” lvl 4.

Remote Armor Repair System	HP / Ciklus							
	Small: 40 HP 16 DPS		Medium: 160 HP 32 DPS		Large: 320 HP 64 DPS		Capital: 1500 HP 300 DPS	
	Hatósugár / Capacitor igény							
Skill lvl IV								
Bónusz nélküli hajó	4000 m	23,2 GJ	5000 m	94,4 GJ	7000 m	201,6 GJ	15,000 m	810 GJ
Augoror	44,000 m	18,6 GJ	55,000 m	75,5 GJ	77,000 m	161,3 GJ	–	–
Guardian	34,000 m	9,2 GJ	42,500 m	37,76 GJ	59,500 m	80,64 GJ	–	–
Archon	4000 m	23,2 GJ	5000 m	94,4 GJ	7000 m	201 GJ	45,000 m	810 GJ
Skill lvl V								
Bónusz nélküli hajó	4000 m	21,7 GJ	5000 m	88,5 GJ	7000 m	189 GJ	15,000 m	759 GJ
Exequror	44,000 m	17,4 GJ	55,000 m	71 GJ	77,000 m	151 GJ	–	–
Guardian	34,000 m	8,7 GJ	42,500 m	35,4 GJ	59,500 m	75,6 GJ	–	–
Archon	4000 m	21,7 GJ	5000 m	88,5 GJ	7000 m	189 GJ	45,000 m	759 GJ

És lássuk, ha a vonatkozó hajó skillek lvl V. (Cruiser V, Logistics V, Amarr Carrier V).

Remote Armor Repair System	HP / Ciklus							
	Small: 40 HP 16 DPS		Medium: 160 HP 32 DPS		Large: 320 HP 64 DPS		Capital: 1500 HP 300 DPS	
	Hatósugár / Capacitor igény							
Skill lvl IV								
Bónusz nélküli hajó	4000 m	23,2 GJ	5000 m	94,4 GJ	7000 m	201,6 GJ	15,000 m	810 GJ
Augoror	44,000 m	17,4 GJ	55,000 m	71 GJ	77,000 m	151 GJ	–	–
Guardian	34,000 m	5,8 GJ	42,500 m	23,6 GJ	59,500 m	50,4 GJ	–	–
Archon	4000 m	23,2 GJ	5000 m	94,4 GJ	7000 m	201,6 GJ	52,500 m	810 GJ
Skill lvl V								
Bónusz nélküli hajó	4000 m	21,7 GJ	5000 m	88,5 GJ	7000 m	189 GJ	15,000 m	759 GJ
Augoror	44,000 m	16,3 GJ	55,000 m	66,4 GJ	77,000 m	141,7 GJ	–	–
Guardian	34,000 m	5,4 GJ	42,500 m	22,1 GJ	59,500 m	47,2 GJ	–	–
Archon	4000 m	21,7 GJ	5000 m	88,5 GJ	7000 m	189 GJ	52,500 m	759 GJ

Végül, de nem utolsó sorban a táblázatosdi végére következzen a drónok tudását bemutató összefoglalás. Minden esetben a maximálisan használható drón számot és az érintett skillek lvl V-jét vettem figyelembe, tehát amennyi drón befér a bay-be (illetve Egyéb hajók: 5, Carrierek: 15). Az összes drón együttes javítási képességét tüntettem fel a táblázatban.

Hajó	Armor Maintenance Bot I		
	Small: 15 HP / Ciklus / db	**Medium: 30 HP / Ciklus / db**	**Heavy 75 HP / Ciklus / db**
Dominix	75 HP / Ciklus = **15** DPS	150 HP / Ciklus = **30** DPS	375 HP / Ciklus = **75** DPS
Guardian	150 HP / Ciklus = **30** DPS	120 HP / Ciklus = **24** DPS	150 HP / Ciklus = **30** DPS
Archon	225 HP / Ciklus = **45** DPS	450 HP / Ciklus = **90** DPS	900 HP / Ciklus = **180** DPS
	Armor Maintenance Bot II		
	Small: 17,5 HP / Ciklus / db	**Medium: 35 HP / Ciklus / db**	**Heavy 90 HP / Ciklus / db**
Dominix	87,5 HP / Ciklus = **17,5** DPS	175 HP / Ciklus = **35** DPS	450 HP / Ciklus = **90** DPS
Guardian	175 HP / Ciklus = **35** DPS	140 HP / Ciklus = **28** DPS	180 HP / Ciklus = **36** DPS
Archon	262,5 HP / Ciklus = **52,5** DPS	525 HP / Ciklus = **105** DPS	1350 HP / Ciklus = **270** DPS

A fenti táblázatban látható értékek kizárólag a drónok által nyújtott „nyers” páncél mennyiséget jelentik. Nagyon fontos hogy észrevegyük, ez ténylegesen a célpont hajó rezisztjei miatt jóval magasabb effektív hp bónuszt jelent. Ebből adódóan az itt feltüntetett számok 0%-os reziszt esetén jelentenének „pontos” DPS értéket.

Minden esetben fontos megjegyezni, hogy a drónokkal saját magunkat nem tudjuk javíttatni, hiszen önmagunkat nem lehet kijelölni célpontként nekik.

Na, ki a király?!

Az fentiekben olvasható fejtegetésekből kiderülhetett, hogy igazán csak két hajóosztály igazán alkalmas a support feladatok ellátására: a Logistics és a Carrier. De nem tudjuk még, hogy ez pontosan mit is jelent. Az egyszerűség kedvéért (na meg egy kis nyálcsorgatás miatt ☺). számoljunk mindent a maximum skillekkel (All lvl V).

Az alábbi táblázatban láthatjuk, hogy:

Egy **Archon** 10 Heavy Armor Maintenance Bot II-vel (900 HP / Ciklus = **180** DPS) és 5 Capital Remote Armor Repairer System-mel (7500 HP / Ciklus = **1500** DPS) mit tud.

És a korábbi példákban már szereplő **Guardian** a 6 Large Remote Armor Repairer II-vel (1920 HP / Ciklus = **384** DPS) és 5 Light Armor Maintenance Bot II-vel (175 HP / Ciklus = **35** DPS) mennyit tud „nyers” páncélban tölteni.

Valamint azt is láthatjuk, hogy ezek az értékek mit jelentenek 50%-os illetve 90%-os rezisztek esetén. De hogy láthassuk az Amarr carrier igazi szépségét, megmutatom, hogy mit tud Triage módban ☺.

Hajó	0% rezisztnek megfelelő	50%-os rezisztnél	90%-os rezisztnél
Guardian	384+35= **419** DPS	35+(384*2)= **803** DPS	35+(384*10)= **3875** DPS
Archon	180 + 1500 = **1680** DPS	180 + 1500*2 = **3180** DPS	180 + 1500*10= **15180** DPS
Triage Archon	180 + (4*1500) = **6180** DPS	180 + (4*1500)*2 = **12180** DPS	180 + (4*1500)*10= **60180** DPS

Ahogy láthatjuk, egy cruiser nem fogja megverni a support hajók királyát, de nem elhanyagolható mértékű bónuszt képes adni. Ami pedig a Triage-es maxos skilles support fittes carriert illeti, azt hiszem, most már egyértelmű, hogy miért ezek a hajók az elsődleges célpontok egy csatában. ☺

Csapda!

Empire űrben (high és lowsec is!) nagyon figyeljünk oda, hogy kit és hogyan próbálunk supportálni, hiszen az illető összes flagjét átvesszük (weapon, suspect, criminal) és ha az illető valami „illegálisat tesz”, akkor a többi játékos büntetlenül lőhet ránk, vagy akár a setry-k, esetleg a CONCORD is ellenünk fordulhat.

Sajnos sokan kihasználják ezt és egy relative értéktelen hajóval segítséget kérnek, majd rálőnek pl. a CONCORD-ra (de ez lehet egy másik játékos és/vagy NPC is). Ekkor nem csak az agresszor bűnhődik, hanem az őt supportáló (ez estben te) is. Aztán jön egy „ismeretlen” (általában az illető altja) és összeszedi, ami utánad maradt = nekik profit, neked loss.

Pozícionáló (pinpoint) hajók és harci helyzetek

A flottában betöltött szerepek között különálló és fontos feladat a pozícionálás, avagy a megfelelő távolságú pontok biztosítása egy adott objektumra a fleet számára. Már a fejezet elején el kell különítsük azokat a hajókat, amik harc közben teszik ezt, azoktól, akik a harc előtt biztosítanak beugrópontokat a flottának. A feladathoz passzoló fittet és hajótípust tekintve a legalkalmasabbak erre a covert ops-ok, a force recon-ok, bizonyos T3-as hajók és az interceptorok / faction fregattok (a nagy sebesség miatt). A célra fittelt T3-as cruiserek, Cover Ops-ok és Reconok képesek cloakban warpolni és a nagy CPU kapacitás miatt könnyedén fittelhető rájuk cyno generátor is.

A harc előtti pozícionálás

A pozícionáló pilóták feladata sokrétű. Capital fleeteknél vagy titán bridge-es, hagyományos fleetnél általában úgy néz ki a flotta harctérre juttatása, hogy a pozícionáló hajó cloakban előre megy a célrendszerbe, majd egy megadott helyen (pl.: saját vagy szövetséges POS force fieldje mellett pár km-re, illetve NPC / friendly station docking range-ében) vár. Ez alatt az idő alatt, a support hajók (ami ebben az esetben a flottának a capital osztály alatti, vagy más néven subcapital részét jelenti) ráwarpolnak a szövetséges titánra 10 km-re, majd range-be alignolva várnak a bridge-re.

Titán bridge

Az flottát dobó titánok általában POS alatt vannak, ami megvédi őket egy esetleges rajtaütéstől, viszont a nagy méretük és rossz inertiájuk miatt nagyon könnyen kilökhetőek onnan. Éppen ezért soha nem szabad titánra 0-ra warpolni, mert az ilyenkor nagy sebességgel **kibumpolódik** a force field alól és sebezhetővé, elfoghatóvá válik.

A titán biztonságos megközelítése a következőképpen történik: kijelölöd a titánt, majd a selected item ablakban a keep at range ikonon jobb gombot nyomsz és beállítod a default értéket 2000 méterre. Ezek után rákattintasz, de nem kapcsolsz be semmilyen gyorsító modult (MWD, Afterburner).

A hajód először maximális sebességgel fog elindulni a titán felé, de amikor már közelebb ért (kb. 5000m), a keep at range hatása miatt elkezd lassulni. Ha csak simán approach-csal csináltad volna mindezt, a hajó nem lassul le és meglöki a titánt, lehetőséget teremtve ezzel az ellenségnek egy igen zsíros killre (60+ milliárd). Minden valamire is használható titánra fittelve van 2 kötelező modul (doomsday és jump portal generator), ezek közül nekünk az utóbbi most a fontos. A jump portal generátor gyakorlatilag olyan, mint egy mobil jump bridge. Cyno field-re képes vele a titánpilóta bridge-et nyitni, amin bárki átugorhat, aki 2500 méterre megközelíti hajóját és a beállított standingeknek megfelel.

Visszatérve a pozícionáló pilótához, neki ebben az esetben csak két dolga van: figyelni az ellenséges aktivitást a rendszerben (tehát szemként is üzemel), majd a kiadott parancs után cynót nyitni a biztonságos helyen. Amint a cynónyitás megtörtént, a titánpilóta aktiválja a bridge-et és a support pilóták jobb gombot nyomva a titánon átugranak azon (jump through to XYZ solar system). Ezek után valószínűleg a flotta capital részét (supercapital, carrier, dreadnought esetleg titánok) utasítja az FC ugrásra, így ők is ugranak, de általában ők nem a titánon keresztül, hanem a saját jump hajtóművükkel.

Black Ops bridge

A fentiekkel azonos módon zajlik, de itt csak nem csak normál cynora, hanem covert cynora is lehet ugrani (ami az overview-n nem jelenik meg a griden kívüli játékosoknak), és cyno jammelt rendszerekbe is működik. Még egy különbség van, mégpedig az, hogy egy Black Ops egyszerre sokkal kevesebb hajót tud átdobni, mint a titán, és csak bizonyos típusokat, mint amilyen a covert ops, stealth bomber, blockade runner, recon, illetve recon subsystemes T3 cruisereket (tehát csak azokat a hajókat, akik képesek covops cloak-ot használni).

Pozícionálás ellenséges POS-ra

Ha a teljes flotta megérkezett, ismét a pozícionáló hajó kerül fókuszba. Neki kell úgynevezett beugró pontot adnia a célobjektumhoz, megfelelő távolságra. Ehhez ismernie kell a flotta összetételét és tartózkodási helyét. Ha például egy POS-t szeretnénk lelőni nagy lőtávolságú battleshipekkel, nem lesz jó, ha azokat mondjuk 10 km-re és a POS átellenes oldalára ugratjuk. A POS lövésnél minden esetben ügyelni kell arra, hogy a torony soha ne a pozícionáló hajó és a flotta közötti vektorban legyen, mert a hajók a tower-től egészen más távolságra fognak megérkezni, mint ahogyan azt az FC szeretné! Ezért, és általában a lag elkerülése miatt szoktak úgynevezett töltőpontokat is kijelölni a pos gridhatáránál, ahol a fleetnek betöltődik a bracket-re és overview-ra a gridben található összes objektum. Emellett a másik lényeges szempont, hogy a flotta tiszta vektorban warpolhasson a POS-nál, lőtávban lévő pozícionáló hajóra. A feladatra delegált cloakos hajónak az elhelyezkedésnél figyelni kell arra is, hogy egy kis eltérés (általában 10 km a decloak távra) mindig maradjon, azért hogy rejtve (cloakban) maradjon, amikor a fleet ráugrik.

Megjegyzés: a pozícionáló hajókra sose ugrunk 0 km-re, mert ezzel kiszedjük őket cloakból, ezáltal sebezhetővé válnak! Ha a force fielden kívüli védelem (POS fegyverzet, stb.) lelövése is feladat, és ezek a modulok lőtávon kívül helyezkednek el, akkor szükség lehet még egy vagy két pozicionáló hajóra pluszban, amikre ugrálva elérhetővé válnak a távolabbi fegyverek (pontok, webek, neutok vagy jammerek).

Amint befejeződött a POS lövő op (vagy akár akció közben), kell egy másik cynónyitó hajó, aki a saját rendszeretekben áll be egy biztonságos pontra és nyitja a cyno-t, hogy a csapat haza tudjon menni, vagy gond esetén ki tudjon jönni.

Safespot - mozgó pozicionálás

Roamingok közben, vagy a fleet helyzetének váltásánál népszerű megoldás a mozgó pozicionálás. Ez legtöbbször olyankor fordul elő, mikor valamilyen okból safere, vagy átmeneti spotra kell warpolnia a fleetnek. A safe-re warpolás előfordulhat akkor is, mikor egy nagyobb blob elől menekül a csapat, illetve akkor is, ha mi akarunk rajtaütni valakin a rendszerben. Akár támadásnál akár meneküléskor (ha az FC nem akarja lelogoltatni a bandát, mert mondjuk egyben akarja kivinni őket a rendszerből), nagyon hasznos, ha van a fleetben egy ceptor vagy más, nagyon gyors, MWD-vel is capacitor stabil hajó.

Erre azért lesz szükség, mert safe-en nem lehet megállni, azonnal kiscannelhetik a bandát, rajtaüthetnek, stb., viszont a hajók között jelentős sebességkülönbség lehet. Ilyenkor lép színre a pozícionáló ceptor, aki 4-5000 m/s-mal repeszt egy adott pont vagy object felé (kapu, station, belt, hold stb.), a többiek először align-olnak, majd pedig folyamatosan ugrálnak rá, ha az 150 km-nél távolabbra került. Ilyenkor a csapat folyamatos mozgásban van, és mire az őket kiscannelő hajó megérkezne, mindenki előrébb tud ugrani a ceptorra.

A harc alatti pozícionálás

Hotdrop

Ez egy eléggé nagy témakör, rengeteg szituáció lehetséges. Kezdetnek, - hogy ne ugorjunk túl nagyot előre - vegyük az előző, titán bridges, capitalos példát azzal a különbséggel, hogy most nem egy ellenséges POS-t akarnak lelőni, hanem egy sniper HAC hostile flottát. Ilyenkor a pozícionáló hajó (aki szem is egyben) miután megérkezett a célrendszerbe, megpróbálja meghatározni az ellenség pontos helyzetét, majd megközelíti azt. Ha kellően közel tud menni az ellenséghez anélkül, hogy kicloakolódna, és a csapat többi tagja is készen áll az ugrásra, az FC kiadja az utasítást a cynonyitására.

Ezen a ponton felpörögnek az események, mindenkinek nagyon gyorsan és pontosan kell csinálnia mindent, különben a rajtaütés kudarcba fullad. A pozícionáló pilóta cynot nyit az ellenséges flotta közepén, a titán bride-et nyit és mindenki beugrik az ellenség torkára. Az interdictorok amint átértek szétbubiznak mindent, a light tacklerek keresnek egy-egy zsírosabb célpontot, a DPS hajók kiengedik drónjaikat, egyszóval: elkezdődik a harc.

Ezt a fajta rajtaütést az Eve társadalom a pvp nyelvén hotdrop-nak nevezi. A hotdroppoknál a cynónyitó pilótának figyelnie kell, hogy lehetőleg úgy helyezkedjen, hogy minél több ellenség legyen hozzá képest bubitávolságon belül (20km), viszont ne cloakolódjon ki. Ha az ellenség meglátja, azonnal porrá lövi és meghiúsul az egész akció. Ezért sem árt valami tankosabb hajó erre a célra, így elsősorban a keményebb force reconok preferáltak a feladatra...

Megjegyzés: a helyzet nagyon hasonló kapu és station hotdropnál is, a különbség az, hogy itt pozícionáló hajók helyett nagyon kemény tankú bait BS-ek, HIC-ek, vagy egyéb hajók nyitják a cyno-t.

Menekülő flotta üldözése

A hotdroppos szituációnál maradva, könnyen lehet, hogy az ellenség gyorsabb hajókban ül, mint a sajátjaink, ezért elkezd MWD-vel lőtávon kívülre menekülni. Ez azért rossz, mert amíg mi a short range BS-ekkel, BC-kkel nem tudunk DPS-t leadni, addig ők a sniper HAC-okkal irtják a flottánkat. Megoldás erre a problémára: a pozícionáló hajó. Ilyenkor az FC megkér valakit, hogy gyors hajóban (általában Interceptor vagy covert ops frigate) kerüljön az ellenséges flotta elé, majd ha odaért, az egész csapatot ráwarpoltatják.

Így ismételten megfelelő lesz a hostile hajók távolsága és megint lehet lőni őket egy darabig. Igen ám, csakhogy az ellenség, ha nem esett a fejére pontosan tudni fogja, hogy erre készül a csapat, ezért ha meglátja az MWD-vel repesztő ceptor pilótát, először megpróbálja kilőni azt, majd ha nem sikerül elmenekül és oda a lőnivaló. Pontosan ez az az ok, ami miatt egy tapasztaltabb FC a covert ops pilótát fogja választani az ellenséges fleet üldözésére.

Mivel az ellenség szinte biztos, hogy valamilyen celestial object felé távolodik (align-olja azt), a covert ops pilóta ki tud warpolni pontosan ahhoz a bolygóhoz / belthez / naphoz, majd visszaugrani a csatába 100km-re. Amint ez megtörtént, lebookmarkolja az érkezési spotot, majd megint kiugrik az ellenség által align-olt objecthez, s aztán vissza 100-ra, bookmarkol, és így tovább. Egészen addig csinálja ezt, amíg kellő távolságba nem kerül, aztán szól, hogy lehet rá warpolni.

A flotta ráwarpol, és kezdődik minden elölről. Vegyük észre, hogy a covert ops frigate végig cloakban teszi ezt, ezért az ellenség nem veszi észre az akciót. Ezen kívül borzasztó gyorsan végre tudja hajtani a rá bízott feladatot, mert az egész játékban ezek a hajók warpolnak a leggyorsabban (14AU/sec) és kis méretük miatt eléggé fordulékonyak is.

Warpin pontok (pinpoint-ok), egyéb speciális pontok

Sniper vs sniper fleetharcoknál többször előfordul az is, hogy az FC megbíz valakit - általában ceptort - egy közeli (200-250km) spot létrehozására. Mivel ezeknél a helyzeteknél elég nagy a távolság a 2 flotta között, nem biztos, hogy az éppen támadás alatt álló hajókat fogja is valaki. Ezt kihasználva ilyenkor a csapat ellenséges tűz alatt álló tagjai egyszerűen csak kiwarpolnak valahova elkerülve ez által a halált és csökkentve az ellenséges DPS-t (újra kell targetelniük, addig se lőnek).

Mielőtt visszaugranának a csatába, először a ceptorpilótára fognak bewarpolni (ő a warpin pont), utána választanak valakit a fleetből, aki megfelelő távolságra van az ellenféltől és arra warpolnak tovább.

Ez elsősorban azért jó, mert nem egyből a lagba érkezel, nem a tömeg sűrűjébe, ráadásul nem is biztos, hogy jó helyre, másodsorban pedig azért, mert van, amikor a warpin ceptor mellé kérnek logistic hajót is, ami feltölti shielddel / armorral a visszaérkező hadihajókat, így azok nem 5% hullban vetik bele magukat ismét a csatába. Természetesen az ilyen flottacsatáknál sokszor előfordul, hogy több pozícionáló pilótát is kér a parancsnok, ezek különböző helyeken várakoznak (pl.: nem mindenki által ismert barátságos POS, stargate-től overview vagy offgrid spoton, stb), hogy rájuk lehessen warpolni.

Scannelés harc közben

A saját flottától messze - általában kapunál, overview spoton - lévő ellenségek elfogására a legjobb módszer a combat scan. Ezt szintén covert ops vagy recon pilóták szokták elvégezni expanded probe launcherrel és combat scanner probe-okkal. A művelet borzasztó egyszerű: kilövik a probeokat, megnyitják a scanner-t és a solar system map-et, majd a combat probe-ok scannelési tartományát a minimumra csökkentik. Ezek után széthúzzák a probeokat 4 vagy 6 irányba úgy, hogy a scannelt kapu épphogy a gömbök metszetében legyen, majd nyomnak egy scant.

Az eredmények között szerepelni fognak a friendly hajók is, de a jel távolságából lehet tudni, hogy melyik az, ami ellenség. Jó eséllyel első scannelésre meglesz pár ellenséges hajó 100%-ra és már lehet is odawarpoltatni a flottát. Ez a módszer elég hatékony kapura felállt sniper gangek ellen, illetve magányos, pár száz kilométerre érkező, kaput checkoló hostile-ok esetén. Az is elképzelhető, hogy beszorítjátok az ellenséget egy rendszerbe, ilyenkor ismételten a scanner pilótáké a szerep. Kiküldik probe-jaikat és akárcsak egy cosmic signature-t, elkezdik scannelni az ellenséges hajókat, akik valószínűleg safen tartózkodnak. Kis szerencsével sikerül olyan hajót találni, ami nem warpol el / logol le, majd ráwarpoltatni a fleetet és kifilézni.

Bomber spot

A gerillaharc legfontosabb eszközei között az első helyen talán a stealth bomber áll. Ezek olyan covert ops frigate-ok, amik képesek bombát dobni bizonyos időközönként. A bomba egy, csak 0.0-ban működő, területre ható, nem targetvezérelt, brutális fegyver. A kilövés után repül 30km-t a bomber orrának irányába és robban egy nagyot. Egy, a detonáció középpontjától számított 15km-es gömbben mindent ér a robbanás, ereje első sorban az érintett hajók signature radiusától függ, akár 7000-et is sebezhet. Látható, hogy pár ilyen bomberrel könnyedén darabokra szedhető még egy komolyabb battleship fleet is (a frigate-okat egyetlen bomba is eltűnteti).

Csakhogy bombázni nem könnyű dolog. Nem mindegy a távolság a célpontoktól, nem mindegy, hogy merrefelé áll a bombázó hajó, és az sem mindegy, hogy hányan lőnek ki bombát egyszerre. Az egy időben kilőtt bombáknak száma 4, vagy annál kisebb lehet, különben felrobbantják egymást is, anélkül, hogy bármilyen hatást fejtenének ki a célpontokra. A megfelelő range miatt, az ilyen akcióknál szükség lehet egy vagy több pozícionáló hajóra, aki szintén bomber -, hogy beugró pontot adjon a többieknek. Ha ez megvan és a célpontok is megérkeztek, a bomberek 4 fős turnusokban bewapolnak és kilövik a bombákat. Egyből utána cloakolnak és elmennek safe-re. Itt elég fontos az időzítés, és az, hogy megfelelő irányba induljanak el a bombák, különben még az is előfordulhat, hogy a bomberek egymást lövik ki.

Végszó

Végül még hozzá kell tennem a fejezethez, hogy a cynonyitásra és a pozícionálásra általában nem szoktak main karaktert "pazarolni", mivel ezeket a feladatokat egy alt is tökéletesen képes ellátni. Persze az is igaz, hogy elég egy rossz warpin pont és máris vesztett helyzetbe kerülhet a flotta. Volt már "szerencsém" megtapasztalni nekem is, hogy milyen az, amikor sniper battleshippel bewarpoltatnak 10 km-re a short range HAC-ok közé, és azt kell mondjam nem kellemes az ilyen értelmetlen hajóáldozat az EvE oltárán...

Készítők

MERMALIOR
DESIGNER, SZERKESZTŐ
JUGIS MODO UTOPIA

mermalior@isktheguide.com
http://jmu.hu/

Szerkesztés, design, , cikkíró, honlapkészítő.

Kedvenc Hajó:
Nyx

Kedvenc Elfoglaltság:
PVP

Eve-s "születés"nap:
2006.12.19.

Mottó:
Mermalior: How many Serpentis could be refined from 1 Snake Ice?
5n4keyes: About 20-30 for a batch

LACI
SZERKESZTŐ
JUGIS MODO UTOPIA

laci@isktheguide.com
www.isktheguide.com

Tördelés, cikkírás, , szervezés, információ-gereblyézés.

Kedvenc Hajó:
Rorqual

Kedvenc Elfoglaltság:
Carebearing

Eve-s "születés"nap:
2004.12.03.

Mottó: "Drones are like Childrens, small, annoying, destructive and never listens to you"

Adományok

Habár a guide teljesen ingyenes, nem sértődünk meg ha támogatni szeretnél. Adhatsz ISK-et, PLEX-et, Mother vagy Beership-et, bármely meta 14 vagy jobb tárgyat is ☺ (ingame Laci-nak küldd) (JMU) Pénzbeli adományokat a honlapunkon keresztül tudsz eljuttatni nekünk (ez úton is nagyon szépen köszönjük).

Donate now with..
PayPal

Közreműködők

	Mermalior	Cikkiró
	Sir Braghar	Cikkiró
	Cse Cse	Cikkiró
	Gabriel L	Cikkiró
	Paulus Thomori	Cikkiró
	Szabszabolcs	Cikkiró
	Retkipeli	Cikkiró
	Mr Spyrox	Cikkiró
	Henter Bela	Cikkiró
	Ladislavs	Cikkiró, az angol változat fordítója, novellák atyja ☺
	Chry Hated	Cikkiró
	Zapatero	**EON Magazin Főszerkesztő, képek készítője**
	Permetez0	**Helyesírás-ellenőr ☺**
	RudeX X	**Cikkíró, Faction Warfare specialista**
	Kaori Ohtori	**Lektor**

Könyvajánló: P.L. Ladislaus "Ámokfutás Új Édenben"

Az „Ámokfutás Új Édenben" című, egy amatőr író keze munkája, aki ezekkel az olvasható, Eve Online világában játszódó online könyvvel mára az egyetlen magyar nyelvű és nagy számban látogatott EVE-es könyvvé nőtte ki magát. Az író kezdetben csak egy rövid történetnek szánta, ám az ötletek sorra jöttek, ezzel egyenes arányban pedig a látogatók száma és a tömérdek dicséret is felé. A történet új szárnyakat kapott, majd gyors befejezése után néhány hónappal elindult a második kötete is, mely nemsokára szintén véget ér és teljes egészében olvasható. Röviden a két könyv történetéről, bár hely hiányában ez még csak ízelítőnek sem elég, hiszen a történet jóval bonyolultabb, fordulatosabb és izgalmasabb, semmint hogy fél oldalba belesűrítsünk valamit:

Első könyv: Az Antiainen Incidens. Egy Hurricane fedélzetén a Minmatar Trondam Rei kapitány, a harci Implantokkal teletűzdelt Minmatar tüzér lány Mei Gron, és a jószívű, ám néha véreskezű Gallente navigátor, Volre Den hajmeresztő akcióba kezd: a Concord fogságából egy megbízásra két civilt szabadítanak ki. A nem túl jól sikerült akció után kiderül a két civilről, hogy ők nemrégiben kémek voltak és a fejükben lévő, titkos Gurista állomás koordinátáit le kell szállítaniuk a Caldari Flottának az Antiainen rendszerbe. Trondam tudja, hogy az utazás nem lesz egyszerű, hiszen valami oknál fogva a civilekre, ezáltal rájuk is azok kezdenek el vadászni, akikhez épp tartanak. A dolog furcsaságát nem értik. Később kiderül a két civilről a valódi titok és ekkor Trondam már kénytelen bevonni minden ismerősét ebbe az akcióba, így kis csapata már bővült létszámmal folytatja útját az Antiainen rendszer felé, ám üldözésükbe bekapcsolódik a Concord, fejvadászok, az Angel Kartell is, hiszen a két civilben az első hazugsággal szemben jóval nagyobb és veszélyesebb titok rejtezik, mint valaha sejtették. A történet végigvezet minket a Hurricane, majd később a többi hajó legénységének kalandjain, ahol a harcok egyre durvulnak, a helyzet egyre komolyabb, véresebb és a végcélnál pedig maguk sem tudják, mi várja őket…

Második könyv: a Concord Ellenes Szövetség. Mi lenne, ha létezne egy szervezet, ami elég erős, jól felszerelt, gyors, kiválóan stratégiázik és ez hivatalosan bejelenti, hogy elkezdi aprítani a Concordot? Kezdetben hiteltelenül kezelik az ügyet, de mikor megindul az első támadás, rájönnek, hogy ez korántsem vicc. A szervezet tényleg kivonul a hadszíntérre és valóban odacsap az űrrendőrségnek, méghozzá akkorát, hogy az ebből következő dolgok – csempészáruk szabad áramlása, High Sec rendszerekben megszaporodott rablások és a kereskedelem teljes hazavágása – egyre rosszabbodnak. Ám valójában mire megy ki a játék? Miért teszi a szervezet ezt? Hogyan tudják legyőzni a Concord flottákat? És egyáltalán, miért támadják meg a több évtizedes béke szimbólumát? És a Concord hirtelenjében miért találja meg eddigi legnagyobb ellenfelét, aki képes kisöpörni őket teljes rendszerekből is? Ebben az egyre nagyobb futótűzben senki számára nem marad biztos hely. Néhány visszatérő szereplő feladata megint csak fontossá válik ebben a nagyszabású hadjáratsorozatban, bár most nem biztos, hogy egy oldalon fognak küzdeni…

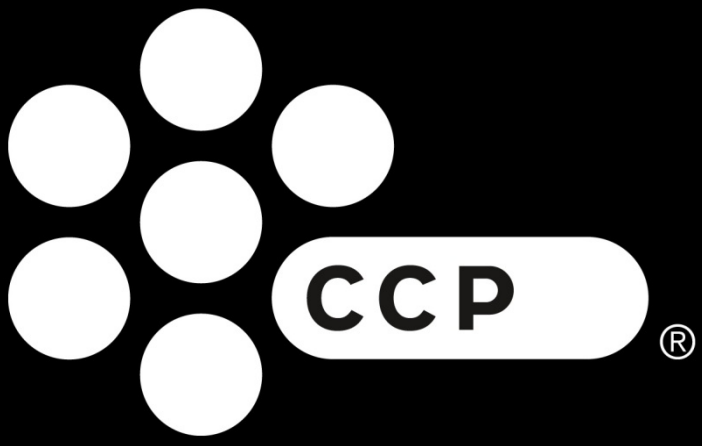
Mindkét könyvet űrben, állomáson, bolygón, hajókban lezajló fordulatos események, izgalmak, harcok, menekülések, üldözések, erotika itatja át és nem maradnak el a horrorisztikus és vicces elemek sem; a kocsmai bunyótól a rettegésen át a viccelődésig még drámai elemekkel is találkozhatunk. A szerző könyveit és a további folytatásokat is az alábbi címen találjátok meg:

http://lesliepknox.blogspot.co.uk/

Fly Safe!

COPYRIGHT NOTICE

EVE Online, the EVE logo, EVE and all associated logos and designs are the intellectual property of CCP hf. All artwork, screenshots, characters, vehicles, storylines, world facts or other recognizable features of the intellectual property relating to these trademarks are likewise the intellectual property of CCP hf. EVE Online and the EVE logo are the registered trademarks of CCP hf. All rights are reserved worldwide. All other trademarks are the property of their respective owners. EVE Online and all associated logos and designs for promotional and information purposes in this document but does not endorse, and is not in any way affiliated with, Eve-Online.com. CCP is in no way responsible for the content on or functioning of this document, nor can it be liable for any damage arising from the use of this „book”.



Szerkesztette: Mermalior és Laci

ISK

VOL.2 PVP FEKETE KÖNYV

Újabb könyv született az ISK brand alatt, ami segíteni próbál az EVE Online univerzumával ismerkedő játékosoknak. Ezúttal a játékosok egymás elleni harcát, a PvP (Player versus Player) világát igyekszünk bemutatni.

Az eddig megismert játékbeli mechanizmusoktól eltérően a PvP soha nem lesz egy előre kiszámítható tevékenység, hiszen az ellenfelek hús-vér játékosok, így nem egy gép által irányított, kiismerhető AI (mesterséges intelligencia) ellen kell felnenned a kesztyűt, hanem egy másik emberi agy, attitűd és psziché ellen kell megfelelned. Készülj fel rá, hogy ahány játékos létezik, annyi különböző hajó, stratégia, "setup" és harci helyzet fordulhat elő: ez adja mindenki számára az igazi változatosságot, ettől dübörög majd az adrenalin az ereidben. Előbb vagy utóbb a PvP a játéknak azon része lesz, amiért az Eve Online-t játszani fogod. Hiába találsz majd ezer más dolgot amit felfedezel, hiába lesz sok egyéb olyan része a játéknak amit majd alig vársz hogy megtanulhass, megtapasztalhass és kipróbálhass, mert a kiszámítható dolgok, a kauzalitás soha nem fognak olyan izgalmalommal eltőlteni, mint a PvP frissesége, a valódi ellenfelek: a játékosok által eléd állított akadályok.

Az EVE Online komplex világa, és kihívásai egy ideig biztosan elszórakoztatnak majd, de egy idő után az egész kiszámíthatóvá válik, a játék pedig monotonná. A program által irányított NPC-k elleni harc csak arra jó hogy tapasztalatot gyűjts az IGAZI küzdelemre, egy lehetőség, hogy megtanuld a játék szabályait, azonban ha azt szeretnéd hogy ne csak ismerd, hanem használd is amit tanultál, akkor nem szabad meghátrálnod az IGAZI kihívásoktól, amit a PvP jelent majd számodra.

Ez a könyv több mint egy év munkája. A benne található leírások és közel tucatnyi ember tapasztalata megfelelő alap lehet arra, hogy megismerd a PvP alapvető fundamentumait.

Azonban fontos tudnod, hogy az Eve világában, a legértékesebb dolog a tapasztalat, ez nem jön magától, ezt nem lehet megvenni, nincs lehetőség elolvasni, megnézni, egyszerűen végig kell csinálni. El fogsz veszteni dolgokat, sokat, nagyon sokat, de csak rajtad múlik, hogy élvezed-e majd és egy pár fregatt, esetleg cruiser bánja a dolgot, vagy pvp-tapasztalat híján egy többmilliárdos hajód.

Reméljük hasznosnak találod majd amit ebben a guideban találsz.

Sok sikert, és egy jótanács: soha ne ess pánikba, és soha ne add fel!