

@Иск 0.01

Гайд по способам заработка в EVE Online

EVE – это сендбокс, беспрестанно развивающ\ийся и обрастающий новыми фичами и возможностями в течение вот уже десятка лет. На вопрос «Что тут можно делать?» существует огромное количество ответов, но даже у игроков со стажем знания о том, чем в этой игре можно заниматься, довольно ограничены. А всё потому, что компетенция требует траты десятков часов на поиск и изучение всевозможных гайдов, чтения сотен страниц форумной переписки и общения с другими игроками.

И очень часто происходит так, что новый игрок теряется в этом тёмном и бескрайнем лесу. Ещё чаще он, спросив помощи у своих на самом деле некомпетентных товарищей, остаётся просто не в курсе существования оного леса и играется на одной из двух светлых и уютных полянок: агентран и майнинг. Либо это приедается, и игра дропается, либо это не приедается, но так и остаётся неизменным занятием на многие месяцы а то и годы.

Этот гайд пишется доброанонами в надежде, что он поможет заблудившимся и откроет игру в новом свете для жителей полянок. Его задача: собрать в одном месте информацию о всевозможных источниках исков, сэкономив читателю время, которое можно потратить непосредственно на игру. Некоторые разделы являются гайдами сами по себе, так как неочевидные вещи и вещи, которых в известных гайдах попросту нет, приходится рассказывать и объяснять самому.

Иск 0.01 рассчитан на то, что ты знаешь английский, и язык клиента у тебя стоит английский, поэтому в нём приводятся термины из английского клиента и линки на англоязычные гайды. Авторы русофобы небось? Нет, просто без знания языка много чего в этой игре будет тебе недоступно, бро. Не знаешь язык? Учи, играя.

Ты совсем новенький, бро? Тогда начну я с того, что пошлю тебя читать другой гайд. <http://dl.dropbox.com/u/17318515/EVEguidefornovice.doc>

Это универсальный гайд для новичка, который необходимо прочитать, чтобы двигаться дальше. Благо он не очень большой, легко читается и содержит в себе массу полезной информации.

Читатель также должен иметь хотя бы базовые представления о фитинге кораблей, работе с картой и прочими вещами, которые в принципе познаются за время прохождения обучающих агентов и сестринской эпикарки, с чего должен начинать игру любой новичок.в

Вопрос «Зачем зарабатывать иски?», думаю, не стоит. Количество открытых перед тобой возможностей в этой игре прямо пропорционально толщине твоего валлета. Если тебе сказали, что в EVE можно вообще не гриндить, потому что скиллы качаются в оффлайне – тебя наебали. Даже книжки скиллов стоят иски. Вся соль в том, что методов этого самого гринда колоссальное количество, и некоторые даже вполне себе позволяют зарабатывать в оффлайне, хоть и не без геморроя.

Различаются они профитностью (т.н. искочасом), требованиями к скиллам и валлету (та самая зависимость возможностей от валлета, да) и интересностью. Последнее – весьма субъективный фактор, поэтому решать исключительно тебе.

Capitalism, ho!

[Агентран](#)
[Вормхолы](#)
[Воровство](#)
[Майнинг](#)
[Ниндзя-сальважинг](#)
[Производство](#)
[СЕО](#)
[Скам](#)
[Торговля](#)
[Суицид](#)
[Фарм белтов и аномалий](#)
[Фракционные войны](#)
[Эксплорейшн](#)
[Экзотические методы заработка](#)

Агентран

Агентран является самым популярным источником заработка в игре. Во-первых, он навязывается при обучении. Прохождение обучающих агентов есть ни что иное, как агентран. Во-вторых, агентран – это дженерик контент для мморпг вообще, аналог квестов «убей сто лягушек, принеси двадцать их лапок». Он близок и понятен игроку.

Суть: вы берёте у нпц-агента миссию. Как и в других ммошечках, в EVE миссии в абсолютном большинстве случаев сводятся к «принеси-подай» и «убей много неписи». За прохождение миссии вам дают ревард в виде исков и неких очков LP, которые можно обменивать на ништяки в специальном нпц-маркете корпорации, на которую вы делаете миссии. Кроме того иски капают просто за голову каждой неписи, за лут с этой неписи и за сальваг с этой неписи. Проходите миссии – постепенно вам открывается доступ к более

сложным и доходным, от первого до пятого уровня.

Basic агентран

Скиллы: 0.5-4кк сп

Валлет: 0.5-60кк

Искочас(млн иск/ч): 1-15

Это миссии от первого до третьего уровня включительно. Для комфорного прохождения мисок первого уровня нужен фрегат/дестроер, для прохождения мисок второго уровня – крейсер, третьего – батлкрузер. Для нуба это источник заработка, но и не нубу придётся гриндить эти миски, если он хочет добраться до следующего уровня.

Различают два подхода к прохождению миссий: геноцид и блиц. При геноциде стоит задача выпилить все крестики, получая выхлоп с баунти за крестики, с лута и сальвага. Блиц – это по сути уже адвансед уровень. Дело в том, что некоторые миссии можно завершить за минимальное время, получая выхлоп за счёт реварда в виде исков и LP. Для этого нужно знание того, как работают скрипты на каждой миссии. Продолжительные миски, которые близевать нельзя, мы отменяем. Однако отменять безнаказанно можно одну миссию раз в четыре часа, если делать это чаще, будет падать стендинг.

Описания миссий и условия близа смотри на <http://eve-survival.org/> Чем выводить LP? Смотри <http://www.evedata.org/iskPerLP.cgi>

EVElopedia о миссиях: http://wiki.eveonline.com/en/wiki/Missions_guide

Лучший друг мискораннера: <http://eve-survival.org/>

LP Stores: <http://www.ellatha.com/eve/LP-Stores>

ISK per LP: <http://www.evedata.org/iskPerLP.cgi>

Advanced агентран

Скиллы: 5+кк сп

Валлет: 100+кк

Искочас(млн иск/ч): 25-75

Это пресловутые «четвёрки». Здесь наиболее ярко работает разница между подходами.

В целом подход с блицеванием мисок принесёт вам больший доход по сравнению с геноцидом. Этот подход требует изучения рынков LP у различных корпораций. Я не буду строить из себя заумного и говорить «Вся информация есть в гугле, ищи её сам, это рынок, здесь каждый сам за себя, кококо кококо», а скажу прямо: в хайске выгодно агентранить сестёр в Осмоне, так как отличный рынок LP, много мисок можно блицевать, и рядом Жита. В нулях выгодно агентранить ангелов, потому что бпц на драмики, цинобалы и мачалки.

Кроме того, это COSMOS агенты. Они расположены в конstellациях Okkelen (калдари), Algintal (галленте), Araz (амарр) и Ani (минматар). Это одноразовые миссии, требующие хорошего фракстенда, нехило бустящие фракстенд и дающие хорошую награду за прохождение (к примеру, <http://eve-central.com/home/quicklook.html?typeid=21606>). Кроме того они сами по себе очень интересные, рекомендую не сkipать описания.

Отличный гайд по Калдари COSMOS агентам:

http://dl.eve-files.com/media/corp/jowen/Caldari_COSMOS_guide_by_Jowen_Datloran_v1.0.pdf

Амарр COSMOS агенты:

<http://www.isk-miner.com/eveguides/EvE-Online-COSMOS-Strategy-Guide.pdf>

Минматар COSMOS агенты: http://wiki.eveonline.com/en/wiki/Minmatar_COSMOS_Guide

Галлента COSMOS агенты:

http://wiki.eveonline.com/en/wiki/Gallente_COSMOS_Guide

Elite агентран

Скиллы: 20+кк сп

Валлет: 1+ккк

Искочас(млн иск/ч): 150-400

Это пятёрки.

Пятёрки проходятся в лоусеках. Хорошая новость: с введением переагры неписи тебя не полетят убивать на миску пиратки, пока ты не выпилишь большую часть неписи (а для блица её обязательно выпиливать в таких количествах). Причина: непись там совершенно адовая.

Для прохождения пятых миссий в соло нужен шип, который способен танковать 2к+ дпс и дамажить 500+ дпс, будучи высушенным в ноль и под сетками. На такое способны, например, тенга и навискорп. Также работает вариант дпс+логист, но здесь очень высоки требования к логисту. Он должен иметь дорогой обвес, потому что на него будут реагриться, и ему самому надо будет танковать. Кроме того обязательны околоверфектные скиллы.

Также работает вариант дпс+электронный фриг. Для этого нужен фригсайд с установленным электронным модулем. Механика реагры такова, что непись охотнее всего агрится на шип с активным электронным модулем. Обычно используют интер либо 10мн аб бобёр, обязателен капбустер. В качестве электронники можно поставить пайнтер. Фриг танкует скоростью и сигой, подрабатывая заодно скаутом.

Ещё один из рабочих вариантов – два-три 10мн аб бобра.

Лучший вариант – это логист. На него не переагриваются нейтряющие башни, непись он танкует скоростью, сигой и собственным шилдбустером. Почему лучший – потому что этот способ позволяет брать почти любые миссии, тогда как прочие варианты проходят лишь некоторые пятёрки, непроходимые придётся отменять.

По фитингу логиста и дпс смотри пример:

<http://forum.eve-ru.com/index.php?showtopic=77041&view=findpost&p=2176764>

Вормхолы

В процессе эксплорейшна тебе нередко будут попадаться вормхолы. Они могут вести как в другие части галактики (т.н. k-space, known space), так и в одну из двух с половиной тысяч вх-систем, не обозначенных на карте и не связанных между собой привычной системой гейтов.

Вх-системы различаются между собой классом от наименее доходных и наиболее простых для фарма с1 до самых илитных с6. Кроме того система может положительно или отрицательно влиять на характеристики находящихся в них кораблях. Источник доходов – сало и лут вреков местной неписи, слиперов. Слиперы отличаются от неписи k-space омнидамагом и омнитанком, т.е. они бьют всеми типами дамага и от всех типов дамага одинаково защищены. Фармят как обычные аномальки, так и магнитки и радарки, содержащие ценные материалы для производства т3-крейсеров.

Цифры таковы: фарм с1-с3 возможен в соло и приносит примерно:

С1: 40кк/ч

С2: 80кк/ч

С3: 120кк/ч

Фарм с4 возможен в соло при наличии пимпокорабля, но компания предпочтительна, доход от прохождения соло: 180кк/ч, доход при фарме командой на человека: 140кк/ч. Цифры довольно сферические.

Фарм С5 и С6 представляет собой сложнейший процесс, обязывающий проживать в ВХ (с1-с4 можно фармить, просто залетая из k-space в любую найденную подходящую вх-систему) в составе корпорации из надёжных людей, требует наличия капиталов – каров и дредов (причём капиталы обычно строят прямо в вх). Две-три недели фарма с5-с6 до полной вычистки

аномалей приносят команде до полутора сотен миллиардов, которые можно ещё и преумножить, не продавая сало и лут, а запустив производство т3-крейсеров, но это тема уже другого раздела. После зачистки обычно берётся отпуск, так как заново аномальки респятся не сразу.

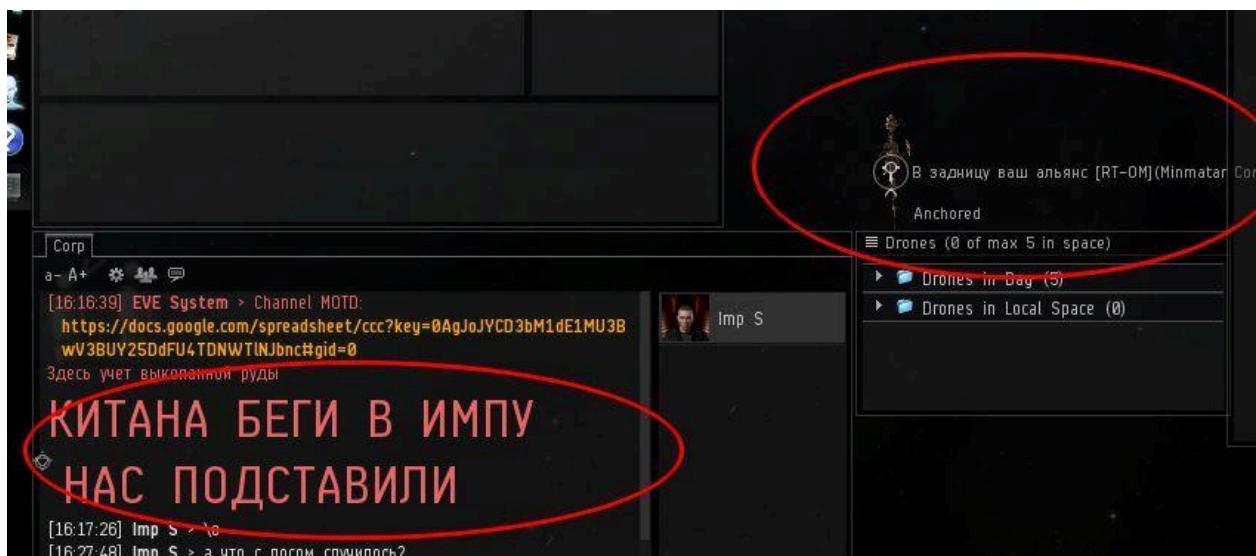
Огромный сборник полезной информации:

<http://forum.eve-ru.com/index.php?showtopic=94364>

Жизнь в вх месячным чаром:

<http://forum.eve-ru.com/index.php?showtopic=100312>

Воровство



Профессионально заниматься воровством в EVE – занятие не для бедных, глупых и ленивых. Это едва ли можно назвать профессией, родом занятий, работой – скорее увлекательное хобби, изредка приносящее огромный куш.

Суть такова: вор вводит своего персонажа в корпорацию, получает доступ к имуществу этой корпорации и похищает его.

Чаще всего обносят ситижен-корпорации в нулях, не потому что там самая большая концентрация богатств, а потому что там самая большая концентрация идиотов. Ситижен-корпорации хранят общак в виде кораблей и

лута на ПОСах, получаешь права на доступ к общаку – и воруй не хочу.

Выбирая жертву, надо представлять, что именно ценного у неё можно похитить, и какие усилия придётся для этого приложить. У корпораций-производственников есть очень ценные БПО, но умный CEO контролирует их лично либо доверяет их очень близким и хорошо знакомым игрокам, выдавая прочим мемберам только БПЦ с них. У фармеров вормхол стоимость хранимого лута достигает заоблачных цифр, но фармеры вормхол – пааноики ещё те, да и сам лут может храниться внутри разлогиненных на споте орок CEO. У пвп-альянсов общака может не быть вообще, зато им нужна джампфура для закупок в хабах и продажи там накрабленного, и ты можешь даже не иметь этой джампфуры, но, сделав рассылку с объявлением о рейсе в житу и обратно, будешь удивлён количеству беспечных хомяков, ставящих на ноунайма курьерки без залога.

Однако будь готов потратить деньги на проплаченный аккаунт с чистым чаром. Учи, что зачастую обнос – это сложная операция, требующая капиталы для вывоза и субкапитальный флот для прикрытия капиталов. Рассчитывай, что заслуживать доверие иногда приходится месяцами.

Награда всё это окупает.

Майнинг

Майнинг – это добыча ресурсов, идущих на изготовление практически всего, что есть на игровом рынке. Сюда относят копку астероидов для добычи руд, из которых получают минералы.

Все согласны с тем, что это самый устаревший (здесь всё настолько плохо иrudиментарно, что за ботомайнинг без петиций от игроков на бота *почти* никогда не боятся) аспект игры. Однако полностью player-driven рынок в EVE очень резко отреагирует даже на малейшие изменения в процессе копки, являющейся его фундаментом. Ходят слухи, что летний экспаншон *Odyssey*

что-то таки с майнингом сделает. Тогда этот раздел будет переписан.

Basic mining

Скиллы:

Валлет: 0-350 млн

Искочас (млн иск/ч): 1-12

На этом уровне игрок соло копает астероиды/лёд на белтах. Копать можно в принципе любым шипом с хайслотами, но эффективнее всего это делают баржи.

Процесс предельно прост: андокаешься на шипе, зафиченном лазерами для копки, варпаешь на белт, лочишь самый вкусный астероид, включаешь лазеры и сидишь в чятиках или сворачиваешь игру и смотришь анимцо, пока у тебя не набьётся карго.

Различают два вида солокопки: баржа и баржа+индус. В первом случае ты набиваешь карго и летишь на станцию, где сваливаешь из ангара добытое, потом андокаешься и снова на белт. Во-втором случае нужно уметь и иметь индус. Руда при копке сбрасывается в специальные запароленные контейнеры, и варпать в док надо куда реже. Когда контейнеры заполняются, они собираются индусом и везутся на место продажи. Первым способом копают только совсем уж новички, потому что второй способ куда проще, а учить и покупать индус всё равно понадобится, так как выгодно и быстро продавать прямо на месте добычи получается редко.

Иногда на белтах спавнится непись. В хайсеке это кучка мелких фригов, которые автоматически отпугиваются пачкой выпущенных лёгких дронов с установленным агрессивным режимом либо убиваются летающими по белтам новичками. За убийство неписи дают баунти. Копейки, но искочас при соло копке в хаях настолько невелик, что эти копейки вполне ощутимы.

В лоусеках копают извращенцы. Там встречается несколько более ценная руда, нежели в хаях, но ещё чаще там встречается потеря шипа. Лучше

спокойно афкать в хайсеках, поверь.

Шанс слить баржу есть и в хайсеках. Периодически на майнераов набирают идиоты на дестроерах. Дестроер можно разогнать до дамага, позволяющего убить баржу до прихода конкорда. Зачем? Денежного профиту обычно никакого (хотя не так давно гуны платили некоторую сумму за убийство любой баржи в хайсеках, чем дороже баржа, тем больше ревард. Это называлось Халкогеддон), но суммарная стоимость суицид-дестроеров, необходимых для убийства баржи, меньше стоимости самой баржи, убийца получает КИЛ! и, если повезёт, слёзы майнера в конво. Кроме того удачно расположенные белты (читай, белты с клёвыми рудами/льдом рядом с торговыми хабами, пример – Osmon) перенаселены, и некоторые ушлые игроки убирают таким образом конкурентов. К счастью, CCP заботится о самом угнетаемом народе EVE. С некоторых пор баржи можно очень прилично утанковать, пожертвовав количеством добываемой руды за час. Это не даст стопроцентной гарантии, что вас не суициднут, но выживаемость повысит значительно, так что не пренебрегайте танком.

В популярных системах, в том же Osmon, на белтах бывают Орки. Эти шипы являются майнинг-бонусниками, неплохо повышая добычу всем, кто находится во флоте с ними. Порой их владельцы приглашают во флот всех желающих, следите за локалом и не отказывайтесь от такой доброты.

Подробный гайд: <http://forum.eve-ru.com/index.php?showtopic=7270>

Advanced mining

Скиллы:

Валлет: 100-350 млн

Искочас(млн иск/ч): 15-30

На этом этапе мы копаем клёвые руды. Есть два способа получить к ним доступ.

Во-первых, прямо в родном хайске можно найти гравиметрики – скрытые

точки, где нет конкуренции, но есть хорошая, годная руда. Для этого требуется шип со сканером и пробками и умение сканивать как на уровне скиллов чара, так и на уровне скилла самого игрока, более подробно об этом в главе Эксплорейшн.

Во-вторых, можно вступить в т.н. «ситезены». Ситезены живут в клаймовых нулях в составе ситизен-корпорации, арендующей спейс, т.е. систему. В этой системе есть прибыльные руды. Копать эти руды ты будешь в составе флота, с бонусами и флиткомом, по чётко отработанной схеме для наиболее эффективного опустошения белта от всего ценного. Всё добытое тобой заберёт дядя, отбашляв иски за услуги.

Предложений вступить в подобную корпу полно в рекрутинг-ветках иврукома и официального форума, а также на рекрут-каналах ингейм.

Для копки крутой руды нужен хотя бы коветор со стрип майнераами.

Копают при плюсовом локале, т.е. в системе будут «все свои». При появлении нейтрала флитком сам уведёт весь ваш майнинг флот под охрану поса, поэтому в целом сливать шип в клайм-нулях ты будешь реже, чем в хайсеках.

Elite mining

Скиллы:

Валлет: 4кк+

Искочас(млн иск/ч): 100+

На этом уровне мы сами организуем майнинг-флот. Это можно делать в хайске, но искочас несоизмерим с вложениями и трудозатратами, поэтому мы хотим в ситы. Можно самому организовать майнинг-корпорацию (более подробно в разделе CEO) либо\\\ы для своих, либо дорогие (речь о сотнях долларов). Главное, чтобы у вас в распоряжении были подчиняемые вашим командам корабли.

Сам процесс хорошо изложен на гунвики: <http://eveinfo.net/wiki/inde~579.htm>

Ниндзя-сальважинг

В 2009 некто witus опубликовал на иврукоме взбудораживший общественность [гайд](#). Чувак открыл общественности рабочий, доступный каждому способ накрабить на плекс на триале.

Гайд исчерпывающе рассказывает о сути и методике заработка. Вкратце: учится сканерный корабль и сальважеры, в мискохабе ищется пробками карибай-шип. Там, где карибай-шип, находится туча вкусных и не очень вреков, которые сальважатся. Полученный сальваг идёт на продажу.

Некоторое сало с тех пор заметно подешевело, но способ всё ещё представляет интерес для новичка, позволяя получать порядка 30-40кк в час. Следует обратить внимание на следующие немаловажные изменения, появившиеся с момента публикации гайда. Во-первых, если раньше можно было салить прямо под носом у ещё живой неписи, то теперь она очень охотно будет переагриваться на нуба. Поэтому нужно проявлять осторожность и салить только уже зачищенные карманы. Во-вторых, если раньше воровство из контейнеров давало право на убийство нуба только крабу, то теперь оно есть у всех, так что не рекомендуется жадничать и лутать вреки.

Производство

Производство – один из способов полуафк-заработка, причём, наверное, самый лучший в этом классе. Тем не менее, он становится таковым только тогда, когда процесс запущен и отложен, а перед этим придётся основательно повозиться.

Этот раздел описывает получение прибыли строительством готовой

продукции из сырья. Он не вдаётся в тонкости купли-продажи, так как во-первых, это тема отдельного раздела Торговля, во-вторых, не всякий производственник вообще заморачивается хитростями торговли.

Basic производство

Скиллы: 5+кк сп

Валлет: 50+ кк

Искочас(млн иск/ч): варьируется

Цифры выше, должно быть, тебя смущают. Дело в том, что искочас в производстве зависит во-первых от того, что ты производишь, во-вторых, от того, сколько ирисок ты вкладываешь в производство. Из воздуха тут ничего не производится, и за сырьё надо платить. Чем больше ты готов вбухать исков в сырьё, тем большую отдачу будешь иметь, выгода производства исчисляется именно в процентах от вложенных исков.

На базовом уровне мануфактурщик клепает т1 модули и шипы, патроны, топливо, т2-компоненты, занимается инвентом т2-модулей и шипов.

Производят всё это добро в империи и в клаймовых нулях. Смысла производить в лоусеках нет. Лоусечные жители закупаются в приграничных хайсечных хабах. Вот в них/рядом с ними и имеет смысл что-то строить, подвозить материалы куда проще.

В империи производят в основном рядом с торговыми или мискохабами. В принципе можно строить на нпц-станциях, но рядом с хабами производственные и исследовательские слоты обычно забиты. Альтернатива – установка собственного ПОСа.

Для установки ПОСа в хайске ты должен находиться в составе собственной корпорации и иметь соответствующие роли в ней. Кроме того, корпорация должна иметь высокий фракционный стендинг: 5+ для установки в 0.5 системе, 6+ для 0.6, 7+ для 0.7. В 0.8-1.0 системах ставить ПОС нельзя. На оффоруме есть предложения за иски побустить фракстенд в уже существующей корпорации, либо купить уже побущенные корпы. Цена корпы

со стендом 7+ составляет порядка 100-150кк, буст до этого стендса – 200+кк.

При выборе места для ПОСа руководствуйся следующими соображениями: как можно ближе к торговому хабу и в системе с нпц-станцией.

Лучшая тип ПОСа для империи – Калдари. Она позволяет заанчорить много заводов и лабораторий в сравнению с палками других фракций и имеет полезный бонус на джаммеры.

ПОС

За	Против
Принадлежащие только тебе производственные и исследовательские линии	Требует основательный стартовый капитал
Позволяет заниматься производством там, где удобно, а не там, где есть станка со слотами	Требует затрат на заправку (от 100 до 430 кк/мес в зависимости от размера)
Всегда лучший показатель эффективности по материалам	Требует нахождения в корпорации игроков, которой могут кинуть оффвар
	Требует стендинги к фракции в случае установки в хайсеке

Для подвоза к месту производства сырья и доставки на место продажи продукции необходим индус. Помни, что хайсек – место небезопасное. Танкуй индус и не вози за раз в карго большие суммы.

Что делать, если ты однажды залогинился в игру и увидел в notifications, что тебе объявили войну?

Это весьма неприятная ситуация, требующая немедленной реакции, но если всё делать правильно, убытки не будут смертельными.

Почему это произошло? Масса причин, стоит знать хотя бы основные. Во-первых, твой пос может занимать выгодную позицию, скажем, находиться в системе в трёх прыжках от Житы. Но обычно в таких системах есть полно

оффлайнутых палок, которые спиливать куда проще, чем заонлайненную, так что это редкая причина. Во-вторых, это могут быть местные хайsek-пираты, надеющиеся поживиться внутренностями твоих ангаров или словить твой индус, идущий в хаб или обратно с полным карго. можешь увидеть помимо нотификации о вардеке внезапное предложение помочи в войне от корпы, название которой ты видишь в первый раз. И за это предложение с тебя просят неиллюзорные иски. Игнорируй этот скам, уплаченные иски уйдут в унитаз. В-третьих, это могут быть конкуренты. В-четвёртых, ты

Если твой пос ёщё жив, и в локале ни у кого не горят оранжевые черепки оффваров, тебе повезло. Снимай все запущенные процессы, вынимай всё из array'ев и лабораторий и складируй на станции в системе. Деанчорь все array'и лаборатории и тоже кидай их на станцию. Делать это при оффварах довольно опасно, могут постараться схватить за жопу при андоке, но если ты разлогинился в последний раз на индусе на посе, то шанс хотя бы раз задокаться есть, так что спасай всё ценное.

Если оффвар кинули недавно, и он ёщё не успел вступить в силу, ты можешь подпортить веселье ублюдкам. Слетай в ближайший хаб и привези модули на резисты и джаммеры, в первую очередь амаррские, так как не требующие перезарядки лазерные шипы наиболее популярны в посопиле. Все эти модули дешёвые, так что забей ими ресурсы палки до лимита. Есть шанс, что оффварщики, прилетя спиливать твой пос и увида сетап, плюнут на тебя, и ты отделаешься лишь приостановкой бизнеса на неделю оффвара.

Кроме того озабочься наличием стронция в палке, если ёщё не сделал этого. Как только уровень щита палки достигает 25%, она уходит в реинфорт, становясь неуязвимой к воздействиями – ни откачать, ни убить – на время, зависящее от количества лежащего в палке стронция. Не надо класть его по максимуму. Лично я кладу на 18 часов. Есть шанс, что пос выйдет из реинфорса, когда посопильщики будут вынуждены работать/учиться/спать. Тогда увеличиваются шансы его откачать, а также выигрывается время на то, чтобы обратиться к кому-нибудь, кто действительно может помочь.

И вообще заведи привычку хранить всё ценное и не задействованное в

текущих техпроцессах на НПЦ-станции.

Начинающим производственникам также находится место и в нулях. В первую очередь речь о производственных корпорациях в клаймовых нулях, имеющихся у крупных альянсов. Чары-производственникам выдаются слоты на клайм-станциях или ПОСах, необходимые БПО и материалы, добываемые шахтёрами на месте. Попасть в такие корпорации обычно не слишком просто, так как производственнику необходим доступ к ангарам с материалами и готовой продукцией, которые можно украдь.

Крутой must-read гайд по производству:

<http://forum.eve-ru.com/index.php?showtopic=77466>

Отличный сайт для расчёта профитности производства: <http://eve-cost.eu/>

Тулза для фитинга ПОСа с полезными функциями:

<http://www.cassandraslight.com/index.php/menu-my-pos>

Advanced производство

Скиллы: 7+ кк сп

Валлет: 1+ ккк

Искочас(млн иск/ч): варьируется

Для т1 и т2 производства в большинстве случаев материалы в достаточных количествах и по приемлемой цене находятся на рынке. Но существуют отрасли, в которых рыночная стоимость материалов слишком велика, либо же их количество слишком мало, либо же география рынка сбыта слишком специфична.

Примеры таких отраслей: производство бустеров, т3-шипов, реакции.

Производство бустеров сопряжено с двумя сложностями. Во-первых, все бустеры, кроме наислабейших – Synth, нелегальны в хайсеке, их транспортировка рано или поздно заканчивается тем, что шип с бустерами в карго задерживает на гейте НПЦ-полиция. В случае отказа сдать им бустеры

шип будет уничтожен. Существуют способы контрабанды (никаких сверхсекретных trade secrets – ключные шипы прекрасно справляются с задачей, только не медлите с прожигом клоки), благодаря которым обеспечивается их рынок в жите, но потребителям всё равно приходится кушать таблеточки в доке.

Вторая сложность – материалы, необходимые для производства. В хайсечных хабах их скупать довольно невыгодно, кроме того надо озаботиться доставкой до места производства и развозом готовой продукции, однако заниматься этим для поставок в житу и в фвшные лоусеки

(http://evemaps.dotlan.net/map/Caldari_VS_Gallente

http://evemaps.dotlan.net/map/Amarr_VS_Minmatar) можно, профит при этом вполне неиллюзорен, хотя есть конкуренты.

Эффективно обеспечивать бустерами оживлённые в пвп-плане нпц-нули (например, Curse) и клаймовые нули можно лишь при выполнении одного из двух условий: доступ к джампфуре или налаживание персональной добычи материалов из ладарок. Зато конкуренция куда меньше.

Популярные типы бустеров и клиентская база:

Blue Pill и Exile повышают эффективность активной танковки щитом и армором соответственно. Актуально для хардкорных пвшеров, проходящих сложные плексы и для соло/смоллганг пвпшников.

Drop даёт нешуточный бонус к трекингу турелей. Актуально для соло/смоллганг пвпшников, является стандартом для флотовой антимелочи – зилотов и легионов.

Mindflood увеличивает капу и является стандартом для флотовых логистов.

EVElopedia: http://wiki.eveonline.com/en/wiki/Combat_Boosters

Очень подробный гайд по производству бустеров:

http://dl.eve-files.com/media/corp/jowen/ATAP_booster_production_v1.1.pdf

Производство т3-шипов требует материалы, добываемые в вормхолах. В виду

высокой стоимости требуемых материалов в хайсечных хабах производство т3-шипов обычно идёт непосредственно в вормхолах. К производственнику в этом случае предъявляют следующие требования: он должен уметь строить т3-шипы, а это весьма скиллоёмкое занятие. И он должен иметь высочайший кредит доверия. Жители вх, которые пускают под своё поле ПОСа абы кого, быстро переучиваются, потеряв разок десятки миллиардов.

Гайд по т3-производству: <http://www.eve-guides.com/ui/tech3.php>

Гайд по реакциям:

<http://ru.scribd.com/doc/7538853/Eve-Online-Moon-Mining-And-Reactions-Guide>

CEO

В трейлере [Pilot Orientation](#) звучит такая фраза: “With the right people by your side there is no limit to what you can achieve”.

Это не просто громкие слова. В составе корпорации вы можете заниматься любым видом деятельности из описываемых в гайде, приумножая эффективность и доходы от этой деятельности. Корпорация может быть как источником баснословных богатств, так и чёрной дырой, которая затягивает в себя всё ваше время и деньги, всё зависит от поставленных целей и подхода. Этот раздел затронет некоторые виды деятельности, которые открываются только CEO ингейм-корпорации и направлены в первую очередь на обогащение.

Для начала общие положения. Основные причины, по которым люди идут в корпу: им скучно играть в одиночку, и они рассчитывают на помощь. Если эти два пункта не будут выполняться, корпорация будет терять людей, а ты как CEO – прибыль с неё. Таким образом вне зависимости от курса, взятого корпорацией, следи, чтобы твои мемберы не скучали и не оставались наедине со своими проблемами. Добиваться этого можно массой способов: организуй ивенты, рекрутируй ярких и активных личностей, поддерживай общение в

корпчятике.

Корпорация агентраннеров

Базируются такие корпорации в хайске в каком-то конкретном мискохабе. Деятельность их мемберов – совместный мискодроч, обсуждение фитов, трепня в чатике. Новичкам дают возможность посальважить четвёрки.

Прибыль получается установкой корпоративного налога, текущего с ревардов за миски и баунти за непись. Корпоративный налог должен быть ниже, чем в нпц-корпорациях (11%). Это попросту логично, потому что мискодрочеры не в последнюю очередь идут в корпу именно из-за этого. Хотя мне приходилось видеть самые обыкновенные корпы мискоранеров без каких-либо изысков с налогом 20%.

Даже с барским налогом в 5% корпа с двумя десятками активных мискоранеров будет приносить афк-доход, равный инкаму с самостоятельного прохождения мисок.

Что ты можешь сделать для своих как CEO? В мискохабах обычно достаточно высокие цены на патроны, дронов и прочие расходники и низкие – на лут и сальваг. Выучи и купи нейтральному альту фрейтер и организуй логистику, с неё тоже можно иметь доход.

Опасность для таких корпораций представляют оффварщики. Крабить с активным варом фактически невозможно. Переезд не является выходом: даже в самой ленивой корпе хайsek-пиратов всегда найдётся пара упоротых, которая отследит через поисковых агентов вашу новую базу и будет терроризировать крабиков. Оптимальный вариант – ливнуть всем составом из корпы, оставив в ней лишь чара CEO, и переждать окончания оффвара (он проплачивается на неделю). Максимально быстро реагируй на кинутые вардеки, оповестив мемберов через все возможные средства связи о сложившейся ситуации и поддерживай с ними связь до момента, когда они смогут вернуть себе твой тикер, например, через специально созданный ингейм-канал. Тупых и слоупоков, логинящихся нечасто и не читающих рассылки перед андоком, не стесняйся кикать, остальные пусть выходят сами.

В итоге ты только выиграешь от вара, сплотив своих посонон перед лицом опасности и укрепив грамотными действиями свой авторитет.

Другая опасность – awox'еры, т.е. игроки, вступающие в корпорацию с целью причинять боль и страдания до тех пор, пока не будут вышиблены. Дело в том, что атака своего сокорпа, если он в одном флите с тобой, конкордом не пресекается.

Занимаясь активным рекрутингом со стороны ты не сможешь гарантированно отсеять awox'еров. Тем не менее, всегда проверяй килборду и employment history новых мемберов, не стесняйся писать предыдущим CEO и спрашивать, не было ли с игроком каких-то проблем. Разъясни своим мемберам, что хвастаться в корпчате своими многомиллиардными карибай-шипами может быть опасно.

Корпорация оффварщиков

Обратная сторона медали проживания в хайске, а также один из самых клёвых вариантов отыгрыша не в голове в этой игре. Космическая мафия. Прибыль от руководства такой корпорацией ниже корпы агентранеров по причине расходов на вардеки, а требования выше. Зато благодаря агрессивному характеру действия и абсолютной мобильности правила диктуешь ты, а не тебе.

Наши цели: чисто каребирские корпорации, оперирующие в контролируемом тобой районе. В принципе можно кидать оффвары кому угодно где угодно в хайске, но для опсов и общей сплочённости коллектив должен жить где-то в одном месте.

Варианты источников прибыли:

Просто пиратство крабошипов и индусов.

Плата за прекращение вара. Если особо не борзеть и назначать сумму примерно на 20% выше стоимости вардека, обычно платят исправно, если не сразу, то после нескольких убийств крабошипов/барж/индусов.

Можно создать вторую корпорацию, накидать в неё хоть альтов-однодневок и предлагать свою помощь в войне с основной корпорацией. Само собой заиски. Некоторые ведутся.

Если есть уверенность в силах, можно в самом деле работать наёмниками, заиски вступать в оффвары на стороне защиты и пиздить других оффварщиков. С такими ребятами ты, кстати, будешь нередко иметь дело, кидая оффвары кому попало. Пример: The Marmite Collective, серьёзный и мощный альянс мерков, проживающий в районе Житы.

Хайsek-пвп, будучи с одной стороны проще, чем пвп в лоусеках и нулях, для успеха требует знания массы нюансов и хитростей в механике игры. Но даже самого рукоожопого и ленивого пилота можно посадить на торнаде на буку за андоком житы, и несколько таких однокнопочных чуваков будут в свой прайм блокировать логистику хоть нулевого пвп-альянса.

Маленький гайд по механике оффваров:

<http://forum.eve-ru.com/index.php?showtopic=96672>

Ситетен корпорация

Ситетен-корпорация схожа с агентраннерской, только империя сменяется нулями, миссии – аномальками, корпналог растёт, доходы CEO взлетают до небес.

Проблема рекрутинга засланных казачков в ситезенах встаёт особенно остро. В нулях такие казачки могут во-первых обнести твоё имущество, если ты доверишь им корпангары на принадлежащих тебе посах, во-вторых могут заплюсотаклить не только твоих крабов, но и крабов других корпораций. Подобный инцидент приведёт к тому, что тебе придётся выплатить пострадавшим компенсации или вылететь из нулей без возможности вывезти имущество. Поэтому перебори желание рекрутить всех подряд, если тебя интересует постоянная, а не краткосрочная прибыль. К уже описанным процедурам при приёме новых мемберов в обязательном порядке добавляется проверка full API, по которому надо проверить наличие сомнительных транзакций от других игроков и скилла Propulsion Jamming. Даже все эти

меры в совокупности не дадут стопроцентной гарантии, поэтому не выдавай роли на пос менеджмент никому, кому ты не можешь доверять.

Скам

Скам – это то, что в УК РФ называется мошенничеством: хищение чужого имущества или приобретение права на чужое имущество путём обмана или злоупотребления доверием. Под это определение подпадает и воровство, описанное в соответствующем разделе, но к скаму оно не относится, поскольку воровство – это воровство, а скам – это когда жертва отдаёт нам своё имущество абсолютно добровольно.

УК РФ предполагает уголовную статью за мошенничество. Для ММОРПГ за мошенничество тоже полагаются различные наказания вплоть до бана. В EVE Online скам ненаказуем.

Хорошую подборку механик развода можно найти здесь:

<http://forum.eve-ru.com/index.php?showtopic=29846>, правда, некоторые уже устарели.

Ничто не мешает изобретать новые методы. Наиболее популярным и действенным на сегодня является развод, связанный с механикой скилла Margin Trading. Он позволяет выставить закупочный ордер, не имея на валете исков для его выполнения. Персонаж учит этот скилл и выставляет закупочный ордер на какой-то редкий предмет, отсутствующий на рынке, с баснословно высокой ценой. После этого он создаёт контракт, в который кладёт этот предмет и немножко всякого мусора и выставляет на продажу с ценой в пару раз меньше, но по факту всё равно баснословной. Контракт спамится в локал, сопровождаемый фразами «Продам срочно! Ликвидация ассетов!». Жертва открывает контракт, смотрит цены, видит, что может на ровном месте очень некисло заработать и оплачивает контракт. Но попытка продать этот самый редкий предмет проваливается, так как у выставившего заказ чара недостаточно исков на валете.

Торговля

Как ты наверняка уже знаешь, рынок в EVE практически полностью отдан на откуп игрокам, за редкими исключениями все позиции купли и продажи выставлены игроками, т.н. player-driven модель экономики. Результатом этого является то, что рынок близок к таковому ИРЛ (даже ближе, чем всякие виртуальные биржи типа форекса, поскольку объекты торговли имеют определённое практическое применение, и некоторые объекты являются сырьём для производства других). Игрок, обладающий навыками и знаниями торговли, может очень неплохо навариться на этой отрасли. Кроме того, для начинающих экономистов здесь очень неплохое место для обучения.

Помимо навыков и знаний тебе потребуется приличная сумма на валлете, поскольку абсолютное значение прибыли находится в прямой зависимости от вкладываемой в торговлю суммы. Т.е. стартовать на рынке с 10кк можно, но с точки зрения доходности идея плохая. Лучше уж потратить некоторое время на накопление более приличного стартового капитала заработком на другом поприще и стартануть хотя бы со 100кк.

Условно можно разделить торговлю на три категории: торговля от производителя к потребителю, спекулятивная торговля и инвестиционная торговля.

Спекулятивная торговля – самый элементарный вид торговли. Производится она в торговых хабах. Ты выбираешь товар, у которого разница между ордерами на закупку и ордерами на продажу достаточно высокая, и выставляешь ордера на покупку. Полученный по ним товар выставляешь на продажу, разницу кладёшь в карман, продолжаешь, пока разница между ордерами не снизится до неприемлемо низкой. Товар обычно выбирается не слишком ходовый, так как у очень ходовых ордера на продажу и покупку давно уравновешены. Но даже начинающие экономисты знают, что при наличии хорошей суммы на кошельке на цену несложно влиять, например,

скупая большими пачками товар, выставленный через sell ордера.

Инвестиционная торговля – самый сложный вид торговли. Ты скупаешь партию какого-то товара в расчёте на то, что по прошествии времени он поднимется в цене. Для этого нужно обладать очень приличной и при этом абсолютно свободной суммой на валлете и умением строить прогнозы. Ещё очень хорошо помогает личное знакомство с разработчиками, поскольку самые серьёзные скачки происходят на фоне какого-нибудь патча, но и просто читая дев blogs можно почерпнуть немало полезной информации, только тут уже реагировать надо быстро.

Эти два вида торговли называются station trading, поскольку занимающиеся ими игроки обычно не покидают Житу или какой-то другой торговый хаб. Иначе дело обстоит с торговлей от производителя к потребителю. В этом случае товар закупается в месте добычи/производства и отвозится на место продажи по более высокой цене. Типичный пример: закупка лута и сальвага в удалённых от торговых хабов системах, облюбованных агентранерами и продажа там купленных в хабах патронов, дронов, кораблей и модулей. В EVE существуют корпорации, занимающиеся транспортировкой, но стоимость их услуг обычно слишком высока, и для этого вида торговли игроки обзаводятся своим транспортом от t1-индусов до фрейтеров и джампфрейтеров.

Для такой торговли нужно очень хорошо понимать возможности и потребности своих потенциальных клиентов. Хорошим тоном является контактирование с оптовыми клиентами – какими-нибудь боевыми лоусечными корпорациями, заинтересованными в определённых товарах в маркете в ближайшем хайске или производственниками, которые не прочь продать вам свой товар по цене ниже рыночной, если вы купите его сразу пачкой и прямо в системе, где у производственника стоят ПОСы. Совсем раздолье мемберам нулевых пвп-альянсов, обладающим джампфурой. Нужные пвпшникам шипы и модули в точности расписаны на алифоруме в разделе «Фиты», остаётся только закупить всё в импе, привезти и выставить в маркет по схеме «Жита+20%». Иногда, впрочем, обеспечение маркета строго

застолблено за СЕО, и за НАЖИВАНИЕ НА СВОИХ конкурент может быть кикнут. Торговля – это тоже пвп, жестокое и не прощающее ошибки.

Подборка гайдов и всякой инфы.

<http://eve-central.com/> - позволяет не логинясь узнать актуальные цены купли/продажи практически любого предмета практически в любом уголке галактики

Суицид

Ганк шипов в хайсеке ради лута без каких-либо прав на оный ганк с неизбежной потерей ганк-шипа. Это не самый мейнстримный источник дохода, но им занимается достаточно приличное количество игроков, и почти каждый в том или ином контексте о нём слышал.

Суицидник работает в хайсеке, так как только в этой части галактики сочетание беспечности и богатства – норма.

Для начала некоторое разъяснение работы КОНКОРДа и вообще актуальной механики наказаний за незаконные действия в хайсеке. Применение в хайсеке любого агр-модуля, будь то пушка, диз, пайнтер, в отношении шипа/пода без права на то приводит к получению на 15 минут Criminal флага. Criminal флаг можно словить и в лоу, незаконно убив под. Последствия получения Criminal флага работают только в хайсеке, и они таковы: шип лишается возможности варпать, докаться и прыгать через гейт. Он может быть невозбранно атакован любым игроком, неизбежно атакуется конкордом через время тем меньшее, чем больше секьюрити уровень системы (в 0.5 системах КОНКОРД прилетает медленнее, чем в 1.0) и неизбежно будет уничтожен. Под игрока с криминальным флагом также может быть невозбранно убит другими игроками, но КОНКОРД яйца не трогает. С криминальным флагом можно докаться на яйце. Если сесть в доке на новый шип и андокнуться до истечения флага – новый шип будет также неизбежно слит.

Право на невозбранную атаку корабля игрока дают флаги Criminal и Suspect (атака на шип в лоусеках, воровство из чужих вреков или контейнеров, починка или применение бафф-электроники нейтральным персонажем одного из сражающихся между собой кораблей). Также атаковать можно игроков с cc ниже -5.

Незаконно атакованный получает килрайты на всех сагрившихся, даже если они не убьют ему шип. Килрайт длится месяц, может быть расшарен на корпу, альянс или вообще всех бесплатно или за иски (идущие в карман расшарившего), при активации вешает 15минутный флаг Suspect. Если это привело к тому, что преступник слил шип, килрайт исчезает.

Конкорд чрезвычайно сильно дамажит. Но достаточно толстые корабли он не ваншотит. Зато джамит, но антиджам помогает. Если сагриться дронами, то первыми он убивает дронов. Сагрить на себя конкорд и не потерять шип – это реально, но это эксплойт, и за него банят.

Итак, общая механика такова: мы выбираем жертву, атакуем кораблями, способными уничтожить её до того, как сами будут убиты конкордом, и лутаем. Лутальщик получает Suspect флаг, поэтому надо озабочиться его спасением. Оптимальный вариант – задокаться или склониться на сейфспоте, пока не истекут 15 минут.

Если повезёт, жертва расшарит килрайты на всех игроков за 0 исков или около того. В этом случае принимавшие участие в убийстве андокаются на нубшипах, кто-нибудь активирует килрайты и убивает нубшипы.

Суицид ведёт к понижению cc – секьюрити статуса. Подробнее:

http://wiki.eveonline.com/en/wiki/Security_status Падает он при суициде шипов не очень быстро, но рано или поздно его придётся мыть. Моется он убийством БШ неписи. За тик (15 минут) или в пределах сессии cc повышается на величину, зависящую от самого жирного баунти, добытого с одного шипа за этот тик. Т.е. убил ли ты двадцать БШ с миллионным баунти за этот тик или только один, находясь в одной и той же системе – cc повысится на одну и ту же величину. Отсюда наиболее оптимальный способ отмывания cc – прыгать в

нулях из системы в систему, убивая в каждой по жирному бш. С -3 до -1.9 сс моется примерно за 20 бш с баунти 1кк.

ОЧЕНЬ важный момент. Перед суицидом всегда проверяй, чтобы у лутера переключатель безопасности был установлен хотя на Partial (жёлтый), а у дамагера – на Disable (красный) и только на него. Зелёная safety НЕ ДАСТ получат. Зелёная или жёлтая safety НЕ ДАДУТ выстрелить.



Basic суицид

Скиллы: 5+кк сп

Валлет: 85+кк

Искочас(млн иск/ч): 50

Самый простейший суицид – это ганк нетанкованных индусов. Для него необходимо и достаточно двух аккаунтов, которыми можно управляться одному в два окна, но больше акков и реальных игроков – лучше. Комфортнее всего иметь один аккаунт для лутера, на втором же иметь чара для суицида и чара для скана, механику я буду описывать именно с таким раскладом по чарам.

Прежде всего выбираем шип для дамага.

Индус имеет ехп от 2.7к до 10.5к. Учитывая, что дамагер всего один и он умрёт ОЧЕНЬ быстро, всё это ехп должно уйти за один залп. Оптимальные варианты: руптурка и торнадо. Торнада с дешёвыми мета 3 пушками лопает 95% индусов и стоит по сегодняшним ценам 80кк. Торнада с т2 пушками лопает 100% индусов, но стоит 120кк. Руптурка стоит меньше 30кк, но убивает только индусы совсем без танка. Цели выбираются в расчёте на то, чтобы дроп окупил дамагера. Выбор руптурки с одной стороны расширяет список целей, так как её проще окупить, с другой стороны сужает, так как наличие в фите индуза чего-то кроме каргохолдов вычёркивает его из этого списка. Решать вам, мой выбор за торнадой с мета-пушками.

Танковать шип бессмысленно, фитимся в макс дамаг. В лоу ставим три гирика и трекэнхансеры, в меды треккомпы и сенсорбустеры, в хайлоты артиллерию. Риги - Projectile Collision Accelerator.

Бывают и экзотические варианты дамагеров. Например, мой знакомый суицидил индусы на таком бобре:

[Nemesis, NEMESIS]

Ballistic Control System II

Ballistic Control System II

Limited 1MN Microwarpdrive I

Parallel Weapon Navigation Transmitter

Parallel Weapon Navigation Transmitter

Parallel Weapon Navigation Transmitter

Prototype 'Arbalest' Torpedo Launcher, Dread Guristas Inferno Torpedo

Prototype 'Arbalest' Torpedo Launcher, Dread Guristas Inferno Torpedo

Prototype 'Arbalest' Torpedo Launcher, Dread Guristas Inferno Torpedo

[empty high slot]

[empty high slot]

Small Warhead Calefaction Catalyst I

Small Warhead Calefaction Catalyst I

Альфа 5к при цене меньше руптуры, но стрелять гораздо сложнее. Бобёр разрывается с альфы центрей, а торпеды долетают не мгновенно. Если бобёр умирает, торпеды не дамажат, поэтому для стрельбы надо притопить в ноль к индусу и прожать почти одновременно три кнопки пайнтеров и кнопку лаунчеров.

Затем выбирается торговый маршрут, по которому ходит много этих самых индусов, и система на этом маршруте, где будет происходить суицид. Идеальный пример такой системы: Uedama. Если решишь там работать, учти, что она очень популярна у других суицидников, кроме того там нередко дежурят ребзя, которые постараются полутать раньше тебя.

После выбора системы, где ты будешь ганкать, твоя задача проанализировать траффик как в самой этой системе, так и в соседних с ней. Продолжим разбирать в качестве примера Uedama.

Последив за траффиком в округе, ты увидишь, что в основном индусы проходят с гейта Sivala на гейт Juunigaishi и наоборот. Некоторые также ходят с Ikaо на Sivala и наоборот. В Sivala индусы приходят с Hatakani, в Ikaо – с Waskisen и Kamio, в Juunigashi – с Suroken.

Выберем гейт Sivala в Уедаме в качестве места, где мы будем, собственно, суицидить. Варпаем на этот гейт дамагером в ноль и логофаемся, логиня сканера.

Сканера ставим в Sivala на гейте Hatakani. Это может быть абсолютно любой шип, на который ставятся Passive Targeter и Cargo Scanner. По желанию можно воткнуть риги Signal Focusing Kit, Targeting System Subcontroller и модули Signal Amplifier для ускорения процесса лока и скана. Sensor Booster

вставлять не стоит. Сканер должен выглядеть как можно более невинно. Кондор, неподвижно сидящий на гейте и сияющий серой аурой сенсорбустера, никак не выглядит невинным. Однако, если мы суицидим не на торнаде, то нам важно знать, насколько утанкованна жертва. Тогда нужно ставить Ship Scanner и сканивать фит. В этом случае на невинность можно забить, Ship Scanner при срабатывании испускает заметный луч.

Если в карго много всякого говна, быстро посчитать его стоимость можно с помощью сайта <http://dafuq.net16.net/index.php>, просто копипастя результат скана в окошечко и жмакая кнопку.

Лутаем мы другим индусом. Учтите, что после лута он получает Suspect, поэтому желательно иметь в лоу хотя бы один варпстаб, а в медах – танк на случай, если мимокрокодилы решат его покарать.

Есть два варианта размещения лутера, зависящих от того, умеет ли чар хоть какую-то клоку. Если умеет, то делаем буку в 200 км над гейтом Sivala в Уедаме, варпаем на неё индусом и клочимся. Если не умеет, то надо делать ещё одну буку за гридом гейта, лежащую точно на линии, соединяющей буку в гриде и гейт. Делается это для того, чтобы индус меньше реэлайнился между варпами.

В овере у индуза только вреки и ничего кроме вреков.

Итак, сканер находит вкусную цель. Он жмёт Log off и логинится за дамагера. Лутер деклоччится и элайнится на гейт либо варпает в грид и элайнится на гейт. Дамагер по логину приходит на гейт, включает треккомпы и сенсорбустеры и ждёт цель. По деклоку цели он стреляет, лутер варпает на появившийся в овере врек индуза, лутает и отварпывает на станцию/сейфспот. Всё, ждём истечения таймеров флагов и вызываем добро на продажу. Иногда удается загнать лут обратно убитому :з

При большем числе аккаунтов и игроков можно сканивать сразу на нескольких маршрутах, суицидить сразу в несколько дешёвых шипов и так далее, но вообще если у вас есть друзья и акки, лучше перейти на следующий уровень.

Advanced суицид

Скиллы: 7+кк сп

Валлет: 130кк

Искочас(млн иск/ч): 100

Нашиими целями являются агентранеры.

Среди агентраннеров нередки хомячки, которые играют продолжительное время, занимаясь исключительно агентраном. Статья расхода у них – только патроны, при этом стабильной прибыли с избытком хватает на оплату аккаунта. Куда девать избыток? В шип для крабинга, больше некуда. Пимп порой становится единственной целью агентраннера, и результаты месяцев вложений впечатляют: http://eve-kill.net/?a=kill_detail&kll_id=17425453

В принципе подобные карибасы встречаются во всех уголках империи, но концентрируются они в т.н. мискохабах – исторически популярных у крабов системах. Это Osmon, Dodixie, Motsu, Vittenup и так далее. Как узнать, где много крабов? Ингейм карта позволяет включить отображение статистики убитой неписи. Нас интересуют самые жирные пятна на карте. Также эту статистику можно отследить через дотлан.

http://evemaps.dotlan.net/map/The_Forge#npc24

Учи, что обычно агент посыпает выполнять миссию в соседнюю систему, т.е. система-хаб зачастую расположена по соседству с жирным пятном.

Открой линк на дотлан сверху – больше всего непись геноцидят в Inaya, но миски берут на сестринской станции в Osmon.

Место, где мы размещаем сканерщика – самый оживлённый андок в системе. Нас уже не интересует содержимое карго, нас интересует обвес краба. Несмотря на палевность луча, Passive Targeter лучше оставить.

В отличие от карго обвес сканируется не целиком, каждый новый цикл может показать как все модули, так и ни одного. Удели особое внимание проскану, всего один модуль, рига или даже сабсистема могут весьма значительно

увеличить ехп. Впустую слить торнады мы не хотим.

Для оценки стоимости пользуемся всё тем же сайтом
<http://dafuq.net16.net/index.php>

Наш рабочий дамагер – торнады и только торнады. Их число, фит и заряжаемые патроны необходимо подбирать индивидуально под каждый крабошип. В 0.5 и 0.6 системах при суициде в 4+ торнады имеет смысл поставить дизы, как минимум одна из них выстрелит два раза, и до этого момента крабошип надо подержать на гейте. Также желательно (обязательно в случае суицида тенг и прочего крузсайза) ставить пайнтеры и активировать их до выстрела.

Стрелять можно на станции либо на гейте. При стрельбе на станции торнады размещаются позади андока. Это минимизирует трансверсал и позволяет вложить больше дамага с альфы, но есть опасность, что андокающиеся одновременно с крабом шипы залутают убитого и докнутся, да и в целом пачка торнад сильно привлекает внимание.

Рекомендуется убивать на гейте, когда краб полетит в соседнюю с хабом систему проходить миссию, либо будет возвращаться в хаб сдавать её.

Механика такова. Дамагеры размещаются на споте на некотором расстоянии (не больше 0.5 ау, но вне грида) от гейта в разгоне на него. Уже на этом этапе каждый пилот торнады должен включить все треккомпы и сенсорбустеры и отрубить safety. Один-единственный слоупок – и краб уйдёт, а торнады погибнут зря.

По ту сторону на гейте сидит лутер на агильном стабованном крузсайзе/интере с мвд. Лутер знает, как называется крабошип на подскане, и неустанно жмакает этот самый подскан, выставленный на 0.5 ау. Как только краб появляется на подскане, лутер жмёт пропрыг и командует торнадам варпать на гейт. Сам он по прогрузке включает мвд и топит на гейт в ноль.

По проявлению лутер топит на краба. Краб умирает, лутер лутает и отварпывает.

Немного об оценке количества нужных торнад. В основном целями будут тенги, так как они популярны, их любят пимповать, у них обычно небольшой буфер ехп. По тенгам, особенно на гейте, даже под пайнтерами альфа будет входить далеко не вся. Рассчитывайте примерно на 4к дамага с каждой торнады. При расчёте ехп и подборе патронов забивайте фит в EFT. Скорее всего краб не будет включать резисты даже при виде пачки торнад в опасной близости. Если и будет, то все включить едва ли успеет. И всё равно торнад лучше переложить, чем недоложить.

Искочас снижается временем, необходимым на поиск вкусного краба. У игроков, которые логинятся только на сам акт суицида, искочас зашкаливает.

Elite суицид

Скиллы: 11+кк сп

Валлет: 120 кк

Искочас(млн иск/ч): 150

Убиваем фрейтеры и джампфрейтеры.

В этом деле абузится особенность конкорда, при которой первыми он убивает дронов. Общепринятым стандартом дамагера является талос, который будучи бкшкой стоимостью порядка 120кк выдаёт в перегреве более 1.3к дпс и позволяет взять пачку лайт дронов. При околоверфектных скиллах и с +5% импами на дамаг с ларж пушек для убийства фрейтера хватит 7 талосов.

Сама по себе тактика схожа с убийством индусов, но есть свои нюансы. Во-первых, инициировать атаку нужно лайтдронами, только потом уже включать пушки. Нужны дизы и хоть какой-то танк (чемодана и ларжового МШЕ хватит), а также ECCM-модуль.

Фрейтер лопается не за залп, на его убийство нужно порядка 30 секунд. Мимокрокодилы могут поубивать талосы, полутать труп фрейтера, суициднуть труп фрейтера или убить лутера. Есть хитрежопый способ всего этого избежать. Берётся Machariel с мвд и отбампывает фрейтер за грид гейта.

Если бампать непрерывно, фрейтер не успеет заэлайниться и отварпать. Лутер и дамагеры варпают на мачалу и делают своё дело. Это наиболее оптимальный метод суицида фрейтеров после выхода Retribution'a с его Suspect флагом при луте чужих вреков и нерфа карго Orca.

Фарм белтов и аномалий

Популярный вид крабинга в нулях. Доход идёт с баунти за непись, в первую очередь батлшипы. Им занимаются как в нпц-регионах, так и в клайме, причём в клайм-системе можно установить специальные апгрейды, повышающие доход.

Фарм белтов приносит примерно 20-30кк/ч. Фармят на всём подряд от интеров до тенг. Фарм аномалек требует достаточно серьёзной пве-машины. Самые крутые аномальки – Haven и Sanctum – крабят на карриерах, без напряга делающих 100кк/ч.

В клайм-нулях фарм аномалек – это едва ли не главная статья дохода для целых альянсов. Хороший индивидуальный искоchas привлекает карибасов, набивающихся в корпорации в составе каребирских альянсов, т.н. «ситетенов». CEO этих корпораций и альянсов арендуют системы с апгрейдами для крабинга аномалек (или даже без апгрейдов) за кругленькую сумму (2-3ккк/месяц в среднем) у боевых альянсов, контролирующих эти системы. Таким образом крабы получают индивидуальный доход с фарма, CEO получают доход с корпнала, боевые альянсы – с аренды, так эта система и функционирует. Именно про эту отрасль распространены, надо сказать, небеспочвенные слухи о ботоводстве и РМТ в виду простоты процесса фарминга и огромных сумм, навариваемых на этом.

Иногда в процессе прохождения аномальки можно получить эскалацию – многоступенчатую серию плексов (см. Эксплорейшн) с шансом очень хорошего дропа. В процессе прохождения эскалации придётся очень много

полетать по галактике, порой следующую ступень дают за 40 прыжков, поэтому далеко не всякие карибасы обращают на них внимание.

Список эскалаций:

https://wiki.eveonline.com/en/wiki/Cosmic_Anomaly#Escalations

Фракционные войны

Войны между четырьмя игровыми фракциями – наиболее близкий к лору вселенной аспект игры, что, впрочем, не мешает большинству вовлечённых в ФВ не знать о лоре ничего.

Долгое время ФВ было тем не менее всё же уделом в первую очередь ролеплееров. Всё изменил 2012й год, когда с лёгкой руки ССР оно превратилось в самое доходное занятие в игре. Иски здесь буквально печатались, и для обогащения не требовались ни особые знания и скилл, ни тугой кошельёк, а фармить мог недельный персонаж. Иск успел порядком обесцениться, а цена на плекс тогда взлетела до 600+кк, когда ФВ-искоферма всё же была пофиксена, но и сейчас фракционные войны остаются весьма привлекательным местом для множества пилотов всех мастей, сочетая в себе низкие требования, неплохой заработок и много-много доступного ПВП.

Обобщённое описание механики фракционных войн и некоторые неочевидные моменты: <http://forum.eve-ru.com/index.php?showtopic=98167>

Basic ФВ

Скиллы: 0.5+кк сп

Валлет: 0.1+ кк

Искочас(млн иск/ч): 20-80 (зависит от текущего тира фракции)

На начальном уровне мы захватываем комплексы. Для дефенсив-плексинга, т.е. захвата комплексов в своих системах, достаточно фрегата без обвеса вообще, ну или всё же воткнуть в лоу слоты варпстабы и нанки/инертстабы.

Для оффенсив плексинга, т.е. захвата вражеских систем, ваш шип должен быть способен убить сидящую внутри непись. Непись в смолл и новайс плексах вполне убивается недельным чаром на t1-фриге с t1-фитом.

За захват выдаются в больших количествах LP, которые обмениваются на всякие ништянки в LP Store на станциях, принадлежащих НПЦ ФВ корпорации вашей фракции. Некоторые ништяки требуют помимо LP исков или предметов.

За захват плексов во вражеской системе, доведённой до vulnerable уровня, вы не получаете лп. За дефенсив-plexing вы получаете тем меньше лп, чем меньше её contested-уровень. При нулевом contested лп не выплачиваются.

Advanced ФВ

Скиллы: 4.5+кк сп

Валлет: 30+ кк

Искочас(млн иск/ч): 80-180 (зависит от текущего тира фракции)

Этот уровень открывается, когда тебе становятся доступны фв-миссии 4го уровня. Эти миссии набираются пачками и бликуются на торпобобре. При хорошем тире фракции это куда выгоднее захвата плексов.

Гайд по матарским миссиям: <http://forum.eve-ru.com/index.php?showtopic=102518>

Эксплорейшн

Исследование потаённых уголков галактики, таящих в себе смертельную опасность и баснословные сокровища – романтика, которая очень быстро разбивается о скалы холодной прагматичности EVE. Все скрытые exploration sites описаны и категоризированы с точки зрения их профитности. Это не отменяет того, что в Новом Эдене полно достопримечательностей с собственной историей, но тема гайда у нас другая.

Грядущий летом экспаншн Odyssey готовит изменения в этой области, поэтому раздел будет исправлен и дополнен.

Рекомендую к просмотру хороший видеогайд по технике скана:

<http://ru.twitch.tv/westtom/b/324218143>

Гайд по тому, что можно найти в спейсе пробками:

http://wiki.eveonline.com/en/wiki/Exploration_guide

<http://wiki.eveonline.com/en/wiki/Category:Exploration>

FAQ: <http://forum.eve-ru.com/index.php?showtopic=12844>

Сделаю уточнение по приводимым цифрам искочаса. Эксплорейшн очень рандомен. Не надо ломиться править цифры, потому что «Я вчера в хаях андокнулся, насканил плекс, варпнул, за полчаса зачистил, мне дропнулись шмотки на двести лямов, значит, искочас надо менять на 400 лямов».

Покрабьте суммарно часов 20 и разделите весь полученный доход на эту цифру, поймёте, что я профиты не с потолка беру.

Basic эксплор

Скиллы: 4+кк сп

Валлет: 20+кк

Искочас(млн иск/ч): 10-100

Речь об эксплорейшне в хайсеках. Нас интересуют DED-комплексы (основной источник профита в хайсек-эксплорейшне), ладарки и гравики, а также лучшие из радарок. Магнитки в хайсеках не заслуживают внимания.

DED-комплексы (plexes) – это боевые комплексы, состоящие из одной или нескольких комнат, наполненных неписью. Комнаты связаны между собой «ёлками» - разгонными воротами. Вход в плекс – это тоже ёлка. Её назначение – ограничить допуск в плекс по шиптайпу.

Интерес представляют дедспейс-модули и бпц, дропающиеся с оверсиров – крутой плексовой неписи. Стоимость этих модулей порой превышает 0.5ккк

исков, но и шанс дропа такого ништяка невелик.

В основном при словах «фарм плексов в хаях» подразумеваются фарм шилдбустеров в гуристас спейсе. Эти модули используются на каребирских крузаках (на той же тенге), стоят дорого, от того конкуренция высока. Конкуренция эта представлена многочисленными крабами на тенгах, которые в промышленных масштабах фармят эти плексы на скорость. Порой один-единственный плексик становится гоночной трассой для троих-четверых карибасов сразу. Именно конкуренция является причиной невысокого искочаса.

Иногда при прохождении плекса даётся экспедиция. Она активируется при срабатывании определённого триггера (например, убийство оверсира или какой-то структурки в плексе), при этом есть шанс того, что триггер не сработает. Экспедиции хорошо описаны в FAQ, подлинкованном в начале статьи.

Гравики интересны майнерам и могут содержать нульсечные руды, да и просто там нет конкуренции.

Ладарки бывают двух типов: газовые и боевые. На газовых можно копать газ (внезапно), на боевых есть достаточно серьёзная непись и вскрываемые Codebreaker'ом конты с чертежами и ништяками для варки бустеров.

Advanced эксплор

Скиллы: 8+кк сп

Валлет: 60+кк

Искочас(млн иск/ч): 50-200

Перебираемся в лоусеки, где нас ждут пиратки и продвинутые сайты.

Радарки и магнитки всё равно тух, но некоторые из них вполне можно фармить, особенно новичку, поскольку почти все они проходимы на т1-крузсайзе.

DED-плексы здесь весьма выгодны, и конкуренция куда меньше, чем в хайсеках, но и требования к шипу возрастают. Идеальный шип – т3-крейсер, батлкруизеры и хеви ассолт крейсеры тоже отлично справляются с 4/10 и большинством 5/10. Корабль рекомендуется подбирать исходя из особенностей местной неписи. Речь не только о резистах. Например, в бладовских регионах сильно нейтрят, и активный танк – плохая идея.

Пиратики – это определённая проблема, с которой неизбежно сталкивается лоусечный карбас. Варианты её решения бывают разные: скайт вторым окном, полная жопа варпстабов и рефит на ближайшей к насакенному плексу станции, плексинг в тихих лоусеках. Ещё можно попробовать сплюсоваться с пиратами. Но, само собой, не просто конвануть СЕО местной ОПГ и написать ему: «Привет, поставь пожалуйста мне плюсик от корпы, чтоб я крабил спокойно». Я, например, возил по договорённости на блокаднике из житы всякое добро с 5-10% наценкой в маркет. Сам по себе навар с торговли усилий не стоил, но вкупе с доступом в секьюр-канал и плюсовым стендом трудозатраты по обеспечению маркета оправдывали себя. А можно и вообще зарекрутиться, открыв себе помимо карбасинга массу других возможностей.

Ладар сайты возрастают в жирности и вкусности, появляются очень хорошие боевые ладарки, правда, они довольно редки.

В некоторых лоусечных регионах работают закрытые чат-каналы по инвайтам. В них крабы, занимающиеся эксплором, размещают интел по пиратам, а также продают букмарки и просто делятся информацией по интересным находкам. Обращайте внимание на крабящих в локале людей, не стесняйтесь знакомиться с ними. Если они и не дадут вам инвайт в такой канал (а его может и не быть в вашем регионе), вы можете дать старт своему собственному. Но помните: здоровая паранойя в этой игре – залог того, что ваш корабль не попадёт на килборду.

Elite exploration

Скиллы: 10+кк сп

Валлет: 120+кк

Искочас(млн иск/ч): 100-300

Перебираемся в нпц-нули.

Здесь уже можно сфокусироваться на магнетометриках, сало с которых приносит вполне ощутимый доход. Ангельские магнетометрики подробно описаны в этом гайде: <http://forum.eve-ru.com/index.php?showtopic=90982> Тактика танковки неписи тенгой, пока коврик вскрывает конты, с введением реагры не работает.

Также в нулях есть хай-энд плексы. Требующие хай-энд шипы для их прохождения.

Тема «Как и на чём проходить плексы в нулях?» очень хорошо раскрыта, и тебе не составит труда получить нужную информацию. Если вкратце: ориентируйся на шип стоимостью 1.4-2ккк, который заточен против неписи выбранного для крабинга региона и доносит свой дпс на 50+км.

Универсальный вариант – тенга. Стоимость шипа может показаться чересчур большой для крабинга в опасных условиях нулей, но она в среднем отбивается за три 8/10 плекса.

Экспедиции в нулях отличаются тем, что могут послать за 40+ прыгов.

Вопрос безопасности в нпц-нулях вступлением в какой-то из местных альянсов ты практически не решишь. Зато решишь проблему вывоза накрабленного, если у альянса есть джампфура. Кемпы обычно привязаны к одним и тем же системам, так что сливы будут не столь часты, чтобы отправить тебя в минус, если ты не совсем инвалид. Если ты не уверен, что не являешься инвалидом, подумай о более простых способах заработка.

Фарм в вормхолах тоже относится к эксплорейшну, но это слишком обширная тема, заслуживающая отдельный раздел. Для этого раздела будет релевантна информация о том, что через вх можно довольно относительно быстро перемещаться по карте k-space (обычного, не вх-спейса), попадая в удалённые

регионы в обход закемпленных пограничных систем.

Экзотические методы заработка

Скорее даже не экзотические, а просто методы, на которые жалко было выделять целый раздел.

Переводы для eve-ru.com

Если с английским и русским языком всё хорошо, и тебе нравится переводить, то можешь зарабатывать очень даже неплохие иски на переводах. Плюсы: тебе не надо даже логиниться в игру, ты не рискуешь слить при этом пимпованный шип, ты делаешь что-то действительно полезное для комьюнити.

За информацией сюда: <http://forum.eve-ru.com/index.php?showtopic=77898>

Лампочки

Для начала ознакомься с разделом «Фарм белтов и аномалек». Дело в том, что клаймовые крабики живут в уютеньком плюсовом локале. При появлении в локале нейтрала крабики ломятся в док/под поле ПОСа, и сидят там, пока нейтрал не уйдёт.

Что, если нейтрал не уходит? Наименее ссыкливые крабики теряют в конце концов терпение и вылезают обратно к любимым красным крестикам. Любители покрабить при нейтрале в локале очень часто оказываются на борде, поэтому таких мало. Ботокрабы же в принципе не вылезут никуда при нейтрале, это часть их алгоритма. Таким образом, один единственный игрок на клочном фригатике может полностью остановить крабинг в целой системе, и с ним ничего нельзя сделать.

Платить такой лампочке могут либо заинтересованные в подрыве доходов клайм-альянса, либо сами крабики, только уже за уход лампочки из системы. Оплаты с головой хватает на плекс, так что можно завести альта,

напихать ему разных книжек и держать его в системе, пока учатся скиллы.

Персонажи на продажу

В EVE существует абсолютно легальный рынок персонажей. Этому рынку посвящены специальные разделы на официальном ([Character Bazaar](#)) и ру-форуме ([Рынок чаров и таймкодов](#) и [Price Check](#)). Стоимость и механизм передачи персонажей между аккаунтами описан здесь:

http://wiki.eveonline.com/en/wiki/Character_Transfer

Некоторые игроки занимаются профессиональным выращиванием персонажей. Узкоспециализированный персонаж, т.е. хорошо прокачанный для своей специализации и не имеющий лишних скиллов, стоит на рынке значительно дороже вложенных в проплату его обучения денег. Игроки, у которых водится много лишних исков, которые они не прочь преумножить, нередко обращаются к этому способу заработка, который куда стабильнее, проще и зачастую даже выгоднее, например, торговли.

Популярные специализации: водитель т3-шипа, субкан пвп-пилот шипов определённой направленности, водитель блекопса, водитель капитала.

Хаулинг

Или по-русски: перевозки. Доставить имущество из пункта А в пункт В – насущная проблема для многих пилотов, которая порой решается обращением за помощью к хаулерам. Перевозчики делятся на два типа: выполняющие расшаренные на всех курьерские контракты за ревард и профессиональные хаулеры вроде Freight Club (эти ребята не просто водили фур, а настоящая мафия, не гнушающаяся насильственными методами), выполняющие персональные заказы по строго установленным тарифам. Удел приверженцев общих курьерок – боль и унижение, так как коллатералы огромны, реварды малы, так ещё и часто попадаются разводные курьерки, когда фрейтер суицидят, получая содержимое курьерки и оный коллатерал.