Lights Out - Ворот нет легкая, без нейтриков, ворот нет, по приварпу ждем секунд 10, ореспятся 2 файтера, вначаое убиваем их, потом станцию
Можно пройти на дрейке.
Лут: В башне коробка на 10кк

Propaganda War -ворота- сносим дяльню сетко-башню, ближнюю, сносим станцию, занавес. (Нейтрят)

Honor- гейты, 1й карман убиваем всех, 2й станцию (Нейтрят)

Location,Location -ворота,вызвать респ(просто пройти в ворота) высокий дпс, домик-сугубо логист 5 трансферов, много респов.
http://eve-survival.org/wikka.php?wakka=LocationLocation5ca

Cleansing Fire - ворот нет,башни не бить,топим в противоположную сторону от неписи, убить бк и круизеры, потом один бш (БШ самым последним), есть нейтрики.
БШ бъет ЕМом. Делается даже на пассив дрейке.
http://eve-survival.org/wikka.php?wakka=CleansingFire5am

Cleaning House - ворот нет-,нейтрики, мочим аутпост, по первому дамагу будет респ БШ и БК, убиваем их, убиваем фриги название чет типа Цинобал в конце, и любые вриги с названием отличающимся от остальных(их респ рандомный, могут отреспиться а могут и нет) , занавес , аутпос убивать не обязательно
http://eve-survival.org/wikka.php?wakka=CleaningHouse5sa

Convoy Attack - ворота, агра по 1му выстрелу,убить фрейтеры, спавнов нет,матары 4 бш нейтрят и дуют сигу
Прохождение с центриками(непись не агрится). Прилетаем, выпускаем центриков. Арим их на фрейтер. смотрим когда пошел дпс по одному из центриков, прячем его. Когда убили фуру, достаем центрика и делаем тоже самое.
если делать с дамагером активировать на фуре ракеты/пухи нужно сугубо поле того как по ней пошел дпс с центриков, и до того как центрик по которому пошел дпс будет спрятан в дрон бей. Так же нужно следить чтобы на фуру хватило полной абоймы. После перезарядки нельза агриться, т.к. центрик по которому была агра уже спрятан и любой доп дпс после этого приведет к агре неписи. В случае агры неписи, просто переварпываем и делаем все с начала.
http://eve-survival.org/wikka.php?wakka=ConvoyAttack5mi
Г: Лут 30-40кк

Reclamation - ворот нет, нейтрики -убить ближнюю колонию и БШ Dionia
http://eve-survival.org/wikka.php?wakka=Reclamation5ga

The Big Sting - ворот нет, нейтриков нет,респы вызываются, если слишком близко подойти к Ghist Ship (10-12км). варпаем, ждем 8 минут и появляется группа Секьюр Форс, убивать нужно только их.
http://eve-survival.org/wikka.php?wakka=BigSting5ca

Oust the Claimjumpers - ворота,нейтрики,убить 4 БШ которые с права возле булыжника, и все которые потом там будут репиться. последний респ там 2 бш
http://eve-survival.org/wikka.php?wakka=OustTheClaimJumpers5ga

Крепость **The Fortress**- ворот нет, сделать буку за станцией 240км. На раве варпнуть и снести станцию. быстрее всего сделать буку за станцией, это варпнуть с 6й планеты на миску в 100км, потом лететь в клоке на нужное растояние. Буку делаем на любом клочном фриге зафиченом на скорость в клоке.
На големе варпаем в 0. начинаем бить станцию и сразу МЖДешимся в верх. 1 цикл бастиона, в разгон в док, добиваем, отварп. против матаров ставим 2 реза на експлози 1 на кинетик и шилд амплифаер и нужен полный кристал.
На шипах где нет бонуса на кинетик, матарский фортрес лучше бить експлозивом.

Sansha Acquisition - ворот нет, нейтриков нет,нужно убить Destroy Sansha's Battletower (280,000 hp) (**Hint! :** Принимаем миску, убиваем станцию, букаем, отказываемся от миссии, забиаем 100чуваков. В следующий раз сдаем миску чуваками, которые в ангаре, а старых забираем.)
http://eve-survival.org/wikka.php?wakka=SanshaAcquisition5

Hidden Enemy Base верхние ворота - снести структуру- переварп. Нижние ворота -снести структуру- переварп. Средние-в третем кармане полный респ в течении минуты.
http://eve-survival.org/wikka.php?wakka=HiddenEnemyBase5mi

Deadly Serious - ворота. нейтриков нет. в 1м кармане 2й респ при подлете к гейтам,во втором кармане респ через 5 минут. Лут отличный ~120кк isk. Танкуется АБ теньгой, или любым быстрым фригом.

Operation Wyrmsbane ворот нет, нейтриков нет, нужно убить станцию, очень высокий дамаг с неписи, по мере убиения большие респы, станция убивается долго. (Kommers : прохожу на тенге с 10 АБ) (Альтернативный вариант 100АБ теньга. Орбита 100км вокруг станции, по три выстрела на сетко-башню их всего 2шт, и лупишь станцию, [22:11:29] ragul2 > потом когда еще 2 сеткующии респятся они тебя даж не лочат. На станцию надо 4 перезарядки ракет)

Mass Drivers - гейты(каждый гейт ведет в определенную точку миссии),нейтрики,спавны, нужно убить всех,

Wrath of Angels - ворот нет надо снести Drug Lab и достать ученых. варпаем в 100. убиваем Drug Lab, отварп. ученные нужные для сдачи мисии еще выпадают с миссии Конвой Атак.

Sansha on the Horizon - Ворот нет, в начале вызвать респ, потом респов не будет, убить респ 5 БК 3 БШ, уничтожить станцию. Есть нейтрики, сетки.

Stealth Bombers

Rogue Spy [1 of 3] (Rogue Drones)

Фиты:

[Purifier, Rogue Drones (дешевый)]	[Purifier, Rogue Drones (дорогой)]
Siege Missile Launcher II, Caldari Navy Mjolnir Torpedo Covert Ops Cloaking Device II Siege Missile Launcher II, Caldari Navy Mjolnir Torpedo [Empty High slot] Siege Missile Launcher II, Caldari Navy Mjolnir Torpedo 1MN Afterburner II Medium Shield Extender II Small Capacitor Booster I, Cap Booster 25 Ballistic Control System II Ballistic Control System II Co-Processor II Small Warhead Calefaction Catalyst I Small Ancillary Current Router I Uniform: EHP 3.62k, peak regen 12.5 ehp/s Thermal: EHP 3.2k, peak regen 10.5 ehp/s Total DPS: 647 @ 60 km (CN) Speed: 787 m/s Signature: 44 m	Dread Guristas Siege Missile Launcher, Caldari Navy Mjolnir Torpedo 'Smokescreen' Covert Ops Cloaking Device II Dread Guristas Siege Missile Launcher, Caldari Navy Mjolnir Torpedo [Empty High slot] Dread Guristas Siege Missile Launcher, Caldari Navy Mjolnir Torpedo Coreli A-Type 1MN Afterburner Caldari Navy Medium Shield Extender Micro Capacitor Booster II, Cap Booster 25 Caldari Navy Ballistic Control System Caldari Navy Ballistic Control System Caldari Navy Ballistic Control System Small Bay Loading Accelerator II Small Warhead Flare Catalyst II Uniform: EHP 3.62k, peak regen 12.5 ehp/s Thermal: EHP 3.2k, peak regen 10.5 ehp/s Total DPS: 812 @ 60 km (CN) Speed: 858 m/s Signature: 44 m

Очень простая и быстрая миссия (минут 8-10). По приварпу не клочимся, включаем аб и летим к структуре с отклонением градусов 30 вверх. Как только в локал напишут о приближении дронов, меняем курс на вертикально-вверх. Когда начнёт спавниться непись, ищем группу из 3-4 БШ, которая появится где-то сверху от точки приварпа, и сразу же начинаем атаковать её. Последней отспавнится группа нейтриков, поэтому, как только аб выключится из-за нехватки капы, переактивируем его совместно с капбустером. После убийства первой группы из БШ там же появятся 3-4 дроновских БК, их тоже нужно убить. При этом крайне желательно, чтобы момент перезарядки капбустера не попал на начало разборок с ними, так как попадают они неплохо и в одну из дырок в резистах. У меня

десятая батарейка из первой зарядки в капбустере расходуется уже после того, как БК были уничтожены, но если у вас хуже капбустер или меньше дпс, то, возможно, стоит во время убийства последнего БШ из первой группы перезарядить капбустер, даже если там ещё что-то осталось. После убийства БК появится третья группа из 3-4 БШ. Убиваем их, отварпываем, сдаём миссию. Кстати, кроме нейтриков вам будут мешать ещё две вещи: во-первых, там будет группа из нескольких скрамблящих/сеткующих фрегатов (но они очень медленные и поинт у них короткий, точно короче 10 км) и пачка термал круизниц, которые будут медленно, но верно ковырять щит. Первое контрится правильным ручным пилотированием (маневрируем вокруг точки спавна нужных нам групп на достаточной дистанции так, чтобы таклеры всё время плелись в хвосте и не догоняли), второе – хорошими скиллами и обвесом (у меня щит больше чем на 20% обычно не проседает, что дает гарантию жизни даже если прилетит врекинг с матриарха/квина).

Rogue Hunt [2 of 3] (Rogue Drones)

Миссия на 20 минут, не особо сложная, но есть небольшой неконтролируемый риск сразу слиться. Для этого нужна куча условий: вам не даст заключиться маячок, отспавнятся дроноинтеры, вы выйдете из варпа в пределах 20 километров от ближайшего интера, не будет удобных объектов для отварпа, пройдёт шанс на применение поинта как минимум с одного из интеров. В итоге во время разгона для отварпа вас могут схватить, и тогда шансов на выживание ноль в любом случае: сложно воевать с неписью будучи засеткованным, высушенным и под фокусом. Происходит это где-то раз в 50 прохождений, не чаще, но звучит достаточно страшно, чтобы не летать сюда на чём-то дорогом, поэтому и собран дешёвый вариант пурифаера. Само прохождение миссии достаточно простое. Первым делом осматриваемся; если нас не расклочило/нам дали заключиться после приварпа, выползаем на какое-нибудь безопасное место для расстрела двух стасис вышек (например, повыше вышек километров на 20-40 или в любое другое место подальше от нпц), и сносим их, при этом вполне вероятно, что бомбера отправят в реварп. Если изначально присутствуют дроновские таклеры, то первым делом убиваем их, потом Alvior-дестроеров и Atomizer Alvum/Nuker Alvum крейсеров, далее по цепочке новые спавны: несколько элитных фрегатов и элитных же крейсеров (Strain Atomizer Alvum/Strain Nuker Alvum), спавн из баттлов, и, наконец, финального "босса", с появлением врека которого миссия считается завершённой. В процессе прохождения можно применять маленькую хитрость: для лучшего сохранения целостности бомбера и ускорения сноса крейсеров стараемся держаться в 40+ километрах от них: так от них не долетают ракеты, отчего они периодически включают мвд и огребают от торпед по-полной.

Rogue Eradication [3 of 3] (Rogue Drones)

Неблицуемая, но очень простая миссия, 25 минут расслабленного тира. Сеток нету, почти вся непись состоит из баттлов, поэтому риски минимальные. По приварпу

убиваем небольшую пачку таклеров и крузаков (которые расположены на безопасной дистанции от точки приварпа и не могут схватить бомбера), после чего последовательно выносим всех баттлов из первого кармана. Летим во второй, там похожая ситуация – нейтрики, круизки и 14 штук баттлов (квинов/матриархов), единственное серьёзное отличие от первого кармана – там есть турельные т3-сентрики, у которых неплохая точность, поэтому всегда кружим вокруг их блока. Первой целевой группой для нас являются 7 баттлов одного типа (так что если баттлов какого-то типа меньше 7, то их не трогаем, в обратном случае выбираем наугад). С убийством этой самой группы пойдёт доресп из двух баттлов типа, отличного от предыдущей целевой группы, желательно его не проморгать и залочить всех новоприбывших: они являются нашей следующей целью. После них – ещё один доресп (на этот раз последний) из двух баттлов того же типа, что и изначальная целевая группа; с ним поступаем абсолютно также.

Sansha Acquisition (Sanshas Nation)

[Hound, Sansha Acquisition] Dread Guristas Siege Missile Launcher, Caldari Navy Bane Torpedo 'Smokescreen' Covert Ops Cloaking Device II Dread Guristas Siege Missile Launcher, Caldari Navy Bane Torpedo [Empty High slot] Dread Guristas Siege Missile Launcher, Caldari Navy Bane Torpedo Coreli A-Type 1MN Afterburner Medium 'Canyon' Shield Extender Gistum B-Type Magnetic Scattering Amplifier Caldari Navy Ballistic Control System Caldari Navy Ballistic Control System Caldari Navy Ballistic Control System Small Bay Loading Accelerator II Small Core Defence Field Extender II Uniform: EHP 4.21k, peak regen 17 ehp/s EM: EHP 6.61k, peak regen 25.9 ehp/s Total DPS: 812 @ 60 km (CN) Speed: 938 m/s Signature: 39.9 m	

Наверное, самая простая миссия пятого уровня, боевая часть занимает 7-8 минут. Никакого досаждающего евара нету. По приварпу можно даже не клочиться, сразу куда-нибудь разогнаться и убить сетковышку за 2-3 залпа. Дальше всё очень просто, плавно выходим на орбиту 50-55 км вокруг саньшёвого баттлтауэра, лочим его и стреляем. Причём орбитить желательно не вручную, а стандартной орбитой, чтобы ровно держать дистанцию и не подлетать ближе – иногда спавнятся хаки Loyal

Hellhound/Torturer, у которых хороший трекинг и рабочая дистанция 30 + 8 километров. Со временем будет добавляться непись, и количество EM-ракет, влетающих в бомбер, будет расти до неприличного количества. Собственно, выбор хаунда и обусловлен тем, что достают до нас только EM-уроном. Указанный выше сетап танкует всё это влёт, за всё время сноса структуры уходит процентов 20-30 щита, так что в теории фит/скиллы можно и похуже, но на совсем уж треше со средними скиллами должно быть тяжко. На само здание уходит где-то две с половиной обоймы (280к хп), после чего идёт разветвление сюжетной линии. На самом деле, существует 2 разновидности этой миссии, и выдают их в зависимости от фракции, на которую вы работаете, и региона, в котором выдана миссия: в одной нужно забирать выпавшие из уничтоженной структуры 750 кубов призонеров, в другой – не нужно. Так как текстовое описание для обоих вариантов одинаково, смотрим поле Objectives – оно не врёт. Если не нужно ничего тащить, то летим сдавать, если нужно, то самый удобный вариант – это купить заранее эту сотню призонеров, пробучить контейнер, выпавший из саньшёвого баттлтауэра, вернуться на станцию с агентом и сдать ему свой запас, после чего взять что-нибудь с хорошим трюмом (лучшим вариантом, естественно, будет блокадник) и, вернувшись к контейнеру, пополнить запас. Другие варианты, если запаса нету – напарник или альт на том же блокаднике, или хорошо качаный ноктис (заточенный под реалии лоусеков, с мвд, клокой и хорошей агилой), который должен выйти из варпа/клоки на предельной дистанции работы тракторов и быстро стащить контейнер.