

# **Eve online - Guide du débutant**

## **Avant propos**

Ce guide s'adresse aux nouveau arrivant sur Eve online, il s'adresse plus particulièrement aux personne qui veulent un personnage de combat (Fighter) pour la simple et bonne raison que c'est l'aspect du jeu que je connais le mieux.

J'ai écrit ce petit guide suite à l'arrivée successives d'amis sur ce jeu, devant à chaque fois répéter les même choses et en oubliant souvent des détails importants. J'ai donc pensé faire un support online que je pourrait partager aux nouveaux joueurs.

Ce guide n'a pas la prétention de tout vous apprendre sur le jeu, il n'en couvre qu'une infime partie que je juge nécessaire de connaître un minimum pour bien commencer. Vous devriez donc, après avoir lu ce guide, être capable de faire vos premiers pas dans l'univers pour en découvrir son immensité et ses nombreuses possibilités.

Je vous invite à utiliser le jeu en anglais, il sera alors beaucoup plus facile de vous aider et vous aurez moins de difficulté à communiquer avec les autres joueurs.

## I - Création du personnage

Lors de la création de votre personnage, le premier choix qui vous est proposé est sa race. Il existe quatre races jouables dans Eve.

Dans le cas d'un clone Omega (Compte avec abonnement donc), le choix de l'une ou l'autre de ces races n'a que peu d'impact sur le gameplay, Ils suffira de quelques heures pour qu'un Gallente puisse utiliser un vaisseau Minmatar et tout ce qui va avec. Je conseille cependant, si vous n'avez aucun objectif roleplay majeur, de choisir la race qui va avec ce que vous avez envie de jouer. Voici un rapide descriptif des armes utilisées par les différentes races :

- **Minmatar** : Canons à projectiles, on change pas une équipe qui gagne, balancer des gros bouts de métal dans la coque des vaisseaux ennemis, ça à toujours marché. Ces canons ont l'avantage de ne pas utiliser d'énergie (Capacitor) pour fonctionner.

- **Amarr** : Tourelle laser, Je détaille pas plus, vous avez compris le principe, ces tourelles utilisent de l'énergie.

- **Caldari** : Lance-missiles, ces missiles sont un peu différents des trois autres type d'arme dans le fait qu'ils ne prennent pas en compte la distance pour toucher l'ennemi (A partir du moment où vous êtes à portée évidemment). Ils ne consomment pas non plus d'énergie. Ce choix est tout particulièrement adapté au PvE.

- **Gallente** : Tourelles hybrides, ils utilisent des projectiles hybrides, qui consomment plus ou moins d'énergie en fonction des munitions utilisées.

Le passage suivant est peut être obsolète, à confirmer. Dans tous les cas ce n'est pas une étape importante.

~~Il est à noter que les deux autres choix (Bloodline et Ancestry) affectent la façon dont seront réparties vos caractéristiques de bases. Ces caractéristiques pourront être ré-affectée par la suite. Demandez conseils si besoin pour ces deux choix.~~

**Je conseille généralement au débutant, quelque soit la race qu'ils ont choisi, de commencer par apprendre à utiliser des vaisseau Caldari équipé de missiles. Il sont très facile à prendre en main et très efficace pour commencer à jouer en PvE.**

Prenez le temps pour créer votre avatar, je sais combien l'envie est pressante d'entrer dans le jeu, mais le changement d'apparence vous coûtera 10€, et il est impossible de changer de nom ou de race par la suite.

## **II - Le système de progression : les skills**

### **1) Le principe**

Sur Eve, votre personnage ne prendra pas de niveau, il évoluera en accumulant des skills, ces derniers impactent directement le jeu en vous permettant d'utiliser de nouveaux objets, ou d'améliorer vos capacités (Par exemple d'utiliser de nouveau vaisseau, de voler plus vite ou de vendre plus d'objets en même temps). Ces skills sont composé d'un certains nombre de points qui seront accumulé uniquement par le temps et en fonction des caractéristiques de votre personnage.

Le calcul du nombre de points nécessaire à l'obtention d'un skill dépend de son niveau (level) et de son multiplicateur de temps (Rank) : Un skill de niveau 1 et ayant un multiplicateur de 3x sera trois fois plus long à apprendre qu'un skill de même niveau avec un multiplicateur de 1x. De même façon, le nombre de points nécessaire augment d'un niveau à un autre.

Vous disposez d'une skill queue (Une file d'attente) dans laquelle vous pouvez placer autant de skill que vous souhaitez. Cette file d'attente continuera d'avancer même lorsque vous serez déconnecté ! Cette skill queue ne doit JAMAIS être vide ! C'est l'unique moyen de progression. Vous devez donc vérifier régulièrement qu'elle a du travail.

Il existe plusieurs outils hors du jeu pour vous permettre de suivre l'état de votre skill queue. Pour ne citer qu'eux, EveMon (Assez simple) et les applications mobile pour smartphone (EveDroid est celle que j'utilise pour Android)

Le temps d'apprentissage d'un skill est calculé selon deux caractéristiques, une primaire (2/3) et une secondaire (1/3). Plus vos caractéristiques sont importantes, et plus votre personnage évoluera vite.

Depuis la refonte de la création des personnage, un joueur commence à naviguer avec très peu de skill points (moins de 100.000 contre 800.000 auparavant) Et depuis le retrait des learnings, vous commencez avec des caractéristiques maxées dès le début.

Il est intéressant de noter qu'il est impossible d'entraîner plusieurs personnages sur le même compte simultanément via le multiple character training disponible dans la gestion de compte..

### **2) Les mastery**

Chaque vaisseau possède des mastery qui lui sont associée. Ces mastery vous guident sur les skills utiles pour piloter efficacement le vaisseau en question.

Il est parfois nécessaire de filtrer un peu pour aller à l'essentiel, mais vous devriez y trouver un peu d'aide.

A la fin de ce chapitre sur les mastery, vous pouvez lancer la création de votre personnage, et lire tout le reste un peu plus tard, vous ne risquez plus de faire de bêtises.

Assurez vous de bien suivre les missions tutoriel du début, et de terminer les missions avec votre agent de carrière avant d'attaquer autre chose. (Pour un fighter, les trois agents carrière important sont military, advanced military et éventuellement exploration).

**Note : Les mission tutorial augmentent considérablement votre réputation (Standing)**

**auprès de votre faction. les faire toutes est un plus.**

### **3) Les implants**

Continuons sur les statistiques, il existe un moyen d'accélérer l'apprentissage. La technologie actuelle nous permet d'implanter des circuits électroniques dans notre cerveau, ils augmentent alors une caractéristique.

Notre cerveau peut supporter un implant de chaque type, et ils augmentent de 1 à 5 la caractéristique associée, mais coûtent en général assez cher.

Je conseille d'arriver plus ou moins rapidement à un set complet d'implant +2, puis d'évoluer vers des +4 lorsque ce sera possible.

### **4) Le remap : la redistribution des statistiques :**

*Note : Ce passage est un peu complexe et peut être lu ultérieurement.*

Il est possible sur Eve de replacer ses stats une fois par an, on appelle cela le remap. Lors de la création de votre compte, vous avez deux remap de disponible, puis le rythme normal s'applique. Cette capacité à répartir vos stats peut s'utiliser de deux façons possibles à ma connaissance.

La première consiste à faire une répartition équilibrée dans les attributs perception, willpower, intel et memory en négligeant le charisme qui est relativement inutile. Cette façon de faire vous permettra de gagner un peu grâce aux points de charisme récupérés et d'entraîner la majeure partie des skills à une vitesse acceptable et homogène.

La seconde école est un peu plus complexe, un peu plus chiant, mais donne des résultats. Il est je pense nécessaire de connaître un peu le jeu avant de faire ce choix, je vous invite donc à ne pas vous empresser d'utiliser vos remaps. Il s'agit ici de faire un GROS skill plan, ou vous mettrez tout ce que vous pensez avoir besoin d'ici un an (Oui oui, un skill plan d'un an).

Une fois ce skill plan effectué, vous devrez créer un point de remap sur Evemon et séparer les skills : Les intel / memory d'un côté, les perception / will power de l'autre. Je pense que vous avez saisi le principe, au début on mettra tout en memory intel, pour entraîner très vite la première partie du skill plan, puis on fera une redistribution pour skiller très vite la seconde partie du skill plan.

Cette dernière solution vous laisse une marge de manœuvre très réduite, mais vous apporte un gain non négligeable. Je pense qu'il est important de connaître les deux méthodes pour y réfléchir et choisir celle qui vous convient. Une fois de plus, attendez bien d'être sûr de vous avant d'utiliser le premier remap !

### III - Introduction sur les vaisseau

Vous devriez maintenant avoir fait vos premiers pas dans l'espace, et vous pilotez une sorte de moustique, c'est une frégate !

Il existe plusieurs type de vaisseau, qui marquent une progression du personnage. Je vais ici vous donner la progression pour le début de votre carrière :

- **Frégate** : Vous êtes déjà dedans, vous en aurez une ou deux autres prochainement
- **Destroyer** : La grosse frégate, plus de slots, de canons et un peu plus costaud
- **Cruiser** : La on passe une classe au dessus, vous pouvez mettre des medium modules
- **Battlecruiser** : Même chose que le cruiser, mais avec plein de slot, c'est votre premier vrai vaisseau !

Vous allez rapidement avoir besoin d'ajouter des modules à votre vaisseau, on parle de fitting.

Comme ce n'est pas une chose qui risque de vous mettre en danger dans un premier temps, j'ai choisi de ne pas trop aborder le sujet, sachez cependant que le tutoriel du jeu en fait une rapide approche.

### IV - Notions basique de tanking

Ce qu'on appelle le tanking dans Eve est la capacité à encaisser les dégâts des ennemis. Il en existe plusieurs type. Cette partie fait appel à des notions un tout petit peu avancée qui ne sont généralement pas utile au tout début mais qui sont bonne à connaître.

**A aucun moment vous ne devez tank de plusieurs façon**, vous devez choisir un tank, le rendre suffisamment solide et vous y tenir.

#### 1) Différent tanking possible

Pour le moment, vous devez connaître trois type de tanking :

- **Shield actif** : Vous encaissez les dégâts sur votre bouclier, en activant un module pour le recharger quand il tombe trop bas
- **Shield passif** : Toujours les dégâts sur le bouclier, mais cette fois, vous avez des modules passif qui augmentent la recharge naturelle du bouclier, du coup, il remonte automatiquement
- **Armor** : Vous laissez votre bouclier passer au rouge, et vous encaissez sur l'armure du vaisseau, en la réparant à l'aide d'un module au fur et à mesure que vous prenez des dégâts

#### 2) Choix d'un tank

Le choix d'un tank est en général conditionné par le vaisseau. S'il dispose d'un bonus pour l'armure ou le shield, l'orientation est toute trouvée, sinon il existe un autre moyen plutôt fiable.

Le tank shield utilise des modules qui se placent en med slot (Avec deux traits) et le tank armor des modules en low slot (un trait). Donc si votre vaisseau dispose de plus de med slot que de low slot, vous choisissez le shield, sinon l'armor.

### **3) Résistance et dégâts**

A partir d'un certain niveau (Mission level 3, voir la partie agent) vous aurez besoin d'être aussi efficace que possible face à vos ennemis qui deviendront un peu plus coriace. Il faudra alors prendre en compte les résistances.

Voici un petit site internet consultable ingame qui vous donnera, pour chaque mission, le type de dégâts le plus efficace et le type de dégâts que vos ennemis utiliserons :

- [Guide des missions](#)

Ajoutez ce liens à vos bookmark ingame, vous en aurez forcément besoin.

Vous pouvez augmenter vos résistances grâce à des hardeners, disponible pour le shield comme pour l'armor.

### **4) Simulation de fitting**

Des logiciel vous permettent de simuler le fitting de n'importe quel vaisseau pour le perfectionner avant de l'acheter. Il sont un peu complexe à prendre en main mais vraiment indispensable selon moi.

Eve propose depuis quelques temps maintenant un outils de simulation intégré à la fenêtre de fitting qui vous éviter l'utilisation d'un logiciel tiers

Il existe d'autres alternatives comme PYFA. Je vous invite à essayer les différentes solutions pour trouver celle qui vous convient le mieux.

## V - Quelques informations importantes

### 1) La vente

Vous venez de finir votre mission, vous avez ramassé plein de joli bidule hi-tech, et voulez les revendre.

Sur Eve, les NPC ne rachètent que très rarement des objet. Vous vendez donc à des joueurs. Certains joueurs peuvent déposer des ordres d'achat du genre "Je veux 150 bidule hi-tech pour 15 isk pièce". Ce sont ces ordres qui vous proposent de racheter vos objets.

Un joueur pourrait donc très bien dire : "Tient, les bidule hi-tech ça se revend 150, jvais en acheter plein à 15 et les revendre plus cher" et la, quand vous voulez vendre votre bidule hi-tech vous le vendez 10 fois moins cher à un type qui va se faire des sous sur votre dos.

Il existe un moyen relativement fiable de savoir si vous vous faites arnaquer ou pas. Lorsque vous sélectionnez "sell item", un pourcentage rouge ou vert apparaît à côté du prix. Ce pourcentage est le taux comparatif a la moyenne régionale. S'il est vert, vous pouvez quasiment vendre sans remord (Attention tout de même au sommes importantes), s'il est rouge, il y a deux solutions :

- De 0 à 20-30%, c'est effectivement moins cher, mais pas trop, si c'est un petit item, vous pouvez le vendre, le gain ne vau pas la peine de s'attarder, si c'est un gros il faudra placer un ordre de vente.

- De 30 à 99.9% : On essaye de vous entuber en profondeur ! Consultez le prix de l'objet à l'achat en cliquant sur la loupe, s'il est important, vous devrez placer un ordre de vente, sinon, vous pouvez attendre pour le revendre plus tard, ou bien le reprocess, comme vous souhaitez.

L'ordre d'achat signifie "Je veux vendre mon bidule hi-tech à tel prix pendant temps de temps". Ainsi, si un joueur veut en acheter un et que vous fixez votre prix correctement, il devrait acheter le votre. Cette façon de vendre est différée, vous ne touchez l'argent que si vous réussissez à le vendre, ce qui n'est pas toujours le cas.

Pour placer un ordre d'achat, cliquez sur avancer, dans la fenêtre de vente, puis sur la loupe. Consultez les prix pratiqué en revente pour cet objet et placez vous un tout petit peu en dessous, de cette façon il a de plus grande chance de partir. Sélectionnez une durée et validez, plus qu'a attendre !

Il est intéressant de savoir qu'il existe certain système qui font office de carrefour commercial (hub), les prix pratiqué dans ces systèmes sont souvent plus proche de la réalité que ceux des autre systèmes à l'écart, vous devriez faire votre shopping et vos revente dans l'un d'eux. Leurs nom sont Jita (caldari), Dodixie (Gallente), Rens (Minmatar) et Amarr (Amarr).

## 2) Alignement et Warp

Votre vaisseau est pour le moment rapide et maniable, mais ce ne sera pas toujours le cas, d'autre part, même sur une frégate, il peut être intéressant de décamper en vitesse. C'est une simple astuce que je vous donne la, mais elle peut sauver des vaisseau.

Si vous vous alignez sur un point (Une station, une gate, etc...) le départ en warp vers ce point sera quasiment instantané. Faites l'essai, c'est convaincant.

Lorsque vous sentez une situation un peu dangereuse, n'hésitez pas à abuser de l'alignement, vous vous en félicitez plusieurs fois !

## 3) Police (Concord)

Nous somme dans l'espace, mais c'est pas la jungle pour autant ! (Cette partie la du moins) La police veille, et intervient sur les individus qui perturbent l'ordre publique.

Il y a donc plusieurs actions que vous pouvez faire, qui ameuterons Concord, qui se fera un plaisir de mettre votre joli vaisseau en pièces détachées. Voici une petite liste non exhaustive : tirer sur un autre joueur, tirer sur les wreck d'un autre joueur, tirer une structure. Faites particulièrement attention au smartbomb pour lesquels la solution que je donne ensuite ne fonctionne pas.

Heureusement, les développeur de CPP ne sont pas trop sadique, et un joli message d'avertissement apparaît lorsque vous vous apprêtez à faire une bêtise : "Attention bonhomme, si tu fait ça, tu va manger tes dents". Vous pouvez alors cliquer sur annuler pour ne pas effectuer cette opération suicidaire.

Je conseille fortement de ne JAMAIS cocher la petite case "Ne plus afficher ce message d'avertissement", si vous le faites, vous ne serez plus prévenu à l'avenir, et ... boum !



Votre HUD présente un petit point vert sur la partie haute, à gauche. Il s'agit d'un paramètre de sécurité.

Dans la majeure partie des cas, il ne vous sera pas nécessaire d'y toucher avant un bon moment, assurez vous qu'elle est positionnée sur "enable"

Si vous êtes amené à faire du PvP rapidement, vous pouvez passez en "partial safety".

Ne désactivez **jamais** totalement cette sécurité sans savoir **précisément** ce que vous faites.

#### 4) Niveau de sécurité (Low sec, mesure de prudence)

Les différents systèmes de l'univers sont séparés en deux catégories principales : L'empire et le "Null sec" alias 0.0.

Les systèmes entre 1.0 et 0.5 sont des systèmes de haute sécurité, la police intervient en cas de problème. À partir de 0.4 jusqu'à -1.0, la police n'intervient plus, ce sont des systèmes de basse sécurité. Dans ces derniers, le premier type qui passe peut vous renvoyer de là où vous venez les pieds devant s'il en a envie et sans rien risquer. Croyez-moi, la plupart en ont envie.

Il est donc totalement **inconcevable** de faire des missions dans un système de basse sécurité, et franchement pas conseillé d'y voyager. Au moins pendant votre période de découverte du jeu.

Si jamais, cas de force majeure, vous devez traverser des systèmes de basse sécurité, vous ne devez à aucun moment vous immobiliser, allez le plus vite possible manuellement d'une gâche à l'autre avec un vaisseau rapide. Lorsque vous êtes camouflé après avoir passé une gâche, vous pouvez profiter de ce laps de temps pour vérifier s'il y a des méchants dans le chan local ou autour de vous. Vous devez tout de même éviter au MAXIMUM d'aller en basse sécurité.

#### 5) Le recyclage : salvaging

Le salvaging est un très bon moyen de faire de l'argent au début, les loot seront maigres lors de vos premières missions et les récompenses moyennes, vous avez donc la possibilité d'apprendre le salvage.

Ce procédé vous permet, après avoir looté vos carcasses, de les recycler pour y trouver des composants réutilisables et surtout, revendables !

Pour pratiquer le salvage, vous devrez utiliser des modules spéciaux : les salvagers, vous trouverez à prix sympa sur le market, mais il vous faudra également des skills pour les utiliser (Je vous l'avais dit, vous allez voir des skills partout). Comme vous devez vous débrouiller un peu seul maintenant, vous consulterez les skills nécessaires à l'utilisation du module dans ses propriétés, vous pouvez même faire un petit skill plan si l'envie vous chante. Vous trouverez les skills sur le market évidemment :)

#### 6) Les assurances

Il existe dans Eve des assurances pour les vaisseaux, quand vous le cassez, elle vous rembourse une partie du prix qu'il a coûté, en fonction de l'assurance choisie.

Je conseille toujours d'assurer tout ses vaisseaux de combat au maximum, cela coûte cher c'est sûr, mais au moins, si vous le cassez, vous avez de quoi repartir. (Ceci est valable pour les vaisseaux T1, les autres sont moins bien assurés)

Il existe plusieurs niveaux d'assurance, qui coûtent plus ou moins cher mais remboursent plus ou moins de sous, à vous de choisir !



## VI - Les agents et les missions

Pour commencer sur Eve, pas 300 solutions, il faut missionner. Ces missions sont proposées par des agents de différents niveaux et types.

Quel que soit votre race et votre agent, **évit**ez les missions ou vous devez affronter d'autres races ou qui vous mènent en zone de basse sécurité. Ceci réduira votre standing avec les autres races, les amenant à vous tirer dessus à vue lorsque vous voyagerez dans leurs régions.

Vous pouvez décliner une mission par agent toutes les quatre heures avant de l'avoir acceptée, si vous allez au-delà de ce nombre, chaque mission déclinée vous fera perdre du standing avec l'agent et sa corp. Abandonner une mission acceptée vous fait perdre du standing de la même façon.

### 1) Les caractéristiques d'un agent

Le niveau : Il correspond au niveau des missions que cet agent vous donnera. Une mission de niveau supérieure vous donnera plus d'argent et plus de standing.

La qualité : Elle varie en fonction de l'endroit où se trouve l'agent et influence la récompense de mission. Un agent dans un système de sécurité moyenne 0.5/0.6 sera bien plus généreux que le même agent en 1.0/0.9.

Le type : Il détermine le type de mission que l'agent vous confiera. Les quatre types de missions sont Distribution (Courrier), Mining (Minage), Security (Combat) et Research (Recherche). Pour un fighter, ce sont bien sûr les missions security qui vont nous intéresser.

### 2) Choix d'un agent

Pour commencer, il faut savoir qu'il existe une corporation propre à chaque façon pour laquelle il est bon de missionner :

- Minmatar : Republic fleet
- Gallente : Federation navy
- Caldari : Caldari navy
- Amarr : Imperial navy

Les agents proposés par ces agents seront en général des missions de combat. Il ne reste qu'à trouver un agent qui correspond dans votre coin, rassurez-vous ça sera pas difficile, eve-agent est là pour nous : [eve-agents.com](http://eve-agents.com). Vous pouvez également utiliser l'outil de recherche d'agent présent in-game.

Vous pouvez préciser la région où vous voulez rechercher, la corporation désirée, savoir combien de standing est nécessaire pour accéder à ces agents.

Note : Certains skills comme "connection" permettent d'améliorer le standing et le gain de standing, ils sont assez accessibles je vous invite à y jeter un œil.

## Conclusion

Si vous avez besoin de poser des questions supplémentaire, vous pouvez rejoindre les canaux suivant ingame, vous y trouverez des joueurs francophone pouvant y répondre :

- help-fr
- beehive publique

Vous pourrez également trouver davantage d'informations sur <http://www.eve-guides.fr>

Vous devriez maintenant en savoir suffisamment pour prendre un envol sans trop de risque. J'espère que ce petit guide vous aura été utile, n'hésitez pas à me faire parvenir vos remarques par courrier ingame.

Fly safe.

Slivo