

The logo for EVE Online, featuring the word "EVE" in a stylized, blocky font with horizontal lines through the letters, and a registered trademark symbol (®) to the right.

ONLINE

# ПАМЯТКА НАЧИНАЮЩЕМУ ПИЛОТУ

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПЕРЕВОД

## ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В EVE ONLINE!

Ты с детства мечтал получить в своё распоряжение космический корабль, отправиться к далёким звёздам, обрести бессмертие, встать во главе целого флота и покорить галактику? Мы не сомневаемся в том, что мир «Евы» придётся тебе по душе; к знакомству с ним тебе поможет подготовиться эта памятка.

Цель этой памятки — дать тебе общее представление об игре, заодно снабдив тебя рядом советов практического свойства. Памятка не претендует на звание учебника, который нужно проштудировать от корки до корки — к ней следует относиться как к справочному пособию. Хочешь разобраться в значении незнакомого термина? Нажми Ctrl+F и найди его в тексте памятки.

## 1 – ЧТО ТАКОЕ EVE ONLINE?

---

- 1 О самом важном
- 2 О персонажах
- 3 О характеристках и навыках
- 4 Помощь в освоении игры
- 5 Основные принципы игры
- 6 Взаимодействие с другими игроками

## 2 – ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ В МИРЕ «ЕВЫ»?

---

Введение

- 7 PvP: игроки против игроков
- 8 Выполнение заданий
- 9 Добыча сырья
- 10 Торговля
- 11 Производство
- 12 Научно-экспедиционная работа
- 13 Межгосударственные войны

## ПРОЧАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- Требования к конфигурации ПК
- О службе поддержки игроков
- О плановых отключениях сервера
- О подписке
- О плексах

## ИНТЕРФЕЙС ИГРЫ

- На орбитальных станциях
- Во время полёта

## ПОЛЕЗНЫЕ ССЫЛКИ

- » [Официальный сайт EVE Online](#)
- » [Официальный сайт сообщества игроков](#)
- » [Канал компании CCP на сайте YouTube](#)
- » [«Энциклопедия EVE Online»](#)
- » [Неофициальные сайты сообщества игроков](#)
- » [Материалы к тренировочным вылетам для новичков](#)

Силами CCP и сообщества игроков создано множество руководств, посвящённых различным аспектам игры — чтобы найти ответы на свои вопросы, обратись за помощью к интернету.



# ЧАСТЬ 1

## ЧТО ТАКОЕ EVE ONLINE?



# 1 О САМОМ ВАЖНОМ

## 1.1 КОГО МНЕ ПРЕДСТОИТЬ ИГРАТЬ?

Ты — капсулёр, талантливый пилот, напрямую подключенный к огромному космическому кораблю. Пилоты-капсулёры даже в одиночку легко справляются с обязанностями офицерского состава экипажа, управляя всеми бортовыми системами из недр своей бронекапсулы. Даже в неравном бою они смогут одолеть противников, использующих традиционные методы пилотирования. Действуя вместе, капсулёры способны создавать межзвёздные империи, подчинять своей власти целые созвездия. В мире «Евы» твоя судьба целиком и полностью находится в твоих же руках. Все капсулёры — выходцы из четырёх сверхдержав, правящих Новым Эдемом, однако национальная принадлежность практически не влияет на способности персонажей — каждый пилот волен развиваться в любом интересующем его направлении. В EVE Online нет «классов» и «профессий»; сегодня ты добываешь сырьё и играешь на рынке, промышляешь пиратством или работаешь наёмником, завтра — занимаешься разведкой и шпионажем, изучаешь наследие древних цивилизаций, строишь новые корабли, зарабатываешь деньги, выполняя задания NPC-агентов\*. Ты можешь играть в одиночку; можешь объединиться с друзьями и создать свою собственную корпорацию (в других играх их называют «кланами» или «гильдиями»); наконец, можешь вступить в корпорацию или альянс, созданный и управляемый другими игроками. В космосе «Евы» насчитывается свыше 7600 планетных систем — и каждый из этих миров ждёт покорителей и завоевателей!

## 1.2 ГДЕ РАЗВОРАЧИВАЕТСЯ ДЕЙСТВИЕ ИГРЫ?

Действие EVE Online разворачивается в далёком будущем, вдали от Солнечной системы. Своим названием игра обязана «Еве» — гигантской червоточине, открывшей человечеству путь к скоплению звёзд, позже названному Новым Эдемом. Много лет назад «Ева» схлопнулась, лишив колонистов связи с Землёй; однако те, кто выжил в катастрофе, сумели снова достичь процветания, выйти на дорогу, предопределённую им судьбой — вернуться к звёздам.

## 1.3 ПОЧЕМУ ИГРУ НАЗЫВАЮТ «МАССОВОЙ»?

«Массовыми» называют игровые миры, рассчитанные на одновременное пребывание в них сотен игроков. EVE Online славится грандиозными битвами, в которых принимают участие тысячи пилотов — битвами, исход которых влияет на судьбы десятков планетных систем.

## 1.4 ПОЧЕМУ МИР «ЕВЫ» НАЗЫВАЮТ «НЕПРЕРЫВНО-ПОСТОЯННЫМ»?

Мир EVE Online продолжает жить своей жизнью даже после того, как вы отключаетесь от сервера игры; так, брошенный посреди космоса корабль может быть в ваше отсутствие найден и уничтожен другими игроками. Новый Эдем никогда не спит, непрерывно меняясь по воле населяющих его пилотов и ведя дотошный учёт этим изменениям.

---

\*NPC, *non-player characters* — персонажи, действиями которых управляет компьютер.



### **1.5 НА СКОЛЬКИХ СЕРВЕРАХ УСТАНОВЛЕНА EVE ONLINE?**

EVE Online обслуживается всего одним сервером — сервером «Транквилити». Именно здесь «живут» сотни тысяч пилотов, населяющих Новый Эдем. Если твои друзья тоже играют в EVE Online, то вы с лёгкостью отыщете друг друга — мир «Евы» един для всех, поскольку EVE Online относится к числу односерверных игр. Здесь каждый подключается к одному и тому же серверу, живёт в одном и том же игровом мире, является участником единого сообщества игроков. Подавляющее большинство массовых игр — даже тех из них, что ведут счёт подписчикам на миллионы — построено по многосерверному принципу; количество игроков на каждом сервере ограничено несколькими тысячами. Благодаря возможностям нашего сервера (самого мощного в мире!) нам нет нужды дробить созданный нами мир на маленькие кусочки — играя в EVE Online, ты сможешь влиять на судьбы всех без исключения персонажей.

### **1.6 МОГУ ЛИ Я НАЧАТЬ ИГРАТЬ, НИЧЕГО ЗА ЭТО НЕ ПЛАТЯ?**

Да, каждый желающий может оформить пробную подписку сроком на 14 дней, зайдя на официальный сайт игры: [www.eveonline.com](http://www.eveonline.com)

## 2 О ПЕРСОНАЖАХ

### 2.1 СУЩЕСТВУЮТ ЛИ В ИГРЕ ОГРАНИЧЕНИЯ ПО ЧИСЛУ ПЕРСОНАЖЕЙ?

Да. К одной учётной записи можно приписать до трёх персонажей.

### 2.2 ЧЕМ РАЗЛИЧАЮТСЯ ПЕРСОНАЖИ РАЗНОГО ПРОИСХОЖДЕНИЯ?

Каждый из пилотов-капсулёров — гражданин одной из четырёх перечисленных ниже сверхдержав мира «Евы». С точки зрения игровой механики разницы между ними практически нет — используемая в игре система навыков позволяет пилотам освоить любой космический корабль вне зависимости от того, в каком из государств он был сконструирован. В мире «Евы» национальные различия сводятся к особенностям становления и развития государств, различиям в моральных и этических нормах, убеждениях и устремлениях граждан.

#### » Амаррская Империя

Амаррская Империя контролирует 40% обитаемых планетных систем — больше, чем любая другая держава Нового Эдема. Две с небольшим тысячи лет назад обитатели планеты Амарр-Прайм сумели восстановить технологию создания варп-двигателей и гиперворот, опередив в техническом развитии другие народы галактики. Пользуясь этим преимуществом, амаррцы начали активно захватывать близлежащие планетные системы, постепенно создавая Амаррскую Империю. Амаррцы глубоко религиозны; в жизни каждого из них огромную роль играет вера, которой летопись галактики обязана множеством светлых и тёмных моментов. Так, оправившись от коллапса «Евы», Амаррская Империя принялась расширять свои владения за счёт со-





седних государств, попутно обращая их граждан в рабство — дело в том, что амаррская религия не видит в этом ничего зазорного.

#### » Государство Калдари

Государство Калдари построено на принципах корпоративного капитализма. Власть в нём принадлежит нескольким мегакорпорациям, образованным из тысяч отдельных компаний, вместе отвечающих за все аспекты жизни общества — от производства товаров до решения юридических вопросов. Вся недвижимость в Государстве принадлежит корпорациям, сдающим её в аренду гражданам; отправлением государственных функций и охраной правопорядка тоже занимаются корпорации. Калдарцы — народ с богатыми военными традициями. Много лет калдарцы вели кровопролитную войну за независимость, в ходе которой они лишились своей родины — планеты Калдари-Прайм, перешедшей в руки ненавистных калдарцам галлентов.

#### » Галлентская Федерация

Кто-то считает галлентов самодовольными, напыщенными занудами, кто-то — восхищается их приверженностью идеалам либерализма, называя их «столпами свободы»; их можно любить или ненавидеть всем сердцем, но остаться к ним равнодушным тебе не удастся. Многим Федерация кажется Землёй Обетованной, где мечты воплощаются в реальность, однако у каждого обитателя Нового Эдема есть собственное мнение о Галлентской Федерации — всё зависит от того, с какой точки зрения на неё смотреть. Так, галленты искренне верят в свободу воли и необходимость соблюдения прав человека — верят, невзирая на то, что в истории Федерации хватает мрачных событий, прямо противоречащих этим светлым устремлениям. Резкими контрастами славится и

само галлентское общество, давшее галактике немало богачей: миллионы простых граждан Федерации живут в нищете, напоминая о том, что экономический либерализм, помноженный на святость личных свобод, открывает перед каждым дорогу на самый верх, проходящую по краю очень глубокой пропасти...

#### » Республика Минматар

Суровые матары — народ целеустремлённый и независимый. Ставшая им колыбелью планета Матар по-прежнему славится своей красотой, однако за века промышленного освоения лицо её покрылось глубокими шрамами. История матарской цивилизации представляет собой череду взлётов и падений. Когда-то матары правили процветающей империей, владели секретами уникальных технологий, до сих пор остающихся утерянными. К несчастью, процветание сменилось веками рабства — непосильного, подневольного труда под пятой чужеземных господ. К настоящему времени большая часть матар вновь обрела свободу, однако трагическое прошлое оставило неизгладимый след в мировоззрении этого народа.

Среди игроков в «Еву» хватает людей, которым интересен отыгрыш описанных выше национальных отличий. Хочешь присоединиться к ним? Выбирай происхождение, исходя из собственных предпочтений — и не забывай о том, что к одной учётной записи может быть приписано до трёх персонажей разных национальностей.

### 2.3 ЧТО ПРОИСХОДИТ В СЛУЧАЕ ГИБЕЛИ ПЕРСОНАЖА?

Пилот, которому изменила удача, немедленно очнётся в новом клон-теле — на борту орбитальной станции, владельцам которой он доверил хранение этого тела. Клон-тела категории «Альфа» выдаются пилотам бесплатно, однако они рассчитаны на хранение минимального количества СП\*; по мере освоения навыков мы настоятельно советуем пилотам своевременно покупать клон-тела повышенной синхроёмкости. Клон-тела более высоких категорий бесплатному возмещению не подлежат, так что стоит задуматься о привязке персонажа к станции, оснащённой медотсеком — т. е. всем необходимым для замены тела прямо на борту станции.

---

\*СП, SP, skill points, синхропакеты — условные единицы объёма данных, загружаемых в память пилота при освоении им навыков.



### 2.4 КАК ВЛИЯЕТ НА ИГРУ НАЛИЧИЕ В НЕЙ КЛОН-ТЕЛ?

Заклучив контракт на обновление клон-тела, ты гарантируешь своему персонажу бессмертие — в случае гибели капсулы он не умрёт, а очнётся в новом клон-теле, готовом к покорению просторов космоса. Учти: если контракт был заключен с владельцами станции, находящейся за много световых лет от места гибели предыдущего тела, то тебе придётся самостоятельно добираться до поля боя.

Клон-тела делятся на несколько категорий; категории эти различаются количеством хранящихся в памяти тела СП. По мере освоения пилотом навыков тебе придётся покупать всё более и более дорогие клон-тела — других гарантий безопасности накопленных знаний не существует. Если синхроёмкости оплаченного тела окажется недостаточно, то в случае гибели пилота он рискует потерять часть СП.

Отдельно стоит упомянуть об особой категории клон-тел — так называемых «джамп-клонах», не имеющих никакого отношения к обычным клон-телам. Джамп-клоны — это своего рода «приёмники» для сознания пилота, в мгновение ока передаваемого на огромные расстояния (при условии, что пилот оплатил покупку джамп-клона на другой орбитальной станции).

## 3 О ХАРАКТЕРИСТИКАХ И НАВЫКАХ

### 3.1 КАК ХАРАКТЕРИСТИКИ ВЛИЯЮТ НА ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС?

Характеристики персонажа напрямую влияют на скорость освоения им навыков. Для каждого навыка определены две характеристики, при помощи которых вычисляется расход пилотом времени на освоение очередного уровня навыка. Характеристики эти связаны с характером деятельности, в рамках которой применяется данный навык (так, скорость реакции и сила воли важны при освоении навыков, относящихся к ведению боевых действий). Если ты уже определился с тем, чем ты хочешь заниматься в мире «Евы», то тебе стоит задуматься над опти-

мизацией характеристик; прохождение процедуры перегруппировки нейронов позволит значительно ускорить процесс обучения пилота.

### 3.2 КАК ПРОИСХОДИТ РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА?

Развивать персонажа можно множеством различных способов. Самой наглядной мерой развития служит количество загруженных в память пилота СП и число освоенных пилотом навыков. Поскольку в EVE Online нет классов и профессий, ничто не мешает тебе освоить абсолютно все навыки — но их так много, что на первых порах тебе стоит ограничиться навыками, необходимыми для достижения успеха в выбранной тобой сфере деятельности. Не забывай о том, что в деле развития персонажа тебе могут помочь имплантаты и нейрохимические стиму-



ляторы, влияющие на способности персонажа и скорость освоения им навыков; кроме того, помни о том, что иногда о способностях пилота судят по перечню освоенных и купленных (освоенных и построенных) им кораблей.

### **3.3 МОГУ ЛИ Я ОБУЧАТЬ СРАЗУ НЕСКОЛЬКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ?**

Да, можешь. Доступ к одному учебному месту в программе одновременного обучения пилотов обойдётся тебе в один плекс. Несмотря на то, что в рамках программы ты сможешь одновременно обучать нескольких пилотов, приписанных к одной и той же учётной записи, в игру ты сможешь зайти лишь одним из них.

### **3.4 КАК ПРОИСХОДИТ ОСВОЕНИЕ НАВЫКОВ?**

У персонажей EVE Online нет уровней — «уровни» (точнее, степени освоения) есть у навыков, которые им предстоит осваивать. Система освоения навыков в «Еве» кардинально отличается от той, к которой привыкло большинство любителей массовых ролевых игр. Твои действия в игре никак не влияют на процесс накопления персонажем опыта; обучение персонажа идёт параллельно с самой игрой, не требуя постоянного присутствия игрока в игровом мире. «Прокачка» персонажа завязана исключительно на время — освоение навыков в «Еве» можно сравнить с загрузкой навыков в сознание персонажа. Процесс обучения не прервётся даже в том случае, если ты решишь отдохнуть от игры — лишь бы была оплачена подписка.

### **3.5 ЧЕМ ОТЛИЧАЮТСЯ ДРУГ ОТ ДРУГА СТЕПЕНИ ОСВОЕНИЯ НАВЫКА?**


Каждому навыку, загруженному в сознание пилота, соответствует степень освоения этого навыка (всего их пять); чем выше степень освоения навыка, которой пытается достичь пилот, тем больше СП ему придётся «обработать» в процессе загрузки навыка. Расход времени на освоение первой степени практически любого навыка исчисляется в минутах, пятой степени — в неделях; при этом львиная доля временных затрат приходится на переход от четвёртой степени к пятой. Всё это позволяет начинающим пилотам быстро подтянуться до уровня ветеранов — подтянуться, но не сравняться с ними, поскольку на полное освоение навыков уйдёт не один месяц.

### **3.6 ГДЕ ПРИМЕНЯЮТСЯ ОСВОЕННЫЕ НАВЫКИ?**

Навыки — это неотъемлемая часть персонажа. Они влияют на его способности применительно ко всем аспектам игры — ведению боя или торговли, организации производства или научной работы. Кроме того, в игре есть множество кораблей и модулей, в описаниях которых фигурируют обязательные требования к минимальной степени освоения того или иного навыка. Открыв окно с подробной информацией о навыке, ты узнаешь, как именно влияет его освоение на способности твоего персонажа.

### **3.7 КАКИЕ НАВЫКИ СЛЕДУЕТ ОСВОИТЬ В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ?**

Это зависит от твоих личных предпочтений. Если тебе по душе схватки между маленькими, юркими кораблями, то стоит в первую очередь освоить управление фрегатами и малыми оружейными системами. Если ты хочешь стать выдающимся промышленником, тебе необходимо научиться организации производства. Может статься, что тебе захочется

A character in a dark, futuristic environment is holding a glowing white cube. The character is wearing a dark, textured suit with a white visor. The background is dark and atmospheric, with some light sources creating a blue and purple glow. The character's hand is visible, holding the cube. The cube is bright white and appears to be a key item or a power source.

заниматься всем понемногу. Тогда тебе придётся освоить множество навыков — но вовсе необязательно тренировать каждый из них до пятой степени. Гораздо выгоднее остановиться на третьей или четвёртой и не терять драгоценное время.

### **3.8 ВЛИЯЕТ ЛИ НА ОСВОЕНИЕ НАВЫКОВ ВЫХОД ИГРОКА ИЗ ИГРЫ?**

Обучение происходит в режиме реального времени и не требует твоего постоянного присутствия в игре. Единственное условие — твоя учётная запись должна быть оплачена. Когда изучение навыка завершится, тебе необходимо будет зайти в игру, чтобы начать тренировать другой навык или следующую степень уже имеющегося.

### **3.9 ЧТО ПРЕДСТАВЛЯЕТ ИЗ СЕБЯ ПЛАН ОСВОЕНИЯ НАВЫКОВ?**

План освоения навыков позволяет тебе управлять процессом обучения. Ты можешь заранее запланировать освоение нескольких навыков (или степеней навыка) подряд. Помни, что изучение последнего навыка должно начаться не позднее, чем через 24 часа от текущего момента. Ты можешь организовать план освоения навыков таким образом, что его хватит на много дней (если в конце списка будет стоять навык повышенной сложности).

### **3.10 ОТКУДА БЕРУТСЯ НОВЫЕ НАВЫКИ?**

Твой персонаж изначально обладает определённым набором навыков, зависящим от выбора, сделанного при его создании. Чтобы выучить другие навыки, тебе понадобятся обучающие программы. Их можно купить в торговой системе у NPC или других игроков, получить в процессе выполнения заданий (или в наградных отделах корпораций), найти среди обломков кораблей.

## 4 ПОМОЩЬ В ОСВОЕНИИ ИГРЫ

### 4.1 КТО ТАКАЯ АУРА?

Аура — это искусственный интеллект-наставник, встроенный в твой корабль. С её помощью новые пилоты могут ознакомиться с учебными курсами и сделать первые шаги в освоении мира «Евы».

### 4.2 КАК МНЕ ПОЛУЧИТЬ ДОСТУП К УЧЕБНЫМ КУРСАМ?

Первое, что предстоит сделать в игре созданному тобой персонажу — пройти учебные курсы, в которых ты научишься взаимодействовать с игровым миром. Они являются частью учебно-ознакомительной практики для начинающих пилотов. Ты в любой момент можешь прервать обучение и вернуться к нему позже, если потребуется. Ты можешь выбрать любой курс: открой окно Помощи в экранном меню (или нажми клавишу F12 на клавиатуре), чтобы получить доступ к списку учебных программ.

### 4.3 КАК МНЕ РАЗОБРАТЬСЯ В ДОСТУПНЫХ ВИДАХ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ?

Ты можешь прочитать краткую информацию о доступных в «Еве» карьерных путях в учебных курсах — или ознакомиться с ними, выполняя задания кадровых агентов. Эти задания доступны сразу после создания нового персонажа; просто открой окно Помощь (F12) и нажми кнопку «Показать список кадровых агентов». В открывшемся списке ты сможешь выбрать приглянувшегося кадрового агента. Они делятся на 5 категорий:



- » Начальная боевая подготовка: Эти задания научат тебя основам ведения боевых действий.
- » Торговля: Ты научишься пользоваться торговой системой и контрактами, а также узнаешь, как получать прибыль за чужой счёт.
- » Производство: Отличное начало карьерного роста для тех, кто стремится добывать сырьё и производить товары на продажу или для личного использования.
- » Исследования: Мечтаешь искать аномалии в открытом космосе, сражаться с пиратами, обыскивать древние руины? Всегда готов к сюрпризам? Эта карьера — как раз для тебя!
- » Углублённая боевая подготовка: В рамках этого цикла заданий ты сможешь познакомиться с более изощрёнными тактиками ведения боя: ограничением подвижности противника, уклонением от вражеского огня, тонкостями боевой логистики.

#### 4.4 К КОМУ Я МОГУ ОБРАТИТЬСЯ ЗА ПОМОЩЬЮ?

В EVE Online есть официальные каналы чата «Помощь» для каждого из поддерживаемых языков. Кроме того, персонажи, принадлежащие к новым учётным записям, автоматически подключаются к каналу «Помощь новичкам». Он доступен в течение месяца с момента создания персонажа, общение в нём ведётся на английском языке. Если у тебя возникли вопросы по игре, не стесняйся задавать их в одном из этих каналов. За этими каналами наблюдают участники волонёрской программы ISD. Они всегда могут ответить на любой твой вопрос. Чтобы



связаться с официальным представителем CCP Games, создай обращение в службу технической поддержки через игровой интерфейс или [на нашем сайте](#).

#### 4.5 ЕСТЬ ЛИ В ИГРЕ РАЙОНЫ, ОТВЕДЁННЫЕ ТОЛЬКО ПОД НОВИЧКОВ?

Некоторые планетные системы отведены начинающим пилотам. Все новые персонажи начинают игру в одной из «учебных» планетных систем — какой именно, зависит от государства и народности, выбранных при создании персонажа. В планетных системах для начинающих пилотов ты можешь осваивать учебные курсы и выполнять задания ка-

дровых агентов. В них действуют особые правила безопасности, благодаря которым новые пилоты смогут не торопясь открывать для себя мир «Евы». Не стоит выходить за пределы систем, где проходит обучение основам жизни в Новом Эдеме — по крайней мере до тех пор, пока не освоены начальные учебные курсы, пока Аура не подготовила тебя к выходу в большой мир.

## 5 ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

### 5.1 В КАКИХ ПЛАНЕТНЫХ СИСТЕМАХ ЛЕТАТЬ БЕЗОПАСНО?

В EVE Online этот вопрос звучит немного иначе — в каких системах менее опасно летать? Новый Эдем полон неожиданностей, и неосторожные пилоты могут с лёгкостью угодить в переделку. Все планетные системы мира «Евы» различаются по степени соответствия нормам КОНКОРДа (СС) — от 1.0 (практически безопасные системы) до -1.0 (чрезвычайно опасные системы). Системы с СС 1.0 считаются относительно защищёнными — ты можешь без опаски летать даже в поясах астероидов: там не будет пиратов, способных напасть на тебя, пока ты копаешь руду. Системы с СС от 1.0 до 0.5 называются «хай-секом» (планетные системы с высокой степенью соответствия нормам КОНКОРДа). В «хай-секе» корабли организации КОНКОРД постараются оказать тебе помощь в случае нападения другого пилота. Системы с СС от 0.4 до 0.1 известны как «лоу-сек» (планетные системы с низкой степенью соответствия нормам КОНКОРДа). Патрулей КОНКОРДа в «лоу-секе» нет, однако гиперворота и станции охраняются автоматическими орудийными батареями. Отважившиеся залететь сюда пилоты действуют

на свой страх и риск. Они могут полагаться только на свои знания, свой опыт, своих союзников.

Кроме того, в Новом Эдеме полно планетных систем с нулевой и отрицательными степенями соответствия нормам КОНКОРДа, называемых «нулями». КОНКОРД сюда никогда не заглядывает; вероятность выживания в «нулях» целиком и полностью зависит от талантов пилота.

### 5.2 ЧТО ПРЕДСТАВЛЯЕТ ИЗ СЕБЯ КОНКОРД?

КОНКОРД — это своего рода «космическая полиция», патрулирующая планетные системы с высокой СС. Они принимают меры против тех, кто незаконно обстреливает других пилотов. Корабли КОНКОРДа преследуют агрессоров и безжалостно уничтожают их. Стоит обратить внимание, что их задача состоит не в предотвращении нападений, а в свершении правосудия. Если по тебе внезапно откроют огонь, КОНКОРД может не прийти на помощь вовремя, поэтому в такой ситуации тебе придётся полагаться на свои навыки и мощность корабля. КОНКОРД также назначает статус соответствия нормам безопасности отдельным пилотам. Это своеобразная система наказаний и наград. Твой статус увеличивается или уменьшается в зависимости от твоего поведения. Полезные деяния — уничтожение пиратских кораблей или выполнение определённых заданий — помогут тебе увеличить СС. Действия, считающиеся преступными — нападение на другого игрока или неправомерное уничтожение его имущества — понижают твой СС; кроме того, тяжеловооруженный флот КОНКОРДа не будет медлить с наказанием за совершённый тобой проступок. Если твой СС слишком низок, то полёты через «хай-сек» будут значительно осложнены присутствием там патрулей КОНКОРДа.



### 5.3 ПО МНЕ ОТКРЫЛ ОГОНЬ ДРУГОЙ ПИЛОТ! ИМЕЕТ ЛИ ОН НА ЭТО ПРАВО?

В EVE Online любой пилот может при желании атаковать другого пилота в любом месте и в любое время. Основным элементом игрового процесса в «Еве» является PvP (аббревиатура от английского словосочетания «player versus player», боевые взаимодействия между игроками). Если игрок не имел права на тебя нападать, то КОНКОРД будет преследовать его за совершённое преступление — конечно, если это произошло в «хай-секе». Если же тебя обстреляли в «лоу-секе» или «нулях», то твоя жизнь целиком и полностью зависит от тебя самого — в системах с низким СС тебя могут свободно атаковать, а КОНКОРД не патрулирует эти участки космоса. Тебе также следует помнить, что если ты совершаешь преступление по отношению к другому пилоту (открываешь по нему огонь без всякой на то причины или что-либо крадёшь у

него), то в течение нескольких минут тебя может атаковать абсолютно любой пилот в любой планетной системе.

### 5.4 КАК МНЕ ОБЗАВЕСТИСЬ НОВЫМИ КОРАБЛЯМИ И ОРУЖИЕМ?

Ты можешь купить более совершенные корабли, орудийные системы или модули с помощью торговой системы или найти их в базе контрактов. Кроме того, торговой системой и базой контрактов можно пользоваться, как справочником — в них представлена подробная информация о каждом предмете. Контракты позволяют покупать и продавать бывшие в употреблении предметы и даже редкости, которые невозможно найти, используя торговую систему — зато приобретая товар у продавцов, ты не получишь kota в мешке. Кроме того, некоторыми предметами можно торговать только при помощи контрактов.



## 5.5 ЧЕМ ОТЛИЧАЮТСЯ ДРУГ ОТ ДРУГА КОРАБЛИ РАЗЛИЧНЫХ КЛАССОВ?

В зависимости от загруженных в твоё сознание навыков ты можешь освоить любой имеющийся в игре корабль, однако большинство пилотов предпочитают специализироваться на кораблях, разработанных конструкторами предпочитаемой ими сверхдержавы, или на определённом классе кораблей, подходящим для их стиля игры. Промышленнику незачем тратить время на изучение принципов управления боевыми кораблями. Лихой космический пират не станет утруждать себя освоением буровых кораблей. Пилоты придерживаются определённых тактик и выбирают корабли, наиболее эффективные в предпочитаемом стиле ведения боевых действий. Корабли некоторых проектов в полной мере раскрываются при использовании пусковых установок ракет, а другие достаточно мощны лишь при установке лазерного вооружения. Одни корабли обладают усиленной бронезащитой, для других основным средством защиты являются силовые поля. В мире «Евы» боевые корабли подразделяются на девять основных классов — фрегаты, эсминцы, крейсера, линейные крейсера, линкоры, дредноуты, КАРы (корабли автономного развёртывания), КАРы сверхбольшого тоннажа и титаны. Большинство этих классов делится на великое множество подклассов, существование которых во многом связано с наличием в игре кораблей специализированных проектов (т. е. второй категории); так, к фрегатам специализированных проектов относят ударные фрегаты, ударно-диверсионные бомбардировщики, лёгкие диверсионные корабли, перехватчики и фрегаты электронно-технического дозора. В игре существуют специализированные проекты кораблей практически всех классов (вплоть до линкоров); после освоения соответствующих навыков они становятся доступны любому пилоту.

Система опознавания кораблей «Айсис» предлагает вниманию пилотов интерактивный справочник-планировщик, связывающий воедино информацию о классах кораблей и навыках. Древовидное представление информации наглядно иллюстрирует, как по мере тренировки навыков расширяется спектр доступных капсулам кораблей, каждому из которых соответствует отдельная панель с подробной информацией. С помощью «Айсис» пилоты смогут составить план личной подготовки для освоения того или иного корабля или целого класса кораблей. Для того, чтобы открыть справочник, нажми кнопку «Система «Айсис» на панели системы «Неоком» (эта панель находится у левого края экрана).

## 5.6 КАК РАБОТАЕТ СИСТЕМА БЛОКИРОВКИ МОДУЛЕЙ?

Нажав на небольшую кнопку рядом с показателями состояния бронезащиты и силовых полей твоего корабля, ты сможешь настроить блокировку модулей. Цвет индикатора на кнопке соответствует текущему значению этих настроек. При включённом безопасном режиме (зелёный индикатор) блокируются все действия, которые могут привести к получению статуса преступника или подозреваемого и сделать тебя мишенью для всех окружающих пилотов. Если ты переведёшь систему блокировки модулей в ограниченный режим работы (жёлтый индикатор) или полностью выключишь её (красный индикатор), то сможешь осуществить преступные и потенциально преступные действия — и испытать на своей шкуре их последствия. Это своеобразный предохранитель, помогающий избежать роковых ошибок из-за промахов или случайных нажатий.



### **5.7 Я ОБСТРЕЛЯЛ КОРАБЛЬ, ПРИНАДЛЕЖАЩИЙ ДРУГОМУ ПИЛОТУ. КАКИХ ПОСЛЕДСТВИЙ МНЕ СЛЕДУЕТ ОЖИДАТЬ?**

Несанкционированное нападение на другого пилота — преступление, за которым последует наказание от КОНКОРДа. Прочие незаконные действия расцениваются как потенциально преступные, налагают на тебя статус подозреваемого и позволяют окружающим атаковать тебя. Если ты откроешь огонь по подозреваемому или примешь участие в дуэли, между тобой и твоим оппонентом завяжется схватка, в ходе которой вы можете стрелять друг по другу. Блокировка модулей поможет тебе избежать совершения преступлений. Отключая её, ты действуешь на свой страх и риск!

Если на тебя было совершено неправомерное нападение, то ты сможешь отомстить обидчику в течение 30 дней после инцидента — мстить КОНКОРД не запрещает. Кроме того, ты можешь продать так называемую «лицензию на уничтожение» пилотам-ликвидаторам, готовым проделать за тебя всю грязную работу. Тебе необходимо воспользоваться «лицензией на уничтожение», чтобы персонаж, которого ты имеешь право атаковать, стал подозреваемым на 15 минут (со всеми вытекающими последствиями).

### **5.8 ЕСТЬ ЛИ ПРОСТЫЕ СПОСОБЫ ПРОВЕДЕНИЯ БОЁВ В «ХАЙ-СЕКЕ»?**

Ты можешь на законных основаниях напасть на другого пилота в системе в высоком СС, если вызовешь противника на дуэль. После того, как противник примет вызов, начнётся отсчёт времени, в течение которого вы можете вести друг по другу огонь. Хотя такие схватки намного безопаснее прочих, в их ход другие пилоты могут вмешаться — несмотря на угрозу снижения их собственного СС и даже на то, что они могут стать мишенью, по которой разрешено вести огонь всем желающим. Согласие на дуэль подразумевает, что оба участника рискуют не только кораблями, но и спасательными капсулами.

## 6 ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ДРУГИМИ ИГРОКАМИ (В КОРПОРАЦИЯХ И ФЛОТАХ)

### 6.1 КАК МНЕ НАЧАТЬ ЛЕТАТЬ ВМЕСТЕ С ДРУГИМИ ПИЛОТАМИ?

Лучший способ найти товарищей по покорению Нового Эдема — вступить в корпорацию, управляемую игроками. В дружной корпорации под хорошим руководством начинающий пилот может рассчитывать не только на материальную помощь и информационную поддержку старших товарищей, но и на защиту от врагов. Корпорации в EVE Online — это эквивалент кланов или гильдий, имеющих в большинстве современных массовых ролевых игр. Поскольку в «Еве» все пилоты находятся на одном сервере, тебе никогда не придётся разлучаться со своими друзьями.


### 6.2 КАК МНЕ НАЙТИ КОРПОРАЦИЮ, ВЕДУЩУЮ НАБОР ПИЛОТОВ?

Корпорации объявляют о приёме в свои ряды начинающих пилотов самыми различными способами. Многие используют [раздел для вербовки](#) на официальном форуме игры; кто-то предпочитает размещать объявления в специальных чат-каналах, кто-то — публиковать объявления с помощью встроенной в игру системы.

### 6.3 ЧТО МНЕ ДАСТ ВСТУПЛЕНИЕ В РЯДЫ КОРПОРАЦИИ?

Корпорации могут арендовать помещения на станциях, чтобы участникам было проще взаимодействовать друг с другом. Корпорация может взимать налоги с участников, тем самым формируя общий бюджет; у большинства управляемых игроками корпораций налоги ниже, чем у





NPC-корпораций. Корпорации могут владеть форпостами (станциями, построенными игроками) и ПОСами — модульными базами быстрого развёртывания. Наконец, несколько корпораций могут объединиться в альянс, чтобы завладеть одной или несколькими планетными системами — или просто в целях взаимовыручки.

#### **6.4 КАК МНЕ СОЗДАТЬ СОБСТВЕННУЮ КОРПОРАЦИЮ ИЛИ АЛЛЯНС?**

Каждый пилот может создать свою собственную корпорацию — для этого достаточно освоить некоторые простые навыки и заплатить КОНКОРДУ символическую сумму. Для того, чтобы сделать это, достаточно одного игрока — никаких ограничений по необходимому количеству участников нет. Альянс может сформировать любой пилот, являющийся главой собственной корпорации. Для этого требуются более сложные и трудные в освоении навыки. КОНКОРД взимает довольно ощутимые суммы за создание и поддержание альянса, поэтому в большинстве случаев поддержка существования альянса становится общей проблемой входящих в него пилотов.

#### **6.5 КАКОВА ПРОЦЕДУРА ОБЪЯВЛЕНИЯ ВОЙНЫ КОРПОРАЦИИ ИЛИ АЛЛЯНСУ?**

Любая корпорация или любой альянс в EVE Online может провести голосование среди участников и по его результатам объявить войну другой корпорации или альянсу. Сражения между корпорациями и альянсами происходят без вмешательства КОНКОРДа. Защищаясь от агрессоров, корпорация, которой объявили войну, может позвать на помощь союзников или обратиться к наёмникам.

#### **6.6 ХОЧУ ОТПРАВИТЬСЯ В ГРУППОВОЙ ВЫЛЕТ, НЕ ВСТУПАЯ ПРИ ЭТОМ В КОРПОРАЦИЮ. ЧТО МНЕ ДЛЯ ЭТОГО НУЖНО СДЕЛАТЬ?**

Пилот может найти флот и присоединиться к нему с помощью панели поиска флотов. Некоторые флоты доступны только отдельным корпорациям, альянсам или даже только пилотам с определённым СС — всё зависит от того, какие цели преследует флот. Один из самых простых и быстрых способов найти подходящий флот — принять участие в межгосударственных войнах (см. ниже).

# ЧАСТЬ 2

ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ В МИРЕ «ЕВЫ»?



# ВВЕДЕНИЕ

EVE Online предоставляет игрокам свободу выбора, которой нет равных в прочих современных играх. Богатство возможностей может даже слегка озадачить тех, кто привык к более традиционной модели массовых игр. Возможности, речь о которых пойдёт далее — лишь малая часть того, что предлагает тебе EVE Online.

Тебе вовсе не обязательно придерживаться каких-либо определённых правил развития персонажа — ты можешь выбрать что угодно, и даже заниматься всем и сразу. Например, игроки, влекомые жаждой исследования космических аномалий и недр затерянных планет, могут посвятить месяцы и даже годы изучению секретов Нового Эдема, и не тратить время на освоение производства или участие в межгосударственных войнах. Как уже говорилось выше, в мире «Евы» любая деятельность включает в себя элементы PVP, поскольку соперничество между пилотами, лежащее в основе игры, проявляется везде и всюду. В поясах астероидов ты бросаешь вызов другим пилотам, пытаешься первым получить доступ к месторождениям сырья; иногда ты вынужден защищаться от капсулёров, ворующих у тебя руду. Будучи торговцем, ты стремишься захватить контроль над определёнными сферами экономики и бьёшься за спрос на свои товары с другими акулами рынка. На поле боя ты сражаешься, чтобы обрести славу или деньги — или право владения целыми планетными системами. В EVE Online выбор всегда остаётся за тобой.

## 7 PVP: ИГРОКИ ПРОТИВ ИГРОКОВ

Боевые действия в EVE Online идут постоянно, в любое время дня и ночи; оставить след на страницах истории Нового Эдема может любой пилот — в этом и заключается главная идея нашей игры. Как мы говорили прежде, любой игрок может бросить вызов другому игроку в любое время в любом месте. В «хай-секе» незаконное нападение на другого пилота может повлечь за собой серьёзные последствия для агрессора, но тем не менее такие атаки не возбраняются — было бы желание. В «лоу-секе» и «нулях» для PVP нет никаких ограничений. Здесь описаны лишь некоторые виды боевых взаимодействий — на самом деле их гораздо больше.

### 7.1 КАК ИМЕННО СРАЖАЮТСЯ МЕЖДУ СОБОЙ ИГРОКИ?

В «Еве» существует множество разновидностей боевого взаимодействия между игроками. Самая распространённая — обычные сражения; это и схватки один на один между фрегатами или крейсерами, и побоища целых флотов из сотен и тысяч пилотов; в таких битвах принимают участие линкоры, дредноуты, КАРы, и даже титаны. Кроме того, мы уже упоминали о межгосударственных войнах и дуэлях. Каждый сам выбирает свой путь. Ты можешь стать пиратом и охотиться на своих жертв на популярных торговых маршрутах или устраивать засады возле гиперворот, притаившись в ожидании перемещающихся из системы в систему пилотов. Быть может, тебя прельстит карьера охотника за головами, отслеживающего и уничтожающего других пилотов ради щедрой награды или бессмертной славы. И, конечно, ты можешь собрать под своим командованием целый флот, стать знаменитым на

весь Новый Эдем адмиралом космической армады и управлять действиями сотен пилотов в масштабных межзвёздных сражениях. В EVE Online выбор всегда остаётся за тобой.

### 7.2 УДАСТЯ ЛИ МНЕ ПОЛНОСТЬЮ ИЗБЕЖАТЬ СРАЖЕНИЙ?

Нет. В Новом Эдеме невозможно полностью избежать схваток с другими пилотами. Самыми безопасными считаются планетные системы для начинающих пилотов, где новые игроки начинают свой путь в мире «Евы». В «хай-секе» вероятность нападения крайне мала, поскольку КОНКОРД строго наказывает пилотов, незаконно открывающих огонь по другим кораблям. Однако, перевоза какой-нибудь ценный груз, помни: на тебя могут напасть, уничтожить корабль и украсть добычу — если игра действительно стоит свеч. Подобные разбойные нападения принято называть «ганками» (от англ. «to gank» — «грабить, нападая на заведомо более слабую жертву»), и, если речь заходит о существенной выгоде, пилоты готовы смириться с перспективой потери собственного корабля и понижения степени соответствия нормам КОНКОРДА из-за совершенного ими преступления. Ты всегда должен хранить бдительность — независимо от того, где находишься. В любую минуту будь готов к неожиданностям.



## 8 ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЙ

Агенты NPC-корпораций Нового Эдема выдают капсулёрам различные задания. Это могут быть как просьба о перевозе груза с одной станции на другую, так и приказ об уничтожении пиратского флота. Как правило, в случае успеха ты получаешь от агента денежное вознаграждение в ISK (interstellar credits — кредиты межзвёздного оборота, игровая валюта Нового Эдема); кроме того, за выполнение задания тебе могут предложить ценные предметы. Это наилучший способ улучшить отношения с державами Нового Эдема и многочисленными корпорациями и получить определённые привилегии. Чтобы получить задание у того или иного агента, необходимо установить с ним достаточно прочные деловые отношения (в игре надёжность отношений имеет численную меру). Агенты дают поручения только пилотам, заслужившим достаточно уважение его корпорации или государства. Общий принцип в данном случае таков: сложность и прибыльность задания прямо пропорциональны уровню отношений с агентом, необходимому для его получения.

Задания наиболее приближены к традиционному понятию «квестов», принятому во многих массовых играх. Но не стоит заблуждаться — выполнение заданий ничуть не менее опасно, чем любая другая деятельность в мире «Евы».

### 8.1 КАК МНЕ НАЙТИ АГЕНТА, ГОТОВОГО ИМЕТЬ СО МНОЙ ДЕЛО?

Найти агента довольно просто. Достаточно войти в док любой станции и открыть список доступных агентов — ты увидишь, кто из них готов дать тебе поручение. Кроме того, в любой момент ты можешь воспользоваться системой поиска агентов на панели «Неоком».

### 8.2 В ЧЁМ ЗАКЛЮЧАЮТСЯ ЗАДАНИЯ АГЕНТОВ?

Каждый агент выдаёт задания одного из отделов своей корпорации. Они делятся на несколько типов:

» Задания отдела безопасности: Выполняя эти задания, тебе придётся вступить в бой и уничтожить противника — будь то пираты, армейские пилоты или восставшие дроны. Агент может попросить тебя разрушить пиратские укрепления, взять в заложники NPC-пилота или устроить засаду на конвой. Если тебе предлагают такое поручение, будь готов к тому, что не всё пойдёт гладко.

» Задания отдела сбыта: Агент может попросить тебя под разными предлогами перевезти груз с одной станции на другую. Для выполнения такого задания обычно требуется корабль повышенной грузоподъёмности. На высоких уровнях эти поручения могут подразумевать несколько перелётов для достижения цели.

» Задания отдела добычи сырья: Чтобы выполнить их, тебе необходимо будет посетить одно из скоплений астероидов и добыть руду, которую потом следует привезти агенту. На сырьё, добываемое из астероидов, здесь работает всё производство, поэтому большинство корпораций поручают своим агентам поиск поставщиков.

### 8.3 МОГУ ЛИ Я УЛУЧШИТЬ ОТНОШЕНИЯ С КОРПОРАЦИЕЙ ИЛИ ГОСУДАРСТВОМ?

Каждый агент работает на корпорацию, принадлежащую государству. Чтобы улучшить отношения с этими организациями, просто выполняй задания агентов. Некоторые из них помогут тебе заработать признание корпорации, другие также поспособствуют улучшению отношений с государством. Отношения с корпорацией, как правило, развивать проще, чем с государством. В то же время отношения с государством влияют на отношения со всеми его корпорациями, поэтому улучшать их наиболее важно и необходимо.

### 8.4 МОГУ ЛИ Я УЛУЧШИТЬ ОТНОШЕНИЯ С КОНКРЕТНЫМ АГЕНТОМ?

Ты можешь улучшить отношения с отдельным агентом так же, как и с целой организацией — просто выполняй задания. Установить хорошие отношения с определённым агентом можно только посредством выполнения его поручений. В большинстве случаев основную роль играют отношения с государством и корпорацией, поэтому, если тебе удалось добиться расположения государства, то любая неприязнь со стороны агента или его корпорации становится несущественной.

### 8.5 КАКИЕ КОРАБЛИ НУЖНЫ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЙ?

Задания делятся на пять уровней сложности. Для циклов заданий уровень сложности устанавливается по умолчанию, но в случае с обычными заданиями ты сможешь выбрать агента, дающего поручения определённого уровня. Выбор корабля для выполнения задания зависит от твоих личных предпочтений, а также от конкретной ситуации; можно ориентироваться на следующее правило, работающее в большинстве случаев:

- » Боевые задания 1 уровня: используй фрегаты и эсминцы.
- » Боевые задания 2 уровня: используй эсминцы и крейсеры.
- » Боевые задания 3 уровня: используй линейные крейсеры.
- » Боевые задания 4 уровня: используй линкоры.
- » Боевые задания 5 уровня: зови на помощь друзей!
- » Задания отдела сбыта: используй грузовые корабли.
- » Задания отдела добычи сырья: наилучшим выбором станут буровой фрегат или буровой корабль, но подойдёт и любой другой удобный тебе корабль.

Следует отметить, что даже задания одного и того же уровня значительно различаются по сложности; поэтому выполнение некоторых заданий может оказаться непосильной задачей — однако, ты всегда можешь отказаться от их выполнения. Делай это не чаще чем 1 раз в 4 часа, иначе ты рискуешь испортить отношения с агентом или его руководством.

### 8.6 ЧТО ПРЕДСТАВЛЯЮТ ИЗ СЕБЯ НАГРАДНЫЕ БАЛЛЫ?

За большинство заданий ты будешь получать наградные баллы от корпорации, на которую работает твой агент. Используя их, ты сможешь приобрести корабли, имплантаты, модули, обучающие программы и многое другое в магазинах наград на любой станции, которой владеет корпорация. Просто открой окно магазина наград, найди то, что тебе нужно и купи необходимый предмет за наградные баллы. Обрати внимание — иногда для покупки желаемой вещи одних лишь наградных баллов недостаточно. Тебе придётся доплатить некоторую сумму в ISK или предоставить для обмена определённый предмет.

### 8.7 МОГУТ ЛИ АГЕНТЫ ПЕРЕСТАТЬ ВЫДАВАТЬ МНЕ ЗАДАНИЯ?

Ты никогда не будешь испытывать недостатка в заданиях. Некоторые агенты могут дать твоему персонажу задание лишь единожды. Однако ты всегда сможешь найти агента, который никогда не откажется дать тебе какое-нибудь поручение.

### 8.8 ЧЬИ ИМЕННО ЗАДАНИЯ МНЕ СТОИТ ВЫПОЛНЯТЬ?

Выбор работодателя целиком и полностью зависит от тебя. В процессе обучения имеет смысл выполнять задания государства, гражданином которого является твой персонаж. Когда ты начнёшь хорошо ориентироваться в игре, ты сможешь сам выбрать сторону, на которую будешь работать. Используй систему поиска агентов, чтобы найти агента интересующего тебя государства. Помни, что работая на одну державу, ты можешь угодить в немилость к другой; отнесись к этому выбору серьезно. Например, Республика Минматар начнёт плохо к тебе относиться, если ты станешь выполнять поручения Амаррской Империи. Если ты станешь плотно работать с амаррскими агентами, матары возненавидят тебя настолько, что будут открывать по тебе огонь, едва заведев тебя в пространстве принадлежащих им планетных систем. Конечно, ты всегда можешь улучшить отношения с недолюбливающей тебя державой, однако при крайне плохих отношениях с ней это будет довольно сложно. Выбирай работодателя с умом!

### 8.9 ЧТО ПРЕДСТАВЛЯЮТ СОБОЙ ЦИКЛЫ ЗАДАНИЙ?

Циклы заданий представляют собой ветвящиеся цепочки из взаимосвязанных заданий. В отличие от обычных заданий, циклы заданий часто ставят игроков перед выбором по мере развития сюжетной линии.

В какие-то моменты тебе придётся выбирать между двумя (или более) заданиями, которые повлияют на всю цепочку в целом. Циклы заданий подразумевают несколько самостоятельных способов прохождения; в каждой ветке тебя ждут разные задания и разные награды. По окончании учебных курсов тебя отправят к Сестре Алитуре, которая предложит цикл заданий для начинающих пилотов. Тебе не обязательно полностью осваивать учебные курсы, чтобы получить у Сестры Алитур первое задание из этого цикла — достаточно войти в док её станции в системе Арнон и поговорить с ней. Когда ты обзаведёшься хорошим снаряжением и будешь уверен в своих пилотских навыках, тебе откроются другие, более сложные циклы заданий.





## 9 ДОБЫЧА СЫРЬЯ

В EVE Online добыча сырья представляет собой процесс извлечения ценной руды из астероидов, которые можно найти по всему Новому Эдему. Это основной и неиссякаемый источник питания вечно нуждающихся в сырье производственных мощностей Нового Эдема. К добыче сырья также относят и бурение льда. Он добывается в гигантских скоплениях льда; из него, в свою очередь, получают топливо, требующееся для работы ПОСов, а также бортовых гипердвигателей кораблей большого тоннажа.

### 9.1 КАКИЕ КОРАБЛИ, МОДУЛИ И НАВЫКИ МНЕ ПОНАДОБЯТСЯ?

Для добычи сырья может использоваться практически любой корабль, имеющий свободную точку монтажа оружейной установки; достаточно установить на него буровое оборудование. Однако большинство пилотов, всерьёз занимающихся добычей сырья, предпочитают использовать специальные буровые корабли — много более эффективные в деле добычи, чем обычные корабли. На первых этапах тебе понадобится только корабль, буровое оборудование, и навык добычи сырья первого уровня — и ты сможешь начать карьеру пилота-буровика даже, если ты в Новом Эдеме совсем недавно.

### 9.2 КАКИЕ РАЗНОВИДНОСТИ РУДЫ СУЩЕСТВУЮТ В ИГРЕ?

Существует множество разных видов руды, у каждого из них есть несколько подвидов. Каждый вид руды состоит из двух-трёх основных минералов (всего их восемь). В «хай-секе» ты сможешь найти только самую распространённую руду — в основном, вельдспар и скордит.

Чтобы отыскать месторождения редких и крайне дорогих руд, тебе придётся отправиться в самые опасные закоулки «нулей», куда патрули КОНКОРДа никогда не заглядывают.

### **9.3 ГДЕ ЕЩЁ МОЖНО ВЕСТИ ДОБЫЧУ РУДЫ?**

Проще всего бурить руду в скоплениях астероидов, найти которые можно по всему Новому Эдему — однако ими список месторождений руды не исчерпывается. Иногда даже в «хай-секе» пилотам удаётся найти ценные породы руды, обычно не встречающиеся в этих областях космоса; навигационный сканер подскажет тебе, есть ли в пространстве планетной системы залётные астероиды.

### **9.4 МОГУ ЛИ Я ПОВЫСИТЬ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ДОБЫЧИ РУДЫ?**

Чтобы увеличить объёмы добычи руды, пилоту-буровику необходимо освоить соответствующие навыки и обзавестись наилучшим из доступных ему кораблей. Кроме того, есть несколько способов увеличить эффективность процесса добычи. Многие пилоты пользуются сбрасываемыми за борт контейнерами, в которые они складывают добытую руду. Это позволяет уменьшить количество перелётов до станции для разгрузки корабля. Будь осторожен — недобросовестные пилоты могут попытаться украсть содержимое контейнера!

### **9.5 МОГУ ЛИ Я ЗАНИМАТЬСЯ ДОБЫЧЕЙ РУДЫ В ОДИНОЧКУ?**

Пилот-одиночка может с лёгкостью работать в полях астероидов и добывать нужные минералы. Однако сотрудничество с другими игроками сделает этот процесс более эффективным. Хорошо организованная группа пилотов может полностью опустошить целое скопление астероидов гораздо быстрее, чем действуя в одиночку.

### **9.6 КАК МНЕ СПРАВИТЬСЯ С ПЕРЕВОЗКОЙ БОЛЬШИХ ОБЪЁМОВ РУДЫ?**

Благоразумный и осторожный пилот будет отвозить добытую руду на станцию по мере заполнения грузового отсека бурового корабля. Если ты осмелишься рискнуть частью добычи ради большей выгоды, ты можешь сложить руду в контейнер, поставленный на якорь в открытом космосе, а потом вернуться за ней, приведя со станции грузовой корабль. Грузовые корабли способны перевозить десятки тысяч кубометров сырья: как следствие, подобная схема позволяет уделить больше времени непосредственно добыче.

### **9.7 ЧТО МНЕ ДЕЛАТЬ С ДОБЫТОЙ РУДОЙ?**

Если ты хочешь быстро получить прибыль, то можешь продавать необработанную руду. Кроме того, пилоты могут обогащать руду, извлекая из неё минералы, чтобы затраченные усилия были по достоинству вознаграждены. Минералы можно продать с помощью торговой системы — или (при наличии нужных навыков) использовать для производства новых модулей, боеприпасов и даже космических кораблей. По мере освоения навыков добычи сырья пилот сможет получать всё большую прибыль, с лихвой компенсирующую время, проведённое в скоплениях астероидов.

### **9.8 ЧТО МНЕ ДЕЛАТЬ С ДОБЫТОЙ МНОЮ РУДОЙ?**

Обогащением называется процесс извлечения ценных минералов из необработанной руды. У каждого вида руды собственный состав, от которого зависят добываемые в ходе обогащения минералы. Чем выше уровень соответствующих навыков у персонажа, тем меньше минералов пропадёт впустую, и тем больше можно будет продать или пустить в производство.

## 10 ТОРГОВЛЯ

Ты сможешь приобрести большинство необходимых тебе предметов, воспользовавшись торговой системой. Найти нужную вещь очень просто: введи её название в строку поиска или пролистай списки предметов, продаваемых на станции, в системе или в секторе. Обнаружив искомое, ты можешь создать ордер на покупку этого предмета; при создании ордера можно ориентироваться на имеющиеся предложения или назначить собственную цену — возможно, тебе удастся купить предмет немного дешевле.



В Новом Эдеме хватает недобросовестных пилотов, пытающихся обмануть других игроков с помощью чересчур выгодных предложений. Мошенники пользуются самыми разнообразными схемами. Обманщик может попытаться воспользоваться окном сеанса торговли под предлогом продажи дешёвого корабля из пиратских или армейских арсеналов — но при внимательном рассмотрении окажется, что это всего лишь корабль типового проекта. В чат-каналах оживлённых планетных систем постоянно предлагают удвоить или утроить любую сумму — но стоит тебе передать мошеннику деньги, как он тут же от тебя сбежит. Тебя могут пригласить в корпорацию и попросить заплатить вступительный взнос (или передать всё своё имущество пилоту корпорации для бесплатной транспортировки в «нули») — а в итоге ты останешься ни с чем. От других массовых игр «Ева» отличается отсутствием запрета на совершение мошеннических действий — лишь бы они не выходили за пределы игры. Таким образом, каждый пилот должен полагаться на собственный здравый смысл; бесплатный сыр бывает только в мышеловках!

### 10.1 КАК МНЕ РАЗОБРАТЬСЯ В НАЗНАЧЕНИИ ПРОДАВАЕМЫХ ПРЕДМЕТОВ?

По мере развития персонажа тебе придётся совершать покупки при помощи торговой системы. Первое, что тебе понадобится — обучающие программы. Не все из них можно получить во время прохождения учебных курсов. Хочешь летать на новых кораблях, метко стрелять из орудий, защищаться от огня противника бронёй и силовыми полями, командовать беспилотниками, добывать и перерабатывать руду? Тебе не обойтись без обучающих программ — и лишь потом дело дойдёт до покупки корабля получше.

## 10.2 МЕНЯЮТСЯ ЛИ ЦЕНЫ В ТОРГОВОЙ СИСТЕМЕ?

Цены никоим образом не фиксированы, однако некоторые товары доступны практически во всех системах, из-за чего их стоимость везде примерно одинакова. Торговая система и экономика в EVE Online почти полностью управляются игроками, поэтому цены могут существенно различаться в зависимости от региона. Поскольку некоторые предметы производятся только пилотами, они самостоятельно устанавливают цены и выставляют товары на продажу; известны случаи, когда корпорациям, получившим в свою собственность редкие чертежи, удавалось добиться практически полной монополии на рынке кораблей определённого проекта. Помимо этого, на окраине галактики товары стоят дороже (из-за роста расходов на производства и перевозку); одним словом, экономика «Евы» чрезвычайно сложна. Многие пилоты стали сказочно богатыми благодаря спекуляции, хорошо подобранным торговым маршрутам и тяжёлому труду.

## 10.3 КАК ВЛИЯЮТ ИГРОКИ НА РАБОТУ ТОРГОВОЙ СИСТЕМЫ?

В большинстве случаев от игроков зависит цена товара и его доступность в том или ином регионе Нового Эдема. Некоторые редкие и дорогостоящие предметы часто скупаются пилотами во всём доступном для торговли объёме и затем выставляются на продажу через некоторое время по завышенной цене. Активная торговля одними предметами и жёсткий контроль над оборотом других, а также довольно простая зависимость спроса и предложения — вот двигатель экономики, и он управляется самими пилотами.

## 10.4 МОГУ ЛИ Я ТОРГОВАТЬ, НЕ ПРИБЕГАЯ К ПОМОЩИ ТОРГОВОЙ СИСТЕМЫ?

Есть два способа покупки предметов в обход торговой системы — сеансы торговли и контракты. Сеанс торговли — это совершение личной сделки с другим игроком. Такие сделки происходят в доке станции. Продавец открывает окно сеанса торговли и помещает туда свой товар, а покупатель указывает сумму, которую он заплатит. После этого сделку можно завершить. Контракт может быть заключён между двумя персонажами, персонажем и корпорацией, персонажем и альянсом; база контрактов может использоваться не только для торговли предметами, но и в других целях.

## 10.5 КАК РАБОТАТЬ С БАЗОЙ КОНТРАКТОВ?

С помощью базы контрактов можно покупать и продавать всё, что угодно, но особенно она полезна для торговли предметами, которых нет в торговой системе — модулями отдельных категорий, прочими редкими (и дорогостоящими) предметами. Контракты позволяют игрокам обмениваться практически любым количеством предметов, платя за оформление контракта всего 10 000 кредитов. Если ты хочешь отправить другому пилоту 1 катер, 50 000 кубометров минералов или 20 полностью вооружённых линкоров, то ты сможешь сделать это с помощью контракта. Многие торговцы используют для перевозки товаров курьерские контракты, избавляя себя от необходимости выполнять перелёт самостоятельно — товары за установленную плату перевозит пилот, принявший контракт. Пилоты часто специализируются на выполнении таких контрактов, обзаводясь для этой цели фрейтерами.

# 11 ПРОИЗВОДСТВО

Производство в EVE Online напоминает «крафтинг» в других массовых играх, но при ближайшем рассмотрении это сходство оказывается весьма отдалённым. Практически все предметы, используемые пилотами, сделаны руками других игроков. От орудийных установок и боеприпасов до огромных кораблей и форпостов — всё это игроки в «Еву» создают сами. В условиях бесконечных войн и конфликтов спрос на корабли и оружие никогда не иссякнет.

## 11.1 ЧТО НУЖНО ДЛЯ ПРОИЗВОДСТВА ПРЕДМЕТОВ?

Хочешь стать промышленным магнатом? Для начала тебе понадобятся только основные навыки, минералы и чертежи. Минералы можно купить или добыть самому; чертежи для обычных модулей и кораблей ты с лёгкостью найдёшь у торговцев за весьма скромную сумму. Расчётливый пилот сможет получить весомую прибыль даже с этими простыми чертежами.

## 11.2 ПРОИЗВОДСТВОМ КАКИХ ПРЕДМЕТОВ Я МОГУ ЗАНИМАТЬСЯ?

Ты можешь изготовить практически любой предмет, имеющийся в игре. Большинство модулей и кораблей в «Еве» произведено другими игроками; и неприязнательный фрегат типа «Панишер», и могучий титан типа «Аватар» построены предприимчивыми пилотами-промышленниками. Многие пилоты предпочитают использовать недорогие корабли, которые не жалко потерять и легко заменить — это создаёт идеальные условия для бурного развития производства, не имеющего аналогов в других играх.

## 11.3 КАК ПОСТРОЕН ПРОЦЕСС ПРОИЗВОДСТВА ПРЕДМЕТОВ?

Производство ведётся на станциях или оснащённых особым образом ПОСах, принадлежащих корпорациям пилотов. Пилоту нужно раздобыть чертёж и собрать необходимые материалы, а затем арендовать производственную линию на станции или ПОСе, где он находится. От уровня освоения навыков зависит эффективность производства и скорость изготовления предметов. Простые или дешёвые вещи — например, боеприпасы — делаются за считанные минуты. Работа над крупными проектами — такими, как строительство кораблей большого тоннажа, — может растянуться на недели и даже месяцы.

## 11.4 КАК ПРАВИЛЬНО ВЫБРАТЬ НАПРАВЛЕНИЕ ПРОИЗВОДСТВА?

Пилот, занимающийся производством ради прибыли, должен пристально следить за региональными рынками и существующими контрактами — чтобы иметь представление о том, какие корабли и модули выгоднее всего продавать и где можно их сбыть подороже. Пилоту, снабжающему ресурсами корпорацию или альянс, достаточно знать, в чем нуждаются его союзники, и вовремя снабжать их требуемыми предметами.

## 11.5 ЕСТЬ ЛИ В ИГРЕ БЕСПЛАТНЫЕ ЧЕРТЕЖИ?

Чертежи самых простых кораблей и модулей можно приобрести за символические суммы у NPC-корпораций по всему Новому Эдему. Чтобы получить доступ к чертежам более сложной техники, придётся дорабатывать существующие, более дешёвые чертежи. Завладеть чертежами армейских и пиратских кораблей ещё сложнее — тебе придётся изрядно попотеть, выполняя поручения державы или охотясь за её офицерами в холодных безднах космоса.



## 11.6 ЧТО ДЕЛАТЬ ТЕМ, КТО УЖЕ ОСВОИЛ ОСНОВЫ ПРОИЗВОДСТВА?

Вся техника в EVE Online делится на несколько техкатегорий. Простейшие корабли и модули относятся к первой техкатегории; они составляют основу флотов и используются пилотами в большинстве операций. Корабли и модули второй техкатегории — более совершенные и специализированные, чем их аналоги первой техкатегории. Те, у кого есть лишние деньги, могут на практике убедиться в том, что оборудование второй техкатегории в некоторых ситуациях даёт неоспоримое преимущество; в то же время техника эта недешёва, и её не так-то просто заменить в случае гибели корабля. Вернувшись из глубин червоточин пилоты принесли с собой ещё более совершенные технологии — модульные подсистемы третьей техкатегории. Чтобы использовать такое оборудование, придётся потратить немало времени на освоение научных и производственных навыков.

Кроме того, тебе придётся добывать сырьё на поверхности планет, перевозить его с планеты на планету (или из системы в систему) для дальнейшей переработки, следить за истощением месторождений. Создание кораблей и модулей по специализированным проектам требует освоения большого количества навыков и невероятной настойчивости, однако возможная выгода в долгосрочной перспективе оправдывает все затраты и хлопоты.



## 12 НАУЧНО-ЭКСПЕДИЦИОННАЯ РАБОТА

Используя современное оборудование для сбора данных, ты можешь найти затерянные в космосе таинственные места или ценные предметы, руины древних цивилизаций, пиратские тайники, затерянные скопления астероидов и многое другое! Редкое и технически сложное оборудование зачастую требует для сборки наличия материалов, добытых исследовательскими экспедициями.

### 12.1 КАК ИМЕННО ВЕДЁТСЯ ПОИСК «СПРЯТАННЫХ» ОБЪЕКТОВ?

Ты можешь вести поиск районов, представляющих интерес для изысканий, с помощью автоматического навигационного сканера или разведзондов — они нужны, чтобы узнать координаты объекта и задать их в качестве точки выхода из варп-режима. Навигационный сканер твоего корабля поможет тебе найти наиболее легкодоступные районы. Однако в более сложных случаях тебе понадобятся разведзонды. Чтобы ознакомиться с принципами работы этого оборудования, выполни задания агента-наставника по научно-экспедиционной работе. Подробную информацию об агентах-наставниках ты сможешь найти в разделе «Помощь в освоении игры».

### 12.2 КАКИМ ОБОРУДОВАНИЕМ МНЕ СЛЕДУЕТ ОБЗАВЕСТИСЬ?

Тебе понадобится малоразмерная пусковая установка разведзондов (Core Probe Launcher), а также зонды навигационной разведки (Core Scanner Probes). Модули и зонды можно приобрести, воспользовавшись торговой системой или контрактами.

### 12.3 КУДА ВЕДЁТ НАЙДЕННАЯ МНОЙ НЕСТАБИЛЬНАЯ ЧЕРВОТОЧИНА?

В ходе экспедиций ты можешь наткнуться на нестабильную червоточину. Проведя корабль сквозь неё, ты окажешься в другой планетной системе — либо в одном из колонизированных созвездий Нового Эдема, либо в глубинах w-пространства. Червоточины служат быстрым, но крайне ненадёжным средством перемещения на огромные расстояния. Они могут появиться или исчезнуть в любую секунду. Будь осторожен, путешествуя с помощью червоточин — они могут схлопнуться прямо за твоей спиной, оставив тебя посреди w-пространства.

### 12.4 ЧЕМ ИМЕННО ИНТЕРЕСНО W-ПРОСТРАНСТВО?

Планетные системы w-пространства расположены вне освоенной человечеством зоны космоса; они существенно отличаются от обычных систем. Они могут определённым образом воздействовать на характеристики твоего корабля, а поддерживать в них связь друг с другом гораздо сложнее, поскольку в них отсутствуют станции подпространственной связи, обеспечивающие функционирование чат-каналов планетных систем. В этих планетных системах можно обнаружить районы поиска загадочных и необычных артефактов. В них зачастую обитают таинственные создания, известные как Спящие. Мы советуем не вступать в схватки со Спящими — по крайней мере, до тех пор, пока ты не станешь опытным бойцом.

## 13 МЕЖГОСУДАРСТВЕННЫЕ ВОЙНЫ

Четыре сверхдержавы, управляющие жизнью Нового Эдема, находятся в состоянии постоянной конфронтации. Галлентская Федерация и Государство Калдари воюют с тех самых пор, как Государство Калдари отделилось от Федерации почти два века тому назад. Сражения между Амаррской Империей и борющейся за свободу Республикой Минматар происходят в течение многих лет. Начало этому конфликту положило освобождение матаров от амаррского ига.

Пилоты-ополченцы воюют на стороне выбранной ими державы. Пилот должен установить как минимум нейтральные отношения с тем государством, за которое он хочет сражаться — других ограничений здесь нет. При желании, матарский пилот может заработать признание бывших хозяев своего народа и примкнуть к амаррскому ополчению. Межгосударственные войны в EVE Online идут постоянно, и неустрашимые пилоты могут принять в них участие, чтобы обрести славу — и достойную награду.

### 13.1 КАК МНЕ ВСТУПИТЬ В ОПОЛЧЕНИЕ?

Чтобы примкнуть к ополчению той или иной державы, пилот должен добиться хотя бы минимального доверия с её стороны; затем ему следует посетить станцию, которой владеет это государство, и заявить о своём желании вступить в ряды ополченцев. Пилот может вступить в одно из четырёх ополчений:

- » Амаррская Империя: 24-й императорский миссионерский флот (24th Imperial Crusade)
- » Государство Калдари: Охранный корпус (State Protectorate)
- » Галлентская Федерация: «Союз защитников отечества» (Federal Defense Union)
- » Республика Минматар: Республиканская освободительная армия (Tribal Liberation Force)

### 13.2 КАК ВОЗНАГРАЖДАЕТСЯ УЧАСТИЕ В ОПОЛЧЕНИИ?

Державы Нового Эдема щедро вознаграждают своих самых преданных пилотов. Например, чертежи кораблей из флотских арсеналов можно получить только посредством участия в межгосударственных войнах. Помимо этого, некоторые предметы флотского оборудования за весьма разумную цену можно приобрести в наградном отделе ополчения.



## ПРОЧАЯ ИНФОРМАЦИЯ

### КАКОВЫ ТРЕБОВАНИЯ К КОНФИГУРАЦИИ ПК, ПРЕДЪЯВЛЯЕМЫЕ ИГРОЙ?

Действующие требования к конфигурации ПК опубликованы [на официальном сайте игры](#).

### У МЕНЯ ЕСТЬ ВОПРОСЫ, КАСАЮЩИЕСЯ ИГРЫ. КОМУ Я МОГУ ИХ ЗАДАТЬ?

Ты можешь связаться со службой поддержки подписчиков, оформив заявку прямо из игры (нажми на кнопку «Помощь», расположенную на панели «Неоком» (F12), выбери команду «Служба поддержки > Написать новую заявку»). Ты также можешь задать интересующий тебя вопрос [через официальный сайт игры](#). Кроме того, ты можешь написать нам письмо по электронной почте (наш адрес — [support@eveonline.com](mailto:support@eveonline.com)); говорящие по-русски сотрудники службы поддержки будут рады помочь тебе. Обрати внимание — мы не оказываем поддержку по телефону.

### КАК В EVE ONLINE ОБСТОИТ ДЕЛО С ОТКЛЮЧЕНИЕМ СЕРВЕРОВ?

Раз в день — с 11:00 до 11:30 по времени «Евы» (с 15:00 до 15:30 по Москве) — сервер игры отключают на профилактику. Иногда профилактика занимает чуть больше времени (например, в случае установки патча). В таких случаях на сайте игры и в программе запуска заранее публикуется объявление. Об отключении сервера на продолжительный срок (например, с целью выкатки очередного обновления) мы объявляем с большим упреждением.

### СКОЛЬКО ДЕНЕГ МНЕ ПРИДЁТСЯ ТРАТИТЬ НА ИГРУ?

Месяц подписки на EVE Online обойдётся тебе в 399 рублей (или 14,95 долларов). При оформлении подписки на более продолжительный срок стоимость её снижается; так, стоимость месячной подписки при оформлении подписки сразу на год составит всего 291 рубль (10,95 долларов). С подробной информацией о подписных тарифах можно ознакомиться [на официальном сайте игры](#).



## ЧТО ТАКОЕ ПЛЕКС? КАК ИМ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ?

Плекс — это разрешение на продление удостоверения пилота на 30 дней, ещё один способ оплаты подписки на EVE Online. Их можно купить и продать с помощью торговой системы — ты можешь подзаработать ISK, если тебе срочно нужны деньги, но нет времени на то, чтобы получить их в игре. Ты можешь купить плекс [на официальном сайте игры](#) (и у авторизованных продавцов), продать его в игре и потратить заработанные таким образом ISK на нужный тебе предмет. При помощи купленного плекса ты можешь продлить подписку на 30 дней. Эта система подходит множеству игроков; у некоторых в игровых кошельках скопилось несметное количество кредитов, которые они не против израсходовать на оплату подписки. Другие посвящают игре меньше времени, но им тоже нужны кредиты для приобретения более крупных и совершенных кораблей и модулей, поэтому они покупают плексы и тратят вырученные за них кредиты на необходимое снаряжение. С подробной информацией о способах применения плексов можно ознакомиться [на официальном сайте игры](#).



# ИНТЕРФЕЙС ИГРЫ

## НА ОРБИТАЛЬНЫХ СТАНЦИЯХ »

### Панель системы «НеоКом»



Информация о ходе освоения навыков

14:25

Здесь ты найдешь более подробную информацию об интерфейсе игры

# ИНТЕРФЕЙС ИГРЫ

ВО ВРЕМЯ ПОЛЁТА »»

Панель системы «НеоКом»

Обзорная панель

**Флаги системы учёта правонарушений**

**Информация о планетной системе**

**Информация о проложенном маршруте**

**Информация о ходе боевых действий (в рамках конфликта между государствами)**

**Информация о сопровождаемых целях**

**Корабль, пилотируемый NPC-пилотом**

**Орбитальная станция**

**Планета**

**Гиперворота**

**Кнопка «Включить режим отображения тактической обстановки»**

**Система управления забортовой камерой**

**Кнопка «Показать содержимое грузового отсека»**

**Кнопки включения бортовых разведсистем**

**Кнопка «Включить автопилот»**

**Индикатор системы блокировки модулей**

**Информация об оставшемся запасе прочности**

**Индикатор заряда бортового накопителя энергии**

**Индикатор нагрева модулей при работе в предельном режиме**

**Указатель скорости**

**Кнопки настройки размера шрифта**

**Настройки окна вывода сообщений**

**Настройки списка пилотов**

**Список общедоступных чат-каналов**

**Панель системы управления дронами**

Distance	Name	Type
2,868 m	Angel Shatterer	Angel Ship
2,853 m	Amamake III	Asteroid Field
3,044 m	Mobile Depot	Mobile Depot
3,378 m	Apocalypse	Apocalypse
3,989 m	Angel Breaker	Angel Ship
5,990 m	Omen	Omen
8,093 m	Punisher	Punisher
21 km	Angel Cherubi	Angel Ship
28 km	Angel Defacer	Angel Ship
0.1 AU	Amamake III	Planet (Orbit)
1.4 AU	Amamake II - Caldari Tr.	Planet (Orbit)
1.4 AU	Amamake II - Minmatar	Planet (Orbit)
1.4 AU	Amamake II - Amarr Ind	Planet (Orbit)
1.4 AU	Amamake II - Minmatar	Planet (Orbit)
1.4 AU	Amamake II - Minmatar	Planet (Orbit)
1.4 AU	Amamake II - Planet (Orbit)	Planet (Orbit)
1.8 AU	Amamake I	Planet (Orbit)
2.2 AU	Minmatar Infr	Minmatar
4.2 AU	Amamake IV	Asteroid Field
4.2 AU	Amamake IV	Planet (Orbit)
4.2 AU	Amamake IV	Minmatar
4.2 AU	Vard	Stargate
5.0 AU	Amamake V	Planet (Orbit)
5.0 AU	Amamake V	Asteroid Field
5.0 AU	Amamake V	Asteroid Field
6.6 AU	Osogour	Stargate
7.9 AU	Gulmorogod	Stargate
8.9 AU	Amamake VI	Asteroid Field
8.9 AU	Amamake VI	Amarr Stz
8.9 AU	Amamake VI	Amarr Stz
8.9 AU	Amamake VI	Minmatar

**Чат-каналы:** Local, Alliance, Corp

CCP Eterne > I am ratting in top belt! Please don't come kill me!

CCP Eterne

Окно чат-канала

Приборная панель



Внимание! Данная памятка не будет обновляться одновременно с самой игрой, поэтому некоторая информация со временем может устареть (дата публикации этой версии памятки указана ниже). CCP планирует выпускать обновления памятки как минимум раз в год. В перерывах между выпусками ты всегда можешь посетить сайт [community.eveonline.com](http://community.eveonline.com) (там ты найдешь информацию о нововведениях и изменениях в EVE Online), а также ознакомиться с [лицензионным соглашением конечного пользователя](#), поскольку обновления игры могут тем или иным образом влиять на пункты соглашения.