



« Сканер + Варп Драйв »

автор - Seiko

Нужно найти корабль в системе, где 16 белтов, 30 лун и 9 планет за 1-3 минуты?

Нужно сделать ближний сэйв за 10 секунд?

Нужно сделать разгонный сэйв между воротами, но на следующих воротах ганг в 50 рыл с мобилой?

Нужно пролететь систему в которой ганг врагов кемперят следующие ворота, но они находятся на 40ау от ближайшего объекта и посканировать, что на там происходит не удастся?

Как узнать за 15 секунд, что к вам приближается ганг врагов?

Все это и даже больше опишу со временем в этом топике.

* 1АУ = 150.000.000км округленно.

3АУ = 500.000.000км это +50км, но дает гарантию на поиск вражеских скан проб.

Итак, одна из основ безопасных перелетов - подварпы.

Подварп - это сжигание собственной капы, чтобы при варпе на объект вам не хватило ее на полный путь.

Делается таким образом: выбирается самый дальний объект от вас, подводится курсор мыши на кнопку варпа в "Selected Objects", и начинается быстрое клацанье мышью по кнопке варпа, одновременно с быстрыми нажатиями "Ctrl+Space" (Stop Ship). За 1-5 секунд у вас капы станет 0. Заканчиваете ппалить капу обязательно на нескольких нажатиях "Ctrl+Space", исключение только случай, когда объект, через который вы палили капу является вашей целью.

Как сделать ближний сэйв за 10-20 секунд?

Палим капу, резко выбираем объект, в сторону которого нужно сделать сэфв и жмем варп на него. Со спаленой капой вы подварпитесь на 0.1-0.4АУ. Например за вами гонится вражеский ганг и вам лидер отдает приказ сделать ближний сэйв от ваших ворот по дистнейшену. Вы быстро палите капу и подварпливаете на следующие ворота по дистнейшену. С этого сэйва у вас будут работать инстант буки, и на ближайшие ворота у вас варп займет 15-20 секунд.

Как сделать быстро правильный сэфвспот между объектами, не делая буку в варпе? (например если на следующих воротах враги с мобилой)

Палим капу, и начинаем про себя отсчитывать АУ* как отсчитываете нужное вам расстояние, делаете варп, и вы окажетесь сразу на сэйве. Только проследите обязательно, что у вас выскочила надпись, о нехватке капы на прыжок, а то прилетите прямо в лапы к врагу.

* Когда вы спалили капу вы сможете варпнуться от вашей точки не дальше чем на 0.1-0.4АУ, по мере восстановления капы, расстояние варпа увеличивается. Это зависит от корабля, скилов и расстояния до объекта. Поэтому вам придется вычислять это опытным путем для себя. У меня на Читахе нужно ждать ровно 3 секунды, чтобы подварпиться на 5АУ в сторону объекта с расстоянием 30АУ

При должной сноровке вы сможете подварпываться на любое расстояние, что очень облегчит вам жизнь.

Исходя из вышесказанного, вам будет легко путешествовать по нулям, если вы научитесь правильно управлять варпдрайвом и сканером. Если видите, что в локале 5+ врагов, то прыжок на следующий гэйт может стать для вас последним, ибо вы не знаете, что там находится. Просто спалите капу, и рассчитайте так расстояние, чтобы нужный вам гэйт оказался в пределах 15ау (именно настолько работает встроенный сканер). Потом открываете ваш сканер, и поворачиваете экран так, чтобы ворота оказались на одной прямой с вашим кораблем. В сканере выставляете галочку "Use Overview settings" графу "расстояние" вбиваем кучу 9-к, и выставляем ползунок на 5 градусов, после чего нажимаем кнопку "скан". Обязательно добавьте объект "Mobile Warp Disraptor" в овервью. Также выучите название всех интердикторов.

Когда вы подварпались ближе к воротам и просканили их, тогда можете точно сказать какие корабли его кемперят, есть ли у них там мобила или интердиктор (дизраптор пробы тоже сканятся). Если вражеский не достаточный чтобы вас остановить, то смело варпайтесь по инсте, ведь подварпом вы пришли на разгонный сэфв между воротами

Да в принципе если в локале уже есть враг, то лучше просканировать следующие ворота, мало ли чего...

Сканер на первый взгляд неудачный и довольно кривой. В принципе оно так и есть, но если научиться им пользоваться обходя его баги, то он превращается в сильнейшее оружие против врага. Если же вы пытаетесь просканировать на 15ау и 360 градусов территорию вокруг себя без включенной "Юз овервью Сеттингс", то не пеняйте на кривость сканера, просто вы попали на один из его багов, и окончание скана и вашей жизни закончатся примерно одновременно.

Итак, основные положения сканера:

- Луч сканера направлен в сторону вашего взгляда, а не относительно корабля.
- Никогда не сканьте без включенной опции "Use Overview Settings", если в луч сканера попадает более 2-3 белтов
- Добавьте в овервью Мобилы, это спасет вам жизнь
- На полагайтесь полностью на сканер, существует очень много фэйк-целей (ложных). Это те, что стоят на ПОСах, брошенные шипы, в логоффе, но еще не успели исчезнуть, дружественные цели и т.п. нас они не особо интересуют, но вам придется научиться определять какая это цель, отчасти полагаясь на интуицию.

Теперь изучим основные манипуляции сканером, это вычисление направления до цели, и вычисление расстояния до нее. Да да, вы не ослышались, именно расстояния, хотя оно не отображается на сканере.

Нахождение направления, например вы насканили Равен при настройках сканера 360 градусов и 15ау:

- Устанавливаем ползунок на 180 градусов, поворачиваем в одну сторону и жмем скан, если равен исчез, то поворачиваем взгляд в другую сторону и жмем скан. Появился на сканере? Да? Идем дальше...
- Запомните тот участок космоса на 180 градусов от вас, где вы нашли цель. Теперь установите ползунок на 90 градусов и нажмите "скан", если корабль исчез, то в районе той части космоса на 180 градусов, поворачивайте взгляд и нажимайте скан, пока не найдете его. Поделите визуально участок космоса 180 на части по 90 градусов, там и ищите.
- Как нашли на 90, ставим ползунок на 60 и снова окидываем лучом сканера пространство
- Таким способом сужаем луч сканера до 5 градусов. Цель будет находиться на одной прямой, между вашим кораблем и направлением вашего взгляда. Можете зажать "Альт" и посмотреть какие объекты находятся в той стороне, может этот корабль на объекте, или между объектами...

Теперь можно найти расстояние до Равена:

На сканере у вас расстояние скана 15ау максимальное. Назовем условно расстояние вбитое в графу "range" - текущее. Итак, теперь установите расстояние в половину текущего и просканируйте, если корабль исчез, то прибавьте половину от того, что вы установили и снова нажмите "скан". Таким образом, сокращая и увеличивая расстояние скана, вы можете примерно определить расстояние до цели. Всегда делайте делением пополам, чтобы нашли в максимально сжатые сроки.

Математически:

А-----Б-----С (500кк км)

А- Вы

С- расстояние установленное в графе "рэндж" (допустим 500кк км)

Б- расстояние, на которое вам нужно просканировать (250кк км)

Итак Равен не насканился

А-----Б-----В-----С

В- это следующая точка скана, если Равен не насканился с предыдущими параметрами ($250+250/2=375$ кк км)

Теперь равен насканился

А-----Б---Г---В-----С

Г- следующая точка скана ($B+(B-B)/2=G$ $250+(375-250)/2=312.5$ кк км)

Равен насканился, значит мы вычислили, что он находится между точкой Б и Г, а точнее между 250кк и 312кк км. Так вычисления можно продолжать сколько угодно, просто сократите погрешность. Достаточно с погрешностью 0.5-1ау обычно находить.

Первый урок

Встаньте на планету с 5-15 белтами, а ваш друг поставит на один из них свой корабль и назовет допустим "Трейнинг". Вы попытаетесь его найти сканером. Запомните, что когда вы его нашли лучом сканера, просто зажмите "альт" и наведите курсор на объекты, в направлении вашего взгляда, тогда узнаете на каком объекте находится его шип. Советую начинать поиск на белте с параметром 500-800кк км, ибо белты более 3-4ау от планеты не удалены, а лишний мусор вам не нужен на сканере. Мой средний результат поиска врага на белте/луне, при 15 белтах 15-20 секунд, это если нет ПОСа с кучей шиоп, иначе скнер немногo залипает.

Второй урок

Встаньте на планету, а ваш друг сделает сэйв между планетами, чтобы вам проще было его найти лучом 5-15 градусов. теперь вычислите расстояние до него. Не забывайте, что 1AU=150.000.00км.

Поиск врагов в белтах.

Прыгаем на планету. Устанавливаем на сканере 500км и 360 градусов. Белты и луны в 98% случаях находятся не далее 3ау от планеты. Сканим, если есть враг, то начинаем искать направление, сокращая угол скана. Здесь работа вам облегчается тем, что искать нужно только в горизонтальной плоскости, и вы примерно видите месторасположение белтов. Как сократили угол скана до 15-30, то для ускорения можете выставить 5 градусов и просто понаводить луч сканера на белты и луны, и просканировать их. Советую убрать пиратов и конты из овервью, это ускорит скорость скана в разы. Занимать эта процедура должна не более 15-20 секунд в не зависимости от кол-ва белтов на планете.

* чтобы видеть какие объекты находятся перед вами не внесенные в овервью - зажмите Alt

Когда вы кемперите гангом ворота или объект, поставьте 360 градусов на сканере и такое расстояние, чтобы в сканер попадало как можно меньше левых объектов и скорость скана была предельно высокой 100км и как можно больше. Если у вас отличная зрительная память, то просто глазейте на сканер и периодически нажимайте кнопку скана. Вы увидите приближение врага за 10-30 секунд до его выхода из варпа. Применений этой инфы уйма... Зрительная память нужна, чтобы вы видели какие шипы появились на сканере, какие из них свои и т.п.

Если вы на мелком шипе и прыгнули в ворота, а там ганг врагов, время инвиза не бесконечное, а лидер просит вас перечислить врагов ад еще и с пробами и мобилами, тогда это не проблема. Открываете сканер, ставите 360 градусов 500-600км и снимаете галочку "Юз Овервью Сеттингс". Сканируете, сворачиваете, не в коем случае не закрываете, окно сканера, отлетаете на сэйв и снова разворачиваете окно сканера. Теперь в безопасном месте в ненапряженной обстановке перечисляете все шипы и побочные объекты рядом с воротами.

Поиск сэйф-спотов сканер пробами, и создание дальних сэйфов.

Рассмотрим скан-пробы, которыми вам придется пользоваться:

- Ferret 192AU Scanner Probe I - ужасно неточная проба, которую можно использовать только для начала поиска дальнего сэйва
- Spook 48AU Scanner Probe I - проба с большой погрешностью и дальностью скана, но именно с нее зачастую приходится начинать искать объект, так как обладая приличной дальностью скана, дает координаты с погрешностью ~10AU. прим. если вы умеете пользоваться Сюрвей Сканером, то лучше от нее отказаться при поиске ближних сэйвов
- Fathom 12AU Scanner Probe I - самая сбалансированная проба в соотношении дальность/точность. Используется в том случае, если объект находится в пределах сканирования 1-10AU, и вы не можете подойти к нему ближе, из-за того, что нет объекта, на который можно подварпаться, чтобы начать анализ 3ау пробами. * проба багнутая, поэтому лучше ей вообще не пользоваться
- Snoor 3AU Scanner Probe I - только с помощью этой пробы можно получить точное местоположение цели. Без нее можно даже не пытаться начать поиск сэйф-спота.
- Observer Deer Space Probe I - проба, у которой радиус скана охватывает всю систему, но ее погрешность составляет 96AU. Также используется для создания и поиска дальних сэйф-спотов

Теперь немного о тонкостях работы скан пробок. Самое важное, что вам потребуется знать - объем сканируемой территории пробами это цилиндр, который ограничен диаметром действия этой пробы в горизонтальной плоскости, и высотой 1AU (для 3ау проб), в центре которого находятся скан пробы. Единственное исключение из этого правила - Обсерватор проба, которая охватывает всю систему. Поэтому, если вы на Сюрвей сканере нашли объект на расстоянии 1ау и ваши 3ау пробы не могут его насканировать, это означает, что объект находится не в одной плоскости с вами, а выше или ниже вас на расстоянии превышающем 1ау, и не попадает в сканируемый объем цилиндра. Из вышесказанного следует: найти цель с 100% вероятностью 3ау пробами можно только в том случае, если она находится в радиусе 60км км от вас.

Технология нахождения ближнего сэйф-спота:

- Серией реварпов/подварпов подбираемся к цели на расстояния запуска 3ау проб
- Запускаем три 3ау пробы на месте и производим анализ на тип корабля. Цель найдена

Если невозможно подобраться на расстояние запуска 3 ау проб, то начните с 48 ау проб, и получите такой результат, с которого можно подварпом подобраться на запуск 3ау.

Если вы кидаете пробы в одну точку, то ограничение объема скана для 3ау проб будет: 150км км в горизонтальной плоскости и 60км км в вертикальной.

Многие ставят пробы треугольником: подойти к цели с трех разных сторон на 1ау и расставить пробы
Многие кидают их линейей, если цель находится на одной прямой между вами и любым объектом: кидаем пробу, подварп на 0.2-0.3ау, снова пробу, подварп, пробу и анализ.
Я всегда кидаю пробы в одну точку и предпочитаю подварпаться к цели на расстояние 3ау.

Технология нахождения дальнего сэйф спота (расстояние неизвестно):

- Запускаем Обсерватор пробу
- Выбираем ее из списка и делаем анализ на тип корабля
- Варпимся на полученные координаты и ставим первую 192ау пробу
- Снова повторяем анализ Обсерватором и ставим на втором результате вторую 192ау пробу
- Еще раз анализируем Обсерватором и ставим 3-ю 192ау пробу
- Теперь выбираем из списка три 192ау пробы, и повторяем три раза анализ, расставляя ан результаты 48ау пробы
- На три результата 48ау проб, ставим три 12ау пробы
- Теперь расставляем 3ау пробы таким же способом и находим цель

Желательно пропускать 12ау пробы, используя подварпы. В таком случае 3ау пробы лучше ставить треугольником или линейей, чтобы увеличить объем сканируемой территории

Технология создания дальних сэйф-спотов:

- Запускаем Обсерватор пробу
- Выбираем для анализа любой реально-существующий в системе объект (лучше шатл или нуп-шип)
- Варпимся на полученные координаты
- Так, как у пробы погрешность 96ау, полученные координаты могут находиться где угодно. Поэтому повторяем шаги 2-3, пока координаты, полученные Обсерватором, не будут находиться за системой на удалении более 50ау от любого объекта

* 3ау пробы можно использовать на третьей Астрометрике, это не более суток прокачки. Так что, вы можете стать скаутом за короткий промежуток времени. Обсерватор пробу можно использовать только на 5-й Астрометрике.

by Seiko (c)

Несколько аспектов:

1. Медленные таклеры да, я знаю, учатся и т.д. Но: если тормозить ганг на каждом гейте и засылать вперед скаута (как мы делаем с батловым гангом), то можно проститься с "мобильностью". 20 джампов * 3 минуты на заход = лишний час, потраченный впустую. То же самое с анализом системы. Работа со сканнером.

Итак, 150мил = 1ау, максимальный радиус немногим больше 14 ау. За редким исключением систему можно полностью просмотреть из пары-тройки точек, скан тем эффективнее, чем меньше пересекаются круги обзора (те самые, с диаметром 28 ау). Что искать?

В колонке "type" любые т2 корабли, батлы, индусы (всякие нуб шипы, т1 фриги и шатлы малоинтересны, скорее всего, это космический мусор, оставленный на планетах и одноразовых сейфах). Если виден, допустим, апок, то вычислить его местонахождение как можно скорее - счет на секунды (он, скорее всего, заметил движение в локале и, в худшем варианте, включил моск) Я обычно действую по алгоритму:

выход из гейта и есть "тело" в локале: скан на полную на 360;

если ничего интересного, варп в белт за пределами произведенного скана;

пока летим, щелкаем scan на полную на 360 (то есть инфо о том, есть ли кто-то в районе белта приходит гораздо раньше, чем мой корабль в белт);

если "интересно" и я около группы объектов, то удаляю в окошке дистанции двойку, получая дистанцию в 147мил км (~1ау), scan:

а) если "нет", то вместо единицы вбиваю 4, получая дистанцию 447 мил км (~3ау), если "нет", то спереди единицу - 10ау. Дальше уже смотрим есть ли объекты на 10+ау, но быстрого скана не получилось

б) если "да", смотрю камерой в разные стороны и сканю на 60 градусов на ту же дистанцию (~1ау). Если "да" и в выбранном направлении имеется одиночный объект, то лечу на него. Предположение проверяю сканом на 15-30 градусов во время полета, если "нет", вычисляем дальше прямо в полете.

Если вышеупомянутые манипуляции ничего не дали и жертва все еще на сканнере (тормоз??!) на 1ау, нахожу его лучом на 15 градусов и сканю "без галки", чтобы показывало все объекты, возможно он на одном из них. (такой скан может быть очень долгим, по возможности отсечь как можно больше объектов) Иногда, можно сделать вывод, что он сидит на "такой-то планете на такой-то луне", предположение подтвердить еще одним сканом в том же направлении "с галкой" на расстояние чуть большее, чем расстояние до "такой-то планеты и такой-то луны".

Если "интересно", но далеко, играюсь с дистанцией и направлениями, обычно уже чтобы обозначить жертву как сидящую на сейфе (вдали от объектов, "без галки" рядом с ней видны секурные конты и т.д.)

Скорость такого анализа зависит только от коннекта и опыта. Довольно часто удается найти локацию жертвы за первые 30-45 сек в системе: она еще инфо смотрит, грузит сканнер и думает о разгоне, а ловец уже в пути в белт.

В случае, если "тело" в системе транзитом, оно скорее всего появится на сканнере/гейте во время первых манипуляций. Если оно на гейте, то пытаемся сыграть комбинацию. Тут важно, чтобы 1) оно зашло в гейт и его там встретили, 2) при попытке бегства на сейф - заскрамлено/бампнуто самим скаутом, 3) проявило агрессию на скаута, желательно, не смертельную, и товарищи успели зайти и схватить. Таймер агрессии, напомним, 1 минута Вариантов много, но всегда важно четко передавать инфо, что за "тело", на какой оно дистанции от гейта и в каком направлении, что делает

(разгоняется ли, лочит ли), если убегает, то куда... Как, наверное, многие заметили, вопросы наших сидящих за гейтом всегда одни и те же, отвечаем на них, не дожидаясь, экономим время.

Итак, на скаутах/таклерах висит ориентация ганга в пространстве, сбор инфо, нахождение и удержание целей

by Creamster (c)