Hazırlayan : Jarlexly

Corporation: Bregan Dearthe

EVE ONLINE HAKKINDA

EVE Online'nın Farkı Nedir?

EVE Online sonu açık Massively Multiplayer Online Game (MMOG) (Devasa Çok Oyunculu Online Oyun) dur. Birçok Rol yapma oyunu bilindik ve tahmin edilebilir monoton bir level atlama prensibine dayanır. Eve"in ayrıldığı nokta tam burada devreye giriyor çünkü Eve dünyasında herşey oyuncuların yaptıkları şeylere göre şekilleniyor, buna oyunculara forumlarda oyunda olmasını yada olmamasını istedikleri şeylere Developerlarla (Oyunu yapanlarla) birebir ve yazışmalı olarak yapma imkanı sağlayan sistemde dahil. Bir çok oyunda sizin "Şuda olsa bu oyun daha iyi olur" dediğiniz şeyleri ,CCP firması yakın takibe alıyor ve bunu uygulamaya koyuyor.

Sonu açık oyun sistemini daha önceden bir çok uzay simülasyonu oyununda görmüştük örnek vermek gerekirse "Frontier Elite, Privateer , Freelancer, X-Beyond the Frontier (serisi)" bu liste uzayıp gidiyor ama ne yazıkki bu oyunların bir çoğu off-line oyunlardı ve ister istemez size online oyunun sunduğu serbestliği sunamıyorlardı. Eve-Online"ın bir diğer farklı yönü ve genelde oyuna yeni başlamayı düşünen oyuncuların çoğunun düştüğü hata ; Eve katıksız bir Simülasyon değildir, Eve Stratejik-Simülasyondur. Yani geminizi siz reflexlerinizle ve Joystick kabileyetlerinize göre değil, geminizi strateji oyunlarında olduğu gibi fakat 3D olarak kullanıyorsunuz ve oyun içerisinde zaman-bazlı geliştirdiğiniz yetenekleriniz sizin savaş kabiliyetizi belirliyor. Aranızda Ogame , Master of Orion ...gibi oyunları oynamış olanlar varsa , nasıl o oyunlarda bir binayı yapmak için belirli bir zaman gerekiyorsa bu oyunda da yetenekler için bir zaman sınırı var. Yani istasyondan hiç çıkmadan (tabi para gereksiniminiz olmadığını var sayıyorum) bütün yeteneklerinizi çalıştırabilirsiniz.

Eve Online serverında gün içerisinde 20 bin ile 45 bin arasında tek bir serverda oyuncu bulabilrsiniz. Eve"in server sistemi tek büyük bir ağdan oluşur. Oyundaki Irkların bölgeleri birkaç NOD"a (özel server) bölünmüştür ve hepside birbiriyle bağlantılıdır. Bunun nedenide 45 bin oyuncunun tekbir sistemde yoğunlaşabileceğini var sayarsak bu kadar veriyi tek bir serverın işlemesi olanaksız olacaktır. Server her gün İngiltere saati ile 11:00 da (İngiltere bizden 2 saat geride Türkiye saati ile 13:00 da) 1 saatlik restart"a girer.Bunun amacıda günlük olarak server Back-up ve Update"lerinin yapılmasıdır.

Başlangıç - New Eden, Dünyalar ötesindeki dünya

Uzay bir zamanlar astroid madenciliği ve vacum üretimiyle çok karlı bir yerdi, bu durum insanların güneş sisteminin gezengenlerine ve aylarına yerleşene kadar dı. Doğal olarak bu gelişim Dünyanın ekonomik olarak büyümesini sağladı, insanları normalde olduğundan daha da uzayın derinliklerini keşfetmeye sevketti. Güneş sistemleri arasındaki mesafe kat edilmesi zor bir durumdu, bu durumu Warp teknolojisi tamamiyle değiştirdi. Atlama kapıları, zıt çekim kuvvetlerini negatif enerjiyle bir araya getirerek kalıcı kurtdelikleri meydana getirdiler, bu uzayda iki nokta arasında anlık mesafelerin kat edilmesini sağladı. Bunun dezavantjı, ilk yerleştirilmesi gereken atlama kapılarının el ile yerleştirilmesiydi, fakat bu durum insanoğlunun genişleme arzusunun önünde küçük bir engeldi.

Warp Motoru Keşfedildi

Bir sonraki büyük adım Warp teknolojisinin geliştirilip Atlama Motorlarına nakledilmesiydi.İlk versiyon güneş sistemi içerisinde kısa mesafelerin kat edilmesine olanak sağlıyordu, fakat daha sonraki versiyonlar Uzay gemilerinin atlama kapılarına ihtiyaç duymadan büyük mesafeler kat etmesini sağladı. Bu hızlı gelişme insanoğlunun çok kısa bir süre içerisinde yüzlerce güneş sistemine yerleşmesini sağladı. Bundan sonra, ne yazıkki, bu genişleme boğucu bürokrasi sebebiyle oldukça zor bir hale geldi. Neredeyse atlama mesafesindeki her bir güneş sistemi daha coloniler kurulamadan çoktan sahip olunmuş yada çoktan kiralanmış oluyordu, ve yeni bir dünyada yeni bir hayat kurmayı bekleyenler bu rüyalarının gerçekleşmesi için yıllarca beklemek zorunda kalıyorlardı.

EVE – Solucan Deliği

Olaylar beklenmedik bir şekilde iyiye doğru gitmekteydi, Canopus yakınlarında doğal bir solucan deliğinin bulunmasınına kadar. Bu solucan deliklerinin varlığı uzun bir süredir süpekilasyon konusuydu, bu şimdiye kadar görülen ilk doğal fenomendi. solucan deliğinin içerisine gönderilen casus uydulardan , solucan deliğinin dengeli bir yapıya sahip olduğu ve bilinmeyen bir galaksideki bir güneş sistemine açıldığı keşfedildi. Bu sistem Samanyolu Galaksimizin çok uç noktası, evrenin öbür ucundaki başka bir galaksiye veya tamamiyle farklı bir boyuta açılan bir kapı olabilir. Solucan deliğinin EVE olarak adlandırıldı çünkü yeni dünyalar ve yeni başlangıçlar sunuyordu. EVE‟in her iki tarafınada atlama kapıları kurulmasına karar verildi. Sadece özel donanımlara sahip gemiler kurt deliğinden geçebilme yetisine sahipti. İnsanlar ve ekipmanlar solucan deliğinden geçip yeni üslerin kurulmasının inşasına başladılar. Yeni sistem New Eden (Yeni Cennet) olarak adlandırıldı. Solucan Deliğinin her iki tarfındaki kapılar “Eve‟in Kapıları” olarak adlandırıldılar. EVE‟in tahmin edilemez yapısı ve aradaki bilinmeyen mesafe yüzünden kapılar inanılmaz

derecede büyük olmak zorundaydı.Bu kapılar insan oğlunun inşaa ettiği en büyük yapılardı, yapımları 200 yıl aldı. İlk olarak kapıların yapılmasındaki amaç herkes için yeni dünyalar ve ilk görenin sahip olduğu bir dünya vaat ediyordu ve bitirilmesinin ardından yüzlerce bağımsız organizasyon yeni dünyaları araştırmaya ve yerleşmeye başladı.

EVE'in Kapanışı

Eve Kurt deliği daha eve kapılarının yapım aşamasındayken kapanmaya başladı. Bu durum kapıları pek etkilemediği ve başından beri fonksiyonel olarak çalıştığı görüldü. Fakat sonra, yetmiş yıllık kusursuz çalışmanın ardından, felaket baş gösterdi. Tanımlanamaz bir fenomen EVE kapılarını yuttu, şiddetli bir bozulmaya neden oldu, kapıları kullanılmaz bir hale getirdi ve gelecek vaad eden New Eden"ı (Yeni Cenneti) bir işe yaramaz moloz yığınına dönüştürdü. New Eden"daki kapı halen aktif durumda, fakat ne zaman bir gemi yakınlarına gitmeye çalışsa Çekim fırtınaları tarafından yok edildi. Eve"in kapanması ani ve dramatik bir etki yarattı, New Eden daki tüm üsler ve koloniler bu durumdan etkilendi.Kapılar olmadan, koloniciler kendilerini koparılmış ve izole edilmiş hissettiler. Kolonilerin bir çoğu ya yeni kurulmuştu yada daha kurulalı on yıllar olmuştu ve pek azı kendi kendine yetecek durumdaydı.Tek tek coloniler yok olmaya başladı. Pek azı hayatta kalmayı başardı ve yavaş yavaş bilgilerini ve teknolojilerini, mühimmat ve kaynak eksikliğinden kaybetmeye başladılar. Binlerce yıl boyunca dağılmış yerleşim birimleri birbirlerinden habersiz ve izole edilmiş bir şekilde büyümeye devam etti. Zaman geçtikçe, farklı çevre ve ideolojik düşünce, onları birbirinden ayırdı. (Daha fazla oyunun hikayesi hakkında bilgi almak isteyen arkadaşlar, orijinal sitedeki bu adresten bilgi alabilirler, site ingilizce.) http://www.eveonline.com/background

Ne ve Neredesiniz

Oyuna seçebileleceğiniz birçok meslek gurubundan birisiyle başlıyorsunuz. Bu meslek gruplarını birazdan detaylı bir şekilde açıklıyacağım. Herşeyden önce oyunda 4 ırkın olduğunu ve bu dört ırkında kendi içinde 3"er Fraksiyona ayrıldığını bilmemiz gerekiyor. Bu fraksiyonlar çeşitli meslek gruplarına göre avantaj ve dezavantaj sağlıyor. Dört ırkımız, Amarr , Caldari, Minmatar ve Gallente. Bu dört ırkda spiral olan galaksimizin merkezinde yer almaktadır. Oyunda güvenlik seviyeleri diye tabir edeceğimiz " -1 ,0 ,+1" derecelerine sahip bir yapı vardır. 0.0 diye tabir edilen güneş sistemleri herhangi bir korumanın olmadığı, herkesin istediği kişiye saldırabildiği, güvenliğin yada polis gücünün olmadığı bölgelerdir. Eve haritasında 0.0 ın altındaki derecelendirmeleri göremezsiniz yani ekranınızda -0,8 , -0,6 gibi güvenlik derecelerini göremezsiniz bunları oyun dışından edinebileceğiniz "eve 2d maps" dediğimiz 2d haritalardan öğrenebilirsiniz adresi www.ombeve.co.uk sitesinden edinebilirsiniz. Haritaları görmek için Adobe acrobat reader programına

ihtiyacınız var, ki eminim hepinizin bilgisayarında yüklüdür. Oyun sizi +1 güvenlik seviyesinde olan ve meslek seçiminize bağlı olarak ırkınızın bölgesindeki o meslek grubunun merkez Hub'ından başlatır. Her ırkın kendi insan kontrolünde olmayan Şirketleri vardır bu şirketler sizin oyundaki gelişiminize yardımcı olmak amacıyla kurulmuştur. Bu şirketlerde size görevler verecek olan ajanlar vardır. Bu ajanlardan alıcağınız görevlerle para ve bağlılık puanları kazanırsınız ve daha üst seviye ajanlarla çalışma olanağı kazanırsınız. Bu konuya ilerki bölümlerde değineceğim.

Amaç

Oyundaki her oyuncunun amacı daha fazla güçdür. Bu kavram meslek gruplarında farklı anlamlar taşır; Ticaretle uğraşanlar için Finansal Güç ve Market"i ele geçirmek, Askeri kanat için kuvvetli birliğe dahil olup bölgeler ele geçirmek ve politik güç, Madenci sınıfı için geniş bir maden ve üretim ağı oluşturmak, bilim adamı olanlar içinse oyunda üretilen araçlar ve nesneler için şablonlar üretmek hatta oyunda üretilmesi ve alınması çok güç olan ileri teknoloji araçlarının ve ekipmanlarının şablonlarını keşfetmek. Ama şunu belirtmekte yarar var , seçtiğiniz meslek grubundan başka meslek gruplarını yeteneklerinizi geliştirerek yan sınıflar yaratabilrsiniz fakat tahmin edeciğiniz gibi bu çokda kolay bir durum değil onun için karakterinizi tek bir amaca yönlendirmek herzaman daha iyi bir avantajdır. Bu konuya daha sonra ayrınltılı bir şekilde gireceğim.

Parayı Kazanmak

Eve de para kazanmak için yapabileceğiz bir çok yol bulunmaktadır ve bu yolların bazıları zor bazıları kolay ve bazılarıda ileri seviyelerde çok para kazandıracak olanlardır.

Mining : Madencilik ; EVE"in başından itibaren yapabileceğiniz para kazanma yöntemidir ve en sıkıcı olanıdır. Meslek olarak ilerlediğinizde daha fazla para kazanırsınız ama okadar. Ana karakter olarak tavsiye etmeyeceğim ama 2. bir hesap olarak kesinlikle tavsive edeceğim meslek grubudur.

Agent Missions (Ajan Görevleri) : Askeri Görev Yapmak ; bu en fazla para kazandıran ve sizi pvp (Player verseus Player) (Oyuncu-Oyuncuya Karşı) ya hazırlayacak ve oyun dinamiklerini, gemi ekipmanlarını, defans ve ofans dengelerini öğrenebileceğiniz yöntemdir. Level 1-2-3-4-5 olarak tanımlanır, zorluk seviyesi ve para doğru orantılıdır. Level 1 görevler "100 bin (k) – 250 (bin) k isk, Level 2 "250k – 300k isk", Level 3 "500k – 1 milyon isk", Level 4 "2 milyon – 4 milyon isk" bu rakamlar öldürdüğünüz gemilerden aldığınız eşyaları içermemektedir. Level 4 görevlerde görev başına 30-50 milyon isk yapma imkanınız vardır.

Bounty Hunting (Kafa Avcılığı) : Kafa avcılığı oyunda ulaşacağınız son noktalardan birisidir, bu işi yapabilmeniz için artık para ile aranızda bir sorun kalmadığını ve bir gruba ait olduğunuzu ve pahalı geminizi kaybedebileceğiniz ihtimalini göze aldığınızı var sayıyorum. Bounty"li oyuncular uzayda ekranınızın sağ tarafındaki panelde "kuru kafa" amblemlidir bunun manası kafalarına ödül konduğudur ama bu demek değildirki her gördüğünüzü istediğiniz yerde öldürebilirsiniz. Bu oyuncuları ancak bu oyuncuların "Security" "Güvenlik" seviyeleri bulunduğu sistemin güvenlik seviyesinden çok düşük olması kaydıyla öldürebilirsiniz. Bu da şu demek o şahis ekranınızda kırmızı kırmızı parlıyorsa demek.Fakat bu şahsın sadece gemisini patlatmanız yetmez gemisi patladıktan sonra kaçış kapsülünüde vurmanız gerek ancak ozaman üzerine konulan ödülü alabilirsiniz. Ama tüm bu işleri tek başınıza yapmanızı tavsiye etmem.

NPC Hunting / Ratting (NPC avlamak): Bunu kısaca şöyle özetleyebiliriz, istasyondan çıkıp astroid beltlerdeki bilgisayar kontrolündeki gemileri vurmak. Güvenlik seviyesi düştükçe bu NPC"lerinde verdiği para miktarı artar.

Research Agents (Araştırma Ajanları) : Bu ajan cinsi için Bilim mesleğini seçmeniz gerekiyor yada karakterinizi ona yönlendirmeniz gerekiyor çünkü çok fazla Yeteneğinizi bu doğrultuda 5. seviyeye çıkarmanız gerekecek ki bu da 6 ayınızı sırf bu işe ayırmanız demek bu da takdir edersiniz ki çok da mantıklı bir davranış değil ve diğerleri gibi size hemen para vermez. Maximum araştırma başına günlük 65 RP (research point) (araştırma puanı) verir ve ajanlar 50 RP ye 1 tane data core verir , Data core dediğimiz nesnelerin satış fıyatı 100k ile 1 milyon isk arasında değişir. "Not: bu 65 RP puanını ancak 6 aylık yetenek geliştirmesi yaptıktan sonra alıcağınızı belirtmek isterim başlangıçta sadece 16 RP puanı verirler, hesabını siz yapın , oyuna yeni başlayan biri için ki bilim adamı olmak istemiyorsa hiçte iyi para kazanacağı bir iş değildir."

6- Production (Üretim) : Adındanda anlaşılacağı gibi üretim yapmak gerçek dünyada olduğu gibi karlı bir iştir, madenci olmak isteyen kişilerin gitmek isteyeceği 2. yoldur ve en karlısıdır.

7- Trading (Ticaret) : Bu iş için çok fazla denecek bir şey yok Ucuza al Pahalı olan yere sat. Birde aynen borsada olduğu gibi piyasadan belirli bir malı komple çekip kendi fiyatınızdan daha sonra piyasaya sürmek veya fiyat manüpülasyonu yaratmak. Brookerlık yapmayı seven ve borsacılık numaralarını seven bir insansanız ve işteyken bolcana vaktiniz var ise bu işten hem çok para hemde keyif alabilirsiniz.

8- Pirating (Korsanlık) : Oyunun en zevkli kısmıdır ve hepinize tavsiye edeceğim bir iştir. Zor bir para kazanma yöntemidir, hatta çoğunlukla para kaybetme yöntemidir. Bu işi yapmak için gerçekten deneyimli olmak yada deneyimli olan insanlarla 3 ay boyunca eğitime katılmaktır. Oyunda bir oyuncuyu öldürebilmeniz için 6 aylık doğru yetenek çalışılması gerekmektedir, bunun yanı sıra doğru donanım ve doğru gemilere ihtiyacınız vardır. Uyarı olarak belirtmek istiyorum aranızda uzaya çıkıp hemen birini vuracağını sanan varsa şimdiden bu düşüncesini aklından silsin dediğim gibi 6 aydan önce güvenli bölgede (+1 ile +0,5) sineğe bile füze atamazsınız.Bunu denemek amaçlı bile yapsanız Güvenlik güçleri gözünüzün yaşına bakmadan sizi 2 saniye içinde öldürür. Güvenlik güçleri EVE"de ölümsüzdür, dolayısıyla onlarla çarpışmaya girmek veya kaçmaya çalışmayın. Kısacası yapacaksanızda güvenlik seviyesi (+0,4 ile 0.0) da yapın.

9- Deadspace Complexes (Gizli Zindanlar, Bölgeler) : Bu iş en fazla kazandıranlardan biridir fakat bu işi de yapabilmek için " Covert-OP" veya "Recon" gemilerineihtiyacınız olacaktırki skillerinizide bu yönde geliştirmeniz gerekecektir, bu işihakkıyla yapabilmek için gene bir 4 ile 6 aya ihtiyacınız olacaktır ki oyununbaşından beri buna yöneldiğinizi var sayıyorum, yoksa bu süre daha da uzun.Gizli yerleri Probe (uydu) atarak ve o sistemin uzayını tarayarak buluyorsunuzama her sistemde gizli yer olacak diye bir kaide yok, her gün yapılan server restart"ından sonra bu nesnelerin yerleri değişir dolyısıyla her seferinde farklı yerlere giderler. Bu işide hakkıyla yapmak için 0.0 güvenlik seviyesinin altına inmeniz gerekir ki bulduğunuz nesnenin değeri buna deysin, yüksek güvenlik seviyesine sahip yerlerde bu işi yapmak zaman kaybıdır çünkü 1 yeri bulmak yaklaşık olarak 10-20 dk nızı almaktadır ve çok iyi harita okuma yeteneğinizin olması gerektir.

Kullanabileceğiniz Gemiler
Oyuna Frigate sınıfı gemilerle başlarsınız ve gelişim gösterdikçe daha üst seviye gemilere doğru gidersiniz, her ırkın gemisi kendisine özeldir ve kendine has özellikleri vardır.Şimdilik sadece gemileri özetleyeceğim daha sonra ayrıntılarını anlatacağım.

Frigates
Frigate"ler oyunda ilk bineceğiniz gemilerdir.Eve dünyasının kullanılabilir en ufak gemileridir (shuttle ve pod"lardan sonra ki bunlarda sadece yolculuk etmek içindir.). Seviye 1 görevleri bu gemilerle yapabilirsiniz.

Destroyers
Adına yakışmayan bir gemidir. Frigate ile cruiser arası bir gemidir ve bir haltada yaramaz. 7 High slot"a sahip olmasına rağmen 4 Medium, 1 de Low slotu vardır ve ne yaparsanız yapın bu gemi ile hiçbir şey yapamazsınız. Seviye 2 görevlere bu gemiyle gitmenizde bir sakınca yok ama Cruiser varken destroyer"le işiniz olmaz

Cruisers
Cruiser sınıfı oyunda Frigate"lerden sonra binmeniz gereken gemi sınıfıdır. Destroyer gemi tipini şimdilik es geçin. Cruiserlar lvl 2 görevlerini yapmak için ideal gemilerdir.Hemde gemi olarak doğru düzgün ilk ekipmanlarınızı kullanabileceğiniz gemidir.

Battlecuisers
Bu gemiler Eve"deki ensağlam Tank tabir ettiğimiz gemi cinsindendir. Battleship"lerden bir önce kullanacağınız gemidir. Doğuştan gelen dayanıklılık bonusları hem PVP (oyuncu vs oyuncu) de hem PVE (Oyuncu vs NPC"ye)' ye karşı çok iyi bir gemidir.Ana Rolü Tank"dır.

Battleships
Battleshipler Eve"deki görev yapan ve PVP de tank ve Hasar veme bakımından en büyük gemilerdir.Dolayısıyla fiyatları ve onlara takıcağınız ekipmanlarda o derece pahalı olacaktır.

Interceptors
Interceptor"lar avcı gemilerdir. Oyundaki en hızlı fakat en zayıf zırhlı gemilerdir.Defansları Hız üstüne kuruludur , ne kadar hızlılarsa okadar defansları vardır.Çünkü hızlı bir gemiyi vurmak oyunda çok zordur. Grubun önünde yer alıp düşmanları yakalar ve onların ışık atlaması yapmasını engeller ve onları çakılı bırakır.

Interdictors
Interdictor'ler, Destroyer sınıfı gemilerin T2 versiyonudur. Bu gemiler saldırı amaçlı değil Taktik amaçlı kullanılan gemilerdir. Düşman birliklerini Bubble tuzağına düşürmek için kullanılan ve bunun için Probe gibi Bubble atabilen gemilerdir.

Assault Ships
Bu gemi cinsi oyuna başlangıç geminiz olan Frigate sınıfından dır, fakat Teknoloji 2 bir gemidir. Bütün teknoloji 2 gemilerde olduğu gibi geminin dayanıklılığı (Resistance) yüksektir. Bu gemilerin asıl amacı İnterceptor ve Cruiser sınıfı gemileri yakalayıp yok etmek yada ana gruba düşmanı durdurma amaçlı kullanılır.(Not: Bu gemileri MWD (Micro Warp Drive) ile kullanmanızı tavsiye etmiyorum, çünkü MWD geminizin boyutunu büyütüyor vedaha fazla hasar almanızı sağlıyor, bunun yerine geminizde hızlandırıcı olarak AfterBurner kullanmanızı tavsiye ederim.Bu gemileri shield değilde armor tank olarak kullanmak isteyen arkadaşlara kesinlikle 2 tane small armor repair takmalarını öneririm pvp de bu şekilde birçok gemiyi rahatça tanklayabiliyorlar.)

Covert Ops
Görünmez gemi sınıfından olan Co-Op‟lar askeriyeden bildiğiniz izci görevini üstlenirler.Düşman yerinin tespiti ve filonun önünde ve arkasında tehlikeleri rapor ederler. Rol olarak izci mesleğini gerçekleştirecek arkadaşlar için idealdir.

Recons
Recon gemileri oyunda istihbarat sınıfı gemiler olarak bilinir. Bu gemiler görünmezlik ve elektronik saldırı modülleri ile ünlüdür. Diğer MMO'larda olan Rogue sınıfı gemilerdir. Tahmin edeceğiniz gibi gemilerde defans namına birşey yoktur. Ana defansları Hızları, Görünmezlik ve Elektronik Saldırı modülleridir.

Heavy Assault Ships
Oyunun gerçek PVP gemileridir. Eğer oyundaki amacınız bolcana rakibi öldürmek ve sağ kalmaksa bu gemi cinsi aradığınız gemidir. Battleshiplerle aynıvuruş gücüne ve onlardan daha iyi resistlere sahip yegane gemilerden biridir ,diğerleri Command ve Heavy Interdictor gemileridir. Heavy Assault Gemilerinin amacı grupta hasar vermekdir, bu gemiler diğer tüm gemilerden zaman bazında daha fazla hasar verir.

Heavy Interdictors
Heavy Interdictorler oyundaki ağır tutucu tank görevini üstlenen gemilerdir. Gemilerin kendi gövdelerinin içerisinde Warp Distrupter Generator modülleri bulunur. Bu modüller Bubble fırlatan Interdictorlerin yaptığı gibi Bubble açarlar, fakat onlardan farkı, interdictor'lerin bubbleları yaklaşık 30 saniye aktif kalır, Heavy Interdictorlerinki ise siz modülü kapatana kadar aktif kalır ve gemi nereye giderse bubble 20km'lik bir küre olarak geminin etrafında onunla birlikte hareket eder. Taktik üstünlük amacı ile kullanılan bu gemilerden her fleette olması istenir.

Command Ships
Oyundaki en üst seviye PVP gemilerinden birisidir. Adında anlaşılacağı gibi filonun en sağlam resistlere ve bir okadarda vuruş gücüne sahip gemisidir. Böyle bir gemiyi PVP de yok etmek için 3 gemiye veya daha fazlasına ihtiyaç vardır. Zaten bu gemilerinde amacı savaş sırasında ateş gücünü üzerinde tutup filodaki diğer gemilerin düşmanı yok etmesini sağlamaktır. Diğer oyunlardan bildiğiniz gerçek Paladin dir fakat vuruş gücü anlamında da bir okadar kuvvetlidir. Aklınıza şu soru gelebilir “Madem öyle insanlar hep bu gemiden kullanır” 1. Herkes bu gemiyi kullanamaz çünkü istediği skiler çok fazla ve sadece bu gemiyi tam teşekküllü kullanmak 5 ay sürüyor. 2. Gemi PVP de kaybetmek için oldukça pahalı bir gemi. 3. Gerçek hayatta olduğu gibi bir filo değişik birimlerden oluşmak zorundadır, her gemi command olursa karşı tarafında buna uygun karşı gemileri vardır, örnek : Recon Ships bu gemiler karşı tarafın tüm elektronik sistemlerini yok ederler yani hedef alamadığınız şeyi öldüremezsiniz. Bu yüzden bir filoda 1 yada 2 tane olması uygundur.

Strategic Cruisers
Eve Online da görebeliceğiniz çok amaçlı tek gemi cinsi diyebiliriz. Diğer gemilerden farklı olarak, geminizde kullanmak istediğiniz amaca yönelik 5 Sub (alt) sistem bulunmaktadır. Bu sitemler Rig'lerden faklı olarak geminizin şeklinide değiştirmektedir. Geminiz bu modüller sayesinde farklı bonuslara sahip olmaktadır. Bu gemilerin yapımları Wormhole diye tabir ettiğimiz özel yerlerde öldürdüğünüz NPC lerden çıkmakta olduğundan biraz masraflı gemiler fakat PVE de ve PVP de inanılmaz kuvvetliler. (Bu gemilere binmek için 500-600 milyonu gözden çıkarmaya hazır olun). Bu gemiler uygun fitleri yaptığınızda PVP de PVE de Battlecruiser sınıfının defansına ve vuruş gücüne sahiptirler, fakat gemilerin boyutları Cruiser sınıfı olduğundan savaş sırasında oldukça düşük hasar almaktadırlar. Şunu rahatlıkla söyleyebilirimki PVP de kullanabileceğiniz en üst seviye bu gemi sınıfıdır. Eğer benim gibi bir oyuncu iseniz defansınızı ve vuruş gücünüzü MAX hızınızı ise sallamıyorsanız, böyle bir gemiyi indirmek için 5-10 oyuncunun birlikte saldırması gerekmekte yoksa bu gemilerin karşısında avucunuzu yalıyorsunuz ☺.

Marauders
Marauder sınıfı gemiler T2 Battleshiplerdir. Bu gemilerin oyuna eklenme amacı Görev ve Ratting yapan oyuncuların NPC öldürürken çıkan lootları toplamasını kolaylaştırmak amaçlı yani daha hıhzlı para kazanılmasını sağlamak amaçlı yapılmış gemilerdir. Normalde Tracktor Beam cihazı ile topladığınız lootları ancak 20 km den çekebiliyordunuz, oysa Marauder sınıfı gemiler 40km den loot toplayabilirler.Bunun yanı sıra 4 silah slotuna sahip olmalarına rağmen bu 4 silah 8 silah gibi davranır (%100 bonusları vardır), defansif anlamda da ırklarının tamir modülü hangisi ise onun tamir miktarına bonusu vardır.

Black-Ops
Black-Op'lar oyunun en sıradışı gemilerinden dir. Battleship kasasına sahip olmaları ve görünmez olma yetenekleri göze çarpan özellikleridir. Fakat bunların hepsinden farklı olarak bu gemilerin içerisinde kendilerine ait Jump-Drive'ları bulunur, normalde bu modül Capital ve Sub-Capital gemilerinde olur, oyunda onlar haricinde birde bu gemide vardır. Bu modül Black-Op'ların Işık atlaması yapmasını sağlamaktadır.

Industrial Capitals
Industrial Capitaller, oyunda hem madencilik hemde taşımacılık amacı ile kullanılır. 2 sınıfa ayrılırlar, bir tanesi Orca diğeri Rorqual dır. Orca Jump yeteneği olmayan ama hertürlük güvenlik sistemine sahip sisteme yıldız kapılarından geçirerek kullanabileceğiniz büyük gemilerdir. Rorqual ise Jump-Drive modülü olan fakat 0,5 ve üstü güvenlikli sistemlere ışık atlaması yapamayan ve yıldız kapılarından geçemeyen bir gemidir. Genel olarak 0.5 güvenlik seviyesindeki yerlerde kullanılır. Taktiksel olarak derin uzayda toplanan ganimetleri bu gemi ile taşınmasını sağlayabilirsiniz. Her iki gemide Maden gemilerinin kazı miktarına bonus veren Gang Assist Modül'ü takabilme

yeteneği vardır. Bu da maden işlerinin çok kısa bir sürede bitmesini sağlamaktadır.

Carriers
Carrierlar Eve Online da fighter support (Savaşçı desteği) olarak kullanılmakta. Gerçek hayattan örnek vermek gerekirse Amerikan Uçak Gemisi birebir bu gemidir (tip olarak değil işlev olarak). Bu gemilerin tek kötü tarafı Jump Gate lerden geçemiyor ve tek başına uzun mesafe ışık atlamaları yapamıyor olmalarıdır. Bu gemiler bir güneş sisteminden diğer güneş sistemine gitmek için Cyno-ship (Bizim türklerin tabiri ile Cynocu) bir karakterin hem Carrier'ın bulunduğu sistemde bir Cyno açması aynı anda Carrier'ın gitmek istediği yerde de diğer bir karakterin cyno açmesı gerekmekte. Her iki gemi senkronize olduktan sonar Carrier bu boyut kapısını kullanarak diğer güneş sistemine geçebilmektedir. Bu işin zorlukları arasında Cynocu karakterlerin uzayda 10 dk boyunca oldukları yere çakılı kalmalarıdır. 10 dk boyunca bu karakterler kesinlikle yerlerinden kımıldayamıyorlar yani luna parktaki hareketsiz hedef tahtası gibi duruyorlar. Bu durumu gören korsan arkadaşlarımızda tabiki size alıp eve götürüp saksıya dikmiyorlar, bi güzel alıp sizden mangalde pirzola yapıyorlar. Tabi Carrierlarında bu tuzağın içne düşme ihtimalide mevcut. Kısacası biraz dertli gemiler ama faydalı gemiler. PVP deki kullanım şekilleri genelde Savaşçı desteği (10 tane savaşçı) vermesidir. Bunu yapmak için savaşın ortasında olmalarına ihtiyaç yoktur, aynı güneş sisteminde güvenli bir noktadan Fighter'larını aynı filoda bulunan karakter'e "Assign" ederek aynen kendi geminiz gibi 10 savaşçıyı warp ettirerek o oyuncunun komutasına verebilir. Diğer alabileceği rol ise filodaki gemilerin tamiridir. Bu gemiler ne yaptığını bilen bir karakterin ellerinde çok yararlıdır.

Dreadnoughs
Dreadnough'lar oyunda büyük saldırıların vazgeçilmezidir. Gemilerin silahları çok büyük olduğundan kendi boyutlarındaki gemiler ve sabit binalar haricindeki birşeyi vuramaz, dolayısyla bu gemileri her an heryerde göremezsiniz. Gemilerin kendilerine ait Jump-Drive'ları vardır, 0.5 ve üstü hiçbir güvenlikli sisteme giriş yapamazlar. Yıldız kapılarından geçemezler.

Titans
Titanlar oyunun en büyük ve en kuvvetli gemileridir. Yalnız bu kuvveti doğru şekilde tasvir etmek gerekli. Gemiler istasyonlardan bile büyükler dolayısıyla kullandıkları silahlarda kendi boyutlarına yakın gemi ve binaları yok etmek için var. Fiyatları 70 ile 99 milyar arasında değişen bu gemileri markette bulamazsınız. Bu gemiler özel POS (Player-Owned-Structure) (Oyuncu tarafından sahip olunan yapılar) da üretilirler. Bu da şu demek size bunu üretecek kişininde bu gemiyi düşman'a üretmediğinden emin olması gerekiyor, gemiye binmek için yaklaşık 2 yıllık bir skill çalışmanız gerekiyor (Sadece Titan'a odaklı bir skillden bahsediyoruz tabiki) bu gemiler istasyonlara Dock olamazlar ancak POS'larda bulunan Capital Hangarlarına konulabilirler. Bu geminin sahibi olan pilot aslında gemiye hapis olmuş demektir, çünkü böyle bir

gemiyi kimse uzayda bırakmak istemez.Oyundan siz çıksanız bile geminiz oyunda yaklaşık 5 dk durur, normalde gemi uzayda bir noktaya warp ediyor siz çıktıktan sonra evet ama, böyle bir gemi oyundan çıksada uzayda biryerde 5 dakikada rahatlıkla probe atılarak bulunabilir. Bu yüzden Titan pilotları Titanlarını herzaman POS'un içerisinde bırakırlar.Günün birinde Titanınız olursa mutlaka POS'a park edin.

Logistics
Lojistik gemileri diğer oyunlardan bildiğiniz iyileştirici sınıfıdır.Heer ırkın kendine özel bir Lojistik gemisi vardır ve kendi ırkına has iyileştirme özellikleri ve bonusları vardır.Büyük Filoların olmazsa olmazıdır.

Industrial Ships
Bildiğiniz yük taşıma gemileridir ve sadece bu işe yararlar.

Mining Barges / Exhummers
Oyundaki ilk gerçek maden gemisidir.Madencilik yapmak isteyen oyuncuların sahip olması gereken ilk gemidir.Bu gemilerin Teknoloji 2 versiyonları da Exhummer"lardır.Madenci bir karakterin yegane gemisidir.

Shuttles
Yolculuk amaçlı kullanılan silahsız gemilerdir.
Daha birçok gemi var ama onların ayrıntısını ve setuplarını daha sonra ayrıntılı olarak açıklıyacağım.

UZAYDAKİ İLK GÜNLERİNİZ
Bu noktada karakterinizi yarattığınızı var sayıyorum ve uzayda gözlerini açtınız ve kendinizi aksiyona hazır hissediyorsunuz dimi. Etmeyin EVE bir Shoot'em Up oyunu olmadığından herşeyi adım adım izlemenizi tavsiye ederim.Bu yolu izlemeyen birçok cengaver kanı damarlarına sığmayan arkadaşlar sonunda kendilerini birçok Türk chat kanalında "Abi bir bakarmısınız bişey sorucam" "Bir yardım edebilirmisiniz" gibi sonu gelmeyen sorular sorarken buldular ve oyundan sıkılıp gittiler. Gidip Knight Online ve onun benzeri oyunda 3-5 inek köpek kurbağa kesmeye devam ettiler.Konumuza dönersek oyunun öğretme bölümünü sıkılmadan başından sonuna kadar oynamanızı ve dikkatlice yapmanızı tavsiye ederim Aurora size tüm bilmeniz gereken temel eğitimi verecektir.Eğer hiç ingilizceniz yoksa EVE"e hiç başlamayın direkman uninstall tuşuna basın ne kendinizi yorun nede oyundaki diğer arkadaşları. EVE çok büyük bir dünya ve bu oyunu tam anlamıyla öğrenmek yaklaşık 1 yılınızı alacaktır ve bu bilgiyi ancak okuyarak ve sohbet ederek alabilirsiniz bunun içinde ingilizceye ihtiyacınız vardır.

Eve Panelleri

Neocom Paneli

Neocom Paneli size oyun hakkında birçok bilgi verir bunları şu şekilde izah edebiliriz.

Character Sheet (Karakter bölümü)

Karakteriniz hakkında tüm bilgileri içerir.

Skills (Yetenekler)

Yetenekler bölümü, karakterinizin gelişim bölümüdür. Birçok oyunda olan puan dağıtarak yetenek geliştirme Eve için geçerli değildir. Aranızda Ogame ve benzeri oyunlardan oynayanlar varsa, bu oyunlarda bina yapımı,gemi yapımı vs gibi şeyleri yapmak için size bir zaman aralığı veriyordu. Eve"de de bir yeteneğin gelişmesini istiyorsanız o yeteneğin üzerine gelip, sağ tuş yapıp "Train" "Çalış" demeniz gerekiyor. Sağ tuş yaptığınızda size yeteneği çalışması için gerekli süreyi söyleyecektir. Örnek olarak "Learning Train time 52 min, 25 sec" burdan da anlıyacağınız gibi yeteneği 52 dakika 25 saniyede bitirecek demektir.Bu olayı sürekli yapacaksınız ve bunları yaparken bir plan yapmalısınız yani karakteriniz hiç boş kalmamalı, gün içerisinde oynarken kısa yetenekleri bitirmeye çalışın, oyunda olmayacağınız uzun sürelerde ise daha uzun yeteneklere basın Örnek uyurken 2 günlük veya daha uzun yetenekleri basın. Yetenek çalışma sürelerinizi implantlarla ve Learning yetenekleri ile kısaltabilirsiniz. Her yetenek farenin sağ tuşu "Show Info" dediğinizde

attributes kısmından hangi Attribute"dan yararlandığını söyler. Misal Learning yeteneği Intelligence ve Memory ister dolayısıyla implantlarla (implantarı az sonra açıklayacağım) bu yeteneklerinizi arttırmanız bu yeteneğin daha kısa sürede çalışılmasını sağlar. Learning yeteneğini 5 yapmanız yararınıza çünkü her bir Learning seviyesi size %2 daha kısa yetenek çalışma süresi sağlayacaktır.

Attributes (Özellikler)

Yukarda da bahsettiğim gibi Attributes (Özellikler) karakterinizin doğuştan gelen özellikleridir. Perception-Willpower-Intelligence-Memory-Charisma. Bu özellikleri şu şekilde kısaca izah etmek gerekirse ;

Perception : Görme yetisi olarak tabir edilir. Bu özellik sizin tüm silah yeteneklerinizi öğrenmenizde ana rolü oynar (%70). Nekadar fazla ise Silah yeteklerinin çalışma süresi okadar kısalır (yüzde olarak). 2. etkisi gemi yetenekleridir. Gemi yeteneklerinin öğreniminde %30 etki eder.

Willpower : Öngörü özelliği, bu özellik size Gemi ve Silah yeteneklerinin daha az sürede geliştirilmesini sağlar. Gemiler için etkisi %70 , silahlar için %30 dur.

Intelligence: Zeka özelliği, bu özellik size "Learning (Öğrenme)" , "Engineering (Mühendislik)" , "Electronics (Elektronik)", "Science (Bilim)"….. gibi birçok yeteneğinizin üzerinde büyük etkisi vardır (çalışıma süresi anlamında)

Memory : Hafıza.Bu özelliğiniz genel olarak Öğrenme yetileriniz ve zeka kısmında saymış olduğum birçok yetenek ağacınız da etkisi vardır. Ne kadar yüksek okadar kısa sürelerde yetenek geliştirme.

Charisma: Karizma. İsmine bakıpta bir şey zannetmeyin. Trader (Ticaret) karakterleri haricinde kimseye çok fazla hayrı olmayacan mümkünse en son geliştirilmesi gereken bir özelliktir. Oyunun ilerki safhalarında Leadership (Liderlik) kısımından kullanmanız gereken yetenekler olacaktır. Örnek olarak Filo oluşturmak (10 kişiden falza maximum 100 kişi) oyunda genelde 10 kişilik gruplar halinde olacağınızı var sayıyorum zaten oyuna yeni başlayan birisi olduğunuzdan ve bir filoyu yönetmek için oyunda en az 2 yıllık bir deneyiminizin olması gerektiğini var sayarsak bu rol en son size düşecektir bu sebepten dolayı fazla heveslenmeyin. Not olarak bu özelliğe en çok ihtiyacınız olacak olan yer "Command Ship" oyunun en sağlam gemilerinden biridir ve oyunun en iyi Tank gemisidir. Bu gemiyi kullanmak için Leadership seviye 5 istemektedir. Bunun haricinde pek bir yararı yoktur ("Pek" olan kısmı Gang Assist Modülleridir) .

Augmentations(Geliştiriciler); karakterinize sonradan eklediğiniz “Chip‟ler” dir. Bunlar ana özelliklerinizi arttırmak için kullanacağınız çok yararlı cihazlardır. Var sayıyorum Perception özelliğiniz oyuna başladığınızda 12, oyundaki implantlar+1,+2,+3,+4,+5 olarak ve bazı özel setler olarak tanımlanabilir, bu implantlardan var sayıyorum +3 implantlardan birini karakterinize taktınız Perception :12+3 :15 Perception‟a sahip olacaksınız. Bunların yanısara Hardwiring dediğimiz Yeneteneklerinize yönelik geliştiriciler vardır. Bunlarda örnek vermek gerekirse: Shield‟leriniz (Kalkanlarınız) diyelimki saniyede 50 Shield HP tamir ediyor, oyundan +%3 daha fazla tamir özelliği veren geliştiriciyi taktığınızda kalkanlarınız 51,5 Shield HP tamir edecektir. Bu rakamı küçümsemeyin. İleride 1500 kalkan tamir eden cihazlarınız olacak ve bu rakamın %3‟ü 45 HP tamir edeceğinden hiçde azımsanamıyacak rakamlara ulaşıyorsunuz. Özellik geliştiriciler İmplant Slotları 1-2-3-4-5, yetenek geliştiricileri implant slot 6-7-8-9-10. slotlara takılmaktadır ve kullanabilmeniz için Science Level 1-2-3-4 , Cybernetics yeteneği Level 1-2-3-4 istemektedir.

Standings (İtibar)

İtibar paneli sizin diğer şirketlere olan itibarınızı gösterir.İtibar değeri sizin o şirketin daha yüksek seviyeli ajanları ile çalışmanızı sağlar. İtibar‟ın (Standing) iki özelliği vardır. Bir şirketle çalıştığınızda hem o şirkete hemde o şirketin ırkına Standing kazanırsınız. Bu durumun iyi tarafını şu şekilde açıklayalım.Diyelimki uzun bir süre bir şirketle çalıştınız (görev yaptınız) , durum gereği bulunduğunuz sistemi terk edip başka bir bölgeye gittiniz, fakat o bölgede sizin çalışmış olduğunuz standing‟inizin yüksek olduğu şirket yok, bu durumda ya baştan yeni şirkete standing kasıcaksınız veya ırk standing‟iniz devreye girecek.Ajanlar iki standing‟e bakar , şirket standing‟iniz yüksek değilse ırk standinginizi dikkate alırlar. Bu sebepten standing görev yapan ve şirket kurmak isteyen arkadaşlar için büyük önem taşır.

Bio (Biyografi)

Karakterinize bir özgeçmiş yazmak isterseniz, yani oyundaki kişiliğinize biraz daha derinlik katmak istediğinizde bakmanız gereken yer burası olucaktır.

Security Status (Güvenlik Seviyesi)

Güvenlik seviyesi , sizin eve dünyasında yaptığınız iyiliklere ve kötülüklere göre puanlandırılır. Kısaca özetlemek gerekirse Görev yapan arkadaşlar görevlerde öldürdükleri düşmanların zorluk seviyesine göre bir puan alırlar (örnek : 0,0012 gibi) , aynı şekilde eğer oyunda 0.0 güvenlik seviyesinin üzerinde bir oyuncuya saldırırsanız aynı şekilde bu sefer (-) puan alırsınız. Bu durum neyi değiştirir; diyelimki siz Caldari ırkına görev yapan bir oyuncusunuz dolayısıyla Caldari ırkına Standing ve Security kazanıyorsunuz (%50 oranında da Amarr puanı alırsınız çünkü görevlerde öldürdüğünüz düşmanlar aynı zamanda Amar ırkınında düşmanı) fakat görevdeki düşmanlar Gallente ve Minmatar için dost NPC ler, dolayısıyla siz o ırkın insanlarını öldürmüş oluyorsunuz ister istemez bu iki ırka negatif puan kazanıyorsunuz. Şimdi şöyle diyebilirsiniz – olunca ne oluyor. Şu oluyor eğer güvenlik seviyeniz bir ırk'a negatif ise o ırkın bölgesine girdiğinizde size bir uyarı geliyor (Gallente ırkının düşmanı olduğunuz için , Gallente uzayından hem çıkmanız emrediliyor, bu emri dikkate almazsanız Gallente Kuvvetleri güç kullanmak zorunda kalacaktır) sanırım bunun anlamını hepiniz biliyorsunuzdur. Böyle bir durumda o girmiş olduğunuz sistemden 1 dk içinde çıkmanızı tavsiye ederim yada daha kısa bir sürede.Bu mesaj her yeni sisteme girdiğinizde yenilenecektir. Dolayısıyla hangi ırka görev yaptığınıza dikkat edin , olduk olmadık arkadaşlarınız için ajan değiştirmeyin değiştirsenizde kendi Security ve Standinginizin olduğu ırkdan olsun (Caldari + Amar / Gallente + Minmatar).Karakterinizi hagi ırkdan açtığınızın bir önemi yok yeterki gelişimi sizinseçtiğiniz yolda olsun, yani Gallente olarak oyuna başlayıp Caldari ırkından görev alıp standinginizi bu yönde geliştirebilirsiniz. Ama gallente ırkından yeniden standing kasmanız çok zor olucaktır bu sebepten tek bir doğrultuda gidin.

Search (Arama)

Bu kısmı anlatmama gerek yok sanırım.Oyunda bulmak isteyeceğiniz ne ise onu buradan bulabilirsiniz. Yazı yazma bölümünün sol kısmındaki sekmeden aramak istediğiniz başlığı seçip sağ kısıma aradığınız kelimenin birazını veya tamamını yazıp aratabilirsiniz. Bu Karakter, Güneş sistemi, Corp (şirket) , Alliance (Birlik) vs vs …

Buddies (Arkadaşlar)

Bu kısımı oyundaki arkadaşlarınızı listelemek için kullanabilirsiniz. Chat kanalındaki arkadaşınızın portresine fare ile sağ tuş yapıp “Add to address book” dersniz arakdaşınızı listenize eklemiş olursunuz bunun yararı arkadaşınız ne zaman online yada offline olsa bunu size oyun içerisinde size bir mesaj olarak iletecektir. Bunu düşmenlerınız için de kullanabilirsiniz. Diyelimki sizinde düşman olan bir şirket ver ve siz bu şirketin üyeleri ile çatışma durumundasınız , 0.0 sistemlerinde veya Savaş durumda size bu insanlar herhangi bir koruma olmadan saldıracaklardır ve siz bu duruma hazırlıksız yakalanmak istemezsiniz, bu durumda Address Book size az da olsa bir avantaj sağlıyacaktır, düşmanınız oyuna girdiğinde size aynen arkadaşınız girdiğinde olduğu gibi bir uyarı mesajı ekranınızın sağ alt köşesinden gelicektir. Bu gelen uyarı o şahsın portresi olarak ekrana yansıyacaktır.

Agents (Ajanlar)

Çalışıyor olduğunuz ajanları veya sizinle çalışmak isteyen ajanların listesini ve onlar hakkında bilgi verir.

Corp Members (Şirket Arkadaşları)

Şirketinizdeki kişilerin listesini verir.

Blocked (Bloke Paneli)

Bu panelde oyunda blokladığınız şahısları görürsünüz. Bir kişiyi bloklamak için şahısın portresine chat kanalından sağ tuş yapıp “Communicate – Block” dediğinizde bloklanmış olucaktır. Bu işlemi tersine çevirmek için gene aynı yolu izleyin bu sefer ekranınızda “Communicate – Unblock “ yapmanız yeterlidir.

Places/Bookmarks (Yerler / Yer İmleri)

Bu kısım uzayda almış olduğunuz yer imlerdir. Diyelimki görev yapıyorsunuz , bütün düşmanları temizlediniz ve dönüp mallarınızı toplamak istiyorsunuz herhangi bir loot"u (düşmandan arta kalan) sağ tuş “Bookmark this” derseniz orayı yer im"i olarak almış olursunuz. Diğer geminize binip uzaya çıktığınızda uzayın herhangi bir noktasına sağ tuş yaptığınızda açılan panelin alt kısmında “My places” diye olan kısımda sizin az önce almış olduğunuz “Bookmark” lar yer alır buradan isimlendirmiş olduğunuz loot"un olduğu yere direkt gidebilirsiniz. Bu özelliği uzayda yolculuk ederken (Warp"dayken) aldığınızda size uzayın herhangi bir yerinde güvenli bir nokta almanızı sağlar bu özellik size savaş durumunda olduğunuz bölgelerde saklanabileceğiniz noktalar

yaratır. Sizi normal tarama yolları ile kimse bulamaz , sizi bulmaları için özel cihazlar kullanmaları gerek bu az rastlanır bir durum değildir bu sebepten kendinizi tamamiyle güvende hissetmeyin ve savaş durumlarında bu noktalardan mümkünse her sistem için (kullandığınız) 5 veya 6 tane alın.

Inbox (Gelen kutusu)
Bildiğiniz E-mail gelen kutusudur. Size göderilmiş mesajları ve Corp (şirket) mesajlarını görebilirsiniz. Kendinize Mail Blogları oluşturabilirsiniz.

Notepad (Not kağıdı)
Not kağıdı. Not alabileceğiniz oyun içi Not defteri.

Market

Market kısmı oyunun en can alıcı yerlerinden birisidir. Market paneline girdiğinizde size tavsiyem açılan pencerenin sol alt köşesinde “Show Avaible” diye bir kutucuk var onu en baştan işaretsiz hale getirin. İşaretli kaldığıda sadece bulunduğunuz istasyondaki eşyaları göstermektedir. Aynı sistemde olsanızda bir yan istasyonda satılan eşyaları bile göremezsiniz. İkinci yapmanız gereken şey ise markette herhangi bir nesneyi almak için tıkladığınızda ekranın sağ tarfında “Sell Orders” ve “Buy Orders” diye iki kısıma ayrılır. Yukarı kısım size veya sizin sattığnız malların olduğu bölüm. Buy orders ise başkalarının veya sizin almak istediğiniz malların olduğu kısımdır. Bu kısımda dikkat etmeniz gereken şey ise “Sell Orders” daki malların fiyatlarının ucuzdan pahalıya doğru dizilmesi için fıyat başlığına tıklamak. “Buy Orders” dakilerinde pahalıdan ucuza gitmesini sağlamakdır. Bu size marketi taramak konusunda büyük fayda sağlayacaktır. Bazen aradığınız malzeme 3 jump uzakta olan bir istasyonda olabilir, önemli değil bu malzemeyi aldığınız yaad alacağınız sisteme marketten ürünün üzerine gelip sağ tuş “Set Destination” dediğinizde geminin navigasyon sistemi hemen size gidiş rotasını çizer. (Uzaydayken mutlaka ışık atlama kapılarını Overview‟a ekleyin Set Destination değinizde gitmek istediğiniz doğrultudaki atlama kapıları Yeşil Renkte görünecektir). Bu noktadan sonra uzaya çıkıp ya Auto Pilotla gidersiniz veya daha kullanışlı olan “0” ‟a jump özelliğini kullanırsınız. Bu özellik şu şekilde işler. 2 yöntemi vardır, 1. yöntem Overview‟dan (sadece uzaydayken) gitmek istediğniz atlama kapısını işaretleyip overview‟ın üzerinde bulunan amblemlerden “Jump to 0” “□” seceneğine tıklarsanız atlama kapısının 0 km yanına atlamış olursunuz ve hiç beklemeden kapıdan geçersiniz. 2. yöntem; uzaydayken herhangi bir noktaya sağ tuş yapıp (mümkünse birşeyin üzerinde olmasın Gezegen, istasyon gemi vs vs) açılan panelden “Stargates” sekmesine gelin bu sekme sağa veya sola uzar, bu uzayan kısımda bulunduğunuz sistemden çıkmak için olan atlama kapılarını bulursunuz. Kapının uzerine geldiğinizde bu sekmede sağa veya sola uzar ve yeni sekmelerden “Warp within 0 km” olan seçeneği seçerseniz atlama kapısının 0 km yanında çıkmış olurusunuz. Bu yöntemler oyundaki en hızlı hareket etme yöntemidir.

Transaction (Alış-Satış Bilgileri)
Bu kısımda oyunda para ile alakalı ne yaptıysanız tüm bilgiler burdadır. Görevlerden gelen paralar, sizin satışlarınız, alışlarınız vs vs

Galaxy Map (Yıldız Haritası)
Yıldız haritası uzayda olduğunuz yeri ve galaksideki tüm yıldız sistemlerini gösterir (3000 den fazla güneş sistemi) bu kısımda çok fazla ince ayar işleri olduğundan bunları kendi isteklerinize göre ayarlamanız yararlı olucaktır. Burdan anlatmak oldukça uzun olacağından oyun içerisinden birebir diyalogla anlatmak daha mantıklıdır.

Log (Geçmiş Bilgisi)
Oyun içerisinde gerçekleşmiş tüm hareketlerinizin tutulduğu bölümdür.

Ships (Gemiler)
Gemilerinizi gösteren paneldir.

Items (Eşyalar)
Eşyaların olduğu paneldir.

System Scanner – Sistem Taraması
Sistem taraması 2 şekilde yapılmaktadır. Biri geminin kendi tarayıcısı ile diğeride Probe (casus uydu) atarak yapılan taramalar. Geminin kendi tarayıcısı ile sadece sistem hakkında genel bilgiler alabilirsiniz. Örnek olarak sistem tarayıcınızı max 2 milyar km"ye ayarladığınızda sistemin içerisinde olan Gemileri ,NPC lerden geriye kalanları ve gizli yerleri bulabilirsiniz. Gemilere ve üst seviye gizli yerlere gemi tarayıcısından ulaşamazsınız. Bunlara Probe"larla ulaşabilirsiniz.Probe"lar 6 cinsdir.Bunlar ne kadar uzak mesafeyi tararsa bulduğu nesneye olan sizin uzaklığınızı o oranda fazla hata ile gösterir. Tarama mesafesi nekadar kısa ise o kadar kesin mesafe verir. Bu Probları "Scan Probe Launcher" cihazları ile uzaya fırlatabilirsiniz ve 1 high slot harcarlar. (Aynı anda 1 den fazla Scan Probe Launcher kullanamazsınız)
Scan Probe Launcher"ları ve Probe"ları kullanabilmeniz için Science ve Astrometrics yeteneklerine ihtiyacınız var.

Probeları tanımlamamız gerekirse;

Combat Probe
Core Probe
Deepspace Probe
Sisters Combat Probe
Sisters Core Probe
Sisters Deepspace Probe

Bir Sistemi Taramak

Bunu yazarak anlatmak pek mümkün değil o yüzden aşağıda linkini verdiğim vidyoyu izlerseniz bu işin nasıl yapıldığını öğrenirsiniz.

http://www.youtube.com/watch?v=heYfTA00Idg

Range Scanner (Mesafe Taraması)
Bu tarama az önce yukarıda bahsettiğim Geminin kendi tarama cihazıdır. Onboard scanner olarak da adlandırabiliriz. İstediğiniz mesafede etrafınızdaki şeyler hakkında bilgi verir. Bulduğu şeylere ışık atlaması yapıp gidemezsiniz. Onun için yukarıda bahsettiğim Probe Scan yapmanız gerek. Maximum bakabileceğiniz mesafe 2.1 Milyar km (14.5 AU demek) dir. (Anomaly leri probe'suz bu yöntemle bulabilirsiniz.)

Autopilot
Otomatik pilot sizi rotasını çizdiğiniz noktaya otomatik olarak götürecektir fakat her kapıya atladığında 15 km sizi geriye bırakacaktır.Bunun kötü tarafı o 15 km lik mesafeyi geminin hızıyla almak zorunda olmanız, dolayısıyla geminin cinsine göre 1 dk dan 5 dk ya kadar uzayan kapı atlamaları olucaktır. Bunun yerine önceki kısımlarda anlattığım 0 km jump yazısını okuyun.

Camera Operation (Kamera Opsiyonları)
+ veya – tuşları uzaydayken geninize kameranın yaklaşmasını veya uzaklaşmasını sağlar bu işi fare"nin tekerleği ilede yapabilirsiniz ondan pek kullanışlı bir opsiyon değildir.

Ship Status Panel (Gemi Durum Paneli)

Uzaydayken ekranınızın alt orta kısmında bulunan dairesel paneldir.

Shield (Kalkan)

Dairesel panelin en üst segmentidir. Shield Tank yapan karakterlerin (Genellikle Caldari) korumasıdır. Zayıf noktası EM (Elektromagnetik) hasardır.

Armor (Zırh)
Dairesel Panelin ikinci segmentidir. Armor Tank yapan karakterlerin (Caldari haricindeki ırklar) korumasıdır. Kalkan bittikten sonra devreye girer. Zayıf noktası Explosion hasardır.

Structure (Gövde)
Dairesel panelin en alt segmentidir. Kalkan ve zırhdan sonra gelir bütün ırklarda aynıdır ve kalkan ve zırhınız bittiğinde tehlike çanlarının çaldığı noktadır. Eğer hasarınızı bu noktadan almaya başlarsanız geminin üzerindeki cihazlarınız hazar görmeye veya patlamaya başlıyacakdır. Kısacası geminiz patlamaya hazırlanmaktadır. Dolayısıyla mümkün olduğu kadar bu noktaya gelmeden olay mahalinden kaçın.

Power (Güç)
İstasyondayken veya uzaydayken Fitting Paneline girdiğinizde geminin güç miktarını göreceksiniz. Bu Eve"de geminin üzerine takabileceğiniz cihazların miktarınıda belirler. Örnek olarak geminiz 1500 Power"a sahip ve siz geminize A,B,C,D isimli cihazları takacaksınız

A: 500 Power
B: 400 Power
C: 50 Power
D: 600 Power

Toplamda 1550 power ihtiyacınız var fakat geminiz 1500 power"a kadar destek veriyor dolayısıyla bu cihazlardan birini takamıyacağınız manasına geliyor. Power"ı geminize takacağınız power arttırıcı cihazlarla arttırabilir, skillerle arttırabilir, implantlarla arttırabilirsiniz ama asla geminin izin verdiği Power gereksiniminden fazlasını kullanamazsınız.

CPU Load
Geminin bilgisayarının işlemcisidir. Aynen kullandığınız bilgisayarınız gibi her cihaz aynen power da olduğu gibi geminin işlemcisinden kullanır ve aynen yukarda izah ettiğim gibi bununda geminin ihtiyacı olan miktardan fazlasını kullanamazsınız.

Power Load (Yüklenmiş Güç)
Gemiye takılı olan cihazların harcadığı güç miktarıdır.

Hide Ship Tools buttons (Gemi Araç Tuşlarını Saklama)
Gemi panelini gizler.

Hide Ship Modules (Gemi Modullerini Saklama)
Gemi modüllerini saklar.

Stop Ship (Gemiyi Durdurmak)
Geminizi gemi hız panelinin soluna tıklayarak durdurabilir yada CTRL+SHIFT tuşlarına basarak durdurabilirsiniz.

Full Speed (Full Hız)
Full Hız için hız panelinin sağ kımındaki ok işaretine tıklayarak ulaşabilirsiniz.

Ship Modules (Gemi Modülleri)

Hi Slots (Üst Slotlar)
Üst Slotlar Silah-Maden Lazerleri-Drone upgrade"leri ve elektronik ve engineering de bulunan ofansif defansif cihazları takmanıza yarar.Üst slottaki cihazları kullanmak için önce bir nesneyi hedef almanız ve ardına çalıştırmanız yeterli olacaktır. Hedef almazsanız aktif hale gelmiyeceklerdir.

Medium Slots (Orta Slotlar)
Orta Slotlar Kalkan Hızlandırıcılar, kalkan arttırıcı sistemler, İtiş gücü motorları, elektronik defans ve ofans sistemleri, silah hedefleme sistemleri, Engineering capacitor arttırıcı sistemler, Hız kesici, warp yapmayı engelleyici sistemler vb. bu slota takılabilmektedir.Aktif ve Pasif diye tabir edebileceğimiz bu cihazların kimisi sizin aktif hale geçirmenizi beklerken, pasif diye tabir ettiğimiz ve Capacitor enerjisi kullanmayan cihazlar sizin bişey yapmanızı beklemez otomatik herzaman aktif durumdadırlar.

Low Slots (Aşağı Slotlar)
Aşağı slotlar genelde Zırh Kuvvetlendirici,Zırh Tamir edici, Zırh Dayanıklılığını arttırıcı, Propulsion Upgrades (Hızlandırıcı Gelişim modülleri) , Silah Destek sistemleri, capacitor destek sistemleri, kalkan destek sistemleri vb. sistemleri barındırmaktadır

Add and Remove Items from Overview (Genel Görüntüye bir şey Eklemek veya Kaldırmak)
Ekranınızda istemediğiniz bir görüntü varsa (Overview panelinde ki Polis kuvvetleri gibi gereksiz gösterimlerki bunlar ekran kalabalığından başka bir işe yaramazlar) bunları , tıklayıp sağ tuş “Remove xxxxxx from the overview” yapmanız , eklemek istiyorsanızda “Add xxxxx to overview” seçeneğini seçmeniz yeterli olacaktır.

Indicators (işaretler)

Genel Görüntü panelindeki işaretler çevrenizdeki nesneleri daha iyi anlamanızı sağlar. Bunlara örnek olarak:

İşaret:	Meaning (Anlamı)
Beyaz Kare:	İnsan Oyuncu
Sarı Parlayan Kare:	Bir nesne sizi hedef alıyor (NPC/PC)
Kırmızı Parlayan Kare:	Bir nesne size ateş ediyor (NPC/PC)
Beyaz Parlama:	Secili nesneyi hedef aldığınızı gösterir

Beyaz parlamayan kare: Sizin tarafınızdan seçili olan fakat hedef alınmamış olan nesne

Sarı Kare: Nesnenin sahibinin standing'i düşük fakat size karşı bir tehlike içermiyor. (Genede dikkatli olun intahar saldırısı EVE'de artık çok oluyor eğer taşıdığınız mallar ciddi anlamda değerliyse Kamikaze saldırılara hazırlıklı olun)

Kırmızı Kare: Nesnenin sahibi yakın bir zamanda bir suç işlemiş ve saldırıya açık demektir ekranınızda Kırmızı yanıp yanıp sönen birini görürseniz bu kişiye herhangi bir sorun olmadan saldırabilirsiniz, eğer güvenli bir bölgedeyseniz o insan size saldıramaz çünkü saldırdığında Concord (Polis gücü) o kişiyi sizinle birlikte saldırıp öldürür (Sizi öldürmez hatta üstüne size teşekkür eder)

Kırmızı +: Bu amblem oyundaki NPC (bilgisayar kontrolündeki canlılar) anlamına gelir eğer kırmızı ise bu nesnelere istediğiniz gibi saldırabilir ve başlarına konulmuş ödülü alabilirsiniz.

Drones
Drone paneli eğer istasyonda Drone hangarınıza Drone koyduysanız uzayda Drone panelinde görünecektir.

Launching Drones (Droneları Salmak)
Yukarıdaki yazıda belirttiğim gibi eğer drone hangarınızda drone varsa bu droneları overview panelinin alt kısmında bulunan drones kısmından sağ tuş yapıp açılan panelden “Launch Drones” diyerek uzaya salabilirsiniz.

Commanding Drones (Droneları Yönetmek)
Eğer savaşıyorsanız ve bir hedefiniz varsa ve dronelarınızı uzaya salmışsanız bu aşamada yapabileceğiniz ikinci şey gene drone paneline gidip, bu sefer “Drones in Space” kısmına sağ tuş yapıp açılan panelden “Attack my Target” emri ile savaşçılarınızı düşmanın üzerine salabilirsiniz.

Station Services
İstasyon servisleri

Medical (Medikal)
Bu panel size öldüğünüzde yeniden doğmanızı sağlayan Clone Bay ve Jump clone'ları içerir. Eve Online da gerçekten ölmek diye bir durum yoktur ama bazen Clone bırakmadığınız da ölmeyi dileyeceğiniz durumlar vardır.

Clone
Durumu hemen şu şekilde izah edelim. Karakteriniz Eve dünyasında kaldığı sürece SP (Skill Puanı) kazanacktır. Nekadar uzun süre hayatta kalırsa okadar SP"si olacaktır ancak bu o karakterin POD"unun yok edilmediği durumundan yola çıkarak söylenebilir. Bizi ilgilendiren kısım şurası, diyelimki 0.5'in altında bir sisteme (güvenli olmayan sistem) girdiniz ve bir oyuncu tarafından geminiz patlatıldı ardına kaçılş podunuzuda yok ettiler bu durumda karakteriniz Clonunuza döner. Clon yapmıştınız değilmi? İşte olayın can alıcı kısmı burası eğer clone yapmadıysanız karakteriniz oyunu ilk açtığınız zamanki haline dönecektir buda şu demektir. 6 aydır oynuyorsanız hepsi boşa gitti demektir. Bu yüzden Medikal panelinden "Clone Upgrade" seçeneğini seçip Karakter puanımıza bakıp Örnek 850.000 SP panele baktığımızda bu rakamdan daha yüksek olan bir clone bulmamız gerek Örnek 1.500.000 SP lik bir clone satın alalım. Eğer ölürseniz ruhunuz bu Clone'a geçecektir ve herhangi bir SP kaybınız olmayacaktır. Bu işlemi arasıra kontrol etmekte yarar var çünkü karakteriniz hergün daha fazla SP kazanacağı için clonunuzu "Clone Upgrade" seçeneğini seçip bir üst seviyeye atlatmanız gerekmektedir. Karışık gibi görünsede biraz kurcaladığınızda basit olduğunu anlıyacaksınız.

Jump clone (Atlama Clon'u)
Bu Clone cinsi ışık atlaması yapmaktadır. Kulağa ilk duyunca garip geliyor ama öyle değil.Işık atlaması yapan Clonu"nuz değil sizin ruhunuz. Şu şekilde anlatalım. Oyunda 1 yıldır yada 6 aydır oynadığınızı farzediyorum artık bir Şirketin üyesisiniz ve şirketiniz daha fazla para kazanmak ve daha büyük savaşlara girmek için Kuralsız bölgelerden birisine gitmek istiyor 0.0 (-1). Bu bölgelere öyle haydi gidelim diyince gidemezsiniz. Birincisi daha varmak istediğiniz noktanın %10 nu gidemeden korsanlar işinizi bitirir. Buna karşı önlem almak için Clone'lar ve Jump clonelar yapılır.Bu kısımdan kendinizi güvenceye aldıktan sonra yola çıkın ve istediğiniz yere ulaştığınız varsayalım. Burda istasyona girdiğiniz gibi yapmanız gereken ilk şey Clonu"nuzu buraya taşımaktır.Bu işlemden sonra artık jump clone"dan bahsedebiliriz.

Yukardaki adımları izlemiş olan bir oyuncu olarak 0.0 bölgesine girmeden önce bir jump clone'u ilk geldiğiniz yerde bıraktınız şimdi birtanede şu an bulunduğunuz istasyona bırakmanız gerek. Fakat burda şöyle bir durum var Asla ama Asla Jump clonunuzu asıl clonunuzla aynı istasyondan atlamayın yoksa ikisinden birisi yok olur. Şöyle izah edelim;

1. Jump Clone +0,8 güvenlikli istasyonda
2. Jump Clone 0.0 güvenlikli istasyonda.
Normal clonunuzu asla bu iki istasyondan birine “Change Station” seçeneğini seçip getirmeyin. Asıl clonunuzu 3. bir istasyona taşıyın. Yoksa aynı yerde olan clonlar birbirlerini yok eder.

Devam edelim; artık güvenliksiz bölgedesiniz ama ilerleyen günlerde Empire"dan (güvenlikli bölge) birşeye ihtiyacınız oldu yada orada olmanız gerekti bu durumda karakter panelini açıyorsunuz ve “Jump Clones” kısmına bakıyorsunuz bu sırada kesinlikle Asıl karakterinizle jump clone aynı istasyonda olmasın. Jump Clones listesinde 2 tane göreceksiniz birisi +0,8 deki istasyon diğeride şu anda bulunduğunuz 0,0 güvenlikli bölgedeki istasyonlardan birinde olan. Jump Clona Sağ tuş yapıp Jump to clone dediğinizde , 0.0 da bıraktığınız karakterinizin tüm bilgileri +0,8deki Clone"a aktarılacak ve gözlerinizi +0,8 de açacaksınız. Bu durumun bir yan etkisi yeniden 0,0 daki clon'unuza dönmek istediğinizde 24 saat beklemeniz gerektiğidir. Bu işlemleri yapacağınız zaman mutlaka Clone"larınıza implant alınki yetenek çalışmalarınız yavaşlamasın. Bu olay biraz akıl karıştırıcı olabilir ama anladığınızda okadarda karışık olmadığını anlayacaksınız. Zamanla deneyim kazanırsınız acele etmeyin daha yeni başladınız ve bu dediğim olaylar için 6 ayınızın zaten oyunda geçmiş olması gerektiğinden çok takılmayın.

Repairshop (Tamir Merkezi)
Geminiz yada herhangi bir ekipmanınız zarar gördüğünde tamir ettirebileceğiniz yerdir.

Reprocess (Dönüşün Merkezi)
Düşmanların lootlarından çıkan eşyaları veya madenleri kullanılabilir minerallere dönüştürdüğünüz tesistir.

Fitting (Modifiye Merkezi)
Geminize ekipmanlarınızı taktığınız yerdir.

Factories (Fabrikalar)
Mineralller ve Blueprint (Şablon) larla üretim yaptığınız tesislerdir.

Laboratories (Laboratuvarlar)
Bilimsel araştırmalar (Daha iyi blueprintler) yaptığınız tesislerdir.

Missions (İnsanlar Tarafından Yaratılmış Görevler)

Bu görevler oyundaki NPC görevleri ile karıştırılmamalı.

Bu görevler;

1- Courier Missions (Taşıma)

2- Bounty Missions (Kafa avcılığı)

3- Escrow Missions (Sözleşmeli Taşıma)

Guests
İstansyondaki insanların listesi.

Agents
Görevleri alacağınız Ajanların listesidir "Avaible to you" "Sizinle Çalışabilir" veya "Not Avaible to you" "Sizinle çalışamaz" diye 2 şekilde sıralanırlar. Standing seviyeniz o corporation için yeterliyse çalışabilirsiniz , yetersizse çalışamazsınız. Ajanların "Q " yazan imleci ajanın kalitesini gösterir "Quality". Quality -20 ile +20 arasındadır. Nekadar kaliteli ise okadar iyi para ve Loyality (Bağlılık) puanı verir ve size iyi ve yakın görevler verir.

OFFICES (OFİSLER)
Ofisler bağlı bulunduğunuz insan Şirketlerinin ofislerini gösterir aynı zamanda diğer insan şirketlerinin corplarını gösterir.

MINING (MADENCİLİK)

Madenciliği şu şekilde özetliyebiliriz. Uygun gemi ve uygun kazıcı lazeleri ile Astroidlerden maden çıkarmaktır. Oyuna yeni başlayan arkadaşlar tabiki gerçek maden gemilerini kullanamıyacaklarından daha basit gemi ve ekipmanla bu işe başlayacaklar. Bu arada şunu belirtmeliyim Eğer karakteri madencilik için geliştirmeyecekseniz boşu boşuna buna heves etmeyin yani ben biraz para kazanmak için önce maden kazarım sonra gene kendi yoluma giderim diyorsanız hata yaparsınız. Nasılki madenci karakterler hemen savaşçı olamıyorsa, savaşçı karakterlerde hemen madenci olamaz.Bu anlatacaklarım tamamiyle MADENCİ KARAKTERLER içindir. Oyuna ilk başladığınızda elinizde "Mining Barge" gemilerinden veya asıl maden gemisi olan "EXHUMMER" olmadığından adım adım gitmeniz gerekecektir.

İlk olarak Frigate‟lerden Maden Kazma Bonusu olan bir gemiyi bulun. Örnek: Caldari için Bantam, bu gemi 2 Highslot‟a sahiptir dolayısıyla 2 tane Mining Lazer I takabilirsiniz. 2 tane Low-Slotunada “Cargohold Expander” takarsanız toplam 406 kargo kapasitesine ve başlangiç için fena sayılmayacak maden kazma yetenegine sahip olacaktır.Bunlara birde “Mining Drone” larınızı eklediğinizde artık hızlı bir şekilde maden kazabilirsiniz. Bu sırada “Mining Barge” gemisi için ne gerekiyorsa skill olarak onu çalışmaya başlamalısınız çünkü asıl işiniz o gemilerle ,bu tip gemiler sizi sadece başta oyalamak için diyelim. Mining Barge skiliniz çalışılırken. Biraz daha zaman geçtiğini var sayıyorum artık Cruiser sınıfı Mining Bonusu olan bir gemiye binmelisiniz. Örnek Caldari için Osprey. Gene aynı şekilde gemimizi donatmak istersek Osprey 4 High, 4 Medium , 3 Low Slota sahiptir. Gemimizi donatalım
(Not Burda T1 , T2 dediğimiz kelimeler Teknoloji 2 ve Teknoloji 1'i temsil etmektedir ve bundan sonraki yazılarımda da T1 ve T2 diye bahsedeceğim)

Low Slot : 3 x Cargo Hold Expander II (T2) (Level 2 Hull Upgrades yeteneği ister)

Medium Slot : 1 x Small Shield Booster I , 2 x Capacitor Recharger , 1 x „Dactyl‟ Type E Asteroid Analyzer.

High Slot : 3 x Mining Laser II , 1 x Malkut Standart Missile Launcher I

Drones : 4 x Mining Drone I

Bu setup sizi Mining Barge gemisini alana kadar idare edecek olan gemidir. Mining Barge geminizi aldıktan sonra gene geminizi setulayıp bu işleme devam edeceksiniz. Mining Barge'lar diğer gemilerden farklı olarak Strip Miners ve Madene özel Mining Crytal‟ler kullanırlar tabiki normal maden lazerlerinden çokdaha fazla kazarlar.Kazı yaparken cargonuz her dolduğunda istasyona gidip boşaltmayın. Kargonuzdan kazdığınız madeni sağ tuşlayıp “Jettison” yaparsanız madenleri uzaya 24.500 m3 lük bir konteynırın içine atar dolayısıyla geminizin 100 katı kadar bir hacmi olan konteynır‟a kazdığınız madenleri koyabilirsiniz. Konteynır dolduğunda , Taşıma geminizle gelip madenleri istasyona taşıyabilirsiniz.

Yeteneklerinizi Geliştirme Tavsiyeleri

Eve'e başlayan herkesin korkulu rüyası haline gelen “Neyi Geliştirsem” sorusuna yardımcı olmaya çalışalım. Herşeyden önce bilmemiz gereken konu; oyunda neye yönelirseniz yöenelin. Silahlar ve Gemilerden önce temel cihazları kullanabilir duruma gelmeniz gerekmektedir (Character paneline tıkladıktan sonra, açılan pencerenin yukarısında “Settings” diye bir bölüm göreceksiniz, bu bölüme tıkladığınızda 3 tane dairesel kutucuk, 2 tanede kare kutucuk göreceksiniz. Burada yukardan aşağı 3 dairesel kutucu işaretleyin ve alttaki 2 kare kutucuğunda işaretli olmasını sağlayın.Bunu neden yaptık çünkü oyunun açılışında Default ayarı çalışmadğınız kitabını bilmediğiniz yentenekleri listelerde size göstermez, bu yaptığımızla o yeteneği bilsekte bilmesekte bize karakter yenetenekleri listesinde gösterir, buda size hangi skillere ihtiyacınız olduğunu daha rahat görmenizi sağlar.) Bunu şu şekilde izah edelim;

Learning (Genel)

Engineering (Genel/Caldari savaşçıları)

Electronics (Genel)

Bu üç yenetek ağacı oyunda sizin can damarınız, bunlarla alakalı yetenekleriniz seviye 4 – 5 olmadan birçok nesneyi kullanmakta , efektif kullanmakta sorun yaşayacaksınız. İkincil önem vermeniz gereken konu ise ırkınıza gore

Mechanic (Genel)

Gunnery (Savaşçı)

Drones (Genel)

Navigation (Savaşçı)

Industry (Madenci karakterler için)

Şimdi bu olayı biraz açalım.Önceliğiniz ne olmalı. Learning olmalı, oyunun doğası gereği yetenekleri zamana bağlı öğrendiğiniz için, nekadar az zaman okadar fazla yetenek demek. Bunun içinde Learningdeki yeteneklerinizi 4 yaptıktan sonra başka şeylere yönelmek gerek ama seviye 3 den 4 yapmak bazen 15-20 saat istediğinden bunları uyurken yada bilgisayarın başında uzun süre olmayacağınız zaman yapın. Bilgisayarın başındayken kısa kısa diğer yetenekleri yapın. Şimdi Rotamızı çizelim. Oyuna başladığınızda (savaşçı olarak başladığınızı varsayıyorum)

Ironwill : Level 4
Learning : Level 1
Spatial Awereness: Level 2
Olarak başlayacaksınız şimdi size yetenek çalışma planı yapalım

Yeteneğin "İsmi" "Olması Gereken Seviye" "Kattığı Özellik"

Learning 2 %4 yetenek çalışma süresi kısaltması
Instant Recall 1 +1 Memory
Analytical Mind 1 +1 Intelligence
Instant Recall 2 +2 Memory
Analytical Mind 2 +2 Intelligence
Learning 3 %6 yetenek çalışma süresi kısaltması
Analytical Mind 3 +3 Intelligence
Instant Recall 3 +3 Memory
Learning 4 %8 yetenek çalışma süresi kısaltması
Analytical Mind 4 +4 Intelligence
Instant Recall 4 +4 Memory
Spatial Awareness 3 +3 Perception
Spatial Awareness 4 +4 Perception

Bu noktada biraz durmamız gerekecek çünkü bu yeteneklerin üst yetenekleri 4 milyon değerinde kitaplar isteyecek sizden, dolayısıyla oyunun başında okadar paranız olmayacaktır. Bunun yerine diğer yeteneklerinizle biraz oyalanalım çünkü para kazanmamız gerekiyor (yada üstatlarınızdan para yardımı almanız gerekecektir ki, oyunu deneme sürümüyle oynayan kimseye para verilmez verilen parayı çöp olarak değerlendirebilirsiniz). Şimdi biraz yukarıda bahsettiğim temel yeneteklere yöneleceğiz. Önce engineeringden çalışmamız gereknelere bakalım, oyuna başladığımızda elimizde olanları buraya bir yazalım

Engineering Seviye

Energy systems operation 2
Engineering 3
Shield Compansation 2
Shield Emission Systems 2
Shield Operation 3
Shield Upgrades 2
Şimdide yapmamız gerekenleri sıralayalım (bunları sırayla train/çalışın edin.)

Gene engineering ağacından bakıyoruz.Şimdi bu aşamada yapmamız gereken Engineering skillerinin bazılarını hızlıca geliştirmek olmalı

Yeteneğin İsmi	**LvL**	**Etkisi**
-Engineering	+5	Geminin Power"ını (Gücünü) arttırır
-Energy Grid Upgrades	+4	Energy Cihazlarının CPU ihtiyacını azaltır.
-Energy Management	+3 (4)	Geminizin Capacitor Miktarını arttırır
-Energy Systems Op.	+3 (4)	Geminin Capacitor şarj miktarını artırır.
-Shield Compansation	+3 (4)	Shield"lerin daha az capacitor harcamasını sağlar.
-Shield Operation	+3 (4)	Shield Miktarını artırır.
-Shield Upgrades	+3 (4)	Shield"ler için Power ihtiyacını azaltır.
-Kinetic Shield Comp.	+3	Pasif Kinetik Shield Dayanıklılığını arttırır.
-Thermic Shield Comp.	+3	Pasif Termal Shield Dayanıklılığını arttırır.
-Electromagnetik Shield Comp.	+3	Pasif EM Shield Dayanıklılığını arttırır.
-Explosive Shield Comp.	+3	Pasif Patlayıcı Shield Dayanıklılığını arttırır.
-Tactical Shield Manipulation	+3	(Invulnarability Shield (her cinsten %30 defans veren kalkan cinsi) kullanmanız için gerekecek.) Genel olarak, kritik bir saldırıda (Critical Damage) verilen hasarın kalkanı aşıp geminin gövdesine zarar vermesini azaltır.

Aşağıdaki panelde birbiriyle alakalı Yetenek agaçları ile özellikleriniz yer alıyor.

CorporationManagement	Memory, Charisma
Drones	Memory, Perception
Electronics	Intelligence, Memory
Engineering	Intelligence, Memory
Gunnery	Perception, Willpower
Industry	Memory, Intelligence
Leadership	Willpower, Charisma
Learning	Memory, Intelligence
Mechanic	Intelligence, Memory
Missiles	Perception, Willpower
Navigation	Intelligence, Perception
Science	Intelligence, Memory
Social	Charisma, Intelligence
Spaceship	Command (Willpower,Perception)
Trade	Willpower, Charisma (for basic skills) / Charisma,

Perception, Willpower	(Bir çok skill için)
Willpower,Perception	(Silahlar ve T2 gemi skilleri için)
Memory	(Genel olarak Science ve Industry)
Intelligence	(Genel olarak Science skilleri için)
Charisma	(Trade ve Leadership Skilleri için)

Bu özelliklerinizi arttırdığınızda (Learning Ağacından) onlarla alakalı yeteneklerin çalışma süresi kısalacaktır.

SHIP FITTING (Gemi Modifikasyonu)

Bu bölüm genel olarak yazılamayacak kadar ince ayrıntıya sahip olduğundan ırklara göre genelleme yaparak yazacağım. Bu bölüm PVE (Player Verseus Environment) (Oyuncu-Bilgisayar Kontrolümdeki Envantere Karşı) , PVP (Player vs Player) (Oyuncu Oyuncuya Karşı), Madencilik,Taşıma… Oyuna yeni başlayacağınız için hangi ırkı seçerseniz seçin Frigate sınıfı ile oyuna giriceksiniz. Olabilecek en iyi gemi setuplarını sıralarsak

Caldari "Kestrel"

10% bonus to Kinetic missile damage and 5% bonus to EM, Explosive, and Thermal missile damage per level.

Oyuna Caldari ırkı olarak başlayacak ırklar için Seviye 1 görevleri yapmak için ideal bir gemidir ve çok fazlada modifikasyona ihtiyacı yoktur. (Geminin tipi biraz yamuk ama yapacak bişey yok Caldarinin tüm gemileri radyasyon yemiş gibidir. Tyrannis Ek paketinden sonra tüm gemilerde revizyona gidilecek umarız daha simetrik düzgün tipli gemiler yaparlar.)

Bütün gemi setuplarında en çok dikkat edeceğiniz şey Capacitor, dengeye getiremeseniz bile sizi PVP lerde 3 ile 5 dk yetmesini sağlayın ama PVE lerde kesinlikle dengede yada fazla olsun.

Setups for Kestrel Frigate
Current Setup
1
Character
Caldari Newbee
Ship Resources
: 0
: 0
: 400
139.4 / 172.5
36 / 36
0 / 0
0 / 0
Modules
Opti...
Charges
Low slots
Beta Reactor Control: Capacitor Flux I 12.8 0
Beta Reactor Control: Capacitor Flux I 12.8 0
Med slots
Small C5-L Emergency Shield Overload I 21 2 -9.4
F-b10 Nominal Capacitor Regenerator 6.4 1
F-b10 Nominal Capacitor Regenerator 6.4 1
High slots
'Malkuth' Standard Missile Launcher I 20 8 <31.7 Sabretooth Light...
'Malkuth' Standard Missile Launcher I 20 8 <31.7 Sabretooth Light...
'Malkuth' Standard Missile Launcher I 20 8 <31.7 Sabretooth Light...
'Malkuth' Standard Missile Launcher I 20 8 <31.7 Sabretooth Light...
Rig slots
Small Rig Slot
Small Rig Slot
Small Rig Slot
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 1,350)
: 450
: 313
: 266
0% 50%
20% 45%
40% 25%
50% 10%
Defence
: 22
: 22
Capacitor (Stable at: 32%)
: 233
- 9.4
+9.4
Firepower
: 35
: 421
Targeting
: 40 km
: 2
: 465 mm
: 10
Mobility
: 340 m/s
: 6.5 s
: 6 au/s
Signature: 47 m
Price: 0 isk
Cargohold: 305 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Stance

Gallente INCURSUS

Gallente Frigate Skill Bonus: 10% bonus to Small Hybrid Turret falloff and 5% bonus to Small Hybrid Turret damage per skill level.

Gallente ırkının özelliği kısa ve orta menzilli savaşmalarıdır ve Drone"ları da bu vuruş gücüne bonus olarak eklenmektedir. EFT resminde gördüğünüz Capacitor miktarı sizi yanıltmasın, Hybrid Silahlar capacitor harcamasına rağmen hedef değiştirdiğinizde silahlarınız ateş etmediğinden capacitor"ünüz artıcak ve gene sonsuz süre ile zırh tamir edicilerinizi açık bırakabileceksiniz.

Setups for Incursus Frigate
Current Setup
1
Character
Caldari Newbee
Ship Resources
: 0
: 0
: 400
81.7 / 126.5
38 / 40.8
5 / 5
1 / 1
Modules
Opti...
Charges
Low slots
Small 'Accommodation' Vestment Reconstr... 4 5 -7.8
Beta Reactor Control: Capacitor Power Rel... 2.4 0
Med slots
F-b10 Nominal Capacitor Regenerator 6.4 1
F-b10 Nominal Capacitor Regenerator 6.4 1
F-b10 Nominal Capacitor Regenerator 6.4 1
High slots
150mm 'Scout' I Accelerator Cannon 18.7 10 -0.7 7.6+9 Antimatter Charg...
150mm 'Scout' I Accelerator Cannon 18.7 10 -0.7 7.6+9 Antimatter Charg...
150mm 'Scout' I Accelerator Cannon 18.7 10 -0.7 7.6+9 Antimatter Charg...
Rig slots
Small Rig Slot
Small Rig Slot
Small Rig Slot
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 1,465)
: 360
: 368
: 423
0% 50%
20% 35%
40% 35%
50% 10%
Defence
: 21
: 21
Capacitor (Stable at: 47%)
: 374
-10
+11.1
Firepower
: 50
: 157
Targeting
: 37.5 km
: 2
: 620 mm
: 9
Mobility
: 384 m/s
: 4.9 s
: 6 au/s
Signature: 44 m
Price: 0 isk
Cargohold: 165 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Stats

Amarr Punisher

Amarr Frigate Skill Bonus: 10% bonus to Small Energy Turret capacitor use and 5% bonus to armor resistances per skill level.

Amarr ırkı gallente ırkı gibi yakın ve orta menzilli silah sistemlerine sahiptirler. Amarr ırkının en büyük problemi olan tek cins vuruş şekline sahip olan kristallerinden kaynaklanmaktadır. Amarr Mermilerinin hepsi %40 Thermal , %60 EM hasarı verir. Bu durum onların çoğunlukla sadece 2 NPC cinsine iyi vurmasına sebep olur oda Sansha ve Bloodraiders. Bu NPC'lerin en zayıf noktası EM ve thermaldir, bunlar haricindeki NPC leri öldürürken büyük sorunlar yaşarlar, dolayısylada diğer ırkların bölgelerinde görev yapan çok fazla Amarr pilotu göremezsiniz. Aşağıdaki fit'de small armor repair'i sonsuz açık bırakabilmektesiniz, görev boyuncu asla onu kapatmayın. Armor repairler, shield boosterlar gibi çalışmaz, Shield boosterlar çalıştırdığınız anda kalkalarınızı doldururlar, armor repairler ise çalışıp ilk cycle'ı tamamlayınca doldurmaya başlar.Bu durumu göz önüne aldığınızda, armor repairleri

normalde hasar almaya başlamadan çok önce çalıştırmanız gerekmekte. Bu yüzden armor repairlerinizi hep çalışır durumda bırakın.

Minmatar Rifter

Minmatar Frigate Skill Bonus: 5% bonus to Small Projectile Turret damage and 7.5% bonus to tracking per level.

Bu noktada Minmatar konusunda bazı bilgiler vermeden modifiye etmek istemedim, çünkü EVE de gerçek anlamda Hibrit tek ırk Minmatar ırkıdır. Gemileri çoğunlukla Projectile ve Missile sistemlerini bir arada kullanabilir olarak yaratılmıştır. Yani Minmatar gemilerinden en yüksek verimi yarı Projectile, yarı Missile modifikasyon olarak ayarlamaktır. Burda şunuda söylemek istiyorum, bu dediğim modifikasyona uymayacak gemilerde olacaktır yani bazen bazı gemilerin bonusları tamamiyle Projectile için olabiliyor tercihi size bırakıyorum. İkinci bir püf nokta defans sistemleri konusunda da Minmatar çift özellik taşıyor. Gemilerinin Medium (orta) ve Low (Aşağı) slotları neredeyse birbirine eşittir. Buda gemileri isterseniz Shield Tank isterseniz Armor Tank yapabilirsiniz demek. Hemen aklınıza şu gelebilir "E bu diğer ırklara göre daha avantajlıymış" ama degil çünkü Orta ve aşağı slotların dengeli olması demek sizinde bu işlemleri orta seviyede yapabilirsiniz demek. Örnek Bir Gallente 7 low slota sahipken Minmatar 5 te kalacaktır. Caldari 7 Orta Slota sahipken Minmatar 5 te kalacaktır. Sanırım demek istediğimi anladınız. Minmatar ırkının özelliği ne kalkanda ne zırhta. Minmatar oyundaki en yüksek vuruş gücüne ve oyunun en hızlı gemilerine sahip. Buda şu demek Hızlı ol Çabuk öldür. Şimdi örnek modifikasyona geçelim

Aktif Shield Tank Rifter

Aktif Shield tank adından da anlaşılacağı gibi shield boosterınızın sürekli açık kalmasını gerektirmektedir. Bunun içinde yukardaki EFT fit resminde capacitor bölümünün -10.5 , +10,5 ucu ucuna dengede olduğunu görürsünüz. Daha öncede dediğim gibi sonsuz tank yapmak istiyorsanız ALTIN KURALINIZ , bütün sistemler açıkken capacitor dengede yada fazla olacak. Bir çok insan size bu konuda ekelik edebilir. "Olum ben yapıyorum kap map olmadanda , bu düdük makarnası fazla abartıyor" diyebilir. Bu o insanın şansını nekadar zorladığının ispatıdır. Bu yukarda belirttiğim tipdeki arkadaşların yolundan giderseniz, çok sıklıkla şahit olduğum şu dizeleri söylersiniz " Abi gemi nasıl patladı anlamadım, böyle bi lag oldu 10 sn lik verdik 500 milyonluk gemiyi, yoksa patlamazdım ben" şimdi bu lafı eden zat kusura bakmasın mallığından o gemiyi veriyor. Dünya üzerinde LAG a denk gelmeyen kimse yoktur. Çekirge bir sıçrar iki sıçrar üçüncüsünde LAG a yakalanır. Artı Elektriklerde kesilebilir, internet bağlantısıda gidebilir. Her duruma hazır olmanız gerekiyor, çünkü ilerde bineceğiniz gemiler 2 milyarlık gemilerde olabiliyor ve kaybetmek hiç hoş olmuyor.
"E peki abi senin dediğin gibi yapsakta , elektrik gidince oyundan düşünce modüller kapanmıyormu?"

- Modüller siz oyundan düştüğünüzde açık ise siz oyuna 15 dk içinde dönerseniz gene açık olacaktır. Zaten server sizi 15 dk. oyuna geri dönemezseniz oyundan atıyor, dolayısıyla geminizede bişey olmuyor. Ama bu durum aktif repair/booster kullanmayan kişiler için geçerli değil. Üzgünüm ama bu durumda düdük makarnası konumuna öbür arkadaşlar düşüyor.

Pasif Shield Tank Rifter

Bu versiyonda pasif versiyon yani shieldinizin dolması için herhangi ekstra bir işlem yapmıyorsunuz resimde gördüğünüz modüller pasif olarak sizin adınıza kalkanın dolma hızını ve miktarını arttırıyor. Yani capacitor'le AFTERBURNER haricinde işiniz yok, zaten afterburnerda işinizi hızlandırmak için var kullansanızda olur kullanmasanızda. Bu yöntem aktif shield tank'a gore daha az defans sağlar ama onunla %85 aynı işi yapar.Yukardaki resimde eğer sizde EFT de bu fit'i kendi karakteriniz içinde uyguladığınızda, "Ship Parameters" yazısının altında kalan atom bombası patladıktan sonra kalan mantar şeklinde açık mavi bir şekil var, onun üzerinde mouse'un imlecini tutarsanız, size shield miktarını, saniyede kaç Shield dolduruduğunu söyleyecektir. Orda bakmanız gereken yazı "Shield self peak recharge". Pasif shield'de tek bakmanız gereken defansif özellik budur.

CRUISER SINIFI GEMILER ICIN

CALDARI CARACAL

Caldari Cruiser Skill Bonus: 5% bonus Kinetic Missile Damage and 10% bonus to Light, Heavy Assault and Heavy Missile Velocity per level.

Caracal Caldari cruiserları içerisinde frigate'lerden sonra ilk doğru düzgün vuruş ve defans gücüne sahip olacağınız gemidir. Caracal'ın T2 (Teknoloji 2) versiyonu olan Cerberus bir Heavy Assault Ship'tir. Buda size şunu anımsatmalı, T1 versiyonu olan Caracal abisinin özelliklerinin birazını üzerinde barındırır. Bu bütün gemiler için geçerlidir. Caracal Caldari ırkının bütün özelliklerini taşır, uzun menzilli füzeler, aktif tank. Bu gemi Caldari ırkı iseniz ilk bineceğiniz PVP gemilerinden birisidir bu sebepten geminin hem görev için olan setup'ını vericem hemde PVP için olanını. İlk önce görev için olan setup ;

Şimdi bu kısımda artık defansif modüllerinize dikkat etmeniz gerekmekte. Yukardaki fit'de dikkatinizi çektiyse HEAT ve Kinetik pasif resist takılı, bu modüllerin defansınızı arttırdığını söylememe gerek yok sanırım fakat asıl konu doğru resist'i doğru düşman için gemiye takmak. Genel olarak tanımlarsak

NPC damage Types

Düşman Cinsine gore Hasar Cinsleri (onların en zayıf noktası size karşıda kullandığı mermi cinsini gösterir. Örnek: Amarr Navy EM ve Termal zayıf noktası ama sizede EM ve Termal vuracaktır.)

- Angel Cartel: Bütün Hasar Cinsi, Genellikle kinetic ve explosive.
- Amarr Navy: EM ve thermal.
- Ammatar Navy: EM ve thermal.
- Blood Raiders: EM ve thermal.
- Caldari Navy: Kinetic ve thermal.
- Centii: EM ve thermal.
- Coreli: Kinetic ve thermal.
- Corpii: EM ve thermal.
- Domination: Tüm Hasar Cinsi, Genellikle kinetic ve explosive.
- Gallente Navy: Kinetic ve thermal.
- Gist: All types, mostly kinetic ve explosive.
- Guristas: Kinetic ve thermal.
- Khanid: EM ve thermal.
- Mercenary: Tüm Hasar Cinsi.
- Mordu's Legion: Kinetic ve thermal.
- Odamian: Kinetic ve thermal.
- Pith: Kinetic ve thermal.
- Rogue Drones: Tüm Hasar Cinsi.
- Republic fleet: Tüm Hasar Cinsi, Genellikle kinetic ve explosive.
- Sansha: EM ve thermal.
- Serpentis: Kinetic ve thermal.

NPC Fraksiyonlarına karşı kullanmanız gereken genel hasar cinsi:

- Guristas - Kinetic
- Serpentis - Thermal
- Mordu's Legion - Thermal & Kinetic
- Blood Raiders - EM & Thermal
- Sansha - EM & Thermal
- Angel Cartel - Explosive
- Mercenary - Thermal
- Corpum - EM & Thermal
- Gist - Explosive

Yukardaki tabloyu incelerseniz geminize EFT resminde takmış olduğumuz HEAT (Thermal Resist) ve Kinetik (Kinetik Resist) leri görevin cinsine gore değiştirmeniz gerekmekte yoksa geminizi kağıt gibi yarıcaklardır.

Şimdi PVP Versiyonunu veriyorum Caracal için

Burada dikkat edilmesi gereken 2 önemli nokta var.

- Resistleriniz ve Shield miktarınız. PVP de aktif shield tank yapmak pek akıl karı bir durum değildir. Çünkü genellikle PVP karşılaşmalarında rakibiniz capacitor'ünüzü yok edecek modüller kullanacaktır. Dolayısıyla aktif tank için gerekli olan "Stable" capacitor oranını sağlayacamayacaksınız. Bu sebepten PVP gemileri *genelde* pasif tanktır.

- İkinci husus , geminin Micro Warp Drive (MWD) değilde afterburner kullanıyor olması. Bunun nedenide bu seviyedeki bir oyuncunun Engineering'i 5 yapmadan geminin POWER'ı MDW takmaya müsait olmayacaktır. Başka bir durumda geminizde MWD açıkken Signature

Radius (Geminin boyutu) büyümektedir. Bu biraz size saçma gelebilir ama adamlar böyle yapmış yapacak bişey yok. Cruise sınıfı bir gemi MDW açtığında Battleship boyutunda bir Signature Radius'a sahip oluyor. Dolayısıyla çok daha fazla hasar alıyor. Afterburner ise MWD'nin aksine Signature Raidus'unuzu büyültmüyor fakat geminize böyle bir penaltı vermeden sizi daha hızlı götürüyor (MDW kadar hızlı götüremiyor) dolayısıyla geminiz daha zor vurulur duruma geliyor.

Gallente Thorax

Gallente Cruiser Skill Bonus: 5% bonus to Medium Hybrid Turret damage per level and 5% increase to MicroWarpdrive capacitor bonus per level.

Thorax Gallente Cruiser sınıfındaki en agresif gemilerden biridir. Thorax'ın yukarda resimde gördüğünüz setup'ı görev için verilmiştir.Gene resist cinsleri görev tipine gore değiştirilecektir. (Thermic ve magnetikler değişecek ama adaptive nano membrane'i değiştirmeyin çünkü o tüm armor resistlere bonus veriyor. Bu dediğim EXPLOSİVE ağarlıklı vuran NPC ler için geçerli değil, eğer NPC ağarlıklı olarak EXPLOSİVE vuruyor ise 2 x Reactive Membrane, 1 x Magentik Membrane takın çünkü armor tank gemilerin Explosive resistleri doğuştan azdır.) Afterburner modülünü hep açık bırakırsanız Capacitor'ünüz yetmeyebilir dolayısıyla Afterburner'ı gerek olmadıkça açmayın açarsanızda istediğiniz mesafeye yaklaştığınızda modülü kapatın.

PVP Versiyonu

Thorax hızlı bir gemi ve bunu geminin bonus kısmında MDW ‘nin capacitor kullanımında bonuslu olmasından anlayabilirsiniz. Silahları çok kısa mesafeli olduğundan Thorax’ın hızlı bir şekilde rakibine tabiri caizse kafa atması gerekiyor. Bu ilk bakışta olumsuz bir durum gibi gözüksede, thorax eğer rakip gemiye yapışabilirse çok kuvvetli bir vuruş gücüne erişiyor. Tabi bunun getirdiğ bir dez-avantaj da var oda siz savaşa girene kadar takım arkadaşlarınızın rakip oyuncuyu öldürmesi, ikinci dezavantaj da uzun menzilli düşmanların sizi daha yaklaşamadan tost etmesi. Eğer bu riskleri göze alıyorsanız thorax yakın dövüş seven gallente arkadaşların gözdesi olacaktır. (Bu dediğim oyunun başında daha bebe olan arkadaşlar için geçerli)

Amarr Maller

Amarr Cruiser Skill Bonus: 10% bonus to Medium Energy Turret capacitor use and 5% bonus to all Armor Resistances per level.

Bu gemi yüksek resistleri ile tank işini en iyi yerine getiren gemidir. Üstüne birde oyunda cruiser sınıfı olarak (Faction gemiler hariç) en fazla low-slot'a sahip gemidir. Bu slotlar resimde gördüğünüz gibi hem ofansif hemde defansif anlamda gemiye büyük avantaj sağlamakta. Amarr ırkının tek bir kötü noktası bulunmakta oda silahlarının sadece tek bir cins mermi sıkıyor olması (EM+Thermal), vuruş yüzdesi olarak vermek gerekirse %70 EM , %30 Thermal hasar verir. Bu durum kendi ırkının NPC korsanları haricinde diğer ırktan NPC leri öldürürken yüksek resistlerle karşılaşır. Örnek: Görev ajanı size Angel korsanlarını öldürme görevi verebiliyor buda şu demek, öldüreceğiniz NPC ler sizing hasar cinsinize şöyle bir resist'e sahip.

Angel Cartel Resitleri,

EM %70 , Thermal %30 , Kinetik %20 , Explosive %"0"

Burdanda anlıyacağınız gibi en kuvvetli hasar cinsiniz olan EM ye karşı %70 resistleri var. Eğer Amarr bölgesinde görev yapıyorsanız bu tip düşman cinsi ile nadir karşılaşıyorsunuz, fakat genede can sıkıcı bir durum.

Fakat bu handikapının yanında Amar PVP de bunun tam tersi bir avantaj'a sahip (Minmatar T2 gemileri hariç) Birçok oyuncu bende dahil olmak üzere PVP de armor tank gemi kullanıyor (Nano gemiler hariç) ve genelde gemilerimizin resistlerini ayarlarken EM resist takmıyoruz çünkü zaten armor gemilerde doğuştan %40 resist var. Bu örneği Maller PVP fiti üzerinden konuşalım daha anlaşılır olacak.

Resimde gördüğünüz resist değerlerine bakarsanız doğuştan EM resistli olmasına rağmen diğer resistler çok düşük olduğundan öncelikli olarak resistleri onlar için takıyoruz, dolayısıylada EM için resist takıcak slot kalmıyor. Armor tank gemilerin hepsinde durum böyledir (Minmatar T2 Gemileri hariç) Bu durumda amar pvp'de tüm armor gemilerine aslında en zayıf noktasından vurmuş oluyor. Zaten bu sebepten Amar gemileri pvp de favori gemilerdir. Kısaca Amarr NPC de kötü PVP de iyi bir ırktır. Setup'ı incelersek capacitor'ün yetmediğini göreceksiniz. Panik yok, bu gayet normal çünkü oyunda pvp ler zaten 5 dk dan fazla sürmüyor (Capital Fleet savaşları hariç) savaş boyunca Capacitor'ün (Cap diycem bundan sonra) 4-5 dk yetişiyor

olması sizing için yeterli, zaten ondan uzun süren bir savaşa bu gemi ile girdiyseniz öleceksiniz demektir, çünkü bu gemiler o boyutta savaşlar için değildir. Bunu oyunda bu tip T1 Cruiser'ları kullandıkça anlayacaksınız. Geminin üzerinde kısa menzilli silahlar bulunmaktadır, bunun nedenide cruiser sınıfı gemilerin büyük bir çoğunluğu kısa menzilde etkilidir (Caracal hariç), ama tercihinize gore uzun menzilli silahlarda takabilirsiniz. Uzun menzilli silahların 2 dez-avantaj'ı vardır. İlk'i kısa menzilli Pulse Lazer'lar kadar DPS (Damage Per Second / Saniyede Verdiği Hasar)) leri yüksek değildir. Pulse Lazerlar gibi hızlı hedef takip sistemleri yoktur. Şimdi diyebilirsiniz "Madem bukadar kötü nesi iyi bu aletlerin" hemen söyleyelim, bu silahların uzun menzilli olmasının bir nedeni var. Silahların tracking'i (Hedef Takip) düşük olabilir ama uzak mesafedeyken düşmanı hedeflemesi gerekmiyor. Bunu söyle düşünün F-16 savaş uçağı evinize saldırmaya geliyor ☺ sizde dama çıktınız elinizde sniper silahı, geminin hızı 1,2 Mach ve 10m üzerinizden geçiyor , bu uçağı vurabilirmisiniz? Zannetmiyorum belki silahın kendisini fırlatırsanız belki, neyse ama bunun tam tersini düşünün F-16 1000m üstünüzden size doğru dalışa geçmiş, iyi bir nişancı iseniz üzerinize bodoslama gelen hızı ne olursa olsun uzaklığı ne olursa olsun merceğin yuvarlağının içindeki bu ufak karaltıyı rahatça hedefleyebilirsiniz artı dürbünden rahat takip edebilirsiniz.

Oyundaki tüm uzun menzilli silahlarda bu durum geçerlidir. Nekadar uzak okadar iyi. Diğer iyi oldukları nokta ise; DPS leri düşük olabilir ama tek seferde verdikleri hasar çok yüksektir. Örnek: Uzun menzilli ağır top, (Yüksek hasar ama doldur boşalt çok uzun) , Ağır Makineli Top'u (Düşük Hasar, ama saniyede çok mermi attığından toplamda daha fazla hasar.) Bu örnekler sanırım durumu izah etmiştir.

Minmatar Rupture

Minmatar Cruiser Skill Bonus: 5% bonus to Medium Projectile Turret firing speed and 5% bonus to Medium Projectile Turret damage per level.

Minmatar ırkı konusunda frigate'ler bölümünde uzun uzun nasıl bir taktik stratejiye sahip olduklarını anlatmıştım tekrardan yazmayacağım. Geminin genel slotlarına baktığımızda az MED slotu olduğundan armor tank yapmaya daha müsait bir gemi olduğu görülebiliyor. Geminin enbüyük artılarından biri çok hızlı olması ve afterburner modülünü hep açık bırakabiliyor olması bu da size savaş alanında hızlı hareket kabiliyeti ve az hasar alma olanağı tanıyor.

Repture PVP

Repture'un hızlı bir gemi olduğunu söylemiştim, fakat bu gemiye eğer MWD takarsanız, bir sivri sinekten farksız oluyor aynı zamanda onun kadarda zayıf oluyor, tek atışta ölüyor ☺ fakat MWD yerine Afterburner takarsanız, bu durum pek öyle olmuyor. Gemi zaten doğal olarak hızlı birde üstüne afterburner sonsuza kadar açık gemi vurulması gerçekten zor bir hal alıyor. Bu sebepten oyuna yeni başlayan arkadaşlara MDW den mümkün olduğu kadar uzak durmalarını tavsiye ediyorum. Bırakın usta oyuncular yakalasın düşmanları sizin yerinize. Zaten bu aşamada daha pişme seviyesinde olduğunuzdan etraftaki ustalarınızdan nasıl savaştıklarını kapmaya çalışın. Resmi incelerken dikkatinize High-Slotta "Medium Unstable Power Fluctuator" diye bir modül çarpmıştır. Bu modül düşmanınızın capacitorünü yok ediyor. Öyle tek atışta etmiyor ama 3-4 cycle da cap'ını bitiriyor. Bu da düşmanın ne MDW,Afterburner, diğer aktif modüller , amarr ve gallente ırkı ise silahlarını bile ateş edemiyor, kısacası kaya gibi orda durmasını sağlıyor. PVP lerin vazgeçilmez modülüdür, birçok savaşı tersine çevirir. Mutlaka kullanın.

Caldari Drake

Battlecruiser Skill Bonus: 5% shield resistance and 5% bonus kinetic damage of heavy missiles and heavy assault missiles

99% reduction in the CPU need of Warfare Link modules.

Drake oyundaki en sağlam tank görevini yerine getiren gemidir. Tam anlamıyla diğer MMO lardaki Paladin-Templar sınıfına tekabül eder. Biz ilk önce geminin Görev için olan versiyonu ile ilgileneceğiz.

Bu gemiyi hem Level 3 hemde 4 görevlerde kullanacaksınız. Bu sebepten gemiye takacağınız modüllerinde T2 olması sizing açınızdan iyi olur çünkü daha halen oyunu öğrenme aşamasında olduğunuzu düşünürsek ve oyunu öğrenen kadar 3-4 defa Drake patlatacağınızıda hesaba katarsak. Tavsiyem geminizdeki modüllerin bu patlamaların sayısını azaltmak için T2 (Teknoloji 2) modüller olmasıdır. Yukarda gördüğünüz fiti T1 ler lede yapabilirsiniz ama sizi bir noktaya kadar idare eder. Tavsiyem resimde gördüğünüz gibi T2 modülleri takana kadar bu gemiye binmeyin. Biliyorum bir heyecanınız var Battlecruiser skillinide bitirmişsiniz, cruiser'a binmekten baymışsınız ve artık o kocaman Battlecruiser'lara binmek istiyorsunuz. Ama ilk çıktığınız Level 3 görevde

patladığınızda bu heves hüsrana dönüşüyor siz beni dinleyin ve sabırlı olun. Sabrettiniz ve bu modülleri takabilecek hale geldiniz. Ozaman gemiyi biraz inceleyelim.

Dikkat ettiyseniz gemide Shield Booster yok, zaten Drake'in aktif shield'e ihtiyacı yok, çünkü Drake doğuştan bütün resistlerine bonuslu, aynen bir Paladin gibi ve tam 6 tane Medium Slotu var. Medium Slottaki Large Shield Extender'lar Shield miktarını arttırıyor. Shield ne kadar fazla ise Shield recharge miktarıda okadar fazla olur. Resistler standart fit zaten 2 spesifik 1 tane genel resist veren modül. Geriye sadece shield recharger ve Shield Power Relay modülleri ile shield recharge'ını arttırmak kalıyor. Sağ üstte Hitpoints yazısının altındaki Shield amblemine mouse'unuzu getirirseniz "Shield Peak Recharge" baloncuğu gelecektir. Sizin için yarattığım bu sanal karakterin skilleri ile (ki sizing seviyenizde skilleri var herşeyi lvl 5 değil, Level 3-4 skilleri) 150 Peak Recharge görüyorum. Bu da saniyede 150 shield basıyor demek. Battleshipler bile bu miktarda shield recharge yapamaz kolay kolay. Bu yüzden bu gemiyi öldürmek oldukça zordur Yaban Domuzu misali. Vuruş gücüne drone'larıda eklediğinizde fena olmayan bir vuruş gücüne sahiptir. Bu noktada low slotlardaki Shield power relayleri çıkarıp yerine ballicstic control takmak sizing seçiminiz. Bu halde bikaç göreve çıkın baktınız tank fazla geliyor. Bitane Shield power relay çıkarın yerine Ballistic Control Unit takın (BCU) .Bu dengeyi kurmak size kalmış.

PVP Drake

Drake PVP lerde en çok kullanılan gemidir ve en çok patlayan da bu gemidir. Yanlış anlamayın patlamasının sebebi geminin kötü olmasından kaynalanmıyor. Savaş alanına ilk giren ve tüm düşmanı üzerinde tutması gereken o olduğu için çoğu zaman savaşın sonunu göremiyor, fakat görevini hakkıyla yerine getiriyor, ölse bile. Bu gemi düşmanı oyalarken takım arkadaşlarınız düşmanları kalbur'a çeviriyor. Zaten Paladin'lerin kaderinde de şamar oğlanı olmak vardır ☺. Tabi tek işi dayak yemek değil durum gereği uzun mesafelerden yoğun füze salvoları yollayabilir. Bu taktik genelde 4-5 Drake Jump-Gate'lerin 70-80 km üstünde bir noktaya çıkar kapının yanındaki grup elemanlarınız adamları yakalar, Drakeler uzaktan füze salvoları ile yok eder. Yani illaha ölmek zorunda değildir.

Gallente Myrmidon

Battlecruiser Skill Bonus: 10% increase to drone hitpoints and damage dealt by drones, and 7.5% increase to armor repair amount per level

99% reduction in the CPU need of Warfare Link modules.

Myrmidon Gallente ırkının Drone Bot diye tabir edilen ağır drone Battlecruiser'ıdır. Geminin doğal bonusları silahlarına değil çıkarrtığı drone'larına ve Armor repair oranına dır. Fakat bu gemi tank değil hasar gemisidir ama 2 tane repair takabilme olanağı ile tankdan farksızdır. Genel savaş taktiği Myrmidon agroyu üzerinde tutarken Drone savaşçıları düşmanı temizler. Klasik Gallente savaş taktiği. Üzerindeki silahların aslında çok bir fonksiyonu yoktur lazerde taksanız aynı sıkar, minmatar'ın artilerisinide taksanız aynı sıkar çünkü kendi ırkının silahı olan Hybrit Silahına bonus'u yoktur.

Gemide çift Medium Repair olmasının sebebi armor tanklar shield tanklar gibi hızlı boost yapabilme özelliğine sahip değildir. Bir Medium Shield Booster 4 saniyede bir 350 Shield doldururken. Medium Armor Repairler 9 saniyede bir 350 Armor doldurur. Bu sebepten ancak 2 tane armor rep taktığınızda 1 medium shield booster kadar armor basabilir. Ama Myrmidon'un %7,5 Battlecruiser skili başına Armor Repair Miktarına bonusu vardır. Eğer skiliniz 4 ise %30 armor repair boost alacaksınız demektir.Bu da herbir medium armor repair'in 455 armor dolduracağı anlamına gelir. Bu miktarlar skillere gore değişiklik gösterir ben sadece itemin ham doldurma oranlarını yazdım.

Gallente Brutix

Battlecruiser Skill Bonus: 5% bonus to Medium Hybrid Turret damage and 7.5% bonus to Armor Repairer effectiveness per level

99% reduction in the CPU need of Warfare Link modules.

Aşağıdaki EFT resiminden de anlaşılacağı gibi tüm gallente gemileri gibi Brutix'de yakın mesafe Battlecruiser'ıdır. Silahlarının mesafesi oldukça kısadır ama dediğim gibi zaten kısa mesafede tehlikeli bir ırktır. Yüksek doğuştan gelen resistleri Drake kadar olmasada ona yakın tank özelliği verir, ama genede grupta Drake varken bu görev ona düşmez onun yerine hasar verebilme yeteneğinden yararlanılır. Ana görev olarak grupta yakalama görevini ilk etapta üstlenen hızlı İnterceptor sınıfı gemilerden görevi devralmaktır. Çünkü ufak gemiler düşmanı yakalasada uzun sure bu işi yürütemezler ve sinek gibi ölürler, bu sebepten brutix gibi hızlı, ağır tank ve vuruş gücü yüksek yakın mesafe Battlecruiser'lara ihtiyaç vardır. Birkez düşmanın 10km yakınına girdiği taktirde o geminin çok fazla kurtulma şansı yoktur. İlk olarak Distrupter modülü ile ilk hamlesini yapar. 10km altına indiği anda düşman Scrambler ile rakibin MDW sini etkisiz hale getirir. Ardına aktif edilen Webbifier modülü

rakibin hızını durma noktasına getirir. Daha sonra zaten söylemeye gerek olmayan sonla karşılaşır sayın rakibiniz.

Amarr Harbinger

Battlecruiser Skill Bonus: 10% reduction in laser capacitor need and 5% bonus to laser damage per level.

99% reduction in the CPU need of Warfare Link modules.

Amarr Harbiner , ırkının en agresif Battlecruiser'ı dır. Klasik armor tank setup'ı aşağıdaki EFT resminde görülmektedir setup'ın ince ayrıntılı açıklamasını yapmayacağım zaten diğer armor gemilerde yeteri kadar söyledim. Harbiner'ı diğer armor tank gemilerden ayıran noktası lazerlerinin orta ve uzun menzilli olmasıdır ve diğer ırkların silahlarına nazaran daha isabetli atışlar yapar ve silahlarının optimal mesafesi yüksektir.

PVP setup'ı görev setup'ından farklıdır. Geminin pvp de bu sefer kullandığı silahlar pulse lazer olduğundan kısa ve orta menzillidir. Yakın mesafeden kaynak etkisi yaratır. Tabi klasik olarak armor tank gemi özelliği 10km altına girip Scrambler + Webbifier kullanıp düşmanı olduğu yere çivileyip eritmek.

Setups for Harbinger Battlecruiser
Current Setup
PVP
Character
Caldari Newbee
Ship Resources
: 0
: 0
: 250
466,5 / 468,75
1828 / 1875
25 / 50
5 / 5
Modules
Opti...
Charges
Low slots
800mm Reinforced Rolled Tungsten Plates I 23 200
Armor Thermic Hardener II 36 1 -1,5
Armor Kinetic Hardener II 36 1 -1,5
Armor Explosive Hardener II 36 1 -1,5
N-Type Adaptive Nano Membrane I 24 1
N-Type Adaptive Nano Membrane I 24 1
Med slots
Y-T8 Overcharged Hydrocarbon I Microw... 50 150 -14,4
Warp Disruptor II 44 1 -4 24
Warp Scrambler II 36 1 -0,8 9
X5 Prototype I Engine Enervator 21 1 -0,6 10
High slots
Heavy Modulated Pulse Energy Beam I 19,5 210 -1,3 7,2+4,8 Multifrequency M
Heavy Modulated Pulse Energy Beam I 19,5 210 -1,3 7,2+4,8 Multifrequency M
Heavy Modulated Pulse Energy Beam I 19,5 210 -1,3 7,2+4,8 Multifrequency M
Heavy Modulated Pulse Energy Beam I 19,5 210 -1,3 7,2+4,8 Multifrequency M
Heavy Modulated Pulse Energy Beam I 19,5 210 -1,3 7,2+4,8 Multifrequency M
Heavy Modulated Pulse Energy Beam I 19,5 210 -1,3 7,2+4,8 Multifrequency M
Heavy Modulated Pulse Energy Beam I 19,5 210 -1,3 7,2+4,8 Multifrequency M
High Slot
Rig slots
Medium Anti-EM Pump I
Medium Trimark Armor Pump I
Medium Trimark Armor Pump I
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 58,650)
: 4219
: 12513
: 5860
0% 72,2%
20% 76,7%
40% 73,2%
50% 71,4%
Defence
: 13
: 13
Capacitor (Lasts: 2m 6s)
: 3038
: 33,4
+13
Firepower
: 316
: 975
Targeting
: 60 km
: 6
: 241,5 mm
: 16
Mobility
: 792 m/s
: 20,3 s
: 3 au/s
Signature: 1590 m
Price: 0 isk
Cargohold: 350 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Minmatar Hurricane

Battlecruiser Skill Bonus: 5% increase in projectile weapons damage and Rate of Fire

99% reduction in the CPU need of Warfare Link modules.

Bu gemi benim favori gemim olmakla birlikte torpil yapmak istemiyorum ama hakkaten oyundaki en iyi Battlecruiser'dır. Eğer forumları açıp okursanız ve PVP turnuvalarını seyrederseniz herkesin birinci tercihinin Hurricane olduğunu anlarsınız. Bunu söylememin sebebi. Klasik Minmatar özelliğinden geliyor. Low ve Medium slotları birbirine yakındır "6-5" dolayısıyla siz nasıl isterseniz gemi o mod'a giriyor. Örnek diyelimki siz PVP de ağır tank olup barbar edası ile kafa göz dalmak istiyorsunuz, ozaman armor tank. Hayır efendim ben Nano gemi yapıcam son hız dalıcam kaçıcam diyosanız ozaman shield tank. Bu esnek kabiliyeti yüzünden ve tabiki diğer tüm Battlecruiser'lardan fazla olan vuruş gücü sebebi ile PVP de 1 numaralı Battlecruiserdır.

Görev için 2 tane fitting vereceğim. Sizin oyun stilinize hangisi uyuyorsa onu kullanın.

Görev Armor Tank

Görev Shield Tank

PVP Armor

Setups for Hurricane Battlecruiser
Current Setup
PVP Armor
Character
Caldari Newbee
Modules
Opti...
Charges
Low slots
1600mm Reinforced Rolled Tungsten Plat... 28 500
Armor Kinetic Hardener II 36 1 -1,5
Armor Thermic Hardener II 36 1 -1,5
Armor Explosive Hardener II 36 1 -1,5
Energized Adaptive Nano Membrane II 36 1
Gyrostabilizer II 30 1
Med slots
Y-T8 Overcharged Hydrocarbon I Microw... 50 150 -14,4
Warp Disruptor II 44 1 -4 24
Warp Scrambler II 36 1 -0,8 9
Stasis Webifier II 30 1 -1 10
High slots
425mm Medium 'Scout' Autocannon I 15,8 140 1,4+12 EMP M
425mm Medium 'Scout' Autocannon I 15,8 140 1,4+12 EMP M
425mm Medium 'Scout' Autocannon I 15,8 140 1,4+12 EMP M
425mm Medium 'Scout' Autocannon I 15,8 140 1,4+12 EMP M
425mm Medium 'Scout' Autocannon I 15,8 140 1,4+12 EMP M
425mm Medium 'Scout' Autocannon I 15,8 140 1,4+12 EMP M
Medium Unstable Power Fluctuator I 16 175 -10 12,6
High Slot
Rig slots
Medium Anti-Explosive Pump I
Medium Anti-EM Pump I
Medium Trimark Armor Pump I
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Stats
Ship Resources
: 0
: 3
: 250
472,5 / 500
1673 / 1687,5
25 / 30
5 / 5
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 61,756)
: 5156
: 12777
: 4395
0% 76,9%
20% 75,8%
40% 72,1%
50% 73,5%
Defence
: 16
: 16
Capacitor (Lasts: 1m 44s)
: 2734
- 34,7
+11,7
Firepower
: 361
: 885
Targeting
: 54 km
: 6
: 253 mm
: 16
Mobility
: 858 m/s
: 20,7 s
: 3 au/s
Signature: 1440 m
Price: 0 isk
Cargohold: 475 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

PVP Shield

Setups for Hurricane Battlecruiser
Current Setup
PVP Shield-Nano
Character
Minmatar Newbee
Ship Resources
: 0
: 3
: 250
467.75 / 500
1504.83 / 1687.5
25 / 30
5 / 5
Modules
Optimal
Low slots
Damage Control II 30 1 0
Gyrostabilizer II 30 1
Gyrostabilizer II 30 1
Gyrostabilizer II 30 1
Nanofiber Internal Structure II 0 0
Nanofiber Internal Structure II 0 0
Med slots
Y-T8 Overcharged Hydrocarbon I Microwarp... 50 150 -13.5
Warp Disruptor II 44 1 -3.8 24
Large Shield Extender II 46 123.8
Invulnerability Field II 44 1 -3.2
High slots
425mm AutoCannon II 18.8 141.7 1.5+12
425mm AutoCannon II 18.8 141.7 1.5+12
425mm AutoCannon II 18.8 141.7 1.5+12
425mm AutoCannon II 18.8 141.7 1.5+12
425mm AutoCannon II 18.8 141.7 1.5+12
425mm AutoCannon II 18.8 141.7 1.5+12
Medium Unstable Power Fluctuator I 16 175 -9.4 12.6
Medium 'Notos' Explosive Charge I 35.3 200 -9.4 4
Rig slots
Medium Core Defence Field Extender I
Medium Core Defence Field Extender I
Medium Core Defence Field Extender I
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 46,880)
: 13159
: 5860
: 2813
38.7% 66%
51% 44.8%
63.3% 36.3%
69.4% 23.5%
Defence
: 71
: 71
Capacitor (Lasts: 1m 39s)
: 2933
- 39.2
+13.4
Firepower
: 601
: 1175
Targeting
: 56.25 km
: 6
: 275 mm
: 16
Mobility
: 1552 m/s
: 9.7 s
: 3 au/s
Signature: 1834 m
Price: 0 isk
Cargohold: 475 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Battleship'ler

Oyunda en çok vaktinizi geçireceğiniz gemilere hoş geldiniz. Bu kısım biraz uzun olacak baştan söyliyeyim çünkü her ırk'ın 3 tane Battleship'i var ve hepsinin PVP ve NPC kullanımları farklılık gösteriyor. Bu sebepten hepsinde her ırkın 3 BS'si için hem Görev hemde PVP modlarını anlatıcam. Hangi gemiyi kullanacağınız ve size nasıl hizmet edeceği sizing tercihinize kalmış durumda.

Caldari Raven

Caldari Battleship Skill Bonus: 5% bonus to Cruise and Siege Launcher Rate Of Fire and 10% bonus to Cruise Missile and Torpedo Velocity per level.

Raven'lar caldari ırkı olsun olmasın uzun bir süredir herkesin para kazanmak için birinci tercihi olan gemilerdi. CCP daha sonra Raven'ın bu hakimiyetine diğer ırkların gemilerini boost'layarak bir son verdi. Halen daha eski kafalı oyuncular her yeni başlayan kankisine "Olum Raven aç önce sonra karakteri farklı bir ırk'a çevirirsin" diyorlar. Bu söz bundan 1 yıl öncesine kadar doğruydu. Fakat Dominion Expansion'ı ile bu durum değişti. Şu an tüm ırkların Raven klansmanında olan gemileri Raven ile aynı sürede hatta bazıları daha kısa sürelerde istenilen işi yerine getiriyor. Ama Caldari ırk'ı iseniz Raven bu anlamda birinci ve tek tercihiniz olacaktır. Hem shield tank olması hemde füze kullanması sebebi ile ne tank konusunda problem yaşar nede düşmanla mesafe sorunu yaşar. Fitlemesi kolay, patlatsanızda yerine koyması ucuz bir gemidir ama işinide hakkıyla yerine getirir. PVP de bait (YEM) harici ben pek kullanıldığını görmedim.

Bu kısımda BS sınıfına bindiğinize gore takmanız gerek “Hardwiring” dediğimiz implant’lar var. Bu implantları geminize değil karakterimize takıyoruz “Beyin Cip’i” bu cihazlar çeşitlerine gore %1 ,%3 , %5 geminizin kullandığı modüllere yada özelliklere boost veriyor. Şu an aşağıda gördüğünüz resimdeki hardwire lar füze kullanımına , power miktarına ve capacitor miktarına boost veren HW’ler. Diğer ırklarınkileride gemilerinin yanında vereceğim.

Caldari Rokh

Caldari Battleship Skill Bonus: 10% large hybrid optimal range per level and 5% shield resistance per level

Herkes tarafından uzun namlulu tüfeğe benzetilen Rokh aslında pek NPC için yapılmış bir gemi değildir. Birincisi Caldari ırkı iseniz mantıken Gunnery değil Missile Operation skill ağacını çalışmışsınızdır değilmi? E normal olarakta Rokh dan beklentinizde füze kullanmasını beklemektir. Fakket yanılıyorsunuz çünkü Rokh tamamiyle Turret kullanıyor. Toplam 8 Turret Slotu var, eğer

kafayı kırmış bir caldari pilotu iseniz ve Gunnery skillerini fullemişseniz ve PVP de Sniper olmak istiyorsanız geminiz Rokh. Oyunda bu geminin Sniper özelliği ile yarışacak başka bir gemi yok, ne Gallentede, ne Amarr da ne de Minmatarda. Rokh için NPC fit'I vermeyeceğim Raven'daki fitten çok bir farkı yok, dolayısyla PVP fitting'ini vericem.

Yukardaki resimde görüyor olduğunuz fittin Sniper bir geminin fitting'idir. Resimde en kısa menzilli mermi ama en kuvvetli mermi takılı düşmanınızın formasyonuna gore veya kendi pozisyonunuza gore mermi değişiklikleri size mesafe avantajı sağlayacaktır fakat hasar miktarınız düşecektir. Bu geminin en iyi kullanım noktası Fleet'iniz Gate camp yada defansif pozisyonda ise verimlidir. Çünkü bu geminin yakınlarında düşman olmasını istemezsiniz. Dolayısyla Gate Camp'taysanız bu gemiyi gate'den 100km-120km yukarda bir pozisyon'a yerleştirmek ve o noktadan uzun menzilli vuruşlar yapmaktır.

Okadar uzaktan hedefi kaçırırmıyım diye düşünmeyin bu gemi hedefi kaçırmaz nokta atışı yapar , zaten o yüzden bu geminin lakabı “Sniper” dır.

Caldari Scorpion

,

Caldari Battleship Skill Bonus:
15% bonus to ECM Target Jammer strength per level
20% bonus to ECM Target Jammer optimal and falloff range per level
20% Bonus to ECM Burst Range per level

Scorpion , Electronic-Attack Battleship’tir. Vuruş gücü cruiser’lar kadardır fakat zaten asıl işi vurmak değil etkisiz hale getirmektir. Yalnız bu gemiye takacağınız modülleri kullanmak için baya bir Electronics skiline ihtiyacınız olacak çünkü. Modüller belirli bir şans faktörü ile rakiplerin electronic sistemlerini etkisiz hale getiriyor. Buda sizin şu skilleri lvl 5 yapmanızı gerektiriyor.

Character Editor
Character
Caldari Newbee
Skills
Implants
Import
Drones
Electronics
Cloaking - Level: 0
Cynosural Field Theory - Level: 0
Electronics - Level: 5
Electronics Upgrades - Level: 5
Electronic Warfare - Level: 5
Frequency Modulation - Level: 5
Long Distance Jamming - Level: 5
Long Range Targeting - Level: 5
Multitasking - Level: 4
Projected Electronic Counter Measures - Level: 5
Propulsion Jamming - Level: 4
Sensor Linking - Level: 0
Signal Dispersion - Level: 5
Signal Suppression - Level: 0
Signature Analysis - Level: 4
Signature Focusing - Level: 0
Survey - Level: 0
Targeting - Level: 4
Target Painting - Level: 0
Turret Destabilization - Level: 0
Weapon Disruption - Level: 0
Engineering
Gunnery
Industry
Leadership
Description

Fitting'e baktığınızda birsürü ECM göreceksiniz, zaten gemininde amacı bu, rakibin Target almasını engellemek. Yukardaki fit genel bir fit'tir. Yani sizing bulunduğunuz gölgedeki düşman oyuncuları tanıyor iseniz ve onların gemilerini az çok tahmin edebiliyorsanız, o gruba özel ECM kombinasyonları yapabilirsiniz. Bu gemi daha çok Battleship Fleetlerinde işlevseldir, eğer grubunuz Battlecruiser veya altı bir filo formasyonuna sahipse bu gemi yerine Rook ve Falcon kullanmak daha mantıklı bir hareket olacaktır.

Gallente Megathron

Gallente Battleship Skill Bonus: 5% bonus to Large Hybrid Turret damage and 7.5% bonus to Large Hybrid Turret tracking speed per level.

Megathron Eve'deki en karizmatik ve vuruş gücü en yüksek gemilerden birisidir. Özellikle PVP de Blasterlarla rakiplerini kağıt gibi yarması ile ünlüdür. Yalnız geminin tek faul bir noktası var oda POWER'ının az olması bu Blasterlarda bir sorun yaratmazken, Railgun (Uzun menzilli silahlar) da gemi power sorunu yaşıyor. Bunu ortadan kaltırmanın bir çok yolu var ama geminin modül slotlarını power destekleyici modüllere harcamaktansa , Advanced Weapon Upgrades skill'ini Level 4 yapmak daha mantıklı , çünkü bu skill'e her gemide ihtiyacınız olacak, özellikle pvp gemilerini fitlerken power yüzünden saçınızı başınızı yolacaksınız. Dolayısıyla siz beni dinleyin ve bu skill'I level 4 yapın.Aşağıda verdiğim Fit de Advanced Weapon Upgrades Level 4'e gore yapılmıştır sonra oyundan bana convo açıp laf demeyin bu fit olmuyor diye.

NPC fiting konusunda çok söylenecek birşey yok klasik armor tank görev fit'I karşınızdaki. Cap sonsuz rep sonsuz.

Megathron PVP

Bu setup aslında bütün armor tank gemilerinin biryansıması gibidir. BS sınıfı gemilerin olmazsa olmaz fitting'i buna yakındır. Böyle söylememin sebebi birçok oyuncunun oyun stili farklılık gösteriyor. Kimisi resist falan sallamıyor ben vurayım yeter diyor low slotları Magnetic Field Stabilizer II lerle donatıyor kimisi nono yapıyor. Benim fit'lerim genelde ağır tank üzerine kuruludur. Kağıt gibi 2 atışta ölmeyi sevmiyorum genelde de benim karakterime Battleclinic den bakarsanız 25-1 Kill Ratio görürsünüz, yani girdiğim 25 savaştan sadece birisinde gemi kaybettiğimi anlarsınız. Dolayısyla defansif setup yapmak size savaş alanında daha uzun tutar, sizin uzun sure hayatta kalmanızda savaşta daha fazla geminin rakip takıma vuruş yapmasını sağlar. Öldükten sonra geminizin DPS'nin 1000000000000 olmasınında bir manası yoktur çünkü ölü gemi ateş edemez. Genelde kamikaze oyuncuların (özellikle türk oyuncuların) ağzına sakız olmuş bir iki laf vardır öldükten sonra.

1. “Abi önce bana dalamasalar 2sini alırdım”. (öldüğü için savaşta metal yığını olmaktan başka bir yardımı dokunmuyor, önemli olan savaş alanında uzun sure kalabilmek!)
2. “Abi ikisini aldım aşağı ama sonra bana daldılar” aferim 2 tane yi tek başınamı aldın , grubun devamı armutmu topluyordu. Şimdi bunun gibi grubunuzda 2 adam olsa bu 2 tane Battlecruiser eder. BC lerin ölmesi demek sizing savaş alanında vuruş gücünüzün gitmesi demek, grubun geri kalanı vuruş gücünden yoksun gemiler olduğundan geri kalan herkes ölecek demektir. Dolayısyla sizing kamikazeliğiniz tüm grubun ölmesi demektir.

Bu oyunda kamikaze olma hakkına sahip 2 gemi cinsi vardır.

1. Heavy Assaultship
2. Interceptor

Nedenine gelicek olursak bu gemilerin işi o, Heavy Assaultship; amacı düşmana yüksek düzeyde hasar vermek, ufak olduğundan hasar az alır , resistleri doğuştan yüksektir. Bu gemi ölme riskini göze alabilen bir gemidir. Inteceptorler vuruşla değil yakalamak için defansdan feragat eder,çünkü ne yapıp edip düşmanı durdurması gerekiyor, bundan dolayıda bütün ekipmanları hız ve yakalamak üzerine kuruludur.

Bu örneklerden de anlıyacağınız gibi ufak ganglerde BC ve BS lerinizi kamikaze yapmayın, yoksa geri kalan herkes ölür.

Megathron’u PVP de şu şekilde kullanın, geminin silahları büyük olduğundan hiç ufak düşmanları target almakla uğraşmayın, dronelarınızı çıkarın ve grubun hızlı gemisi kimde ise ona drone’larınızı “Assist” edin. Sizin adınıza drone’larınız ufak egmileri harcayacaktır. Sizin asıl focus noktanız BC ve BS ler olmalı. Rakibinizi belirleyip üzerine sürün. MWD yi açın, eğer 25km den yakındaysa rakibiniz Distrupter ve High-Slottaki Energy Neutrelizer II yi çalıştırın, düşmanıncap’ını yok etmeye başlayacaktır artı düşmanın warp’a çıkmasını engelleyecektir. Bu sırada MWD nizi bir tur çalıştırdıktan sonra kapamayı unutmayın yoksa cap kalmaz. Bu sırada tabi silahlarınızı ateşlemeyi unutmayın. 10km mesafenin altına girdiğinizde zaten en yüksek hasarı vermeye başlayacaksınız burda da Scrambler modülünü devreye sokun buda rakibinizin MWD açmasını engelleyecektir. Yani sizden kaçamayacaktır. Webbifier modülünüde scramblerla çalıştırdığınızda artık örümcek ağındaki sinek gibi öööyle duracaktır rakibiniz. Gerisini afiyetle yiyin.

Gallente Dominix

Gallente Battleship Skill Bonus: 5% bonus to Large Hybrid Turret damage and 10% bonus to drone hitpoints and damage per skill level.

Dominix, namı değer koca kafa. Yanlış anlamayın kötü manada söylemiyorum aletin görünümü o şekilde , kimisi spor ayakkabıya benzetiyor ondan takmayın kafanıza. Bu gemi oyunda herşeye gelebilien bir gemi.
Support,Damage,Defans,Shield Tank, Armor Tank, Auto Canon lı , Lazerli. Tam joker. Çünkü geminin öyle ahım şahım spesifik silah bonusu olmadığından ne takarsanız sıkıyor gemi ☺. Ama Dominix'in asıl gücü silahlarında değil. Eğer biraz zaman ayırıp geminin bonuslarına bakarsanız "Drone" BS olduğunu anlarsınız. Gallente BS skili başına %10 damage ve hitpoint bonusu veriyor dronelarına. Genel kullanımı şu şekilde oluyor. Göreve çıktınız NPC lerin hepsi size saldırmayamı başladı salın drone'ları üzerlerine, daha sonra gidin bir film koyun DVD ye, oturup seyretmeye başlayın arada birde dönüp bakın düşmanlar ölmüşmü diye ☺. Tabi bukadarda gevşek oynamayın ama zaten

yapabileceğiniz çok birşey yok, tüm işi drone'lar hallediyor size arada bir silahları ateşliyorsunuz. Oynaması çok rahat bir gemidir ama Dominix'in asıl gücü NPC de değil, PVP de dir.

Şöyle söyliyeyim 0.5 altı güvenlikli bir yerde eğer gate'in yanında bir dominix görürseniz hiç bulaşmayın, size doğduğunuz güne küfrettirir. Peki neden ? Hemen izah edelim.

Gallente Hyperion

Gallente Battleship Skill Bonus: 5% large hybrid weapon damage and 7.5% bonus to armor repair amount of armor repair systems per level.

Hyperion Tier 3 bir BS olmasından dolayı akranı olan Megathrondan ve Dominix den daha iyi bir tank sağlamakta onun haricinde kullanım olarak diğerlerinden extra bir farkı yoktur.

Setups for Hyperion Battleship

Current Setup: PVP Blaster

Character: Gallente Newbee

Modules				Opti...	Charges
Low slots					
1600mm Reinforced Rolled Tungsten Pla...	28	500			
1600mm Reinforced Rolled Tungsten Pla...	28	500			
Energized Adaptive Nano Membrane II	36	1			
Armor Explosive Hardener II	36	1	-1.5		
Armor Kinetic Hardener II	36	1	-1.5		
Armor Thermic Hardener II	36	1	-1.5		
Med slots					
Quad LiF Fueled I Booster Rockets	75	1250	-57.6		
Warp Disruptor II	44	1	-4	24	
Warp Scrambler II	36	1	-0.8	9	
Stasis Webifier II	30	1	-1	10	
Medium Capacitor Booster II	25	165	+11		Cap Booster 150
High slots					
Modal Mega Neutron Particle Accelerator I	35.3	2070	-1.9	4.3+12	Antimatter Charg...
Modal Mega Neutron Particle Accelerator I	35.3	2070	-1.9	4.3+12	Antimatter Charg...
Modal Mega Neutron Particle Accelerator I	35.3	2070	-1.9	4.3+12	Antimatter Charg...
Modal Mega Neutron Particle Accelerator I	35.3	2070	-1.9	4.3+12	Antimatter Charg...
Modal Mega Neutron Particle Accelerator I	35.3	2070	-1.9	4.3+12	Antimatter Charg...
Modal Mega Neutron Particle Accelerator I	35.3	2070	-1.9	4.3+12	Antimatter Charg...
Modal Mega Neutron Particle Accelerator I	35.3	2070	-1.9	4.3+12	Antimatter Charg...
Modal Mega Neutron Particle Accelerator I	35.3	2070	-1.9	4.3+12	Antimatter Charg...
Rig slots					
Large Anti-EM Pump I					
Large Anti-Explosive Pump I					
Large Trimark Armor Pump I					

Drones | Description | Boosters\Implants | Projected effects | Stop

Ship Resources: : 0 / : 1 / : 250 — 692 / 750 — 18982 / 19687.5 — 50 / 100 — 5 / 5

Ship Parameters

Hitpoints (Effective HP: 118,010): : 9375 / : 23575 / : 10625 — 0% 72.3% / 20% 76.9% / 40% 76.9% / 50% 74.2%

Defence: : 17 / : 17

Capacitor (Stable at: 51%): : 7509 / - 25.7 / +28.2

Firepower: : 621 / : 2760

Targeting: : 75 km / : 7 / : 132 mm / : 23

Mobility: : 105 m/s / : 19 s / : 3 au/s

Signature: 485 m Price: 0 isk

Cargohold: 675 m3

Fleet Commander - right click to set

Wing Commander - right click to set

Squad Commander - right click to set

PVP de Sniper olması beklenen bu gemi pek o işi Caldarinin Rokh'u gibi yapamamakta çünkü mesafesi çok kısa kalmaktadır. Bunun için benim genelde gördüğüm hyperionlar ve benim de kullandığım hyperion Blaster setup lı. Kısa mesafede oldukça etkili bir gemi. Yüksek tank kapasitesi ve 8 Turret ile yanına yaklaşan birçok gemiyi sorunsuz bir şekilde yok edebilir. Setup gene standart BS yakalayıcı setup'ıdır.

Amarr Batleship'lerini tanıtmadan önce karakterinize takmanız gereken bazı implantlar var, bunlar opsiyonel fakat takarsanız, karakteriniz hem daha önceden fit yapamadığı bir çok modülü rahaklıkla yapıcak, capacitor +1fazla olsa takabilicem dediğiniz şeyleri takabileceksiniz, biraz infolarını oyundan inceleyin bu implantların. Fiyatları 12 milyondan başlıyor %3 bonus veren implantların ama değiyor buna emin olun. Markette implants and boosters kısmında.

Amarr Apocalypse

Amarr Battleship Skill Bonus: 10% bonus to Large Energy Turret capacitor use and 7.5% bonus to Large Energy Turret optimal range per level.

Apocalypse Amarr ırkıysanız görevlerde bolcana kullanacağınız ideal gemidir. Hatta en yaygın gemidir diyelim. Düşük Capacitor tüketimi nedeniyle Rig slotlarda 3 adet Nanobot Accelerator takabiliyorsunuz, böylece armor tank olarak fena olmayan bir tamir oranına sahip oluyor. Aşağıdaki resimde 6,9 saniye ye bir 800 armor dolduruyor buda bir armor tank için fena olmayan bir rakam.

Setups for Apocalypse Battleship
Current Setup
Görev
Character
Amarr Newbee
Ship Resources
: 0
: 2
: 100
523 / 631.25
26228 / 26906.25
50 / 75
5 / 5
Modules
Opti...
Charges
Low slots
Large Armor Repairer II 55 2300 -57.9
Armor Thermic Hardener II 36 1 -1.5
Armor Kinetic Hardener II 36 1 -1.5
Energized Adaptive Nano Membrane II 36 1
Power Diagnostic System II 15 0
Capacitor Power Relay II 6 0
Heat Sink II 30 1
Med slots
Cap Recharger II 11.3 1
Cap Recharger II 11.3 1
Cap Recharger II 11.3 1
Cap Recharger II 11.3 1
High slots
Mega Modulated Energy Beam I 33 2990 -3.9 37+19 Multifrequency L
Mega Modulated Energy Beam I 33 2990 -3.9 37+19 Multifrequency L
Mega Modulated Energy Beam I 33 2990 -3.9 37+19 Multifrequency L
Mega Modulated Energy Beam I 33 2990 -3.9 37+19 Multifrequency L
Mega Modulated Energy Beam I 33 2990 -3.9 37+19 Multifrequency L
Mega Modulated Energy Beam I 33 2990 -3.9 37+19 Multifrequency L
Mega Modulated Energy Beam I 33 2990 -3.9 37+19 Multifrequency L
Rig slots
Large Nanobot Accelerator I
Large Nanobot Accelerator I
Large Nanobot Accelerator I
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 43,576)
: 8152
: 9375
: 8301
0% 60%
20% 75.8%
40% 72.1%
50% 36%
Defence
: 297
: 297
Capacitor (Stable at: 50%)
: 10139
- 92.2
+105.9
Firepower
: 486
: 2168
Targeting
: 84.38 km
: 7
: 114 mm
: 20
Mobility
: 90 m/s
: 19.1 s
: 3 au/s
Signature: 400 m
Price: 0 isk
Cargohold: 675 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects

Apocalypse PVP

Yukardaki resim Sniper Apoc için. Kullandığınız mermi cinsine gore 200km ye kadar lazer sıkabilir Apoc. Bütük fleet savaşlarında bolcana bu setup'a yakın Apocları bolcana görürsünüz. Burda hiç bilmeyenler için ufak bir not : Sniper gemilerde defans pek önemsenmez, önemli olan mesafe ve vuruş gücüdür. Eğer günün birinde büyük fleet savaşlarına giderseniz göreceğiniz sahne 500 tane geminin 1 gemiye toplu ateş edişi olacaktır. Dolayısıyla kaç resistinizin olduğunun bir önemi yok, bir kez target alındığınız zaman bilinki öleceksiniz, bu karşı taraf içinde geçerli ☺

Amarr Armageddon

Amarr Battleship Skill Bonus: 10% bonus to Large Energy Turret capacitor use and 5% Large Energy Turret rate of fire per level.

Armageddon aslında pek NPC için uygun bir gemi değil çünkü düşük power kapasitesi nedeniyle yüksek vuruş gücüne sahip silahları takamıyor birde üstüne Cap sorunu yaşıyor bunuda desteklemek için medium ve low slotların boşta kalan her yerine Capacitor Power Relay takmak gerekiyor, dolayısıyla da damage modüllerini takamıyorsunuz.

Ama bu durum PVP de tam tersi çünkü PVP de capacitorle çok bir işiniz olmuyor. Çok gerekirse Capacitor Booster takıyorsunuz zaten bir savaşın maksimum 5 dk sürdüğünü düşünürseniz okadar süre sizi capacitor'süz bırakmasın yeter.

Setups for Armageddon Battleship

Current Setup: Görev

Character: Amarr Newbee

Modules				Opti...	Charges
Low slots					
Large Armor Repairer II	55	2300	-57.9		
Armor Thermic Hardener II	36	1	-1.5		
Armor Kinetic Hardener II	36	1	-1.5		
Energized Adaptive Nano Membrane II	36	1			
Reactor Control Unit II	15	0			
Capacitor Power Relay II	6	0			
Capacitor Power Relay II	6	0			
Capacitor Power Relay II	6	0			
Med slots					
Cap Recharger II	11.3	1			
Cap Recharger II	11.3	1			
Cap Recharger II	11.3	1			
High slots					
Mega Modulated Energy Beam I	33	2990	-4.4	29+19	Multifrequency L
Mega Modulated Energy Beam I	33	2990	-4.4	29+19	Multifrequency L
Mega Modulated Energy Beam I	33	2990	-4.4	29+19	Multifrequency L
Mega Modulated Energy Beam I	33	2990	-4.4	29+19	Multifrequency L
Mega Modulated Energy Beam I	33	2990	-4.4	29+19	Multifrequency L
Mega Modulated Energy Beam I	33	2990	-4.4	29+19	Multifrequency L
Mega Modulated Energy Beam I	33	2990	-4.4	29+19	Multifrequency L
High Slot					
Rig slots					
Large Nanobot Accelerator I					
Large Nanobot Accelerator I					
Large Nanobot Accelerator I					

Drones | Description | Boosters\Implants | Projected effects | Stats

Ship Resources

: 0
: 0
: 100

460.75 / 606.25
23236 / 23718.75
50 / 125 5 / 5

Ship Parameters

Hitpoints (Effective HP: 38,472)

: 6836 : 8301 : 7764

0% 60% 20% 75.8% 40% 72.1% 50% 36%

Defence
: 297
: 297

Capacitor (Stable at: 41%)
: 6840 : 91.5 +96.2

Firepower
: 445
: 1725

Targeting
: 81.25 km : 7
: 132 mm : 17

Mobility
: 100 m/s : 19.5 s : 3 au/s

Signature: 370 m Price: 0 isk
Cargohold: 600 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

PVP Armageddon

Standart kısa mesafeli Armor Tank BS setup. Yanınıza uzun menzilli Lazer Ammo'su ve Capacitor Booster Pilleri almayı unutmayın.

Başlangıç için şimdilik bu gemi setupları yeterli sanırım. Diğer gemiler için olan setupları oyundan yada oynun forumlarından edinebilirsiniz. Yada Bregan Dearthe Corpundan bana yada arkadaşlarıma sorarak öğrenebilirsiniz.

Amar Abaddon

Amarr Battleship Skill Bonus: 5% bonus to Large Energy Turret damage and 5% armor resistance per level.

Abaddon Amar ırkının ağır tank Battleship'idir. Ham armor miktarı ve yüksek resistleri,hem NPC hem PVP de onu fovori kılıyor. Fiyatı diğer Amarr BS lerine nazaran biraz daha pahalıda olsa her iş için ideal bir gemidir. 8 lazer salihı bu tank özelliklerinin yanına bonus niteliğindedir. Setup konusunda çok söylenecek birşey yok, zaten yukarı kısımlardaki setupları incelediyseniz klasik armor NPC setup'ının artık nasıl birşey olduğunu öğrenmiş olmalısınız. Oyundaki geminize takacağınız modüllerin infolarını incelemenizi avsiye ederim böylece kendi oyun stilinize uygun fit tasarımlarını yaparken zorluk çekmezsiniz.

Abaddon Görev

Abaddon PVP

Setups for Abaddon Battleship
Current Setup
PVP
Character
Amarr Newbee
Ship Resources
: 0
: 1
: 250
671 / 700
22582 / 26250
50 / 75
5 / 5
Modules
Opti...
Charges
Low slots
1600mm Reinforced Rolled Tungsten Pla... 28 500
1600mm Reinforced Rolled Tungsten Pla... 28 500
Armor Thermic Hardener II 36 1 -1.5
Armor Kinetic Hardener II 36 1 -1.5
Armor Explosive Hardener II 36 1 -1.5
Energized Adaptive Nano Membrane II 36 1
Energized Adaptive Nano Membrane II 36 1
Med slots
Quad LiF Fueled I Booster Rockets 75 1250 -57.6
Warp Disruptor II 44 1 -4 24
Warp Scrambler II 36 1 -0.8 9
Heavy Capacitor Booster II 40 1925 +30.8 Cap Booster 400
High slots
Mega Modulated Pulse Energy Beam I 30 2300 -4.1 14+9.6 Multifrequency L
Mega Modulated Pulse Energy Beam I 30 2300 -4.1 14+9.6 Multifrequency L
Mega Modulated Pulse Energy Beam I 30 2300 -4.1 14+9.6 Multifrequency L
Mega Modulated Pulse Energy Beam I 30 2300 -4.1 14+9.6 Multifrequency L
Mega Modulated Pulse Energy Beam I 30 2300 -4.1 14+9.6 Multifrequency L
Mega Modulated Pulse Energy Beam I 30 2300 -4.1 14+9.6 Multifrequency L
Mega Modulated Pulse Energy Beam I 30 2300 -4.1 14+9.6 Multifrequency L
Mega Modulated Pulse Energy Beam I 30 2300 -4.1 14+9.6 Multifrequency L
Rig slots
Large Trimark Armor Pump I
Large Trimark Armor Pump I
Large Trimark Armor Pump I
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 174,330)
: 8750
: 32128
: 10000
0% 73.6%
20% 82.9%
40% 80.2%
50% 78.9%
Defence
: 16
: 16
Capacitor (Stable at: 67%)
: 6648
: 42.1
+49
Firepower
: 529
: 2365
Targeting
: 100 km
: 102 mm
: 7
: 22
Mobility
: 85 m/s
: 22.1 s
: 3 au/s
Signature: 470 m
Price: 0 isk
Cargohold: 525 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Minmatar Battleships

Öncelikle implantlarınızın nasıl olacağını gösterelim sonra Battleshiplerin filerine geçeriz.

Minmatar Typhoon Görev

Minmatar Battleship Skill Bonus: 5% bonus to Large Projectile Turret Rate of Fire and 5% bonus to Siege and Cruise missile launcher Rate of Fire per level

Setups for Typhoon Battleship

Current Setup: 1

Character: Minmatar Newbee

Modules				Opti...	Charges
Low slots					
Reactor Control Unit II	15	0			
Large Armor Repairer II	55	2300	-41,8		
Armor Thermic Hardener II	36	1	-1,5		
Armor Kinetic Hardener II	36	1	-1,5		
Energized Adaptive Nano Membrane II	36	1			
Ballistic Control System II	40	1			
Gyrostabilizer II	30	1			
Med slots					
Cap Recharger II	11,3	1			
Cap Recharger II	11,3	1			
Cap Recharger II	11,3	1			
Cap Recharger II	11,3	1			
High slots					
1400mm 'Scout' Artillery I	30	2990		29+43	EMP L
1400mm 'Scout' Artillery I	30	2990		29+43	EMP L
1400mm 'Scout' Artillery I	30	2990		29+43	EMP L
1400mm 'Scout' Artillery I	30	2990		29+43	EMP L
'Arbalest' Cruise Launcher I	38,3	1150		<147	Paradise Cruise ...
'Arbalest' Cruise Launcher I	38,3	1150		<147	Paradise Cruise ...
'Arbalest' Cruise Launcher I	38,3	1150		<147	Paradise Cruise ...
'Arbalest' Cruise Launcher I	38,3	1150		<147	Paradise Cruise ...
Rig slots					
Large Ancillary Current Router I					
Large Nanobot Accelerator I					
Large Auxiliary Nano Pump I					

Drones | Description | Boosters\Implants | Projected effects

Ship Resources: : 1 / : 1 / : 100 — 566 / 750 — 18869 / 19765,63 — 50 / 125 — 5 / 5

Ship Parameters

Hitpoints (Effective HP: 37,094): : 6836 — : 7764 — : 7764

0% 68% — 20% 75,8% — 40% 72,1% — 50% 28%

Defence: : 247 / : 247

Capacitor (Stable at: 47%): : 6438 — - 44,8 / +49,7

Firepower: : 466 / : 3744

Targeting: : 75 km — : 7 — : 138 mm — : 18

Mobility: : 131 m/s — : 17,4 s — : 3 au/s

Signature: 320 m Price: 0 isk

Cargohold: 625 m3

Fleet Commander - right click to set

Wing Commander - right click to set

Squad Commander - right click to set

Typhoon aslında pek göreve uygun bir gemi değildir yukardaki resimdende bakarsanız gemi aslında ben PVP gemisiyim diye bağırıyor. Bunun nedeni , low slotta 6 modül slotu, Medium da 4 slot bulunmakta, Silahları 2 tip yani aslında şunu demek istiyor ben fleet destek BS siyim. Armor repair oranı düşük vuruş gücü düşük. Ama bu demek değilki gemi kötü, hayır gemi PVP de iyi. Şimdi onu inceleyelim.

Typhoon PVP

Şimdi resimdeki fit'e dikkatli bakarsanız geminin bir BS'ye göre vuruş gücünün düşük olduğunu görürsünüz, ama anlamanız gereken bu gemi Fleet destek gemisi, yani bu gemiyi yem olarak atın rakibin üstüne 30k ya yakın armor'u var ve bir çok electronic saldırı silahı var üzerinde. Grubunuz için en az 2-3 gemiyi tutar ve etkisiz hale getirir geriside zaten grup üyelerinin vuruş gücüne kalır. Genelliklede Typhoon bu amaçla kullanılan bir gemidir. High-slotlar daki Heavy Unstable modülleri düşmanın capacitor'ünü yok etmek için kullanıyoruz. Medium daki modüllerde gene MWD yi sadece acil durumlarda veya kaçan düşmanı yakalamak amaçlı devreye sokuyoruz. Warp Distrupter'I böyle bir gemide genelde akranınız olan ağır BS sınıfı gemilere atıp, Scrambler ve WEB'i ise sizden daha ufak olan BC , Cruiser ve Frigate sınıfına yapmak daha mantıklıdır böylece ağır gemi sizden hemen kaçamayacağından disrupter range'inden de kaçamayacaktır (24km).

Minmatar Tempest

Minmatar Battleship Skill Bonus:

5% bonus to Large Projectile Turret Rate of Fire per level

5% bonus to Large Projectile Turret damage per level

Tempest Minmatar BS leri arasında benim favori gemim, biraz tipinden kaybediyor ama minmatar gemilerinin %90'I görsel olarak bir halta benzemiyor. Umarım Tyrannis den sonra gelecek expansion/pach ile tüm gemileri düzelticekler, bunun ilk göstergesini Scorpion da yaptılar. Tempest aslında bir BS de olmasını isteyeceğiniz herşeye sahip, neredeyse eşit miktarda LOW ve Medium Slot, Minmatar gelişiminizi Armor olarak yaptıysanız onuda yapıyor, Shield'se onuda yapıyor ama ben Shield olanını tavsiye ederim, armor tank gemilerinin hiçbiri benim gözümde düzgün NPC gemisi olamıyor. Özellikle 0.0 da ve Angel gibi korsan NPC bölgesindeyseniz, armor tank gemilerin canına okuyorlar. Tempest vuruş gücü olarakta güzel bir gemi, zaten bonuslarıda bunun üzerine, Silahları mermi sorunu yaşamıyor, tüm Minmatar silahlarında olduğu gibi Falloff miktarı yüksek olduğundan ve bilmeyenler için Turret'larda mesafe şu şekilde ölçülüyor

Optimal + 2x Falloff : Max Mesafe,

Tempest için :

Optimal : 29km (skiller le ve mermi cinsi ile değişiklik gösterir)
Falloff : 43km (Skillerle ve mermi cinsi ile değişiklik gösterir)

Max Mesafe: 29 + 43x2 : 115 km

Burdanda anlıyacağınız gibi baya bir uzağa vuruyor. Ama burda dikkat edilmesi gereken başka bir husus var. Düşmanınız silahınızın optimal mesafesinden 1km bile uzaklaşsa hasarınız azalmaya başlar. Dolayısıyla mümkün olduğu kadar düşmanlarınızı optimal mesafesinde tutmaya çalışın. Bu durum optimal'in altında da aynıdır, çok yakınınıza da sokmamanız gerekiyor. Bu oyundaki tüm Turretlar için geçerlidir.

PVP Setup'ını incelersek. 21k armor orta halli dayanıklık, fena olmayan bir DPS , Medium slot'da MWD, Distrupter,Scrambler,WEB, ve ECCM. Tempest diğer üm armor anklardan farklı olduğunu high-slot dizilimi ile gösteriyor. Bu şu demek. Eğer bu BS'nin 24km yakınına girerseniz ölüsünüz demektir. Bunun nedeni Heavy Neutralizer ve Auto Cannon'lar. Neutralizer ismi üstünde Capacitor'ü yok ediyor, bu durumda düşmanın MWD'si kapanıyor, resistleri kapanıyor, Enerji harcayan silahları varsa onları ateşleyemiyor. Bunların üstüne bide Distrupter yiyor, warp'a çıkamıyor. Auto cannonların en büyük özelliği hızlı hedef araması ve hızlı hasar vermesi. Diyelimki karşınızdaki gemi Minmatar'ın Vagabound adlı gemisi (bu gemiyi daha sonra T2 gemiler kısmında tanıtıcam) bu gemi Shield Tank Nano bir gemidir,tek defansı hızıdır. Genelde benimle karşılaşan Vagabound 'ların kaderini ve Tempest'in kullanım şeklini anlatıcam.

Eve'de genelde Korsanlık ve PVP yapan oyuncularda bir yanlış algı var, şöyleki ; adamlar Vagabound ve onun benzeri gemilere bindiklerinde kendilerini ölümsüz ve herkesi öldürebilir zannediyorlar. Şimdi uzayda Tombul yalnız bir BS olarak gördükleri Raven,Tempest, vs vs gördüklerinde direk dalıyorlar, son zamanlarda Battleclic'e baktığınızda bu tip hataya düşmüş birçok Nano gemi ölümlerinde artış göreceksiniz. Yukarda fit'ini verdiğim tempest'le kuzu kuzu gate'den 15-20km uzakta bekliyorsunuz (adam uyanır dimi bu gemi 0.0 gibi bir bölgede hemde BS niye böyle riskli bir şekilde duruyor, genelde bunu kendilerine sormuyorlar) öncü olan vagabound grubun önünden anında atlıyor içeriye bir bakıyor Tempest, kolay av bulduk gelin diyor, ama daha kendi grubu gelmeden kafadan dalıyor, uzaktan saldıramaz, çünkü tüm vagalar 220mm Vulcan Auto Cannon takar artillery silah kullananını daha görmedim. Dolayısıyla sizin 3-5km dibinize girmesi gerekiyor, giriyorda, Afrika Karadul Örümceği gibi, bacağınızın birisini yemesine izin verin, çünkü sizi shield tank zannediyor, bu sırada arkadaşlarıda gelicek ziyafete, onlar gelene kadar bekleyin, geldiklerinde hemen ufak olan gemi yanınıza sokulacak (Dramiel, bu gemiyide tanıtıcam, veya interceptor sınıfı olan herhangi bir gemi) oda geldimi şimdi sıra sizde,

1. Vagabound'a Neutrilizer atın, ardına scrambler
2. Frigate sınıfı hızlı gemiye WEB ve Dist atın
3. Ardına Smart Bomb'u çalıştırın
4. Bu sırada Vagabound hızını kaybettiğinden kaya gibi yerine çakılacaktır, Ateş etmeye başlayın
5. Smart Bomb'un 2. Salvosunda ufak gemi ölecektir ölmezse de daha size yaklaşmayacaktır.
6. Ondan boşalan WEB ve Distrupter'ı Vagabound'a atıni, Vaga yaklaşık 10 sn'ye sonra ölecektir.
7. Eğer çevrede halen ayıkmamış grup arkadaşları var ise onlarda vaga ölünce anlıyacaklardırki bu BS normal bir BS değil. Ya grurlarına yediremeyip saldırmaya devam edip palayacaklardır yada en kötü küfür edip gideceklerdir.

Şimdi “Abi bu herif sallıyor nassssı öldürücekki böyle 2 adamı” Düşmanlar zaten geminin fit’ini bilse ölmeyecekler yakınımada girmeycekler, fakat şimdi adamlar herkes böyle manyak fit yapmıştır diye düşünmüyor, kendileri haricindeki herkesi salak ve tavuk olarak kabul eder tüm PVP ciler, bu sebepten özgüvenleri yüksektir ve genelde de bu tuzağa düşerler.

Minmatar iseniz BS fleetlerinde kesinlikle tavsiye edeceğim gemidir.

Minmatar Maelstrom

Minmatar Battleship Skill Bonus:

5% bonus to Large Projectile Turret Rate of Fire per level

7.5% bonus to Shield Boost Amount per level

Maelstrom Minmatar ırk'ı için ideal NPC-Görev gemisidir. Yüksek Shield Boost bonus'u ve bolcana MED slot gemiye normalin üstünde Tank yapabilme yeteneği verir. 8 Turret Slot'u Alpha Strike yapmak için edealdir. Hem 1400mm Artillkery'ler le tek atışta yaklaşık 10.000 , 12.000 hasar verirsiniz buda neredeyse tek atışta bir Battleship'i indireceğiniz anlamına gelir. Bu anlamda Maelstrom çok iyi bir gemidir. Yalnız yukarda EFT deki gibi 1400mm Artillery takarsanız , en iyi ekipmanlarla 15sn de bir ateş edersiniz,bud a şu demek eğer rakib'i ıskalarsanız, 15sn bekleyeceksiniz. 1400mm lerin vuruşu yüksek, ROF'u (Rate of Fire /Ateş etme Oranı) düşüktür. Benim tavsiyem 1200mm kullanmanız. Bunun nedeni de 1200mm lerin verdiği hasar 1400mm nin yarısı kadar fakat , ROF'u 1400 mm nin 2 katıdır. Bu da size savaş alanında düşmanları daha efektif avlama şansı verecektir. Bunu bir örenekle izah edeyim. Görev yapıyorsunuz karşınıza 3 tane NPC Battleship'i geldi. Üç'ünüde hedef aldınız başladınız sıkmaya. İlk salvoda 1. BS 'nin Shield Armor gitti, gemi

Hull'a indi, ama sizing bi 15 sn beklemeniz gerek, artı bi sonraki ateş'inizin %80'I boşa gidecek çünkü rakip gemi Hull'da. Bu senaryo 1200mm olsaydı her 6,5 sn'ye bir ateş ediyor olacaktınız ve ateş gücünüzü daha efektif ve daha hızlı kullanacaktınız.

Not: Oyundaki tüm Artillery silahlara Dominion Expansion dan sonra şöyle bir düzeltme geldi. Silah cinslerinden Large-Medium-Small hepsi için : Silah nekadar büyükse RoF okadar düşük, ama hasar okadar büyük. Silahın büyüklüğünü Large Artillery olarak algılamayın

1400mm Large Artillery Yüksek Hasar/Düşük RoF
1200mm Large Artillery Normal Hasar / Yüksek RoF

Her ikiside büyük ama mm farkı var.

720mm Medium Artillery Yüksek Hasar /Düşük RoF
650mm Medium Artillery Normal Hasar / Yüksek RoF

Ve bunun gibi tüm turretlar da böyle bir durum var.

Bu sebeplerden dolayı bence 1200mm kullanın. PVP de 1400mm ile Sniper modunda takılabilirsiniz.

Teknoloji 2 Gemiler ve Fitleri.

Teknoloji 2 yani EVE deki herkesin genel söyleyişiyle T2 gemiler normal T1 gemilerinin yüksek resistli ve kendine has özellikleri ile önplana çıkan gemilerdir. Bu gemilere binmek hem skill anlamında zor, hem fiyat anlamında zor,hem de birazda yetenek istiyor. Yani sadece hedef al sık değil.

Bu gemileri önce klansmanına gore sıralıycam daha sonra tek tek ırklara gore anlatıcam.

1. Interceptor (Avcı sınıfı)
2. Assaultship (Ağır Avcı Sınıfı)
3. Covert-Op (Görünmez Gözcü gemisi)
4. Stealth Bomber (Görünmez Bombardıman Gemisi)
5. Interdictor (Bubble Avcı Sınıfı)
6. Heavy Interdictor (Ağır Bubble Avcı Sınıfı)
7. Heavy Assaultship (Ağır Saldırı Gemisi)
8. Combat/Force Recon (Elektronik Saldırı Gemisi)
9. Logistics (lojistik destek gemileri
10. Commandship (Komuta gemisi)
11. Black-Ops (Görünmez-Işık Atlaması Yapabilen Battleship)
12. Marauder (Gelişmiş NPC ve Görev için olan Battleshipler)
13. Transporters (Gelişmiş Taşıma gemileri)
14. Freighters
15. Industrials
16. Capial Industrials
17. Sub-Capitals (Carrierlar ve Dreadnough'lar)
18. Capitals (Mothership ve Titanlar)

İlk önce komple bir ırk'ın tüm gemilerini sonra aynı şekilde diğerlerini vericem

1. Amarr
2. Caldari
3. Gallente
4. Minmatar

Amarr

Amarr Interceptor'leri

Malediction

Amarr Frigate Skill Bonus: 5% bonus to rocket damage and 5% bonus to armor resistances per level

Interceptor Skill Bonus: 15% reduction in MicroWarpdrive signature radius penalty and 5% bonus to Warp Scrambler and Warp Disruptor range per level

Role bonus: 80% reduction in Propulsion Jamming systems activation cost

Meladiction, Amarr'ın avcı sınıfı 2 gemisinden birisidir. Geminin Amarr olmasına rağmen roket kullanır. Bu Amarr oyuncularına biraz ters gelebilir ama tavsiyem şimdiden alışın çünkü ilerleyen açıklamalarda Amarr'ın neredeyse tüm gemilerinde bu durumu göreceksiniz. Bir sınıfta 2 gemisi varsa biri Missile kullanır diğeri Lazer. Dersenizki abi sen ne kullanıyorsun ☺ ben Meladiction'ı Auto Cannon lı kullanıyorum,bunun nedeni hem benim tüm ırkları çalışmış olmam , hemde skillerimin çoğunun 5 olmasından dolayı istediğin configürasyonu yapabiliyorum, artı bu gemiler avcı gemi yani, gidip adamı tutucak grubun geri kalanı rakibi öldürecek, dolayısıyla vuruş gücünede ihtiyacınız yok. Ama setup da roketler T2 olmasına rağmen mermiler T2 değil, bunun nedenide T2 yüksek hasarlı füzeler geminizin boyutunu yükseltiyor, buda cruiser sınıfı gemilerin size tek atışta yok etmesine sebep oluyor. Kısacası bu gemide T2 mermi kullanmayın.

Genel kullanım şekli olarak. Interceptor'lar çok hızlı gemilerdir. Yaklaşık 4000 ile 6000 m/s hızla hareket edebilirler. Zaten tanklarının ana dayanak nokasıda budur. Hızlı ol ölme. En basit olarak kullanımını şu şekilde izah edeyim. Grubunuzla birlikte Gate-Camp'ta olduğunuzu varsayalım. Gang formasyonunuzda şu şekilde oluşsun.

1 x Meladiction (interceptor)
2 x Drake (Battlecruiser)
1 x Curse (Combat Recon)
1 x Falcon (Force Recon)

Bu en basit gang formasyonlarından birisidir. Gangtekilerin görevlerine değinizsek.

<u>Drake'ler :</u> Yüksek vuruş gücü ağır tank, uzun kitlenme süresi (Kısacası kıçını yerden kadırıpta adam yakalayamaz)

<u>Curse :</u> Drone vuruş gücü, Capacitor yok etme özelliği (Curse de öyle hemen kitlenebilen bir gemi değildir nereden baksanız ken sınıfına kilitlenmesi bi 5-6 saniye alacaktır.

<u>Falcon:</u> Vuruş gücü yok, Elektronik Saldırı gemisi rakibin target almasını engeller, hızlı kitlenme süresi, Uzakta durması gerektiğinden yakalama özelliğinin olmaması

<u>Meladiction:</u> Şimdi geldik asıl gemimize. Yüksek hız, Hızlı kitlenme süresi (1saniye ye yakın kendi sınıfına bile), yüksek manevra kabiliyeti, Düşük Armor/Shield, düşük vuruş gücü.

Burdan da anlayacağınız gibi. Her geminin kendine has bir karakeristiği var ve herkes'e bir Rol düşüyor. Meladiction'nın işi ise hızlı kitlenip, rakibi yakalayıp, olduğu yere çivilemek. Bütün interceptor'lar bu şekilde kullanılır. Crusader'ın

sadece Fit'ini vericem tekrar aynı şeyleri yazmamın manası yok sanırım. Bu arada EFT de fileri CPU yada Power dan dolayı yapamıyorsanız. Named itemleri kullanın T2 lere gore biraz daha pahalı olabiliyorlar ama sonuç olarak daha az CPU ve Power harcarlar.

Crusader

Amarr Frigate Skill Bonus: 10% reduction in Small Energy Turret capacitor use and 5% bonus to Small Energy Turret damage per level

Interceptor Skill Bonus: 15% reduction in MicroWarpdrive signature radius penalty and 7.5% bonus to Small Energy Turret Tracking Speed per level

Role bonus: 80% reduction in Propulsion Jamming systems activation cost

Crusader Meladiction'a nazaran daha fazla DPS (Damage Per Second/Saniyede verdiği hasar) a sahiptir fakat medium slot sayısı 2 dir dolayısyla sadece MWD ve Distrupter takabilmekte, bu sebepten çoğu oyuncu Meladicion'ı tercih eder.

Amarr Assaultship'leri

Vengeance

Amarr Frigate Skill Bonus:
5% bonus to Rocket Damage per level

Assault Ships Skill Bonus:
5% bonus to Armor Resistances per level
5% bonus to Capacitor Recharge Rate per level

Vengeance şahsi olarak Assault gemileri arasında en beğendiğim gemidir. Zaten bu geminin tank yeteneğine sahip başka bir gemide yoktur. Bunun nedenide geminin Capacitor bonus'undan kaynaklanmaktadır. Buda gemiye sonsuz armor rep yapabilme kabiliyei vermekte. Diğer gemiler neredeyse butun slotlarını capacitor modüllerine harcamak zorunda kalıyor aktif tank yapabilmek için.Ama yukardaki fitted gördüğünüz gibi Vengeance hem ofansif hem defansif anlamda kendi boyutlarındaki gemiler için kuvvetli bir gemi. Bazılarınız niye afterburner takılı olduğunu sorabilir. Bunun nedeni bu gemilerde interceptorler de olduğu gibi MWD den kaynaklanana gemi boyutunun büyümesini engelleyen özellik yoktur, dolayısyla böyle bir gemiye MWD takarsanız geminin boyutu Cruiser sınıfının boyutuna çıkacaktır. Buda bu gemiye ateş eden kişinin cruiser'a vurduğunda elde ettiği hasar miktarı ile vuracak demektir. (Dip Not: Oyunda Signature Radius denilen bir özellik vardır bu geminizin uzayda kapladığı alan olarak tabir edilir. Size atılan Füze / Mermi

/ Lazer bu boyuttan büyük ise siz sadece kendi boyutunuz kadar olan hasarı alırsınız.

Örnek:
Vengeance Signature 42.4 (yukarda EFT de sağ altta görebilirsiniz)
Diyelimki Drake (BC) sınııfı bir gemi size Scourge Heavy Missile yolluyor
Füzenin patlama boyutu 100 dür (Bu oyuncunun skiline gore azalabilir)

Formül: Sizin Signature'nız /Merminin Signature'ı

40.4 / 100 : %42.4 füzeden hasar alacaksınız demektir. Üstüne birde sizin Resistlerinizi eklediğinizde hasar baya azalacaktır.

Fakat diyelimki MWD taktınız siganture'nız 250 ye çıktı

250 /100 : %100 yasar yiyeceksiniz bu mermiden , resistlerinizi ekleyip asıl hasarı öğrenebilirsiniz.

Burdan da anlıyacağınız gibi MWD bonusu olmayan gemilere MWD taktığınızda yarardan çok zarar görmekte gemi ve size tavsiyem Assault gemilere elinizden geldiği kadar MWD takmayın. Signature'niz nekadar düşükse okadar AZ hasar alırsınız.

Amarr Covert-Ops

Anathema

Amarr Frigate Skill Bonus:
5% bonus to rocket damage per level
5% reduction of capacitor recharge time per level

Covert Ops Skill Bonus:
-97.5% to -100% reduced CPU need for cloaking device
10% increase to scan strength of probes per level
-10% bonus to survey probe flight time per level

Note: can fit covert cynosural field generators

Covert-Op lar hakkında aslında çok söylenecek birşey yok, bu gemiler özellikle düşman gemilerini ve oyundaki gizli zindanları bulmak için vardır. Ateş kabiliyetleri yoktur. PVP de genelde grubun önünden gider ve gözcülük yapar. Gerekli durumlarda probe'larını çıkartır düşman gemilerinin yerlerini bulup üzerlerine warp'lar ve grubu çağırır. Fit'in üzerinde bulunan Codebreaker ve Analyzer modülleri ise gizli zindanlardaki (PLEX, Anomaly) özel container'ların açılması için kullanılır. Şanşlı olan insalara bu kadar zahmete deyecek eşyalar verebiliyorlar. (T2 BPC gibi)

Amarr Stealth Bomber

Purifier

Amarr Frigate Skill Bonus:
10% bonus to torpedo explosion velocity and flight time per level
20% bonus to torpedo velocity per level

Covert Ops Skill Bonus:
5% bonus to bomb EM damage
15% bonus to Torpedo EM damage per level

Role Bonus:
-99.65% reduction in Siege Missile Launcher powergrid needs
-99.5% reduction in Cloak CPU Use
-100% targeting delay after decloaking

Note: can fit covert cynosural field generators and bomb launchers

Stealth Bomber'lar oyundaki en ilginç bir okadar da kullanması yetenek isteyen gemilerdir. Oyunda en fazla patlayan gemi sınıfıdır. Bunun nedeni çoğu zaman kendi attıkları bombaların kurbanı olurlar. Eğer yukardaki fitting'e bakarsanız görünmez olmak haricinde herhangi bir defansının bulunmadığını görürsünüz ama bunun yanında o görünmezliğin ve vuruş gücünün verdiği bir avantaj vardır. Stealth Bomber'ların bir Bombayı atabilmesi için öncelikle görünür duruma geçmesi gerekmektedir. Görünür olduğunda hemen bombayı atamaz oyuncunun skill'ine göre 1-2 saniyelik bir cloakdan çıkış beklemesi vardır.İyide niye bekliyoruz ki sorusunun cevabını CCP "Elektronik sistemler Cloak durumundayken kapalı oluyor, gemi görünmemek için bu modülleri kapalı tutuyor, siz De-Cloak olduğunuzda sistemlerin devreye girmesi için 1-2 saniyeye ihtiyacı oluyor" diyerekten bir açıklaması mevcuttur. Konumuza dönersek. Bombayı atmak için herhangi bir hedef almaya ihtiyacınız yok,

bomba geminizin gidiş doğrultusunda 1.500 m/s hızla doğrusal olarak 15km gider ve patlar. Şimdi işin alengirli kısmı burda devreye giriyor. Bombayı attıktan sonra Cloak olarak yada olmayarak farketmez kaçmanız gerekiyor çünkü bomba sizinle aynı doğrultuda gidiyor ve patladığında 15km lik bir patlama meydana geliyor, yani o bombadan 15km uzağa gitmeniz gerekiyor. E düşmanında eşli armut toplamıyor, görünür olduğunuz anda hızlıca size kitlenip TEK mermide işinizi bitiriyor. Bu sebepten dolayı genelde Stealth Bomber pilotları bombayı atacağı doğrultuda "Gezegen, Astroid Belt, vs vs vs" gibi bir objeye doğru görünmez olarak gider, hedefinide tam o doğrulutuya geleccek şekilde ayarlar ev daha sonra bombasını atıp anında warp'lar. Genel olarak bu şekilde kullanılır. Son zamanlarda Stealth Bomberların en gözde mekanları "Jump-Bridge'ler" bunlar oyuncu tarafından POS (Player Owned Structure" "Oyuncu yapımı binalar" koyulur. Bu cihazlar isminden de anlayacağınız üzere sistemleri birbirine bağlayan atlama kapılarıdır. Normal kapılardan farkı sizi 10 jump, 15 jump uzağa atabilmeleridir. STealthbomber (SB) pilotları işte bu cihazların yanında AFK olan, yada bir JB den diğerine atlamış olan taşıma gemilerini hedef alırlar, kullandıkça göreceksiniz, taşıma gemileri Warp'a biraz ağır kalkarlar yaklaşık 10sn ye kadar, tahmin edeceğiniz gibi SB pilotuda böyle bol etli bir hindiyi hayatta kaçırmaz.

SB pilotluğuna bu yazının ardına özendiyseniz, bilmeniz gereken ikinci bir husus daha var. Bu iş biraz sabır işi bazen 1 saat bazen 5 saat tek bir kurşun bile sıkmadan öööyle tabiri caizse mal gibi beklersiniz. Eğer sabırlı bir insan değilseniz hiç bu gemilere özenmeyin. Uygun av'ın gelmesi bu gemi pilotları için çok önemlidir,dolayısıyla işinizin %80'i uygun av'ı beklemekle geçecek.

Bu arada söylemeyi unutmamak gerek. Diyelimki 3-4 arkadaş SB'lerle adam avlamaya karar verdiniz. Normal şartlarda her bir bomba yaklaşık 8000 hasar verir. 4 arkadaşa aynı anda bu bombayı attığınızda 4 Battleship bile olsa anında patlatırsınız. Sorun şu ki eğer bombalarınız aynı cins değil ise birbirlerini yok ediyorlar. Dolayısıyla ava çıktığınız arkadaşlarınızında sizinle aynı bombayı kullanıyor olması gerekiyor. Bunu aklınızdan çıkarmayın.

Amarr Interdictors.
Heretic

Destroyer Skill Bonus:
5% bonus to rocket damage per level
5% bonus to rocket and missile explosion velocity per level

Interdictors Skill Bonus:
10% bonus to missile velocity per level
10% bonus to Interdiction Sphere Launcher rate of fire per level

Special Ability: Can fit Interdiction Sphere Launchers

Interdictor sınıfı gate campların ve PVP roam'ların vazgeçilmez gemilerinden biridir. Destroyer sınıfından olmasına rağmen resistleri T2 olmasından dolayı daha iyidir, faka gemi ne yaparsanız yapın defans anlamında zayıftır o yüzden hiç defans yapıcam diye kastırmayın olmuyor çünkü. Geminin işi zaten durup savaşmak değil. Yukardaki yazılarda da bahsetmişim aslında. Bu gemiler Mobil

Bubble açma yetenegine sahipler. Aynen Probe yada bomba atar gibi uzaya 3 farklı boyda Bubble açabiliyor. Bubble lar isminden de anlaşılacağı gibi su baloncuğu gibidir, tek bir farkla bunun içine düşen örümcek ağındaki sinek gibi takılıp kalır artı bu nesneyi gate'in 100km arkasına açtığınızda gelen kişiler gate'e değil 100km gerideki bubble'ın içine düşecektirler. Zaten ana mantık olarakda bunun için kullanıyoruz.Rakibi gate'den uzağa düşürüp kaçma olasılığını düşürmeye çalışıyoruz. Bu geminin hayatta olmasının tek amacı bu. Bubble boyutları 15km den 50km ye kadar varabiliyor, boyut arttıkça fiyatlarıda artıyor ondan öyle leblebi gibi ortalığa atamıyorsunuz.

Amarr Heavy Interdictor
Devoter

Amarr Cruiser Skill Bonus: 10% reduction in medium energy turret capacitor use and 5% bonus to armor resistances per level

Heavy Interdictors Skill Bonus: 5% bonus to medium energy turret rate of fire and 5% bonus to range of warp disruption fields per level

Note: can fit warp disruption field generators

Devoter Amarr ırkının Heavy Interdictor'ü dür. Heavy interdictor'ler ağır tank olduklarından öldürülmesi oldukça zor gemilerdir. Bunun yanında vuruş güçleri orta seviyededir. Filodaki ana görevi Interdictor'le aynıdır. Tek farkla oda Bubble açmak için Bubble Probe atmak zorunda değildir. Gemi kendi çevresinde 20km yarı çapında bir Bubble oluşturur. Bu Bubble gemi nereye giderse onunla birlikte hareket eder. Bu durumdayken MWD bir işe yaframaz yani H.Interdictor bu mod'a girdiğinde kimsenin peşinden kovalayamaz. Zaten amacıda birini kovalamak değildir. Bu gemiyi 3 şekilde kullanabilirsiniz, birincisi gate'de veya 100km arkasında Bubble kurmak, ikincisi saldıracağınız grubun ortasına bu gemiyi bodoslama fırlatmak ve bubble açmasını sağlamak ardına filoyu bu gemiye warplatmak. üçüncü seçenek biraz daha uzmanlık gerektiriyor.Bunu şöyle anlatayım. Devoter'a cloak takıyorsunuz, ve kapının üzerinde 30-40km düşmanın geleceği kapı doğrultusunda pozisyon aldırıyorsunuz. Bu tabiki sizin doğrultunuzda bir grubun geldiğini biliyorsanız

geçerli. Genelde düşman grupları ve EVE deki her roam grubu önden 1-2 scout yollar, amaç burda Scout'u aldatmak. Scout sisteme girdiğinde 3-4 kişi görecektir. Hemen scan'e basıcaktır ve scan'de grubunuzun yerini görecektir. Bu sebepten H.Interdictor haricindeki herkesi farklı ama yakın bir sistemde bekletin. Scout kimseyi görmezse bi sonra ki sisteme geçmek için devam edecektir ve grubuna gelmesini söyleyecektir.Kendiside Devoter'ın olduğu gate'den atlıyacaktır. Scout öbür sisteme geçer geçmez Devoter ile görünür olup bubble'ı açın, diğer grup sisteme girecektir, çünkü Scout yol temiz dedi, düşman grubu sisteme girdikten yaklaşık 5 saniye sonra büyük ihtimal Warp'a çıkacaktır. Kendi grubunuz Devoter'ın olduğu sisteme atlamak için hazır beklemelidir. Devoter'ın açtığı bubble 30-40km (100km olması daha iyi) olduğundan düşmanlar direk bubble'ın içine düşecektir bundan dolayı devoter düşmanı scan'de gördüğü anda kendi grubunuz sisteme girmelidir.Ardına hemen Devoter'a warplayıp bubble'ın içerisinde kalan düşmanlara saldırın. Genel olarak taktik bu şekilde işliyor. Bunun daha farklı versiyonları var konum ve duruma göre kendi taktiklerinizi geliştirmeniz gerekmekte.

Amarr Heavy Assaultships

Zaelot ve Sacrilege

Zealot

Amarr Cruiser Skill Bonus: 10% bonus to Medium Energy Turret capacitor use and 5% bonus to Medium Energy Turret rate of fire per level

Heavy Assault Ship Skill Bonus: 10% bonus to Medium Energy Turret optimal range and 5% bonus to Medium Energy Turret damage per level

Zealot Amarr Heavy Assault'ları arasında DPS gemisidir. Sacrilege kadar defansif özellikleri yoktur ama ofansif özellikleri vardır. Bu gemiler genelde savaş sırasında ilk hedef olarak seçilirler dolayısıyla bu gemileri kullanıyorken hızlı ve duruma göre savaş alanından geri çekilmeniz gerekebilir. Eğer çekilmez savaş alanında kalırsanız, doğrudur yanınızda en az 2-3 gemiyi götürürsünüz ölmeden önce , fakat meretlerin fiyatları 120 milyon civarında olduğundan ölmemek daha avantajlı sizin için.yoksa tabiki sayın cengaver türk arkadaşlarımız "Ehe abi ben bu gemiyle bi girdimmi en az 3 kişi alıyom" güzelde sonra ne oluyor bide onu anlatsana, herifin loss'lara bi bakıyorsunuz haftada 4 H.Assault kaybeymiş toplam maliyet 600 milyon, iyimi ettin sence, herzaman kendi Corp arkadaşlarıma diyorum, patladıktan sonra kaç adam öldürdüğünüzün bir önemi yok, önemli olan patlamadan kaç adam öldürebildiğinizdir. Bunun içinde durum gerekirse ağır hasar alan gemiler savaş alanından geri çekilmelidir.

Sacrilege

Amarr Cruiser Skill Bonus: 5% bonus to Heavy Assault Missile damage and 5% bonus to all armor resistances per level

Heavy Assault Ship Skill Bonus: 5% reduction of capacitor recharge time and 5% bonus to Missile Launcher rate of fire per level

Sacrilege Amarr H.Assaultları arasında benim favori gemimdir. Herzaman olduğu gibi bir gemide Resist bonusu varsa o gemi benim gemimdir. Gemiyi sadece güzel yapan resist bonus'u değil aynı zamanda Capacitor bonusu çok fazla bu da size gemiye aktif armor repair yaptırabilirsiniz demek. Bu noktada gene birçok fikir danışacağınız kişi size" E! Abi ya neut yerse nasıl repair edecek o repair bi halta yaramayacak o durumda" diyebilir. Dikkat ederseniz geminin resistleri ve armor mikrarı oldukça fazla, normalde gemiye armor repair takmasanızda gemi ağır tank, o repair orda olmasa ya yerine Damage control gelecek yada Ballistic Control gelecek. Yani repair'in olması yada

olmaması geminin defansını etkilemiyor. Aksine olması neut yemediğiniz durumlarda 1-1, 2-1, 3-1 durumlarda sizi üstün duruma sokuyor. Artı her girdiğiniz savaşta neutralizer yiyeceksiniz diye bir kaide yok. sağlamak. Kısaca yüksek resistli ve ağır tanklı gemileri seviyorsanız geminiz Sacrilege'dir.

Amarr Combat/Force Recon Ships

Amarr Combat Recon

CURSE

Amarr Cruiser Skill Bonus: 5% bonus to Tracking Disruptor effectiveness and 10% bonus to drone hit points and damage per level.

Recon Ships Skill Bonus: 40% bonus to Energy Vampire and Energy Neutralizer range and 20% bonus to Energy Vampire and Energy Neutralizer transfer amount per level

Combat recon gemileri taktik üstünlük sağlamak için kullanılan gemielrdirç Bu gemiler tüm savaşın gidişatını değiştirebilir. Özellikle Curse bu gemilere en iyi örnektir.Curse'ün setup'ına bakıp, e bunda silah yokki diyebilirsiniz zaten Curse'ün işi silahla değil, dikkatinizi çektiyse Silahlar yerine Neutralizer modülleri takılı bu modüller daha önceden de açıkladığım gibi rakibinizin Capacitor'ünü yok ediyor. Ama bu geminin özelliği bir farkla bu işe bonuslu olarak yapıyor. 3 Neutrlizer'ın 2 defa çalışması Battlecruiser sınıfı bir geminin tüm capacitor'ünün birmesi demek oluyor, bu durumda da hiçbir modülünü aktif hale geitremiyor. Bu gemi aynı zamanda Tek Başına takılmayı seven

oyuncularında favori tercihi bununda nedeni. Geminin neut özelliğinden dolayı bu gemiyle bir'e bir kapışacak kişilerin hepsinin sonun yaklaşık olarak aynı olması, Bu gemiyi tutamıyorsunuz. Adama distrupter atsanız neut çakıyor modül kapanıyor, gemi kaçıyor. Yani 1'e 1 karşılaşmada oldukça can sıkan bir gemi. Bu gemiyle baş edebilecek 2 gemi var , bunlardan birincisi Pasif Shield Recharge'lı (Tüm modüller Invulnerability hariç) pasif olacak. Curse isterse 1000000 yıl uğraşsın bu geminin defansını kıramıyor. Çünkü gemide hiç aktif modül yok Capacitor'ünü yok etsede bi anlamı olmuyor Drake için. İkinci gemi curse için dahada teklikeli. Hurricane Minmatar'ın Battlecruiser'ı, tamam Drake gibi pasif shield recharge yapamıyor fakat, aynen drake gibi silahlarının Capacitor ile işi yok ve drake'in 3 katı vuruş gücüne sahip. Eğer Curse bu geminin yakınına girmeye çalışırsa zaten 3. atışta patlayacaktır. Curse pilotlarına tavsiyem, Drake ve Hurricane pilotlarından özellikle Minmatar PVP gemilerinden uzak durmaları.

İkinci bir hususta, geminin Shield Tank olması, Amarr ırkı olarak ne alaka diyebilirsiniz ama artık PVP'ye başladığınıza göre şunu öğrenmiş olmanız gerekiyor. Bu oyunda PVP işine girdiğinizde hem Shield hem Armor her iki skill ağacını çalışmanız gerekiyor. Çünkü bazen ırkınızın gemileri Shield tank olmasa bile shield setup , Armor olmasa bile Armor setup yapmak durumunda kalıyorsunuz bu yüzden , PVP ye yavaştan başlıyorsanız kullanacağınız gemiye göre skillerinizi ayarlamaya başlayın.

Amarr Force Recon

Pilgrim

Amarr Cruiser Skill Bonus: 5% bonus to Tracking Disruptor effectiveness and 10% bonus to drone hit points and damage per level.

Recon Ships Skill Bonus: 20% bonus to Energy Vampire and Energy Neutralizer transfer amount and -96% to -100% reduced CPU need for cloaking device per level.

Role Bonus: 80% reduction in liquid ozone consumption for cynosural field generation and 50% reduction in cynosural field duration.

Pilgrim Curse'e göre defansif anlamda daha zayıf ama avantaj olarak görünmez warp yapabilmektedir. Benim kişisel tercihimde Curse yerine Pilgrim'dir. Çünkü görünmezlik oyunda size büyük avantaj sağlar. Zaten Recon gemileride biraz RPG oyunlarındaki Rogue/Thief sınıfına denk geliyor. Bu yüzden görünmezlik sizin en büyük silahınız. Gene söylemekte fayda var Minmatar PVP gemilerinden bu gemiyleyken uzak durun. Çünkü bu gemiyi Curse'den daha hızlı al aşağı ederler dediğim gibi Shield ve resist miktarı Curse den daha az. En faydalı kaçış şekliniz, rakibin CAP'ını bitirin ve warplayın. Hurricane gibi Vagabound gibi vuruş gücü yüksek gemiler karşısında 15 snye bile dayanamaz yani grubunuz size yetişene kadar rakibi üzerinde tutamaz. Ama Minmatar haricinde tüm herşeyi Capacitor'le olan herkesin canına okursunuz. Örnek Amarr ve Gallente gemileri. Bu ırkların her ikiside ateş etmek için capacitor kullanır.Tam Pilgrim'lik.

Amarr Logistic Ship

Guardian

Amarr Cruiser Skill Bonus: 150% bonus to Energy Transfer Array and Remote Armor Repair System range and 20% bonus to Armor Maintenance Bot transfer amount per level

Logistics Skill Bonus: 15% reduction in Energy Transfer Array and Remote Armor Repair System capacitor use per level

Role Bonus: -65% power need for Remote Armor Repair Systems and -50% power need for Energy Transfer Arrays

Guardian Amarr ırkının Lojistik gemisidir. Eve'de ki lojistik gemi tabiri bizdeki taşımacılık değil, tamir anlamında kullanılıyor. Diğer MMO'larda ki Cleric sınıfıdır. Her ırkın lojistik gemisinin kendi ırkına özel tamir yeteneği vardır. Guardian, Armor Tamiri ve Capacitor Boost verir. EFT setup'ına baktığınızda 3 armor repair, 2 adet de Energy Transfer Array görürsünüz. Deneyimlerimden yaralanarak söylüyorum, lojistik gemileri tek başına kullanmak pek akıllıca bir iş değildir. Bu gemiler takım halinde daha iyi ve güvenli çalışır.Bir grupta lojistik gemi kullanacaksanız mutlaka 2 adet olmalıdır. Çünkü geminin kendini tamir etme özelliği herhangi bir geminin tamiri kadar olduğundan ve bu gemilerin zırh kapasitesi düşük olduğundan,üstüne birde PVP de ilk ana hedef olduğundan anında patlar. Bunun önüne geçebilmek için mutlaka 2 Guardian daha PVP başlamadan birbirlerine Perma (Sürekli) repair yapmalıdır. Energy Transfer Array'leri birbirlerine bağladıklarında ,energy transfer arraylerin aktive olmak için harcadığı enerjiden çok daha fazlasını birbirlerine verirler. Dolayısıyla ölümsüz olurlar (eğer işin içine Falcon girmez ise). Bu gemilerin Repair özelliği 70km ye kadar çalışır. normal olarakta bir savaş 70km nin içinde olur zaten ve bu gemiler tüm savaş alanına hakim bur konumda durur. Bu gemilerin en efektif pilotluk özelliğini Targeting skilinizi level 5 yaparak kazanırsınız, çünkü bu gemiler aynı anda 10 hedefe birden kitlenebilmektedir. Bunun olmasıda bütün bir birliği hedefine alıp tamir edebilir demektir. Ayrıca bu gemilerin kullanabildiği HEAVY Drone'lar sayasinde Heavy Armor Repair Drone lar 1 tane "Large Remote Armor Repair II" kadar armor tamir ederler.Dronelarınızı eksik etmeyin. Ayrıca takabilirseniz gemilerinize Amarr ırkı için olan ECCM takın. Bu size savaş sırasında Falcon veya Rook adlı Caldari Recon gemilerinden korunma şansı verir.

Setups for Guardian Logistic
Current Setup
PVP
Character
Amarr Newbee
Ship Resources
: 3
: 0
: 300
379.5 / 387.5
1250 / 1343.75
0 / 25
0 / 5
Modules
Opti...
Charges
Low slots
N-Type Adaptive Nano Membrane I 24 1
N-Type Adaptive Nano Membrane I 24 1
800mm Reinforced Rolled Tungsten Plates I 23 200
Damage Control II 30 1 0
Capacitor Power Relay II 6 0
Med slots
Cap Recharger II 11.3 1
Cap Recharger II 11.3 1
High slots
Large Remote Armor Repair System II 48 231 -10.8 71.4
Large Remote Armor Repair System II 48 231 -10.8 71.4
Large Remote Armor Repair System II 48 231 -10.8 71.4
Large Energy Transfer Array II 53 176 -22 82.9
Large Energy Transfer Array II 53 176 -22 82.9
High Slot
Rig slots
Medium Remote Repair Augmentor I
Medium Remote Repair Augmentor I
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 29,722)
: 1319
: 5261
: 2505
12.5% 70.6%
30% 61.8%
73.8% 78%
89.1% 88.2%
Defence
: 7
: 7
Capacitor (Stable at: 56%)
: 1931
: 32.3
+40.7
Firepower
: 0
: 0
Targeting
: 81.25 km
: 10
: 481.3 mm
: 19
Mobility
: 219 m/s
: 8.9 s
: 3 au/s
Signature: 70 m
Price: 0 isk
Cargohold: 465 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Start

Amarr Commanships

Absolution

Battlecruiser Skill Bonus: 10% reduction in Medium Energy Turret capacitor use and 5% bonus to all armor resistances per level

Command Ships Skill Bonus: 5% bonus to Medium Energy Turret damage and 5% bonus to Medium Energy Turret rate of fire per level

Role Bonus: 99% reduction in Warfare Link module CPU need

Önce Absolution hakkında biraz genel bilgi verip ardına hem Görev hem PVP Fit'lerini vereciğim geminin.

En başından söyliyeyim sonra çok pohpohluyor demesinler, Absolution benim oyundaki en beğendiğim ve en çok kullandığım gemidir. Kendi gemim diye gazlamıycam ama zaten özelliklerini okumaya başladığınızda zaten geminin kendi kendini gazladığını göreceksiniz.

Şimdi işin teknik kısmı, bu gemiye binmek zordur :) , bunun birinci nedeni eminim hiçbirinizin Absolution yazısına kadar bakmamış olduğu Leadership Skill Ağacı kısmı, şimdi birçoğunuz bu lafımın ardına gidip bakacaksınız "neymiş ulen" diye , öncelikle bu gemi,

Amarr Cruiser Level 5
Heavy Assaultships Level 4

ister, üstüne ilerde bu gemiye takacak olduğunuz Gang Assist Modüllerininde skillerinide düşünürseniz, işiniz zor ama ödülü büyük. Şimdi gelelim geminin özelliklerine. Commandshipler oyundaki en yüksek resistlere ve resist bonuslarına sahip gemilerdir. 2 tip Commandship vardır "Absolution" ve " Damnation" bu iki gemiden şu an incelediğimiz Absolution hasar verme kabiliyeti yüksek olan cinsidir. Damnation ise Gang asist özelliği ve Defansif anlamda ağırlıklı olan versiyonudur.Absolution PVP fit'ine baktığınızda yüksek uzun menzilli cristallerle bile yüksek DPS oranına sahiptir. Medium slot'unda bulunan RADAR ECCM geminin sensör gücünü boostlar ve Falcon/Rook pilotlarının işini oldukça zorlaştırır. Resistlerinin yüksek olmasından dolayı çok fazla resist modülüne ihtiyaç duymaz, bu kısımdan boşalan slotlara "HEAT SINK II" modüllerinden 3 tane takabilirsiniz. Böylece hem defansı hemde ofansı yüksek bir gemi elde edersiniz.

Bu geminin diğer bir avantajı, geminin kabuğu oldukça kalın ve sert olduğundan genelde kimse savaş sırasında bu gemiye ilk saldırmaz, çünkü bu gemiyi 15 kişinin öldürmesi yaklaşık 10 dk sürer, adamlar bunu bildiğinden bu gemiyi en sona bırakırlar, ama birçok oyuncunun tahmin etmediği gibi gemnin hasar miktarı çok yüksek, sizin işiniz bu avantajı kullanmak ve temizleyebildiğiniz kadar adamı temizlemek, düşmanın bu durumun farkına varması ilk 1-2 gemisini kaybetmeye başladığında dank!! edecektir ama bunun içinde çok geç olacaktır. Size tavsiyem bu avantajınızı düşmanın support gemilerine yoğunlaştırın "Falcon / Rook / Rapier / Hugin / Curse / Pilgrim / Arazu / Lachesis". Bu gemide kullancağınız T2 uzun mesafeli Krisaller yaklaşık 40km kadar aynı hasarda vurur (Optimal 40km) dolayısyla savaş alanın %70 lik kısmına (70km savaş alanı) hakim olursunuz.

Bu gemiler Dominion'dan önce oldukça pahalıydı fiyatları 240 milyon civarındaydı, Dominion'ın gelişiyle fiyaları 130 milyon'a düştü, herkes gemilerin çok iyi olduğunu biliyordu fakat fiyatı yüzünden PVP ye sokmak istemiyorlardı, artık düşük fiyatıyla çok rahat PVP ye sokulablir hale geldiler. Eğer benim gibi "**Yüksek Resist-Tank-Vuruş Gücü ama Yavaş Gemi**" sevenlerdenseniz bu gemi sizin PVP de 1 numaralı geminiz olacaktır.

Setups for Absolution Command Ship
Current Setup
PVP
Character
Amarr Newbee
Ship Resources
: 0
: 1
: 300
495,5 / 500
1933,12 / 1968,75
25 / 25
5 / 5
Modules
Opti...
Charges
Low slots
Energized Adaptive Nano Membrane II 36 1
Energized Adaptive Nano Membrane II 36 1
Damage Control II 30 1 0
1600mm Reinforced Rolled Tungsten Pl... 28 500
Heat Sink II 30 1
Heat Sink II 30 1
Heat Sink II 30 1
Med slots
Y-T8 Overcharged Hydrocarbon I Micro... 50 150 -13,5
Warp Disruptor II 44 1 -3,8 24
ECCM - Radar II 24 1 -1,2
High slots
Heavy Pulse Laser II 26,3 212,5 -2,1 23+5 Scorch M
Heavy Pulse Laser II 26,3 212,5 -2,1 23+5 Scorch M
Heavy Pulse Laser II 26,3 212,5 -2,1 23+5 Scorch M
Heavy Pulse Laser II 26,3 212,5 -2,1 23+5 Scorch M
Heavy Pulse Laser II 26,3 212,5 -2,1 23+5 Scorch M
Heavy Pulse Laser II 26,3 212,5 -2,1 23+5 Scorch M
High Slot
Rig slots
Medium Trimark Armor Pump I
Medium Trimark Armor Pump I
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 110,675)
: 4204
: 16375
: 5405
12,5% 80,8%
30% 75,1%
67,2% 82%
83,6% 88,5%
Defence
: 19
: 19
Capacitor (Lasts: 15m 36s)
: 3520
- 17,6
+16,1
Firepower
: 568
: 1152
Targeting
: 62,5 km
: 6
: 288,8 mm
: 31,4
Mobility
: 157 m/s
: 12,4 s
: 3 au/s
Signature: 265 m
Price: 0 isk
Cargohold: 350 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
SC - Absolution\PVP\Amarr Newbee

Absolution Görev Setup

Yukarıda yeteri kadar gemiyi anlattım dolayısıyla özelliklerinden tekrar bahsetmiyeceğim. Ama illahada command gemisiyle görev yapıcam diyenler için fit yukarda dır. Niye Uzun Menzilli Beam Lazer Kristalleri takılı,çünkü bazen görevde NPC'ler 80km uzaktada çıkabiliyor. Siz yanınıza hem orta menzilil T1, hemde yakın menzilli T1 cristallerde alın ozaman hasar miktarınız kristal cinsiniz değiştikçe artacaktır. Ama çok uzaktaki düşmanlar için bu mermiye ihtiyacınız var. Gemide dikkat ettiyseniz 2 tane Medium Repair modülü var. Çünkü bazı görevlerde DPS çok fazla gelebilir artı böyle bir gemiyi NPC ye patlatmak çok acı koyar.Bu arada droneları ihmal etmeyin her setupda olduğu gibi.

Amarr Commandship 2

Damnation

Battlecruiser Skill Bonus: 10% bonus to Heavy Assault Missile and Heavy Missile velocity and 5% bonus to all armor resistances per level

Command Ships Skill Bonus: 10% bonus to armor hitpoints and 3% bonus to effectiveness of Armored Warfare Links per level

Role Bonus: 99% reduction in Warfare Link module CPU need. Can use 3 Warfare Link modules simultaneously.

Damnation Tipik bir Paladin sınıfıdır. Çeşitli MMO larda gördüğünüz karakterin birebir aynısı. Vuruş gücü oldukça düşük , ama Gang Assit Buffları ve Yüksek ötesi resist ve Armor miktarı bu gemiyi savaş alanında dokunulmaz yapar. Yani karşılaştığınız grupta bu gemi varsa bu gemiyi direk es geöin çünkü ölmeyecektir. Grubun kalanını öldürün bu gemiylede artık bi 10-15 dk

uğraşırsınız . Damnation ,öldüremiyor ama öldürtmüyorda, çünkü fleet'deki oyuncular eğer Armor Tank ise %15'lere varan extra resist bonusu, armor miktarına %20 resist bonusu veriyor, e haliylede gruptaki herkes aşırı bufflanmış oluyor. Ama Absolution için anlattığım gibi Dominion dan önce fiyatları çok pahalı olduğundan çok paralı ve rist seven oyuncular tarafından tercih ediliyordu. Şu an ise fiyatı 150 civarında. Paladin oynamayı seven arkadaşlara tavsiyemdir. Eğer Setup'a bakarsanız 2 tane Radar ECCM görürsünüz , 57,5 Radar kuvveti var.Bir Falcon Maximum 12 Strength ile JAM eder (Target siler) en üst seviye skillerle. 12/58 : %20 yani 1/4 oranında ancak sizin hedefinizi silebiliyor. Buda savaş sırasında falcon/rook'u sizin üzerinizde işlevsiz kılıyor.
Size yukardaki paragraflardan birisinde , eğer T2 gemi kullanacaksanız birçek silah cinsini sınıfınızın özelliği olmamasına rağmen çalışmanız gerektiğini söylemiştim. Damnation örnek olarak Heavy Missile kullanır. Bugüne kadar Amarr olarak hiç füze skill'i çalışmadıysanız, artık çalışmak zorundasınız ne yazıkki :)

Setups for Damnation Command Ship

Current Setup: PVP

Character: Amarr Newbee

Modules				Opti...	Charges
Low slots					
1600mm Reinforced Rolled Tungsten Plat...	28	500			
1600mm Reinforced Rolled Tungsten Plat...	28	500			
Energized Adaptive Nano Membrane II	36	1			
Energized Adaptive Nano Membrane II	36	1			
Adaptive Nano Plating II	0	1			
Reactor Control Unit II	15	0			
Med slots					
Y-T8 Overcharged Hydrocarbon I Microw...	50	150	-13,5		
Warp Disruptor II	44	1	-3,8	24	
ECCM - Radar II	24	1	-1,2		
ECCM - Radar II	24	1	-1,2		
High slots					
Heavy Missile Launcher II	41,3	96,6		<126,6	Caldari Navy Th...
Heavy Missile Launcher II	41,3	96,6		<126,6	Caldari Navy Th...
Heavy Missile Launcher II	41,3	96,6		<126,6	Caldari Navy Th...
Heavy Missile Launcher II	41,3	96,6		<126,6	Caldari Navy Th...
Heavy Missile Launcher II	41,3	96,6		<126,6	Caldari Navy Th...
Armored Warfare Link - Passive Defense	50	200	-2,5		
Armored Warfare Link - Damage Control	50	200	-2,5		
Rig slots					
Medium Trimark Armor Pump I					
Medium Trimark Armor Pump I					

Drones | Description | Boosters\Implants | Projected effects | Start

Ship Resources

: 4
: 0
: 300

591,25 / 593,75
2039 / 2285,63
25 / 25 5 / 5

Ship Parameters

Hitpoints (Effective HP: 211,102)

: 4204 : 33617 : 5405

0% 80,3% | 20% 74,4% | 70% 85,2% | 87,5% 92,1%

Defence: : 18 : 18

Capacitor (Stable at: 63%): : 3520 - 11,1 +16,1

Firepower: : 210 : 1183

Targeting: : 62,5 km : 6 : 288,8 mm : 57,5

Mobility: : 157 m/s : 14,5 s : 3 au/s

Signature: 265 m Price: 0 isk
Cargohold: 645 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
SC - Damnation\PVP\Amarr Newbee

Amarr Black-Op

Redeemer

Amarr Battleship Skill Bonus: 10% reduction in large energy turret capacitor use and 5% bonus to large energy turret rate of fire per level

Black Ops Skill Bonus: 7.5% bonus to large energy turret tracking and multiplies the cloaked velocity by 125% per level

Note: can fit covert cynosural field generators and covert jump portal generators. No targeting delay after decloaking

Redeemer Amarr Black-Op gemisidir. Black-Op'ların özelliği Carrier ve üstü gemilerde olduğu gibi Jump-Drive'a sahip olmasıdır. Aynı zamanda görünmez Cyno açabilir (Cyno : Gemilerin ışık atlaması yapmasını sağlayan, teknik olarak uzayda iki noktayı büküp birleştiren nesnedir.) Dolayısıyla kendiside ışık

atlaması yapabilir. Dominion'dan önce T3 gemiler olmadığından bu geminin üretimi tekel altındaydı dolayısıylada fiyatları 1,5 milyar dolaylarındaydı. Bu gemiyi almak isteyenler genelde hangarda dursun diye alırlardı.Bir nevi koleksiyonculuk yani. Fakat Dominion'la gelen T3 gemileden sonra market biraz alt üst oldu çünkü , düzgün fiyatlara T3 gemiler istediğiniz gemi sınıfına dönüşüyordu,bu da oyundaki gemi tekelinin sarsılması anlamına geliyordu, netekim öylede oldu bütün T2 gemilerin fiyatları dibe vurdu, nerdeyse maliyetine satılır hale geldi.Redeemer da 1.5 milyarlık fiyattan 350 milyon'a düştü (satıcıların önceki karını düşünün siz) Dolayısıyla artık gemi PVP lerde kullanılabilir hale geldi. Redeemer diğer ırkların Black-OP'larına göre daha fazla vuruş ve defans gücüne sahip, hatta Black-OP'lar arasında en iyisi o diyebilirim vuruş gücü açısından. Genede Black-OP ları her savaşa sokmayın çünkü bu gemiler, planlı savaşlar içindir. Roam'a böyle pahalı birgemi ile çıkılmaz. Büyük Fleet savaşlarında Capital gemilerini yada kendi sınıfını toplu ışık atlaması yaptırabilir. Tavsiyem skilini kastınız diye hor kullanmayın.

Amarr Marauder

Paladin

Amarr Battleship Skill Bonus: 5% bonus to capacitor capacity and 10% bonus to the velocity factor of stasis webifiers per level

Marauder Skill Bonus: 7.5% bonus to repair amount of armor repair systems and 5% bonus to large energy turret damage per level

Role Bonus: 100% bonus to large energy weapon damage, 100% bonus to range and velocity of tractor beams

Paladin Amarr ırıkında görev için kullanabileceğiniz BS sınıfının son noktasıdır diyebiliriz. Marauder'lar genel olarak oyunda aslın PVE için üretilmiştir yani görev için. Çünkü vaktiylen sayın tembel ABD'li oyuncularımız "Görev bitince lootları toplamak görevden daha uzun sürüyor" diye 2 yıl boyunca forumlarda ağlayınca adamlarda sonunda dayanamayıp Görev haricinde başka hiçbir

haltıma yaramayan bu gemileri ürettiler. Birincisi geminin skillerini kasmak bir bela, ikincisi bide üstüne aletin neredeyse 1 milyar'a yakın fiyatını eklediğinizde insanın canını oldukça sıkıyor. E bide siz bunu Türkiye gibi bir ülkede olmak ve TTNET kullanıcısı zavallı kullar olarak birgün LAG'a denk geleceksiniz ve güle güle Paladin. Gemiyi mutlaka perma tank yapacak şekilde modifiye edin. Sağdan soldan söylenen "Cap sonsuz değil ama ben tanklıyorum " laflarınıda hiç dinlemeyin adamın parası boldur , interneti iyidir vs vs ama sizin durumunuz öyle değildir, siz riske girmeyin ve perma tank yapın.

Fitting'e baktığınızda çift repair göreceksiniz bir large bir med, bunun sebebi Large Armor Repair'ler 9 saniye ye bir Amor doldurur ve Armor'u Cycle'ın sonunda doldurur. Shield Boosterlar bastığınız anda doldurur. Dolayısyla nekadar bonusu olursa olsun, Raven gibi bir geminin X-L Shield Booster ile yaptığı tankı ancak bu şekilde yapabiliyor. Şimdi diyebilirsinizki e peki bu alet ne halta yarıyor ben normal BS kullanırım bunun yerine. İşte olay bu noktada değişiyor, çünkü bütün Marauder'ların Traking Tractor Range bonusu vardır. Bu nedemek normal bir gemi Tractor Beam ile 20km altındaki lootları uzaktan çekebilirken. Marauder'lar 40km altındaki lootları çekebilir. Bu da görev yaparken sağa sol'a koşturmanız gerekmediği anlamına gelir. Artı sadece 4 tane silahı vardır ama bu silahlar %100 Boost'ludur yani 4 silah 8 silah gibi vurur. geriye 3 tane Highslot boş kalır bunlarada bir Tractor Beam, iki tane Salvagermodülü takılır böylece siz görevdeki herşeyi öldürdüğünüzde aslın lootlarında hepsi toplanmış salvage'leri yapılmış olur. Dolayısıyla hızlı görev yapmış hızlı para kazanmış olursunuz. Marauder'ların tüm olayı bu dur.

Setups for Paladin Marauder
Current Setup
Görev
Character
Amarr Newbee
Ship Resources
: 0
: 0
: 200
524 / 625
15324 / 16875
50 / 75
5 / 5
Modules
Opti...
Charges
Low slots
True Sansha Large Armor Repairer 46 2000 -40
True Sansha Medium Armor Repairer 21 150 -20
Armor Thermic Hardener II 36 1 -1,5
Armor Kinetic Hardener II 36 1 -1,5
Energized Adaptive Nano Membrane II 36 1
Heat Sink II 30 1
Heat Sink II 30 1
Med slots
Cap Recharger II 11,3 1
Cap Recharger II 11,3 1
Cap Recharger II 11,3 1
Cap Recharger II 11,3 1
High slots
Mega Beam Laser II 43,5 3289 -9 30+20 Multifrequency L
Mega Beam Laser II 43,5 3289 -9 30+20 Multifrequency L
Mega Beam Laser II 43,5 3289 -9 30+20 Multifrequency L
Mega Beam Laser II 43,5 3289 -9 30+20 Multifrequency L
Small Tractor Beam I 20 7 -1 40
Salvager II 25 1 -2 6
Salvager II 25 1 -2 6
Rig slots
Large Capacitor Control Circuit I
Large Capacitor Control Circuit I
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 53,227)
: 8500
: 10250
: 9125
0% 62%
20% 76,9%
47,5% 76,6%
62,5% 54,4%
Defence
: 480
: 480
Capacitor (Stable at: 46%)
: 9053
-103,9
+113,8
Firepower
: 732
: 3267
Targeting
: 101,25 km
: 10
: 101,3 mm
: 12
Mobility
: 131 m/s
: 14,6 s
: 3 au/s
Signature: 500 m
Price: 0 isk
Cargohold: 1125 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Amarr Transporters

Prorator

Amarr Industrial Skill Bonus:
+5% cargo capacity per level
+5% velocity per level

Transport Ships Skill Bonus:
+5% armor repairer repair amount
-98.5% to -99.25% bonus to cpu need of covert ops cloaks

Prorator Cloak Transport gemisidir. Aynen Covert-op gemilerinde olduğu gibi görünmez olarak warp yapabilirler. Bu özellik birçok Low-Sec ve Null-Sec bölgesinden rahaça mal taşınmasını sağlar. Kargosu en fazla 10.922 m3 dür.

Impel

Amarr Industrial Skill Bonus:
+5% cargo capacity per level
+5% velocity per level

Transport Ships Skill Bonus:
+5% armor repairer repair amount per level
+5% bonus to armor HP per level

Role Bonus:
+2 warp strength

Impel'in özelliği Warp Distrupter ve Warp Scrambler modüllerinden etkilenmemesidir ve cargo kapasitesi Rig'lerle birlikte 36.219 m3 dür. Bu da içerisinde paketlenmiş halde Battlecruiser taşıyabilir demektir. Genel olarak EVE de "Blockade Runner" olarak geçer. Starwars da gördüğünüz gibi

gezegenden kaçan taşıma gemilerinin muhabbeti. Prorator gibi Cloak olamaz ama onun 3.5 katı kargoya sahiptir.

Amarr Freighters

Providence

Amarr Freighter Skill Bonus: 5% bonus to cargo hold capacity and 5% bonus to maximum velocity per level

Setup'a bakıp "E! bu booş" diyebilirsiniz ama Freighter'larda herhangi bir modül slot'u olmaz. Freigher'ların olayı zaten taşıma kapasiteleridir. "Cargohold" yazısına bakarsanız 918.750 m3 taşıdığını görürsünüz. Bir Battleship pakeli haldeyken yaklaşık 100.000 m3 olduğuna göre içerisine yaklaşık 10 tane BS alır ve taşır. Zaten gemilerinde amacı Yük taşımaktır.

Gemiler çok büyük olduklarından warp'a çıkma süreleri1 dk yı bulabiliyor. Dolayısıyla 0.5 altındaki sistemlere bu gemi ile girmek intahar etmekle aynı manaya geliyor. Bu yüzden genellikle bu gemileri 0.5 üstü sistemlerde alış veriş merkezlerinin yakınlarında görürsünüz. Ticaretle uğraşmayı yada taşımacılık (kamyonculuk desek daha doğru) yapmayı düşünmüyorsanız bu gemilerle pek bir işiniz olmayacaktır.

Yalnız bu gemilerle alakalı ufak bir püf nokta var, o da ; bu gemilere intehar saldırılarının oldukça fazla olması. Bu nedemek diyorsanız; eğer üzerinizde değerli bir mal taşıyorsanız ve bunu Korsan diye tabir ettiğimiz gruplar scan edip gördülerse, 10-15 gemiyi feda etme pahasına size saldırıyorlar. Evet Concord saldıranların hepsini öldürüyor ama 10-15 gemiyi aynı anda öldüremiyor dolayısıylada adamların 3-4 salvosunda geminiz patlıyor mallarınız uzaya saçılıyor ve korsanlardan savaşa girmeyen 5 tane taşıma gemisi gelip sizin sağ kurtulan mallarınızı topluyor. Bu Jita gibi alış verişin çok olduğu

bölgelerde sıkça rastlanan bir durum, o yüzden taşıma yaparken mümkün olduğu kadar Cargo Containerlarıniçinde mal taşıyınki içini göremesinler. Öbür türlü hem gemiyi hem malları kaybedersiniz.

Jump Frieghter

ARK

Amarr Freighter Skill Bonus: 5% bonus to cargo hold capacity and 5% bonus to agility per level
Jump Freighters Skill Bonus: 10% bonus to shield, armor and hull hitpoints and 10% reduction in jump fuel need per level

Ark Jump Freighter Providence sınıfı bir gemidir fakat daha az kapasiteye sahiptir. Tabiki az kapasitesi 337.500 m3. Gemi Providence gibi taşıyamasada Providence'ın yapamadığı şeyi yapar. Işık atlaması, bu büyüklükteki bir geminin 10-15 ışık yılı uzaktai sistemlere ışık atlaması yapması demek, hem ticari hemde lojistik anlamında yapan kişiye ve grub'a büyük katkı sağlar. 0.0 gibi yerlere bu büyüklükteki gemi ile taşınan mal o bölgenin stoklarını hep dolu

tutabilir. Fiyatları oldukça pahalıdır, 1.5 - 2 milyar cıvarında fiyatları vardır. Dolayısyla bu tip bir gemiyi kullanacaksanız cebinizinde biraz dolu olması ve 3-4 adet alt hesaba ihtiyacınız olacaktır, bunun nedeni geminin kendi başına ışık atlaması yapamıyor olmasıdır. Başka pilotlar (alt hesaplar) size Cyno açıp sizde o cynoyu kullanarak jump yapabilirsiniz. Kimse Jump-Freighter kullanmak kolay demedi dimi :) cebinizin dolu olmasından kasıt da buydu, 3-4 hesabınızın olması için ya oyunda çok paranız olacak yada real hayatta ikisinden biri veya vefakar corp arkadaşlarınız olacak ve onlar sizin için tüm rota boyunca karakterleri ile birlikte cyno açacaklar. Bu zorlukları aşabilirseniz sizi bol paralı günler bekliyor olacaktır.

Caldari T2 Gemileri

Interceptors

Crow

Caldari Frigate Skill Bonus: 10% bonus to Kinetic Missile damage per level

Interceptor Skill Bonus: 15% reduction in MicroWarpdrive signature radius penalty and 10% bonus to Missile Velocity per level

Role bonus: 80% reduction in Propulsion Jamming systems activation cost

Crow için sizeiki farklı setup vereceğim,ilk vereceğim setup herkesin alışık olduğu interceptor setup'ı, ikincisi ise benim kullandığım ve kolay kolay ölmeyen bir versiyonu.

ilk önce klasik setup

Yukarıda gördüğünüz setup, oyundaki herkesin kullandığı , hızlı bir şekilde rakip oyuncuyu tutmak için kullandığı setup'dır. Bu fit'in bir iyi bir kötü tarafı var. İyi olan tarafı çok çabuk kitlenip düşmanı olduğu yere çivilemesi ve grubun geri kalanının o düşmanı öldürmesini sağlamak (İnterceptor manasıda burdan geliyor zaten) kötü olan tarafı ise; gemi kağıt kıvamında , oyundaki neredeyse tüm gemiler interceptor'u eğer yavaşlatabilirse tek atışta öldürür.

Şimdi benim kullandığım versiyon;

Benim kullandığım versiyon yukardaki klasik versiyondan 1000 m/s daha yavaş fakat ondan 2000 Shield ve %20 daha dayanıklı. Şimdi niye bunu tercih ediyorum onu interceptor'ların genel kullanımından biraz bahsederek anlatayım.

Normal bir interceptor pilotu düşmana asla direkt "Aproach" "Üstüne Sürmek" yapmaz. Çünkü gemiler hızlıda olsa bodoslama adamın üzerine giderken, rakip silahlarını size hedeflemekle uğraşmaz çünkü direkt anlınızın çatışına mermiyi gömer. Bundan dolayı, üstüne sürmek yerine orbit'e basarak hedefe gidersiniz. Bu sizi belirli bir açı ile düşmana yaklaştırır ve düşmanın silahları sizin izinizi sürmek zorunda kalır. Oyunda bir interceptor'un 3000 m/s hızını yakalayabilecek bir silah yok (T2 Füzeler Hariç, zaten onlara nasıl yaklaşırsanız yaklaşın vuracaklar ondan onları bu konuya dahil etmiyorum). Bu yüzden eğer

3000 m/s nin altına inmez ve sürekli rakibin etrafında dönerseniz, herhangi bir tank modülüne ihiyaç duymadan işinizi yaparsınız düşmanın silahlarıda paso sizi ıska geçer.Bu yüzden herkes o klasik setup'ı kullanır.

Şimdi benimki niye herkesin kullandığından farklı, çünkü kendi şahsi deneyimim oyunda nekadar interceptor pilou gördüysem, o kişinin gemisi en fazla 1 savaşı sağ çıkartıyor. Ertesi gün'e o gemi yerinde durmuyor. Bunun nedenide eğer bir interceptor kendi sınıfından bir gemi ile karşılaştığında başına gelen şey şu, rakip Scrambler ve Web modüllerini o klasik setup'lı Interceptor'a dayadığı anda hız-mız yapamadığından, ocağa atılmış kağıt gibi kül oluyor interceptor. Bu büyük gemilere daldığınızda da aynı, örnek bir Dominix'e interceptor'la dalmak intihar etmek ile aynı manaya geliyor.Çünkü Dominix gibi PVP BS'leri genelde Neutralizer takar, bu modül bir interceptor için ölüm manasında geliyor çünkü bunun ardına Scrambler ve Web'in geleceği kesindir. Benim versiyonum böyle durumları da egale etmek için ayarlanmıştır. 2600 shield bir interceptor için oldukça fazla bir shield, bu size büyük küçük her gemiyi tanklama imkanı tanıyor, çünkü kimse böyle ufak bir gemide bukadar tank beklemez ve öldürmek için canla başla uğraşır, onlar uğraşırken sizinde gang arkadaşlarınız onlarla uğraşır, benim fit'in ana mantığı bundan ibaret.

(Not: Bu arada oyunda birçok oyuncu faction Frigate kullanır dolayışıyla interceptorle kapışmak onlar için en eylenceli şeydir, çünkü interceptor'u alacakları kesindir ama bu fitle karşılaştıklarında duvara toslamış gibi oluyorlar, izlemesi çok zevkli kaçma çırpınışlarını, tavsiye ederim en az bir kere deneyin.)

Raptor

Caldari Frigate Skill Bonus: 5% bonus to Small Hybrid Turret Damage and 10% bonus to Small Hybrid Turret optimal range per level

Interceptor Skill Bonus: 15% reduction in MicroWarpdrive signature radius penalty and 5% bonus to Warp Scrambler and Warp Disruptor range per level

Role bonus: 80% reduction in Propulsion Jamming systems activation cost

Raptor ,Crow dan biraz daha elekronik yetenekleri iyi ama defansif anlamda daha zayıf bir gemi. En çok göze çarpan özelliği Warp Distrupter ve Scrambler mesafelerine boost alması. Normalde 24km olan distrupter'ın mesafesi 28km, scrambler'ın 9km olan mesafesi 10-11 km ye çıkmaktadır. Tabiki her artının birde eksisi olmalı,Raptor'un power'ı crowdan daha azdır bu da Raptor'u Crow gibi tank setup yapamazsınız demek, tam anlamıyla kamikaze. Bu gemi ile sakın 1-1 kapışmaya girmeyin, Raptor'un kullanım şekli, grupta onun haricinde hızlı gemiler için 5-10 saniyelik yetişme imkanı sağlar. Örnek Raptor bir gemiyi yakaladı, hemen Vagabound gibi hızlı bir saldırı gemisinin görevi Raptor'dan devralması gerekir çünkü Raptor düşmana 10 sn'den fazla dayanamayacaktır.

Son söz : Crow Raptor'dan daha iyi bir gemi, çünkü savaş alanında sağ kalma imkanı Raptordan daha fazla. Herzaman dediğim gibi savaşta ne kadar adam öldürdüğünüz önemli değil , öldürüp sağ kalmak önemli.

Setups for Raptor Interceptor
Current Setup
1
Character
Caldari Newbee
Ship Resources
: 0
: 2
: 200
125,25 / 187,5
30,04 / 32,5
0 / 0
0 / 5
Modules
Opti...
Charges
Low slots
Overdrive Injector System II 0 0
Overdrive Injector System II 0 0
Nanofiber Internal Structure II 0 0
Med slots
1MN MicroWarpdrive II 25 17 -3,8
Warp Scrambler II 36 1 -0,2 10,8
Warp Disruptor II 44 1 -0,8 28,8
High slots
Light Electron Blaster II 6,8 3,7 -0,5 2,8+2,3 Null S
Light Electron Blaster II 6,8 3,7 -0,5 2,8+2,3 Null S
Light Electron Blaster II 6,8 3,7 -0,5 2,8+2,3 Null S
High Slot
Rig slots
Small Auxiliary Thrusters I
Small Polycarbon Engine Housing I
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 1,839)
: 616
: 349
: 422
0% 50%
30% 55%
40% 25%
50% 10%
Defence
: 5
: 5
Capacitor (Lasts: 2m 17s)
: 301
- 6,1
+4,9
Firepower
: 91
: 131
Targeting
: 31,25 km
: 4
: 1128 mm
: 14
Mobility
: 4865 m/s
: 4,1 s
: 13,5 au/s
Signature: 102 m
Price: 0 isk
Cargohold: 96 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Stats

Caldari Assaultships

Hawk

Caldari Frigate Skill Bonus:
5% bonus to Missile Kinetic Damage per level

Assault Ships Skill Bonus:
10% bonus to Missile Velocity per level
7.5% bonus to Shield Boost Amount per level

Hawk oyundaki belki en güzel Assaultship'lerden birisidir bunun birinci nedeni geminin shield tank olması, ikinci olarak geminin shield recharge'ının saniyede 30 Shield olması. İlk bakışta saniyede 30 shield nedirki diyebilirsiniz, ama geminin boyutunun çok ufak olduğunu ve aldığı hasarın 3-5 olduğunu düşününce , gemi BS ile tanklıyormuşsunuz gibi davranıyor. Kendi boyutundaki gemiler dahil Heavy Assaultship'lere kadar her gemiyi alt edebilir. (Kendim bizzat Vagabound öldürdüm defalarca ordan biliyorum)

Setups for Hawk Assault Ship
Current Setup
Tank
Character
Caldari Newbee
Ship Resources
: 2
: 0
: 300
213 / 225
50,97 / 52,5
0 / 0
0 / 5
Modules
Opti...
Charges
Low slots
Shield Power Relay II 1... 0
Shield Power Relay II 1... 0
Med slots
1MN Afterburner II 15 11 -0,9
Warp Scrambler II 36 1 -0,8 9
Photon Scattering Field II 44 1 -2
Medium Shield Extender II 34 23,3
High slots
Rocket Launcher II 1... 3,7 <13,1 Thorn Rage Ro...
Rocket Launcher II 1... 3,7 <13,1 Thorn Rage Ro...
Rocket Launcher II 1... 3,7 <13,1 Thorn Rage Ro...
Rocket Launcher II 1... 3,7 <13,1 Thorn Rage Ro...
High Slot
Rig slots
Small Core Defence Field Exten...
Small Core Defence Field Exten...
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 10,697)
: 3281
: 484
: 633
55% 50%
80% 86,3%
70% 62,5%
50% 10%
Defence
: 84
: 84
Capacitor (Stable at: 47%)
: 402
- 3,6
+4
Firepower
: 101
: 220
Targeting
: 56,25 km
: 6
: 690 mm
: 16
Mobility
: 844 m/s
: 7 s
: 6 au/s
Signature: 70,9 m
Price: 0 isk
Cargohold: 300 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Harpy

Caldari Frigate Skill Bonus:
10% bonus to Small Hybrid Turret Optimal range per level

Assault Ships Skill Bonus:
10% bonus to Small Hybrid Turret Optimal Range per level
5% bonus to Small Hybrid Turret Damage per level

Harpy Hawk'a nazaran daha ofansif fakat defans anlamında daha zayıf bir gemidir. Aşağıda Harpy'e ait iki tane fit verdim PVP de hangisini kullanacağınız sizin tercihinize kalmış. İlk verdiğim "Sniper" setup, yaklaşık 50 km vuruş mesafesine sahip. Bunu hangi durumda kullanırsınız; rakiplerinizin kaçamak oynadığı yada bubble tuzağı kurulmuş Gate Camp'larda grubun geri kalanı ile tek atış yapıp, topluca yapılan tek salvoda rakibi öldürmek için kullanabilirsiniz.

İkinci verdiğim ise kısa mesafeli kapışmalar için. Normalde İnterceptor yada Heavy Assault gemileri Assaultshipleri gördükleri gibi tereddütsüz saldırırlar, çünkü oyunda birçok insanda setup yapma konusunda bir acizlik var. Her geminin üstlendiği bir rol var ve Assaultship'lerinki ise dayanıklılık, insanlar Assaultshiplere MWD takıyorlarki yaptıkları en büyük hata da burda. Bunun nedeni : Interceptor'lerde olan MWD penaltısını aza indirme bonusu Assaultshiplerde yoktur, interceptorler'in ulaştığı 5000 m/s hızlara Assaultshipler MWD taksanızda ulaşamaz. MWD taktığınızda geminin Signature Radius (Geminin Çap'ı) 280'e çıkarki bu da bir Cruiser'ın Çap'ına eşittir. Yani size eğer Heavy Missile atılırsa Cruiser sınıfı bir geminin aldığı hasar'ı alacaksınız demektir. Bu sebeplerden dolayı Assaultship'lere MWD takılmaz, takan kişide tek atışta ölmeyi göze alır. Setup'a dönersek blaster'ların oldukça kısa menzilli olduğunu görürsünüz. Bundan dolayıda rakibinizin oldukça kısa menziline girmeniz gerekmekte,ama girmeyi

başardığınızda da yüksek hasar vereceksiniz demektir. Caldari assaultshipleri oldukça dayanıklı ve hızlı gemilerdir. Doğru kullanıldığında kendinden çok daha büyük gemilere bile kafa tutabilir.

Setups for Harpy Assault Ship
Current Setup
Pasif Blaster
Character
Caldari Newbee
Modules
Opti...
Charges
Low slots
Shield Power Relay II 1... 0
Shield Power Relay II 1... 0
Med slots
Cold-Gas I Arcjet Thrusters 15 10 -0.8
Warp Scrambler II 36 1 -0.8 9
Magnetic Scattering Amplifier II 30 0.8
Medium F-S9 Regolith Shield Ind... 25 21
High slots
Light Ion Blaster II 9.8 6.4 -0.5 2+2.5 Antimatter Charg...
Light Ion Blaster II 9.8 6.4 -0.5 2+2.5 Antimatter Charg...
Light Ion Blaster II 9.8 6.4 -0.5 2+2.5 Antimatter Charg...
Light Ion Blaster II 9.8 6.4 -0.5 2+2.5 Antimatter Charg...
High Slot
Rig slots
Small Core Defence Field Extend...
Small Core Defence Field Extend...
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Stats
Ship Resources
: 0
: 1
: 300
178 / 218.75
58.51 / 62.5
0 / 0
0 / 5
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 9,452)
: 2941
: 571
: 668
45% 50%
80% 86.3%
70% 62.5%
50% 10%
Defence
: 70
: 70
Capacitor (Stable at: 58%)
: 443
- 3.4
+4.5
Firepower
: 136
: 294
Targeting
: 62.5 km
: 6
: 600 mm
: 15
Mobility
: 801 m/s
: 6.9 s
: 6 au/s
Signature: 49.4 m
Price: 0 isk
Cargohold: 165 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Caldari Covert-OP
Buzzard

Caldari Frigate Skill Bonus:
5% bonus to Missile Kinetic Damage per level
-5% bonus to Missile Launcher Rate of Fire per level

Covert Ops Skill Bonus:
-97.5% to -100% reduced CPU need for cloaking device
10% increase to scan strength of probes per level
-10% bonus to survey probe flight time per level

Note: can fit covert cynosural field generators

Daha önceden Amarr Covert-Op'larında ,Co-Op'ların ne işe yaradığını anlatmıştım bu yüzden tekrardan anlatmayacağım. Buzzard'ın diğer Co-Op'lar dan avantajı daha fazla orta slot'a sahip olması, bu da daha fazla elektronik cihaz akmasını sağlıyor.

Setups for Buzzard Covert Op
Current Setup
Buzzard
Character
Caldari Newbee
Ship Resources
: 1
: 2
: 0
409 / 412,5
22,5 / 31,25
0 / 0
0 / 5
Modules
Opti...
Charges
Low slots
Micro Auxiliary Power Core I 15 0
Co-Processor II 0 1
Med slots
Catalyzed Cold-Gas I Arcjet Thrusters 23 15 -3,4
Warp Disruptor II 44 1 -3,8 24
Analyzer I 20 1 -2 5
Codebreaker I 20 1 -2 5
Small F-S9 Regolith Shield Induction 17 1,5
High slots
Expanded Probe Launcher I 220 1 Core Scanner Pr...
Covert Ops Cloaking Device II 50 1
High Slot
Rig slots
Small Gravity Capacitor Upgrade I
Small Gravity Capacitor Upgrade I
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 2,347)
: 941
: 395
: 395
0% 50%
30% 55%
40% 25%
50% 10%
Defence
: 7
: 7
Capacitor (Lasts: 28s)
: 228
- 11,1
+4,2
Firepower
: 0
: 0
Targeting
: 62,5 km
: 5
: 486 mm
: 24
Mobility
: 2408 m/s
: 8,2 s
: 13,5 au/s
Signature: 312 m
Price: 0 isk
Cargohold: 190 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects

Caldari Stealth Bomber

Manticore

Caldari Frigate Skill Bonus:
10% bonus to torpedo explosion velocity and flight time per level
20% bonus to torpedo missile velocity per level

Covert Ops Skill Bonus:
5% bonus to bomb kinetic damage per level
15% bonus to torpedo kinetic damage per level

Role Bonus:
-99.65% reduction in Siege Missile Launcher powergrid needs
-99.5% reduction in Cloak CPU Use
-100% targeting delay after decloaking

Note: can fit covert cynosural field generators and bomb launchers

Caldari Stealth Bomber Manticore, Caldari sınıfı bomber pilotları için avantajlı bir gemidir. Bunu söylememin nedini, Caldari ırk'ı olarak zaten birçok missile skillini yapmış olmalarıdır. Diğer ırklardan Stealth Bomber pilotu olmak isteyen kişiler sıfırdan missile skillerini yapmak zorunda kalacaklar. Faka bunun haricinde herhangi bir artısı yoktur. Standart SB özelliklerinin hepsini taşır. Gene dikkat etmeniz gereken en önemli husus sizinle birlikte gezen SB'lerle aynı cins bombayı kullanmanız gerekmektedir, yoksa birbirinizin attığı bombaları etkisiz kılarsınız. Düşmana mutlaka Target Painter yapın ama tabi bu da birrisk çünkü açık kaldığınız her saniye sizi target alıp tek atışa yok edecek pilotlar olacakır. Bunun için mümkünse yanınızda sizinle gelen pilotlarla görev paylaşımı yapın. Üç SB bomba atışı yaparken 50-60km uzakta bekleyen diğer iki SB pilotu Target Painter modüllerini hedefe yoğunlaşırsın, böylece bombayı aan grup bombayı attığı gibi kaçabilir bu sırada uzakta olan SB ler güven içerisinde hedeflerin boyunu büyültür ve bombaların daha ekili hasar vermesini sağlar.

Caldari Interdictor

Flycatcher

Destroyer Skill Bonus:
10% bonus to Rocket and Light Missile velocity per level
3% reduction of Light Missile damage reduction factor per level

Interdictors Skill Bonus:
5% bonus to Rocket and Light Missile kinetic damage per level
10% bonus to Interdiction Sphere Launcher rate of fire per level

Special Ability:
Can fit Interdiction Sphere Launchers

Eve'de PVP yapmaya başladığınızda en sık göreceğiniz gemilerden birtanesi Flycatcher'dır. İsminden de anlaşılacağı gibi "Sinekkapan" hakkaten dediği işi yapmaktadır. Interdictor'ler Destroyer sınıfı gemilerdir ve kullanım amaçları hızlı gate-camp kurulmasını sağlamasıdır. Heavy-Interdictor'lerden fark'ı. "Bubble" ları bir Probe gibi olduğu yere fırlatabilmesidir. Heavy Interdictor'ler bunu yapamaz onlar kendi etrafında oluşturur Bubble'ı. Fakat bu bubble'ların uzayda durma süreleri vardır. Bu süre 120 saniyedir. Bubblearın mesafesi 20km dir. Bir çoğunuz şimdi "İyide 120 saniye az değilmi?" diye sorabilir, bu süre az değil çünkü bu bubble'ı sürekli atmıyorsunuz. Gözcüleriniz size düşmanın bulunduğunuz sisteme atlıyacağını rapor ettikten sonra açıyorsunuz veya o an düşman filosunun üzerine bindirme yaptınız, flycatcher o ortamı bubble havuzuna çevirebilir ve sizde düşmanlarınızı örümcek ağındaki sinekler gibi temizlersiniz. Yalnız bilmeniz gereken ikinci bir aktikte Flycatcher'ın üzerindeki Cloak modülü. Sürpriz tuzaklar için Interdictor sınıfından daha iyi tuzak kuran bir sınıf yoktur. Örnek olarak "Jump-Bridge" tuzağını verebiilriz.

Flycatcher JB'nin 350 km arkasında , silahların menzili dışında sistemde bulunan diğer JB doğrultusunda cloak bekler. Bu sırada diğer JB'nin başında bekleyen gözcü sistem'e JB den giriş yapan gemiyi Flycatcher pilotuna rapor eder. Eğer öldürmeye değer bir gemi ise Flycatcher cloak'unu açar bubble'ı atar ve yeniden cloak olur. Düşmanın bubble'ın içine düştüğünü gördüğü anda diğer grup arkadaşlarını çağırır ve yemeğe otururlar. 350km uzaklıktan POS silahları işlemez ve grubunuz rahat bir "kill" alır. Bu anlatığım tuzak düşman topraklarında 0.0 da yapılmaktadır. Ev'de denemeyiniz :)

Caldari Heavy Interdictor

Onyx

Caldari Cruiser Skill Bonus: 5% bonus to kinetic missile damage and 5% bonus to shield resistances per level

Heavy Interdictors Skill Bonus: 10% bonus to heavy assault and heavy missile velocity and 5% bonus to range of warp disruption fields per level

Note: can fit warp disruption field generators

Onxy Caldari ırkının Heavy Interdictor'ıdır. Oyundaki en iyi tank'a sahip H.Interdictor diyebiliriz. Bunun nedeni shield tank olmasından kaynaklanmakta. Vuruş gücüde diğer H.Interdictorlar'a göre daha iyidir. Üstüne birde en hızlı omasınıda eklediğinizde (Shield Tank olduğundan Hız Penaltısı yoktur), bütün bu bileşenleri bir araya getirdiğinizde oyunun en iyi H.Interdictor'u ortaya çıkıyor. Diğer ırkların H.Interdictorlarından sadece defans anlamında bir fark'ı var onun dışında hepsi ile aynı özellikleri taşıyor.

Genel kullanım olarak Onyx Bubble tuzağı kurmak yada saldırı sırasında düşmanın ağır gemilerinin üzerine bubble açıp kaçmamalarını sağlamak , yada Yem amaçlı kullanılır. Yüksek dayanıklılığı vede yüksek Shield miktarı sayesinde uzun süre düşmanların arasında yoğun ateşe dayanabilir. Bu sırada grubunuzun gelmesi için yeterli süreyi tanır. PVP taktikleri kısmında daha ayrıntılı kullanımını anlatacağım.

Setups for Onyx Heavy Interdictor
Current Setup
Onyx
Character
Caldari Newbee
Modules
Opti...
Charges
Low slots
Ballistic Control System II 40 1
Ballistic Control System II 40 1
Ballistic Control System II 40 1
Ballistic Control System II 40 1
Med slots
10MN MicroWarpdrive II 50 165 -14.9
Large Shield Extender II 46 123.8
Large Shield Extender II 46 123.8
Invulnerability Field II 44 1 -3.2
Invulnerability Field II 44 1 -3.2
Photon Scattering Field II 44 1 -2
High slots
Warp Disruption Field Gener... 50 80 -3.8 19.2
Heavy Missile Launcher II 4... 96.6 <121.7 Caldari Navy Th...
Heavy Missile Launcher II 4... 96.6 <121.7 Caldari Navy Th...
Heavy Missile Launcher II 4... 96.6 <121.7 Caldari Navy Th...
Heavy Missile Launcher II 4... 96.6 <121.7 Caldari Navy Th...
Heavy Missile Launcher II 4... 96.6 <121.7 Caldari Navy Th...
Rig slots
Medium Core Defence Field ...
Medium Core Defence Field ...
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Stats
Ship Resources
: 0
: 0
: 300
690.25 / 700
982.5 / 1043.75
0 / 0
0 / 5
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 85,514)
: 11992
: 1495
: 1758
79.3% 50%
92.2% 86.3%
88.4% 62.5%
80.6% 10%
Defence
: 215
: 215
Capacitor (Lasts: 10m 37s)
: 1135
-12.1
+11.6
Firepower
: 253
: 1537
Targeting
: 100 km
: 6
: 282 mm
: 16
Mobility
: 248 m/s
: 1.8 s
: 3.8 au/s
Signature: 326 m
Price: 0 isk
Cargohold: 450 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Caldari Heavy Assaultships

Cerberus

Caldari Cruiser Skill Bonus: 5% bonus to Kinetic Missile damage and 10% bonus to Missile velocity per level

Heavy Assault Ship Skill Bonus: 10% bonus to Heavy Assault and Heavy Missile flight time and 5% bonus to Missile Launcher rate of fire per level

Cerberus, Heavy Assault gemileri içerisinde en uzun menzilli ve en yüksek "Missile" "Füze" hasarına sahip gemidir. yaklaşık 250 uzaktan füze yollayabilir. PVP de böyle uzaklardan sizi sinir eden çok gemi ile karşılaşacaksınız. Cerberus kısa mesafe kapışmalarına sokabileceğiniz bir gemi değil. Shield tank olmasına rağmen okadar da sağlam bir defansı yok EM ve Explosive dayanıklılığı hem rig hemde modül takmanıza rağmen ortalama bir değer de kalıyor ve PVP de genelde herkes istisnasız 2 mermi taşır bunun biri EM diğer Explosive mermisi. Dolayısıyla her ikisine karşıda dayanıklılığı az. Bu sebepten

dolayı grubunuza uzaktan füze desteği vermek bu gemi ile yapabileceğiniz en akıllıca şey. Geminin DPS ve Voley damage'i oldukça iyi zaten ilk füzeniz hedefe ulaştıktan sonra her 3 saniyede bir düşmana 2000'e yakın hasar vereceksiniz, bu rakamda az bir rakam değil. EFT setup'ını incelerken bir sürü "Named" T1 item göreceksiniz, niye T2 değil. Çünkü geminin CPU'su ve POWER Grid'i çok az gemiye okadar T2 modülü takamıyorsunuz hemen kırmızı ışıklar yanmaya başlıyor. Sizde bu gemiye binebilir bir hale geldiğinizde yaklaşık olarak aynı power ve cpu değerlerine sahip olacaksınız. Dolayısıyla sizinde buna benzer bir düzenleme yapmanız gerekecek. Son söz olarak bu gemiyle kesinlikle diğer ırkların PVP gemilerinin yakınına girmeyin sizi çok rahatlıkla parçalarlar, ama uzaktanda siz onlara aynısını yaparsınız. Sniper oynamayı seven oyuncular için ideal gemilerden birisidir ama en iyisi değildir. Sniper için en iyisi az sonra geliyor Eagle.

Eagle

Caldari Cruiser Skill Bonus: 10% bonus to Medium Hybrid Turret optimal range per level and 5% bonus to shield resistances per level.

Heavy Assault Ship Skill Bonus: 10% bonus to Medium Hybrid Turret optimal range and 5% bonus to Medium Hybrid Turret damage per level

Eagle Caldarinin Hybrit Silah kullanan H.Assaultship'i dir. Normal şartlarda Caldari ırkından olan birisinin Hybrit silah çalışmış olması beklenmez, fakat bu gemi bu skilleri çalışmanızın karşılığını veriyor. EFT görüntüsüne baktığınızda DPS'nin düşük olduğunu göreceksiniz, bu normal çünkü Sniper gemilerde DPS'in önemi yoktur, önemli olan Voley Damage'dir. Gemi yaklaşık 130km den atış yapabilmektedir, bu da sizin grubunuzun üzerinde bir noktaya yerleşip uzaktan sniper vuruşu yapmanızı sağlar. Mümkün olduğu kadar bu gemiyle bu confügürasyonla kısa mesafeli savaşlara girmeyin.

Setups for Eagle Heavy Assault Ship
Current Setup
Eagle
Character
Caldari Newbee
Modules
Opti...
Charges
Low slots
Damage Control II 30 1 0
Magnetic Field Stabilizer II 30 1
Magnetic Field Stabilizer II 30 1
Magnetic Field Stabilizer II 30 1
Med slots
Large Shield Extender II 46 123.8
Large Shield Extender II 46 123.8
Photon Scattering Field II 44 1 -2
Invulnerability Field II 44 1 -3.2
Sensor Booster II 10 1 -0.5
High slots
250mm Railgun II 33 212.4 -2.1 136+15 Spike M
250mm Railgun II 33 212.4 -2.1 136+15 Spike M
250mm Railgun II 33 212.4 -2.1 136+15 Spike M
250mm Railgun II 33 212.4 -2.1 136+15 Spike M
250mm Railgun II 33 212.4 -2.1 136+15 Spike M
High Slot
Rig slots
Medium Ancillary Current Router I
Medium Ancillary Current Router I
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Stats
Ship Resources
: 0
: 2
: 200
475 / 547.5
1316.5 / 1323.44
0 / 0
0 / 5
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 63,023)
: 9199
: 1583
: 1934
78.2% 57.5%
90.8% 88.3%
86.2% 68.1%
77% 23.5%
Defence
: 145
: 145
Capacitor (Stable at: 46%)
: 1770
-16.4
+18.2
Firepower
: 172
: 605
Targeting
: 113.75 km
: 8
: 393.1 mm
: 18
Mobility
: 205 m/s
: 7.3 s
: 3.8 au/s
Signature: 200 m
Price: 0 isk
Cargohold: 450 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Yukarıdaki EFT resminden de anlıyacağınız gibi bu versiyon kısa menzilli saldırı için. Ben pek kullananı görmedim ama illaha da kullanıcam derseniz fit yukardaki gibidir. Oldukça sağlam resistleri olduğundan yakın savaşta rakibe kök söktürebilir. Rakib'e 10km altında yaklaşabilirse hatrı sayılır bir vuruş gücüne sahiptir ama 10km üzerinde kimseye hasar veremezsiniz.

Caldari Recon Gemileri

Falcon

Caldari Cruiser Skill Bonus:
5% Bonus to Medium Hybrid Damage Per Level
10% Bonus to ECM Target Jammer capacitor use per level

Recon Ships Skill Bonus:
30% bonus to ECM Target Jammer strength per level and -96% to -100% reduced CPU need for cloaking device per level.

Role Bonus: 80% reduction in liquid ozone consumption for cynosural field generation and 50% reduction in cynosural field duration.

Note: can fit covert cynosural field generators

Ünlü hilkat garibesi Falcon sunumuna hoş geldiniz. Oyunda Falcon kadar şekilsiz birgemiye daha rastlayamazsınız. Gemiyi kullanırken mümkünse görüntüyü uzaklaştırın,çünkü tüm görsel zevkinizin içine edecek bir gemidir. Bunun yanı sıra her gang veya fleette olması gereken bir gemidir. Falcon Force Recon sınıfıdır. Temel görevi düşmanın Target alma sistemlerini etkisiz hale getirmesidir. Bu kulağa hoş gelsede skillerini 5 yapmadığınız sürece bir işe yaramayan bir gemidir. Çünkü asla %100 Jamming yapamazsınız. Jamming (Target Silme) belirli bir şans oranı ile yapıplıyor. En iyi falcon pilotu Full Level 5 skillerle ve implantlarla yaklaşık 16 Jamming gücüne sahiptir. Şimdi sıra formülüne geldi.

Sizin Skillerinizle boostlanmış Modülün Jam yeteneği : 16 (Max 16 olur)
Düşmanın Sensor Strength'i (gemisine göre değişir)

Örnek:

Sizin modülünüz / Düşmanın strength'i : xxx % Jamming

Sizin Modül "16" / Düşman Frigate "12" Strength : %100 Jamming
Sizin Modül "16" / Düşman Cruiser "16" Strength: %100 Jamming
Sizin Modül "16" / Düşman Battlecruiser "19" Strength: %84 Jamming
Sizin Modül "16" / Düşman Battleship "22" Strength: %72 Jamming

gibi yukardaki 16 Jamming gücü tüm ECM modülleri ile alakalı skillerinizin Level 5 vede Recon Ships skiliniz Level 5 ise geçerli, takdir edersinizki o skillerin çoğunun Level 4 den Level 5'e geçmesi 28 gün ister yani her bir skill 1 ay istiyecek sizden 5 olmak için. Ortalama 6 skill olduğunu düşünürseniz bu şekilde yaklaşık 6-7 ayınızı sadece bu gemiyi efektif kullanabilmek için harcamanız gerekmekte. Yani canınız skıldı bugünde Falcon'a bineyim gibi bir lüksünüz yok çünkü 13-16 seviyesinde Jamming gücünüz yoksa frigate'ler haricinde hiçbirşeyi Jam edemezsiniz dolayısıyla da geminin fleet'te olma amacına ters düşmekte ve işe yaramayan metal yığını olmaktadır. Grubunuzda mutlaka en az iki tane sırf bu iş için yaşayan karakter bulunmalı. Ben kendi Şirketimde en az 2-3 falcon pilotu bulundurmaktayım.

Başka bir sorununuz da defans konusunda. Gemi evet Cloak (Görünmez) warp'layabiliyor fakat düşmanı Jam'lemesi için açılmak zorunda. Geminin Caldari olaması nedeni ile normal olarak hiçbir caldari pilotu ihtiyacı olmadığı sürece Armor skillerini yapmaz. Fakat gemi tüm Jamming modüllerini Medium slot'a takıyor. Dolayısıyla shield modüllerine yer kalmıyor. Eğer gidip "Abi her Jam modülünden 1 tane taksak olmuyormu" oluyor güzel kardeşimde bu geminin amacı sadece 1 gemiyi etkisiz hale getirmek değil. Bu gemi karşı gruptan 4-5 gemiyi etkisiz hale getirmek için var, yoksa senin Jam edeceğin 1 gemi olsa ne olur olmasa ne olur. Karşı grup karışık gemi formasyonu ile gelir genelde. Bunlarda çoğunlukla Amarr, Minmatar ve Caldari ırklarıdır. Gallente ırkı ile gelen kişi sayısı çok fazla yoktur o yüzden tek modül yeterli. Dolayısyla

karşınıza gelen grup falcon açıldığı anda tüm gücü ile falcon'a abanacaktır. Genelde deneyimsiz Falcon pilotları gemilerini shield tank yapmaya çalıştığından düşman shield'i indirdiği anda falcon patlar, fakat setup'a bakarsanız gemi armor tank, low slotlara takacağınız Jamming modüllerinin mesafesini arttıran modüllere ihtiyacınız yok çünkü flacon uzaktada olsa dalacaklar yakında da olsa dalacaklar ondan artık herkes falconları savaş alanına 30-40 km yakın tutuyor. Mesafe uzadıkça Jamming gücünüzde azalma oluyor, 100km'den jamming yapmaya çalışmanında manası da olmuyor çünkü tutturma yüzdeniz mesafe uzadıkça azalıyor.

Genelde millet bu şekilde Shield tank Falcon'lara alıştığından sizin armor tank geminize denk geldiklerinde önce bir affallıyorlar sonrasında da grubunuza yem oluyorlar çünkü okadar körü körüne falcon'a odaklanıyorlarki başka hiç bir gemiye saldırmıyorlar. O sırada sizin tüm gücünüzle grubun en zayıfından başlayıp rakip gang'i temizlemeniz gerekmekte.

Falcon pilotluğuna soyunacak arkadaşlara birbaşka tavsiyem, savaş başlar başlamaz geminizin cloak'unu bozmayın, çünkü falcon sürpriz bir gemidir. İhtiyaç olduğu anda açılmanız gerekiyor. Biliyorum o ucuz kill'e girmek istiyorsunuz ama yapmayın. Bunun nedeni grubunuz diyelimki 3 kişilik bir grubu kıstırdı, sayı üstünlüğünüz var 6-3, bu düşmanların çok hırslı adamlar olma ihtimali var, bunları öldürdünüz, paşalar döndüler istasyon'a eğer falcon piyasaya çıkmazsa , tekrar deneme şansları var bu sefer 7-8 kişi gelecekler, ama falcondan haberleri yok, sayı üstünlüğüne güvenip dalıcaklar grubunuza, işte şimdi sizin sıranız, var gücünüzle o gruptaki DPS gemilerini ve elektronik saldırı gemilerini etkisiz hale getirin ve grubunuzun rakipleri öldürmesini seyredin. Dediğim gibi Falcon pilotlarının böyle Kill alma hırslarının olmaması gerekiyor, sakin sabırlı insanlar ancak Falcon pilotu olabilir.

Setups for Falcon Recon Ship
Current Setup
Falcon
Character
Caldari Newbee
Modules
Opti...
Charges
Low slots
1600mm Reinforced Rolled Tun... 28 500
N-Type Adaptive Nano Membra... 24 1
N-Type Adaptive Nano Membra... 24 1
Med slots
ECM - Spatial Destabilizer II 48 1 -1,1 48+53
ECM - Spatial Destabilizer II 48 1 -1,1 48+53
ECM - White Noise Generator II 48 1 -1,1 48+53
ECM - White Noise Generator II 48 1 -1,1 48+53
ECM - Phase Inverter II 48 1 -1,1 48+53
ECM - Phase Inverter II 48 1 -1,1 48+53
ECCM - Gravimetric II 24 1 -1,2
High slots
Expanded Probe Launcher I 220 1 Core Scanner Pr...
Covert Ops Cloaking Device II 0 1
High Slot
High Slot
Rig slots
Medium Particle Dispersion Aug...
Medium Particle Dispersion Aug...
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Ship Resources
: 3
: 1
: 0
608 / 625
511 / 875
10 / 10
2 / 5
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 19,501)
: 1659
: 6445
: 1090
0% 63%
60% 79,7%
55% 58,4%
50% 33,5%
Defence
: 8
: 8
Capacitor (Stable at: 72%)
: 1408
: 7,6
+14,1
Firepower
: 28
: 0
Targeting
: 150 km
: 7
: 275 mm
: 54,9
Mobility
: 199 m/s
: 9,3 s
: 3,8 au/s
Signature: 180 m
Price: 0 isk
Cargohold: 315 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Force Recon

Rook

Caldari Cruiser Skill Bonus:
5% Bonus to Heavy and Heavy Assault Missile Launcher Rate of Fire per level
10% Bonus to ECM Target Jammer capacitor use per level

Recon Ships Skill Bonus:
30% Bonus to ECM Target Jammer strength per level
10% Bonus to Heavy Assault & Heavy Missile velocity per level

Rook ve Falcon arfasındaki fark sadece birinin cloak olarak warp yapabilmesi (Falcon), Rook'un ise daha ofansif olması. Ama Recon sınıfı kırılgan bir gemi kullanıyorsanız ve tüm işi sürpriz yapmak olan bir geminin mutlaka Cloak olarak warplayabilmesi gerekmektedir. İstisnasız bütün fleetler eğer açık halde duran bir Recon görürse Ana Hedef olarak onu seçer ve yok ederler, bu şu demek karşınızda 10 kişilik bir grup varsa ve sizinde sayınız 15-20 olsun fark etmez 10 gemi aynı anda o Recon gemisine sıkar, hiçbir Recon 10 geminin ilk salvosundan kurtulamaz. Bu yüzden genelde Rook yerine herkes Falcon kullanır, ama tercih gene sizin taktirinize kalmış. Falcon için yukarda kullanım şekli aynı şekilde Rook içinde geçerlidir.Tekrardan anlatmama gerek yok sanırım.

Setups for Rook Recon Ship
Current Setup
Rook
Character
Caldari Newbee
Ship Resources
: 2
: 3
: 0
724,5 / 750
700 / 750
25 / 25
5 / 5
Modules
Opti...
Charges
Low slots
1600mm Reinforced Rolled Tun... 28 500
N-Type Adaptive Nano Membra... 24 1
Damage Control II 30 1 0
Med slots
ECM - Spatial Destabilizer II 48 1 -1,1 48+53
ECM - Spatial Destabilizer II 48 1 -1,1 48+53
'Umbra' I White Noise ECM 32 1 -0,7 48+53
'Umbra' I White Noise ECM 32 1 -0,7 48+53
ECM - Phase Inverter II 48 1 -1,1 48+53
ECM - Phase Inverter II 48 1 -1,1 48+53
ECCM - Gravimetric II 24 1 -1,2
High slots
Improved Cloaking Device II 60 1
Expanded Probe Launcher I 220 1 Core Scanner Pr...
Heavy Missile Launcher II 4... 94,5 <130,4 Thunderbolt He...
Heavy Missile Launcher II 4... 94,5 <130,4 Thunderbolt He...
High Slot
Rig slots
Medium Particle Dispersion Aug...
Medium Particle Dispersion Aug...
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 23,811)
: 1851
: 6445
: 1090
12,5% 63,9%
73,8% 85,1%
67,2% 66,1%
56,3% 35%
Defence
: 10
: 10
Capacitor (Stable at: 74%)
: 1368
- 6,9
+13,7
Firepower
: 137
: 413
Targeting
: 187,5 km
: 10
: 194,3 mm
: 62,7
Mobility
: 53 m/s
: 10,3 s
: 3,8 au/s
Signature: 173 m
Price: 0 isk
Cargohold: 305 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Caldari Logistics
Basilisk

Caldari Cruiser Skill Bonus: 150% bonus to Shield Transport and Energy Transfer Array range and 20% bonus to Shield Maintenance Bot transfer amount per level

Logistics Skill Bonus: 15% reduction in Shield Transport and Energy Transfer Array capacitor use per level

Role Bonus: -50% CPU need for Shield Transporters and -50% power need for Energy Transfer Arrays

Basilisk Caldari ırkının Tamir gemisidir. Diğer oyunlardan aşina oldduğunuz Cleric sınıfıdır. Birçok oyuncu Cleric olmaktan nefret eder biliyorum aynen Futbolda Kaleci olmakla aynı şey, herkes forvet oynamak ister ama ne yazıkki birilerinin Kaleci olması gerekiyor. Basilisk oyundaki en iyi Shield tamiri yapan gemidir. Her Gang'de olması gereken ama olmasada eksikliği hissedilmeyen bir gemidir. Bu dediğim büyük fleet savaşları için geçerli değildir. Örnek 40-40 , 100-100 , 500-500. Bu gibi fleetlerde Basilisk benzeri gemiler olmazsa olmazdır. Çünkü böyle bir filoyu ayakta tutmanın tek yolu 10-15 Tamir gemisinden geçer. Defansif anlamda ortalama bir defansa sahiptir. Bu gemiyi fleetinizde kinci bir Basilisk ve Falcon desteği verirseniz grubunuzu hertürlü savaştan sağ çıkarırlar. Yeterki saldırı altında bırakmayın. Bu gemilere Cloak takmanızı tavsiye ederim, çünkü gemiler 70km den tamir yapabilmektedirler ve size saldıracak olan grup ortamda 2 Basilisk görürse büyük ihtimal geri dönecektir, bunun olmaması için Support gemilerinizi (logistic ve Recon gemileri) cloak bekletin ve düşman gözcülerinden sakının. Savaş başladıktan sonra açılabilirsiniz duruma göre ve işinizi uzaktan yapmaya başlayabilirsiniz.

Caldari Command Ships

Nighthawk

Battlecruiser Skill Bonus: 5% bonus to assault missile, heavy assault missile and heavy missile launcher rate of fire and 5% bonus to all shield resistances per level

Command Ships Skill Bonus: 5% bonus to heavy missile Kinetic damage and 5% bonus to heavy missile explosion velocity per level

Role Bonus: 99% reduction in Warfare Link module CPU need

Nighthawk EVE Onlinde daki en sağlam Shield Tank gemilerden birisidir. Sağlam kelimesini hem Defansif hemde Ofansif anlamda söylüyorum. Çünkü geminin doğuştan gelen özellikleri onun bu ününü destekliyor. Normalde PVP de kimse bu gemiye bulaşmaz ve en son'a bırakırlar, çünkü derisi çok kalın olduğundan bu gemi ile çok zaman geçirmek zorunda kalırlar. EFT setup'ını incelediğinizde geminin High-Slolarından sonuncusunda Gang Assist Modül takılı olduğunu görürsünüz. Bu modül duruma göre farklı takılabilir. Şu an takılı olan Shield Resistlerine Skill başına %2 resist verir (Level 5 %10) , resisti

fleet'teki herkese verir, fleetinizde bu şekilde bir commanship varsa grubunuzun resistleri tavan yapacak demektir bu da düşmanın işini oldukça zorlaştıracaktır. Vuruş gücü gördüğünüz gibi 600 DPS dir, tabi bunda karakterin birçok skilinin LVL 5 olması yatıyor ama zaten böyle bir gemiye binen biri zaten çoktan füze skillerini 5'lemiştir. Çünkü bu gemiye ancak 1 yılın sonunda binebiliyor olacaksınız o da sadece skill planı olarak bu gemiye odaklandıysanız, yoksa 2 senden önce böyle bir gemiye tam performansla binmeyi unutun, gidin normal Battlecruiser'a binin aynı şey. Geminin defansında söz etmemiz gerekirse her yönden resistleri yüksek, shield tank olduğu için hızlıda bir gemidir. Gönül rahatlığıyla her savaşa sokabilirsiniz.

Vulture

Battlecruiser Skill Bonus: 10% bonus to Medium Hybrid Turret optimal range and 5% bonus to all shield resistances per level

Command Ships Skill Bonus: 10% bonus to Medium Hybrid Turret optimal range and 3% bonus to effectiveness of Siege Warfare Links per level

Role Bonus: 99% reduction in Warfare Link module CPU need. Can use 3 Warfare Link modules simultaneously.

Vulture Caldari Commandship'leri arasında Gang Booster olarak atfedilir. Bunun nedeni ihtiyaç anında 3 tane gang assist modülü takabiliyor olmasıdır. Resistleri ve kalkan miktarı Nighthawk'a göre daha yüksektir ama vuruş gücü bakımından ondan daha azdır. Setup'a bakıp geminin bonuslarında Hybrit Turretlar'a bonus olmasına rağmen niye füze takıyoruz diye soracak olursanız, bunun nedeni bonus'un sadece Hybrit silahların mesafesine olması, yani damage bonusu yok geminin ve DPS 250 civarında kalıyor be o boostlu mesafede en iyi skiller ile 45 km de kalıyor amagemiye füze taktığınızda aşağıdaki setupdaki gibi hem hasarı fazla hemde mesafe sorunu yok ve daha

fazla POWER ve CPU kalıyor kullanmak için ve füzeler ıskalamaz ama turret ıskalar :). Gemide 2 veya modülün olması hem Resistlere bonus verirken aynı zamanda Warpdistrupter ve Scarambler'ların mesafesini arttırır. Bu da bir fleet için büyük ir avantajdır. Diğer oyunlardaki "Paladin : Vulture" dır

Caldari Black-Ops

Widow

Caldari Battleship Skill Bonus: 5% bonus to cruise and siege missile launcher rate of fire and 10% bonus to cruise missile and torpedo velocity per level

Black Ops Skill Bonus: 30% bonus to ECM target jammer strength and multiplies the cloaked velocity by 125% per level

Note: can fit covert cynosural field generators and covert jump portal generators. No targeting delay after decloaking

Widow Caldari Black-OP Battleship'i dir. Black-Op'ların genel özelliği kendi Jump-Drive'larına sahip olmalarıdır. Oyunda kendi başına ışık atlaması yapabilen tek Battleship sınıfı Black-Op'lardır. Bu gemiler özellikleri gereği gerilla taktiği kullanmak zorundadır. Pek öyle göğüs göğüse çarpışmak için uygun gemiler değillerdir. Fakat zaen bunu yapmalarıda gerekmiyor. Cloak'dan çıkma ve target alma ve yeniden cloak olmak için herhangi bir bekleme süreleri yoktur. Vuruşlarını yapıp anında görünmez olabilirler.Bu gemiler 5-6 tanesi biraraya geldiğinde etkilidir. Fakat Black-OP'lar arasında en zayıfı Widow'dur, çünkü bonusları genelde elektronik cihazlara olduğundan hem defansif anlamda hemde ofansif anlamda zayıf kalıyor. Black-Op'ların maksimum ışık atlama mesafesi 5 ışık yılıdır. Her ışık atlaması yapan gemi gibi Widow'da "Cyno" ya ihtiyaç duyar. Eğer böyle bir gemiyi kullanmak istiyorsanız ya 2-3

tane alt hesabınız olacak yada, bulunduğunuz corpaki arkadaşlarınızın alt karakterlerinin yardımı ile savaş mekanına ışık atlaması yaparak gelebilirsiniz. Geminin en büyük handicap'ıda bu zaten, bu tarz ışık atlaması yapan gemiler herzaman başkalarına ihtiyaç duyarlar.

Aşağıda 2 tip fit vereceğim. birincisi Hasar diğeri Elektronik

Widow'u hasar modu ile kullanmak elektronik modundan daha mantıklı benim için. Çünkü böyle bir gemiyi kolay kolay yakın dövüşe sokmazsınız, soktuğunuzda da geminin sağlam olmasını istersiniz. Widow'la hasar modundayken Fleetinizin konumundan 80-100 km uzakta durmak ve ihtiyaç anında açılıp saldırınızı yapıp yeniden görünmez olmak en mantıklısıdır. Ama genede tavsiye etmeyeceğim bir gemi. Diğer tüm ırkların Black-Op'ları Widow'dan çokdaha iyi her görevi üstlenir.

Elektronik verisonu da okadar iyi değil çünkü geminin çok zayıf bir defansa sahip olmasına sebep oluyor, üstüne birde uzun kitlenme süresini (10-12 saniye) de ekleyince hiç yapmayın daha iyi. Üzgünüm ama Caldari Black-Op konusunda çök kötü.

Caldari Marauder

Golem

Caldari Battleship Skill Bonus: 10% bonus to cruise missile and torpedo velocity and 5% bonus to cruise missile and torpedo explosion velocity per level

Marauders Skill Bonus: 7.5% bonus to shield boost amount and 7.5% bonus to effectiveness of target painters per level

Role Bonus: 100% bonus to cruise missile and torpedo damage, 100% bonus to range and velocity of tractor beams

Golem oyundaki en iyi NPC öldürme gemisidir, bunu daha doğrusu sçyle söylemek gerek defansif anlamda ve mesafe sorunu olmadığından en iyisi fakat hasar olarak et iyisi değildir. Zaten NPC öldüren bir pilotunda zaman çokta umurunda olmayacaktır. Rahatlıkla olduğu yerden NPC leri kolaylıkla temizleyip Lootlarını 40km den rahatlıkla kargosuna alıcaktır. Bunun haricinde Marauderların kullanıldığı bir nokta bulunmamaktadır.

Not: Fiyatları biraz tuzludur.

Caldari Transpors

Crane

Caldari Industrial Skill Bonus:
+5% cargo capacity per level
+5% velocity per level

Transport Ships Skill Bonus:
+5% shield booster boost amount
-98.5% to -99.25% bonus to cpu need of covert ops cloaks

Crane normal taşıma gemilerinin görünmez olarak warp kabiliyetine sahip olanıdır. Normal taşıma gemilerinden kapasiteleri azdır (Max 10k m3) fakat bu açığını görünmez olarak mal taşıma olarak kapatır. Bu gemiler genelde güvenli olmayan sistemler arası taşıma yapmak yada çok değerli bir malınızı Empire daki intihar saldırısı yapan gruplardan kaçınmak için kullanılır. Görünmez olması ölmeyeceği anlamına gelmiyor. Özellikle 0.0 bölgelerinden mal aşıması yapacaksanız Bubble tehlikesi halen mevcut buyüzden taşıma yapacağınız roa üzerinde birçok gate üstü 200 - 300 km yukarda Bookmarklarınızın olması bu işi dahada güvenli kılacaktır.

Setups for Crane Transport
Current Setup
Crane
Character
Caldari Newbee
Modules
Opti...
Charges
Low slots
Expanded Cargohold II 0 0
Expanded Cargohold II 0 0
Med slots
10MN Afterburner II 25 55 -3,5
Medium Shield Booster II 58 13 -18
Medium Shield Extender II 34 23,3
Medium Shield Extender II 34 23,3
High slots
Covert Ops Cloaking Device II 90 1
Rig slots
Medium Cargohold Optimization I
Medium Cargohold Optimization I
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Ship Resources
: 0
: 1
: 200
241 / 356,25
115,5 / 156,25
0 / 0
0 / 5
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 12,145)
: 4823
: 1321
: 1575
0%
50%
60%
72,5%
55%
43,8%
50%
10%
Defence
: 60
: 83
Capacitor (Lasts: 1m 46s)
: 1086
- 21,5
+14,7
Firepower
: 0
: 0
Targeting
: 56,25 km
: 281,3 mm
: 2
: 17
Mobility
: 537 m/s
: 8,6 s
: 9 au/s
Signature: 139 m
Price: 0 isk
Cargohold: 9406 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Bustard

Caldari Industrial Skill Bonus:
+5% cargo capacity per level
+5% velocity per level

Transport Ships Skill Bonus:
+5% shield booster boost amount per level
+5% bonus shield HP per level

Role Bonus:
+2 warp strength

Bustard Crane'nin Cloak olamayan ama daha fazla mal taşıyabilien (30k m3) aynı zamanda +2 Warp Core Stabilizer gücüne yani 2 warp distrupter yada 1 Warp Scrambler'a dayanma gücüne sahip gemilerdir. Dolayısıyla bu gemiyi durdurmak için 2 yada 3 geminin aynı anda Warp Distrupter yada Scrambler yapması gerekmektedir. Zaten buyüzden Bustard'ın lakabı Blockade Runner olarak geçer. Crane gibi gene güvensiz sistemlerden mal kaçırmak için yada götürmek için ideal bir gemidir (Caldari ırkı için)

Setups for Bustard Transport
Current Setup
Blockade Runner
Character
Caldari Newbee
Ship Resources
: 0
: 0
: 200
178 / 312,5
212,5 / 250
0 / 0
0 / 5
Modules
Opti...
Charges
Low slots
Expanded Cargohold II 0 0
Expanded Cargohold II 0 0
Expanded Cargohold II 0 0
Expanded Cargohold II 0 0
Expanded Cargohold II 0 0
Med slots
10MN MicroWarpdrive II 50 165 -14,9
Medium Shield Extender II 34 23,3
Medium Shield Extender II 34 23,3
High slots
Improved Cloaking Device II 60 1
Rig slots
Medium Cargohold Optimization I
Medium Cargohold Optimization I
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 23,984)
: 8424
: 2641
: 1613
0% 50%
80% 86,3%
70% 62,5%
50% 10%
Defence
: 45
: 45
Capacitor (Stable at: 33%)
: 1169
- 14,9
+14,9
Firepower
: 0
: 0
Targeting
: 68,75 km
: 2
: 146,3 mm
: 20
Mobility
: 111 m/s
: 25,3 s
: 3 au/s
Signature: 1074 m
Price: 0 isk
Cargohold: 30635 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Stats

Caldari Freighters

Charon

Caldari Freighter Skill Bonus: 5% bonus to cargo hold capacity and 5% bonus to maximum velocity per level

Bu tarz gemiler için Fit vemiyorum çünkü bu gemilerde modül slotu olmaz. Ham taşıma kapasitesi skillere bağlı olrak değişir. Taşıma kapasitesi en üst seviye skill'le 981.250 m3 dür. Çok ağırdır, align süresi yaklaşık 30 ile 40 saniye arasında değişir. Warp hızı çok düşüktür. Herhangi bir defans modülü yoktur. Tek işi gerçek hayattanda aşına olduğunuz Taşıma işidir.

Caldari Jump Frieghter

Rhea

Caldari Freighter Skill Bonus: 5% bonus to cargo hold capacity and 5% bonus to agility per level
Jump Freighters Skill Bonus: 10% bonus to shield, armor and hull hitpoints and 10% reduction in jump fuel need per level

Rhea Jump Freighter Charon sınıfı bir gemidir fakat daha az kapasiteye sahiptir. Tabiki az kapasitesi 367.969 m3. Gemi Charon gibi taşıyamasada Charon'nun yapamadığı şeyi yapar. Işık atlaması, bu büyüklükteki bir geminin 10-15 ışık yılı uzaktai sistemlere ışık atlaması yapması demek, hem ticari hemde lojistik anlamında yapan kişiye ve grub'a büyük katkı sağlar. 0.0 gibi yerlere bu büyüklükteki gemi ile taşınan mal o bölgenin stoklarını hep dolu tutabilir. Fiyatları oldukça pahalıdır, 1.5 - 2 milyar cıvarında fiyatları vardır. Dolayısyla bu tip bir gemiyi kullanacaksanız cebinizinde biraz dolu olması ve 3-4 adet alt hesaba ihtiyacınız olacaktır, bunun nedeni geminin kendi başına ışık atlaması yapamıyor olmasıdır. Başka pilotlar (alt hesaplar) size Cyno açıp sizde o cynoyu kullanarak jump yapabilirsiniz. Kimse Jump-Freighter kullanmak kolay demedi dimi :) cebinizin dolu olmasından kasıt da buydu, 3-4 hesabınızın olması için ya oyunda çok paranız olacak yada real hayatta ikisinden biri veya fedakar corp arkadaşlarınız olacak ve onlar sizin için tüm rota boyunca karakterleri ile birlikte cyno açacaklar. Bu zorlukları aşabilirseniz sizi bol paralı günler bekliyor olacaktır.

Caldari Industrials

Badger

Caldari Industrial Skill Bonus: 5% Bonus Cargo Capacity and Max Velocity per skill level

Badger Caldarinin ilk taşıma gemisidir. Trader veya üretim yapacak arkadaşların ilk bineceği gemilerden birisidir. Çok fazla alternatif kullanım şekli yoktur. Taşıma işi yapar. Birde 0.0 da çok güzel yem rolü oynar özellikle Stealth Bomber 'ları tuzağa çekmek için birebir bir gemidir.Medium Slotlarını yüksek oranda kalkan ve resistlerle döşeyip Jumb Bridge veya Stargate önüne gönderip grubunuzun geri kalanı gelene kadar dayanmasını sağlayabilirsiniz.

Setups for Badger Mark II Industrial
Current Setup
Industrial
Character
Caldari Newbee
Ship Resources
: 1
: 0
: 100
225 / 1250
99,5 / 100
0 / 0
0 / 5
Modules
Opti...
Charges
Low slots
Expanded Cargohold II 0 0
Expanded Cargohold II 0 0
Expanded Cargohold II 0 0
Med slots
Y-S8 Hydrocarbon I Afterburners 25 50 -3,2
Medium Shield Extender II 34 23,3
Medium Shield Extender II 34 23,3
Invulnerability Field II 44 1 -3,2
Invulnerability Field II 44 1 -3,2
Photon Scattering Field II 44 1 -2
High slots
High Slot
High Slot
Rig slots
Medium Cargohold Optimization I
Medium Cargohold Optimization I
Medium Cargohold Optimization I
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 12,730)
: 3310
: 1055
: 650
72,4% 50%
58,6% 45%
69% 25%
74,1% 10%
Defence
: 56
: 56
Capacitor (Lasts: 2m 27s)
: 805
-11,6
+8
Firepower
: 0
: 0
Targeting
: 56,25 km
: 2
: 62,5 mm
: 13
Mobility
: 317 m/s
: 18,7 s
: 4,5 au/s
Signature: 264 m
Price: 0 isk
Cargohold: 20687 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Stats

Gallente T2 Gemileri

Gallente Interceptors

Ares

Gallente Frigate Skill Bonus: 5% bonus to Small Hybrid Turret damage and 7.5% bonus to Small Hybrid Turret tracking speed per level

Interceptor Skill Bonus: 15% reduction in MicroWarpdrive signature radius penalty and 5% bonus to Warp Scrambler and Warp Disruptor range per level

Role bonus: 80% reduction in Propulsion Jamming systems activation cost

Gallente interceptor'leri diğer ırkların interceptorlarına nazaran ofansif olarak daha zayıftır fakat diğer özellikler bakımından bir fark'ı yoktur. Ofansif olarak zayıf olmasının sebebi, small hybritblaster'ların mesafesinin oldukçakısa olmasıdır. Yüksek hızlarda düşmanın ekseninde dönerken Ares silahların optimal mesafesini koruyamaz dolayısıyla Ares'i kullanacak pilotların düşmana vurmak gibi bir misyonunun olmaması gerekli, onun haricinde yakalayıcılık özellikleri oldukça iyidir, minmatar interceptor'leri hariç, en hızlı interceptör'lerden birisidir.Setup'a baktığınızda Damage control göreceksiniz, bunun nedeni bu gemiler genelde savaşa ilk giren gemiler olduğundan ve defansları çok zayıf olduğundan çok çabuk ölürler, bunu en azından 10 yada 20 saniye geçiktirmek için Damage control takılması akıllıca olacaktır, fakat ölsemde farketmez maksat grubumdakiler yakaladığım adama yetişip öldürsün ise bir tane daha Nanofiber Internal Structure II takabilirsiniz.

Taranis

Gallente Frigate Skill Bonus: 10% Small Hybrid Turret damage per level

Interceptor Skill Bonus: 15% reduction in MicroWarpdrive signature radius penalty and 7.5% Small Hybrid Turret tracking speed Per Interceptor Skill Level

Role bonus: 80% reduction in Propulsion Jamming systems activation cost

Taranis , Ares'in Hasar veren versiyonudur. Ares'den daha yavaştır fakat vuruş gücü 2 adet drone desteği ile kendi sınıfından olan gemilerin çok canını acıtır. Birebir interceptor kapışmalarına girmek istiyorsanız Taranis tartışmasız tüm savaşları kazanacaktır.

Setups for Taranis Interceptor
Current Setup
Taranis
Character
Gallente Newbee
Modules
Opti...
Charges
Low slots
Overdrive Injector System II 0 0
Overdrive Injector System II 0 0
Nanofiber Internal Structure II 0 0
Med slots
1MN MicroWarpdrive II 25 17 -4
Warp Disruptor II 44 1 -0,8 24
Warp Scrambler II 36 1 -0,2 9
High slots
Light Ion Blaster II 9,8 6,4 -0,5 0,9+2,4 Antimatter Charg.
Light Ion Blaster II 9,8 6,4 -0,5 0,9+2,4 Antimatter Charg.
Light Ion Blaster II 9,8 6,4 -0,5 0,9+2,4 Antimatter Charg.
High Slot
Rig slots
Small Auxiliary Thrusters I
Small Polycarbon Engine Housing I
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Ship Resources
: 0
: 0
: 200
134,25 / 187,5
38,32 / 43,75
10 / 10
2 / 5
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 2,044)
: 395
: 505
: 703
0% 50%
20% 35%
50% 45%
50% 10%
Defence
: 3
: 3
Capacitor (Lasts: 2m 28s)
: 367
- 6,3
+4,9
Firepower
: 165
: 284
Targeting
: 25 km
: 4
: 1056 mm
: 9
Mobility
: 4565 m/s
: 5,5 s
: 9 au/s
Signature: 108 m
Price: 0 isk
Cargohold: 80 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Gallente Assaultships

Ishkur

Gallente Frigate Skill Bonus:
5% bonus to Small Hybrid Turret damage

Assault Ships Skill Bonus:
10% bonus to Small Hybrid Turret Optimal Range per level
5m3 Drone Bay Capacity per level

Gallente Assault gemileri oyundaki en kuvvetli Assault gemileridir, bunun nedeni kendi silahlarının vuruş gücünden değil, drone'larının vuruş gücünden kaynaklanır. Kullandıkça öğreneceğiniz gibi, ufak gemi savaşları genelde yüksek hızlarda olur. EFT'nin yazdığı vuruş rakamlarını çoğunlukla oyunda göremezsiniz, bunun nedeni

* Silahlarınızın Tracking Hızı
* Düşmanın Açısal Hızı
* Sizin Açısal Hızınız
* Düşmanın sizin vuruş cinsine olan dayanıklılığı
* Düşmanın size olan uzaklığı

Bütün bu faktörleri bir araya getirdiğinizde Turretlar la yapılan savaşlarda hasar miktarı EFT deki rakamları görmez, ama drone'ların böyle bir problemi yoktur, düşmanın drone'larınızıda tek tek öldürmesi zaten ona savaşı kaybettirecektir. Dolayısıyla Gallente ırkının neredeyse gemilerinin %80'ninde Drone bonusu olduğunu düşünürsek, dronelar geminin silahlarının 2-3 katı drone hasarı vermelesini sağlar. Büyüzden Gallente Assault gemi sınıfında tartışmasız bir üstünlüğe sahiptir.

EFT setup'ına baktığımızda karakterin skillerinin Drone anlamında Level 5 olduğunu belirtmek gerekli, zaten Gallente ırkı olan birisinden de Drone skillerini üst seviye yapmış olması beklenir. Standart Assaultship fit'i karşınızdaki.
* Az hasar almak için Afterburner
* Ufak hedefleri yakalamak için Distrupter
* Armor Repair
* Neutralizer yeme ihtimaline karşı Capacitor Booster
* 5 Adet Small T2 Hobgoblin Drone
*3 Adet Blaster T2 silahlar.

Not: Ishkur Battleship dahil olmak üzere her gemiye bir e bir saldırabilir. Çok fazla Battleship Loss olduğunu gördüm bu gemiye karşı, benim gözümde bu gemi Atom Karınca misalı, kendinden büyük ufak her gemi ile baş edebilir, yeterki karşıdaki gemi Nano olmasın

Enyo

Gallente Frigate Skill Bonus:
5% bonus to Small Hybrid Turret Damage per level

Assault Ships Skill Bonus:
10% bonus to Small Hybrid Turret Optimal Range per level
7.5% bonus to Small Hybrid Turret Tracking Speed per level

Enyo , Ishkur orda dururken kullanılmayacak bir gemi, çünkü medium slot sayısı az, drone kullanabilme kapasitesi 1 Drone, tamam 4 tane Turret'ı olmasına rağmen eğer EFT den silahların mesafesine bakarsanız, savaş sırasında o silahların ancak düşmana kafa attığınız taktirde işe yarayacağını görürsünüz. Genel olarak ufak gemiler savaşlarda bolcana Neutralizer yerler, capacitor falan kalmaz o gemilerde böyle durumlarda ne ateş edebilir nede repair yapabilir, Ishkurdaki Capbooster avantajı bu gemide yokur. Kısacası işe yaramaz bir gemidir. Bu durumu düzeltmenin 2 yolu vardır,Bir; ya silahlarınızı Auto Cannon yapacaksınız capacitor olmasada ateş edebilecek, iki; warp distrupter'ı çıkarıp yerine Capacitor Booster takacaksınızi, bu durumda şunu demiş oluyorsunuz, ben yakalamıyacağım başkası yakalarsa ben sıkarım. Her iki halukarda da Ishkur varken takoz bir gemi durumunda Enyo.

Gallente Covert-Op

Helios

Gallente Frigate Skill Bonus:
5% bonus to Small Hybrid Turret damage per level
10% bonus to Scout Drone Thermal damage per level

Covert Ops Skill Bonus:
-97.5% to -100% reduced CPU need for cloaking device
10% increase to scan strength of probes per level
-10% bonus to survey probe flight time per level

Note: can fit covert cynosural field generators

Helios klasik bir Co-Op dur, bütün Co-Op'larda olduğu gibi hasar verici modül aşımazlar üzerlerinde, fakat düşmanın uzayda yerini bulmak, gizli zindanları bulmak (Uzaydaki gizli Anomaly ve Plex bölgeleri), bu zindanlardaki şifrelenmiş container ve binaları Analyzer ve Code Breaker modülleri yardımı ile açıp içindeki değerli eşyaları almak, peki o Distrupter ne için diyebilirsiniz, çünkü gemide hiçbir defansif nesne yok nasıl tutacak ne işe yarayacak, şöyleki, bazı durumlarda acil olarak bir düşmanın yerinin bulunması gerekebilir, Helios pilotu düşmanı bulur, grubunuz helios'un bulunduğu noktaya warp'a çıktığı sırada Helios pilotu açılıp düşmanı 5-10 saniye tutabilir, bu sırada kendi filonuz düşmanın tepesine binebilir, bu senaryo şu anda size uzak geliyor olabilir ama 0.0 gibi neyin ne olacağının belli olmadığı bir yerde çok sıklıkla karşılaşacağınız bir durumdur. Rig Slotlarındaki modüller, geminin gizli yerleri ve düşman gemilerini bulmanızı kolaylaştıran Rig'lerdir.

Gallente Stealth Bomber

Nemesis

Gallente Frigate Skill Bonus:
10% bonus to torpedo explosion velocity and flight time per level
20% bonus to torpedo velocity per level

Covert Ops Skill Bonus:
5% bonus to bomb thermal damage per level
15% bonus to torpedo thermal damage per level

Role Bonus:
-99.65% reduction in Siege Missile Launcher powergrid needs
-99.5% reduction in Cloak CPU Use
-100% targeting delay after decloaking

Note: can fit covert cynosural field generators and bomb launchers

Nemesis her ırkın Stealthbomber'ı birkaç ırksal farklılık haricinde aynı özellikleri taşır. Bomba atma skili Missile skillerinden bağımsızdır, yani Bomba kullamak için Bomb Deployement harici hiçbir skill çalışmanız gerekmez, fakat bazen bomba atamayacağınız, Örnek: kendi fleetiniz 2 adet Battleship ile çarpışırken savaş meydanının ortasına tutupta bomba atamayacaksınız, yoksa kendi fleetinizdekilerde ölür. Bu tip durumlarda mecburen Torpido kullanmanız gerekecektir. Bombanın atış mesafesi 30-35 km dir. Bombanın patlama genişliği 15 km dir. Dolayısıyla bombayı attıktan sonra bombanın 15 km yakının da olmamanız gerekmektedir. Bomba patlamadan Warp-out yaparsanız bomba etkisiz hale gelecektir. Bomba patlayana kadar bombayla görsel temasta olmanız gerekmekte, bunun için bombayı atıp acilen cloak olmanız gerekiyor, yada bombayı atıp 250-300 km yakındaki bir Bookmark'ınıza warp etmeniz gerekiyor. Bunun haricinde yapmış olduğunuz her kaçış, bombayı ekisiz hale getirecektir. Eğer cloak yada kaçmayıp durup bombanın gitmesini beklerseniz bu seferde bombayı attığınız kişiler sizi hedef alıp yok edecektir. Herhangi bir turret kullanan düşman sizi rahatlıkla tek vuruşta öldürecektir, çünkü gemilerde defans anlamında hiçbir modül yoktur. Bu yüzden yukarıda belirttiğim seçeneklerden birini yapmak zorundasınız.

Gallante Interdicor

Eris

Destroyer Skill Bonus:
10% bonus to Small Hybrid Turret falloff per level
10% bonus to Small Hybrid Turret tracking speed per level

Interdictors Skill Bonus:
5% bonus to Rocket and Light Missile thermal damage per level
10% bonus to Interdiction Sphere Launcher rate of fire per level

Special Ability:
Can fit Interdiction Sphere Launchers

Eris interdictorler arasında en tercih edilmeyen interdictor olma özelliğini yaklaşık 2004 yılından beri muhafaza ediyor, çünkü Gallentenin bütün destroyerleri oyunun en kötü destroyerleri olarak biliniyor ve kullananda pek yok. Ben kendi adıma konuşayım bugüne kadar Eve-Online hayatımda toplam olarak 2 adet Eris gördüm savaşlarım sırasında onlarda zaten savaşın ilk 30 saniyesinde öldü, gallente olsanız bile kendi sağlığınız açısından bu gemiye binmeyin. Peki şimdi nedenleri; Interdictor gibi bir gemiye biniyorsanız geminin hızlı olmasını istersiniz, fakat ırk olarak gallente olduğundan gemiye takacağınız defansif modüllerde armor modülleri olacaktır, e haliylende geminin hızı taktığınız her armor plate modülü ile %10-%15 hız kaybı olacaktır, üstüne birde Armor rigleri taktınızmı durum dahada kötüye gidecektir %50 ye varan hız kayıplarınız olacaktır. Geminin CPU su oldukça az olduğundan gemiye silah takmanız ancak Roketlerle mümkün olmaktadır, tabikide Hybrit Blaster Turret takabilirsiniz, Level 5 skiller le bile en ufak blaster olan Electron Blaster takabiliyorsunuz onunda mesafesi "0,5km + 2km Falloff" yani düşmanın 2 km yakınına girmeniz gerekiyor demek, e haliylen düşman sizden hızlıysa siz avucunuzu yalarken o size vuruyor olacak. Bu nedenle roket yada Standart missile takmanız gerekmekte, e tabi bu da sizin oturup Missile skillerini sıfırdan çalışacağınız anlamına geliyor. Ben her ihtimale karşı aşağıda bir setup örneği yaptım, yani illaha da ben Eris'e bineceğim diyosanız kendileri aşağıda dır ama binipte bu setup'la ölürseniz, ben demiştim deme hakkım yukardaki satırlarda saklıdır.

Interdictor'ların ne işe yaradığını öğrenmek için buraya kadar okuyan Gallente arkadaşlara tavsiyem diğer ırklar için yazdığım interdictor kullanımlarından birisini okumasıdır, aynı şeyi tekrar tekrar anlatmış olmayayım.

Setups for Eris Interdictor
Current Setup
Eris
Character
Gallente Newbee
Modules
Opti...
Charges
Low slots
Co-Processor II 0 1
F85 Peripheral Damage System I 21 1 0
Overdrive Injector System II 0 0
Overdrive Injector System II 0 0
Med slots
1MN MicroWarpdrive II 25 17 -3,8
J5 Prototype Warp Disruptor I 34 1 -3,5 20
High slots
Interdiction Sphere Launcher I 100 1 Warp Disrupt Pr...
Rocket Launcher II 12,8 3,7 <8,8 Gremlin Rocket
Rocket Launcher II 12,8 3,7 <8,8 Gremlin Rocket
Rocket Launcher II 12,8 3,7 <8,8 Gremlin Rocket
Rocket Launcher II 12,8 3,7 <8,8 Gremlin Rocket
High Slot
High Slot
Prototype Cloaking Device I 30 1
Rig slots
Small Core Defence Field Extender I
Small Core Defence Field Extender I
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Ship Resources
: 5
: 0
: 300
261 / 266,75
36,72 / 77,5
5 / 5
1 / 5
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 5,269)
: 1076
: 875
: 939
9,5% 56%
27,6% 42,8%
54,8% 51,6%
54,8% 20,8%
Defence
: 9
: 9
Capacitor (Lasts: 2m 53s)
: 501
-7,2
+5,5
Firepower
: 76
: 135
Targeting
: 68,75 km
: 7
: 300 mm
: 11
Mobility
: 2764 m/s
: 7,6 s
: 9 au/s
Signature: 606 m
Price: 0 isk
Cargohold: 256 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Gallente Heavy Interdictor

Phobos

Gallente Cruiser Skill Bonus: 5% bonus to medium hybrid turret damage and 5% bonus to armor resistances per level

Heavy Interdictors Skill Bonus: 10% bonus to medium hybrid turret falloff per level and 5% bonus to range of warp disruption fields per level

Note: can fit warp disruption field generators

Phobos oyundaki en defansif anlamda en sağlam Armor Heavy Interdictorlerden birisidir.Geminin setup'ından da görebileceğiniz gibi oldukça kalın bir derisi var, bu gemiyi savaş sırasında öldürmek oldukça güçtür fakatbukadar kalın derisi olmasının yanı sıra oldukçada yavaş bir gemidir. EFT resminde gördüğünüz hız Warp Distrupter Bubble açıkkenki hali olduğundan 309 görünüyor, normalde o modül Scriptli yada kapalı iken yaptığı hız 1120 m/s dir. Vuruş gücüde bukadar ağır defans modülüne nazaran pekde fena sayılmaz.

Genel kullanım amacı, düşman gruplarının Bubble tuzağına çekmek yada diğer sistemden bir düşman filosu bulunduğunuz sisteme yıldız yapısından atladığında 20km lik Bubble'ın içinde kalacak şekilde Warp edememelerini sağlamak bu sırıda kanat adamlarınızın (Wingmen) düşmanı düştüğü örümcek ağında temizlemesini sağlamak.

Yukarda gördüğünüz setup Armor Tank, normalde kimsenin yapmayacağı benim yaptığım birde nano versiyonu var, dediğim gibi normal şartlarda Gallente pilotu olan bir kişinin Shield skilleri yapması beklenemez fakat olurda benim gibi ırkların özelliklerini diğer ırkların gemilerine uygulamayı sevenlerdenseniz, buyrun size Nano Phobos.

Bu setup'ın özelliği geminin oldukça hızlı olmasından kaynaklanıyor, armor tank iken bu hızları ve vuruş gücünü elde demiyorsunuz. Geminin Armor modülleri geminin hızını oldukça düşürdüğünden nano gemiler herzaman Shield Tank yapılır. Yalnız Shield Tank olması sizi yanılmasın, Shield'inde tanklıl birşey yok, gemimiz aslında Speed Tank, bunuda geminin 1847 m/s olan hızından anlayabilirsiniz. Neredeyse bir intercepto'ün yarı hızına eşittirki, zaten böyle Cruiser sınıfı bir geminin kendi sınıfını ve daha büyük gemileri anında yakalayacağı aşikardır. Bunun yanı sıra geminin DPS'ine ve Voley gücüne dikkatinizi çekmek istiyorum, yaklaşık olarak her 3 sn de bir 1240 hasar verme gücüne sahip gemimiz, bunu şu şekilde düşünelim, diyelimki karşınızda bir drake pilotu var, ki her drake pilotu benim bu Rehberde verdiğim setuplar gibi yapmıyor, oldukça komik insanlar var aralarında (Sadece 2 tane Shield Extender takıp gidenlermi dersiniz, sadece resist takıp gelenlermi dersiniz) neyse, şu an vereceğimiz örnek Drake yaklaşık 10k Shield ve ortalama resistlere sahip olsun , 30 saniyenin altında bir sürede Phobos'umuz o Drake'i İsviçre Gravyer Peynirine çevirir demek oluyor. Burda tek dikkat etmeniz gereken durum ; normalde kimse H.Interdicor'leri ana hedef yapmaz, yani genelde H.Interdictorler en sona bırakılır, bu sizin en büyük avantajınız, düşman sizden böyle bir vuruş gücünü beklemiyor dolayısıylada sizin onun yakınına girmenizi sallamayacaktır. Olduki ana hedef haline geldiniz o ortamdan anında hızınızı kullanarak uzaklaşın, warp-out edin sonra geri gelin bu bile yararlı bir durum çünkü düşmanın ateş gücünü oyalamışsınız demektir, grup arkadaşlarınıza zaman kazandırmışsınız demektir. Değişikliği seviyorsanız bence bir fırsat verin.

Gallente Heavy Assaultships

Ishtar

Gallente Cruiser Skill Bonus: 5% bonus to Medium Hybrid Turret damage and 10% bonus to drone hitpoints and damage per skill level.

Heavy Assault Ship Skill Bonus: +5 km bonus to Scout and Heavy Drone operation range and +50 m3 extra Drone Bay space per level

Ishtar Gallente ırkı için en verimli gemilerden birisidir. Bunun nedeni tüm vuruş gücünün Drone'lara bağlı olmasından kaynaklanıyor. Tek handicap'ı ise shield tank olmasında yatıyor, ama bu aslında sadece oyuncu için bir handicap, oysa gemi için büyük bir avantaj. Oyuncu için handicap olmasının sebebi, bu gemiyi kullanana kadar hiç Shield skill'i yapmamış olma ihtimalinizden kaynaklanıyor, Gallente olarak yapmamanızda gayet normal. Fakat bu tip direkt vuruş gücü olmayan ve drone bağımlısı gemilerin Nano gemi olmasında garipsenecek bir durum yok, bu gemiler işlerini uzaktan düşmanın etrafında yüksek hızlarda dönerek yaparlar, çünkü sizin değil drone'ların vurması gerektiğinden , dronelarınızı düşmanın üzerine saldıktan sonra tek yapmanız gereken düşmanla aranızdaki mesafenizi korumak olacaktır. Geminin ikinci en büyük özelliği, oyunda T2 Cruiser gemi olarak tek Heavy Drone çıkarabilen gemidir. Kısacası bu gemi kendi boyundan büyük işlere çok rahatlıkla karışabilir demek oluyor. Yüksek Drone Kargo kapasitesi ve Drone bonusları ile tam bir ölüm makinesidir, düşmanın yanına yaklaşmasıda aslında okadar problem değil çünkü geminiz de 2 adet Medium Neutralizer mevcut, bu modülleri bu tip durumlarda aktif ederseniz yanıza gelen gemilerin Capacitor'leri kalmayacağından isterseniz onlardan uzaklaşın isterseniz ön camdan el sallayın, özellikle Amarr ırkının lazer kullanan gemileri bu gemi ile çarpışırken mümkün olduğu kadar 15 km uzak dursunlar yoksa

Capacitorsüz tek bir salvo bile atamazsınız, buna tüm enerji ile çalışan silahlara sahip ırklar dahildir.

Çok tavsiye etmemekle birlikte "Shield Skilleri ile uğraşmak istemiyorum ben kardeşim", diyen arkadaşlar için mecburi Armor Ishtar setup'ı aşağıdadır. Geminin orta slotlarındaki Tracking Distrupter modülleri grup savaşlarında Turret kullanan düşmanların 2 tanesinin silahlarını etkisiz kılacaktır, yada 1 e 1 mücadeleye girdiğiniz turret kullanan gemiler size dokunamayacaktır bile. Drone'larınız Heavy Drone olacak şekilde ayarlanmıştır.

Setups for Ishtar Heavy Assault Ship
Current Setup
Armor
Character
Gallente Newbee
Ship Resources
: 3
: 0
: 300
354 / 356,25
857 / 875
125 / 125
5 / 5
Modules
Optimal
Charges
Low slots
800mm Reinforced Rolled Tungsten Pl... 23 200
N-Type Adaptive Nano Membrane I 24 1
Energized Adaptive Nano Membrane II 36 1
Damage Control II 30 1 0
Armor Explosive Hardener II 36 1 -1,5
Med slots
Y-T8 Overcharged Hydrocarbon I Micr... 50 150 -13,5
J5 Prototype Warp Disruptor I 34 1 -3,5 20
Balmer Series Tracking Disruptor I 32 1 -1 72+36
Balmer Series Tracking Disruptor I 32 1 -1 72+36
Medium Electrochemical Capacitor Boo... 25 150 +10,7 Cap Booster 150
High slots
Medium Unstable Power Fluctuator I 16 175 -9,4 12,6
Medium Unstable Power Fluctuator I 16 175 -9,4 12,6
High Slot
High Slot
High Slot
Rig slots
Medium Trimark Armor Pump I
Medium Trimark Armor Pump I
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 41,925)
: 1758
: 6146
: 2636
12,5% 72,8%
65% 82,3%
86,9% 91,1%
56,3% 75,6%
Defence
: 10
: 10
Capacitor (Lasts: 1m)
: 1173
- 39,2
+22,7
Firepower
: 467
: 0
Targeting
: 75 km
: 7
: 352,8 mm
: 16
Mobility
: 1208 m/s
: 11,2 s
: 3,8 au/s
Signature: 870 m
Price: 0 isk
Cargohold: 460 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Save

Deimos

Gallente Cruiser Skill Bonus:

- 5% bonus to Medium Hybrid Turret damage per level
- 5% less penalty to max capacitor capacity for Microwarpdrive usage per level

Heavy Assault Ships Skill Bonus:

- 10% bonus to Medium Hybrid Turret falloff per level
- 5% bonus to Medium Hybrid Turret damage per level

Deimos belkide oyunda en az kullanılan H.Assault gemisidir. Gallente aşığı oyuncuların bile tercih etmediği birgemidir. Bunun nedenleri arasında geminin oldukça kısa olan vuruş mesafesi ve düşük armor miktarıdır. Tam bir kamikaze diyebiliriz. Kısa mesafeli savaşlarda problem çekmezken, uzun mesafe karşılaşmalarında düşmanın üzerine gitmek için harcadığı sürede düşman tarafından hızlı bir şekilde daha yaklaşma aşamasındayken patlatılır. Defans yapayım deseniz vuruşu gidiyor, ofans yapayım deseniz defansı gidiyor. İkisinin ortasını yapayım deseniz ikisinide rezil ediyor. Yukarda Ishtar dururken binilmemesi gerekne bir gemi. Bu geminin ticaretini yapan oyuncular da zaten bu durumun farkında ve markette bu gemiden çok az görürsünüz. Genelde satın alanda 1-2 gün sonra olayın farkına varıp ya contrata koyar yada çok düşük fiyattan sell order bırakır. Mümkünse bu gemiden uzak durun.

Gallente Commandships

Eos

- Battlecruiser Skill Bonus: 5% bonus to Medium Hybrid Turret damage and 7.5% bonus to Armor Repairer effectiveness per level
- Command Ships Skill Bonus: +15 m3 extra Drone Bay space and 3% bonus to effectiveness of Information Warfare Links per level
- Role Bonus: 99% reduction in Warfare Link module CPU need. Can use 3 Warfare Link modules simultaneously.

Eos Gallentenin Buffer Commandship'idir. Buffer'dan kasıt geminin Gang Assist Modülleri takabilmesinden kaynaklanmaktadır. Bu modüller duruma göre Tekli ve Çiftli olarak çalışabilmektedir. Kimisi Armor Resistlerini %8 arttırırken kimisi Armor Repair miktarını artırır. Veya hem shield hem armor resist bonuslarını aynı anda barındırabilir. Bu anlamda bu gemi için "Buffer Paladin" terimini kullanabiliriz. İlk verdiğim setup klasik Buffer Commandship için olan versiyondur, birde bu geminin Nano versiyonunu da ikinci setupda verdim.

Şu an görüyor olduğunuz üstteki setup da gemi çok ağır tank yapılmış durumda aynı zamanda tamir özelliğide vardır. Ben çok fazla toplu savaşlarda Armor Repair'in bir işe yaradığını görmedim, fakat Bir'e Bir savaşlarda oldukça etkili bir yöntem. Geminin vuruş gücü bu haldeyken çok düşük ama genede vuramaz değil.Capacitor Booster modülünü aç-kapa yapmayı unutmayın, EFT de göründüğü gibi değildir; Piller çok ağır olduğundan geminizde en fazla 12-15 tane taşıyabileceksiniz. Dolayısıyla çok sıkışmadığınız sürece Capacitor Booster'ı açmayın.

Yukarda gördüüğnüz Eos için Nano Setup'dır. Gene Gallente ırkında çok göremeyeceğiniz bir setup'dır. Genede eğer grubunuz hızlı bir grupsa ve genelde de nano gemilere sahip bir fleet ile uçuyorsanız, mecburen sizinde Nano olmanız gerekmekte.Bu yüzden geminizi Shield (Speed) Tank yamanız gerekmekte. Setup'ın geneline baktığınızda Low slot'ların bolcana hasar modülleri ile döşeli olduğunu göreceksiniz. Zaten hasar miktarınada baktığınızda Drone'larla birlikte oldukça sağlam bir vuruş gücünün olduğunu görürsünüz. High-Slot larda 2 boş yeriniz kalıyor bunları ya benim gibi bir gang assist modül bir neutralizer yada , 2 gang assist modül takabilirsiniz. Mantık olarak grubunuzun nano olduğunu düşünürsek Shield Gang Assist modülleri takmanız daha mantıklı olacaktır.Unutmamanız gereken diğer bir konuda geminin oldukça kısa olan vuruş mesafesi, normalde kimse Eos'tan hasar vermesini beklemez ve bu geminin Yaban Domuzundan farksız bir derisi olduğundan gene sizinle uğraşmak istemeyeceklerdir. Bunu kendinize avataj olarak kullanın, düşmana mümkün olduğu kadar hızlıca yanaşıp kısa

mesafeden mermilerinizi düşmanınıza boşaldın.Düşman durumu anlayana kadar iş işten çoktan geçmiş olacaktır.

Astarte

- Battlecruiser Skill Bonus: 5% bonus to Medium Hybrid Turret damage and 7.5% bonus to Armor Repairer effectiveness per level
- Command Ships Skill Bonus: 5% bonus to Medium Hybrid Turret damage and 10% bonus to Medium Hybrid turret falloff per level
- Role Bonus: 99% reduction in Warfare Link module CPU need

Astarte Gallente ırkıysanız PVP de kısa menzilli savaşmayı seven kişiler için bence en ideal gemidir. Silahlarının çok kısa menzilli olması ve yavaş olması haricinde hiçbir eksi yönü yoktur. Ağır tankken bile vuruş gücü oldukça yüksektir. Hangi cins gemi olursa olsun bu geminin yakınına girecek kadar acemi olan her gemi ölecektir. Aşağıda ki setupda Armor Buffer Tank versiyonu bulunmaktadır. Oldukça sağlam ve bir okadarda vuruş gücü yüksektir. Orta Slot'taki modüllere dikkat ederseniz, oyundaki tüm Warp ve hızla alakalı herşeyi ortadan kaldıracak şekilde ayarlanmıştır. Örnek olarak şu sıralar çok popüler olan Cynabal (Angel Faction Cruiser) , bu geminin 10km mesafe altına girdiğinde başına gelecek olan şey, 1- Warp Scrambler (Warp Drive kapandı), 2- Webbifier (Hızı %70 oranında azaldı) kısacası gemi neredeyse hareket edemez duruma geldi,karşınızdaki geminin Nano olduğunu düşünürseniz shield

miktarı yaklaşık 6000-8000 civarında olacaktır, sizin vuruş gücünüzünle 15 saniye içerisinde o gemi yok olacaktır. Gang Assist modülü grubunuzdaki tüm Armor Tank gemilerin Resistlerini %8-%10 arttıracaktır.Command bonuslarından da Armor miktarına %10 bonus geldiğini düşünürseniz grubunuzun defans miktarı neredeyse %30 oranında artmış olacaktır.

Dolayısıyla bu gemi fleetlerinizin vazgeçilmezi haline gelecektir. Şu günlerde (29.06.2010 Astarte yazısını yazarkenki tarih) Command gemilerinin fiyatları 150 Milyon isk, civarlarında dolayısıyla bundan bir sene önceki fiyatlarının %30-%40 altında, commandshipler şu sıralar kesinlikle aldığınıza değecek gemilerdir.

Yukarda görmekte olduğunuz setup Astarte'nin Nano versiyonu içindir. Eos da olduğu gibi geminin vuruş gücü tavan yapmaktadır, Nano commandship'in nasıl kullanılacağını Eos da anlatmıştım tekrardan buraya yazmıyorum. Böyle bir gemi zaten üzerinize 1387 m/s hızla geliyorsa zaten önünde durmayın, buldozer gibi ezip geçecektir, 2.5 saniyeye bir 1786 hasar veren bir gemnin zaten kaşısında pek duracak bir gemide yoktur, rakibinizin cinsi ırkı ne olursa olsun 10 km altında ateş ettiğiniz her gemi 20 saniyenin altında patlayacaktır. Tek sorunu vuruş mesafesidir, savaş başlar başlamaz düşmanınıza kafa atmaya bakın. Tavsiye ederim hem görsel olarak hemde oyunanabilirlik açısından keyifli bir gemi.

Gallente Recon Gemileri
Force Recon
Arazu

Gallente Cruiser Skill Bonus:

- 5% bonus to Medium Hybrid Turret damage per level
- 5% bonus to Remote Sensor Dampener effectiveness per level

Recon Ships Skill Bonus:

- 20% bonus to warp disruptor range per level
- -96% to -100% reduction in Cloaking Device CPU use per level

Role Bonus:

- 80% reduction in liquid ozone consumption for cynosural field generation
- 50% reduction in cynosural field duration

Note:

- Can fit covert cynosural field generators

Yukarıda görüyor olduğunuz setup Arazu Armor Buffer Tank versiyonudur. bu versiyonu tercih etmeniz için iki neden olabilir.

1. Sadece Armor Skilleriniz vardır
2. Elektronik anlamda grubunuzun tek gemisisinizdir.

Eğer bu sebeplerden birisi sizin durumunuza uyuyorsa bu setup'ı kullanın fakat. Bu setup'da bir çok kusurlu nokta vardır. Birincisi şu an gemi oldukça yavaş kısaca totosunu yerinden kaldıramıyor kaldırsada götüremiyor terimi tam bu durum için geçerlidir. Böyle bir Arazuyu ancak Setry Gun misalı olduğu yerden mesafesindeki düşmanlara distrupter ve Scrambler atarken kullanabilirsiniz. Distrupter ve scrambler modülleri fazla geldiyse 2 adet çıkarın yerine Sensor Dampener modüllerini takın, bu modüller rakibinizin target alma mesafesini %30-%70 oranında azaltır. Bu şekilde de düşmanınız sizi targetalamadığından ateş de edemez. Şahsi fikrim olarak kesinlikle tasvip etmediğim bir durum fakat Armor skillerine mecbursanız yapacak başka birşey yok değilmi.

Şu an gördüğünüz fit ise Arazu Nano (Speed Tank) içindir. Bu versiyon bu gemi için en idealidir. Bu tip gemilerde Hız işin %50'sidir, çünkü bu gemilerin yaptıkları iş düşmanı yakalamaktır, bunun içinde gerektiğinde düşmanı açık

uzayda kovalamaktır.Geminin Low slotu resist ve hız için kullanılmıştır, Orta slota dikkat ederseniz sadece 2 adet düşmanı durdurma ile alakalı modül takılıdır. Emin olun 2 adet yeterli, çünkü aynı anda 2 den fazla düşmanı mesafenizde tutmanız zordur. Birisi sağa giderken öbürü sol'a gidebilir, bu sebepten 2 düşmanı yaladığınızda öpüp başınıza koyun, bırakın diğerlerini grubunuzdaki diğer pilotlar yakalasın. Geminin diğer güzel bir özelliği Cloak'lu bir şekilde Warp yapabilmesidir. Bu durum geminin düşmanların ortasında sinsizce dolaşıp hazır olduğunda da açılıp gruptaki en tombul gemiyi yakalayıp grubunuzu çağırır. Merak etmeyin defansı oldukça sağlamdır, 10k Shield ve yüksek resistler gemiyi uzun süre hayatta tutar. Diğer setup yerine bunu kullanmanızı tavsiye ederim.

Combat Recon
Lachesis

- Gallente Cruiser Skill Bonus: 5% bonus to Medium Hybrid Turret damage and 5% bonus to Remote Sensor Dampener effectiveness per level
- Recon Ships Skill Bonus: 20% bonus to warp disruptor range and 5% bonus to Heavy Missile Launcher and Assault Missile Launcher rate of fire per level

Lachesis'in Arazudan fark'ı cloak olamaması fakat vuruş gücünün olmasıdır. Lachesis'in kullanım şekli daha çok göğüs göğüse çarpışma şeklinde dir.Tabiki bu dediğin gidip tek başına çarpışmak değil ama savaşa açık bir halde girdiğinden ister istemez rakiple kafa kafaya savaşmak zorunda kalıyor, eğer avcı olan sizseniz hızlı kitlenme süresi ile rakip'in kaçan gemilerini uzun mesafelerden durdurabilir. Onun haricinde Arazudan kullanım şekli olarak bir fark'ı yoktur. Kişisel tercihim Lachesis yerine Arazu'dur çünkü cloak olarak düşman saflarının arasına girebilmesi ve gerektiğinde gözcü rolünü üstlenebilmesinden dolayı Arazu Lachesis'e göre daha fonsiyonel bir gemidir.

Setups for Lachesis Recon Ship
Current Setup
Lachesis
Character
Gallente Newbee
Ship Resources
: 3
: 0
: 300
461 / 562,5
1028,5 / 1050
25 / 40
5 / 5
Modules
Optimal
Charges
Low slots
Damage Control II 30 1 0
Overdrive Injector System II 0 0
Power Diagnostic System II 15 0
Med slots
Y-T8 Overcharged Hydrocarbon I Micr... 50 150 -13,5
Warp Disruptor II 44 1 -3,8 43,2
Warp Scrambler II 36 1 -0,8 16,2
Large Shield Extender II 46 123,8
Large Shield Extender II 46 123,8
Invulnerability Field II 44 1 -3,2
Sensor Booster II 10 1 -0,5 Scan Resolution
High slots
XR-3200 Heavy Missile Bay 36 92 <73,5 Thunderbolt He...
XR-3200 Heavy Missile Bay 36 92 <73,5 Thunderbolt He...
XR-3200 Heavy Missile Bay 36 92 <73,5 Thunderbolt He...
Medium Unstable Power Fluctuator I 16 175 -9,4 12,6
Medium Unstable Power Fluctuator I 16 175 -9,4 12,6
Rig slots
Medium Core Defence Field Extender I
Medium Core Defence Field Extender I
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 39,238)
: 11066
: 1758
: 1090
38,7% 57,5%
69,4% 65,5%
86,2% 79,3%
69,4% 23,5%
Defence
: 95
: 95
Capacitor (Stable at: 68%)
: 1232
- 8,2
+13,5
Firepower
: 168
: 583
Targeting
: 175 km
: 10
: 518,4 mm
: 30
Mobility
: 255 m/s
: 8,4 s
: 3,8 au/s
Signature: 241 m
Price: 0 isk
Cargohold: 256 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Stats

Gallente Black-Op

Sin

Gallente Battleship Skill Bonus:

- 5% bonus to large hybrid turret damage per level
- 10% bonus to drone hit points and damage per skill level

Black Ops Skill Bonus:

- 5% bonus to agility per level
- Multiplies the cloaked velocity by 125% per level

Note:

- Can fit covert cynosural field generators and covert jump portal generators
- No targeting delay after decloaking

Sin gibi bir gemiye binerken iki konuda tercih yapmanız gerekmekte

1. Sniper
2. Close Combat

Bunun tercihini yapmak her iki anlamda da zor. Bunun nedeni gallentenin uzun menzilde değil kısa menzilde droneları ile birlikte effectif dövüşen bir ırk olması. Rail gunlar Sniper için oldukça düşük Alpha-Strike'a sahip (Tek seferde tüm silahlarla yapılan atış : Alpha Strike),bu sebepten normalde Black-Op'ların kullanım şekli olan tek atış yapıp ardına cloak olma işini Hybrit silahlar yerine getiremez (Vurduğunuz nesne Cruiser sınıfının üstü bir gemi ise). Gallente ve Caldari bu konuda Black-Op Sniper'ı efektif bir şekilde yapamazlar.

Sniper Black-Op kullanım şekli, herhangi bir gate'i kamplıyor iseniz filonuzdan 100 km kadar uzak bir noktada Cloak pozisyon alın.Buna benzer 5-6 noktanız olsun. Black-Op'ların Cloak'dan çıktıktan sonra hedef alma gecikmesi yoktur, cloakdan çıktığı anda hedef alıp ateş edebilir. eğer rakip takım kalabalık bir grupsa ve sizin üzerinize gelen gemiler varsa hemen cloak olun ve hareket edin. Black-Op gemileri cloak'lu Warp yapamazlar. Dolayısıyla düşman grubu size gönderdiği gemileri başka yöne aktardığında yeniden açılıp tekrar saldırınızı yapın.

İkinci seçeneginiz riskli ama yüksek hasar yeteneğine sahip olan, kısa menzilli sürpriz saldırıdır. Fakat bunu yapmak için filonuzun düşmanınkinden kuvvetli olduğundan ve pozisyonunuzun doğru olduğundan emin olmalısınız. Bu tuzağı doğru şekilde yapmak için çok sağlam bir yem'e ihtiyacınız var. Örnek: Hero Raven, Hero Raven hem armor tank hem shield tanktır. Fit'ini aşağıda vereceğim.

Sanırım resime baktığınızda niye Hero Raven dendiğini anlamışsınızdır. Bu gemiyi yok etmek için çok uğraşmanız gerekecektir yaklaşık 5-10 dk,zaten bu geminin amacıda o uzun süre düşmanı üzerinde tutmak. Şimdi tuzağınızın işlemesi için Stargate'den 30-40 km uzakta Large Bubble atmalısınız bu Bubble başka bir gate den geliş rotası üzerinde olmalı. Burda amacımız Raven'ı bu Bubble'a sanki o gate den düşmüş gibi göstermek. Raven düşman gelene kadar içerisinde sabit bekleyebilir. Düşman geldiğinde yakındaki Stargate'e gidiyormuş gibi yapması gerekmekte. Black-Op'larınızı (Sin) bu bubble'ın etrafına yerleştirin. Düşman böyle tombul bir Raven'ı asla kaçırmak istemeyecektir,çünkü normal olarak kimse Raven'ı PVP setup yapmaz yapsada Bubble'ın içerisinde bırakmaz, bıraksade tek başına Raven'la pvp yapacak kadarda salak değildir.Bütün bu kombinasyonları bir araya getirdiğinizde sonuç NPC öldürmeye giderken Bubble'a yakalanmış Raven imajı doğuracaktır. Localde 10 yada 20 kişi olmanız birşey ifade etmiyor, özellikle bu işi bir

istasyon sisteminde yaparsanız, bu tuzak daha da inandırıcı olur. Ravenın çok hızlı öleceğini düşündüklerinden hemen saldırırlar. rakip takımın ağır toplarıda raven'a yaklaştığında Raven 8 adet smart bomb'u rakibin ufak gemilerini ve drone'larını tek atışta yok etmek için açar, sizde bu sırada Black-Op'larınızla açılıp yüksek ateş gücünüzle saldırıya başlarsınız, grubunuzun geri kalanıda sizden arta kalanları temizlemek için yanınıza Warp ederler. Bu anlattığım Stratejik Tuzak test edilmiş ve denenmiştir. Halende bu yöntemle birçok gemiyi Corp olarak yok ediyoruz. Bu yöntemden başka corp'larda olan Türk arkadaşlarda nasiplerini aldı ama bu rehberi okuduktan sonra heralde ikinci defa aynı tuzağa düşmezler, olsun maksat oyundaki Türk arkadaşlara destek olmak.

Gallente Marauder
Kronos

Gallente Battleship Skill Bonus:

- 5% bonus to large hybrid weapon damage per level
- 10% bonus to the velocity factor of stasis webifiers per level

Marauders Skill Bonus:

- 7.5% bonus to repair amount of armor repair systems per level
- 7.5% bonus to large hybrid weapon tracking per level

Role Bonus:

- 100% bonus to large hybrid weapon damage
- 100% bonus to range and velocity of tractor beams

Kronos Marauder sınıfı gemiler arasında en etkili vuruş gücüne sahip olan gemilerden birisidir. Hem uzun hem kısa mesafede oldukça kuvvetli bir gemidir. Marauder'lar genelde görev yapan yada sabah akşam 0.0 da NPC öldürmek için kullanılan bir gemi olduğundan, geminin High-Slotlarında bonuslu olarak Tractor Beam (40 km menzili vardır) ve 2 adet Salvager bulunur, bu uzun menzilli toplama yeteneği sizegörev yaparken Loot toplama imkanı tanır, çünkü genelde Görev yapan veya para kasan oyuncuların en büyük derdi görev bittikten sonra Lootları toplamak için gemi değiştiripgelip loot'u toplayıp dönmektir. Bunun için CCP zaten Marauder sınıfını çıkarttı, cargo kapasitesi 1275 m3 olduğundan bütün görev yerini veya 0.0 daki Anomaly'ler deki tüm lootu sorunsuz bir şekilde toplayabilir.

Özellikle Angel bölgesinde bu gemiyi kullanırsanız, ki burda karşınıza gelen NPC ler sizin 5 km yakınınızda doğuyor, bu da sizin olduğunuz yerden

kımıldamadan düşmanları rahatlıkla öldürmenizi sağlıyor. Bunun için Kronos'a Blaster takmanız yeterli oyundaki birçok gemiden çok hızlı bir şekilde düşmanları yok ettiğini göreceksiniz (Angel Faction gemisi Machariel'i hiçbir gemi geçemez bu konuda onun haricindeki tüm gemilerden Kronos daha hızlı temizler diyelim). Kronos'un fiyatı biraz elinizi yakabilir fiyatı 800 milyon civarında dolayısyla bu gemiyi PVP ye yada herhangi bir şekilde patlayabileceği ortamlara sokmak istemeyebilirsiniz. Gemin PVP için tasarlanmamış bir gemidir, yapacağınız hiç bir PVP bu gemiyi riske attığınıza deymeyecektir.

Gallente Transport Gemileri

Viator

Gallente Industrial Skill Bonus:

- +5% cargo capacity per level
- +5% velocity per level

Transport Ships Skill Bonus:

- -5% armor repairer duration per level
- -10% bonus to cpu need of covert ops cloaks

Role Bonus:

- can fit covert ops cloaks

Viator Gallente Görünmez Taşıma gemisidir. Cloak'lu olarak Warp'a kalkabilir, ve genelde tehlikeli bölgelere mal taşınması konusunda en ideal taşıma gemisidir. Eğer genelde korsan bölgelerinde iş yapıyorsanız Viator sizin ana geminiz olacaktır.Taşıma kapasitesi maximum 10.279 m3'dür.

Occator

Gallente Industrial Skill Bonus:

- +5% cargo capacity per level
- +5% velocity per level

Transport Ships Skill Bonus:

- -5% armor repairer duration per level
- +5% bonus to armor HP per level

Role Bonus:

- +2 warp strength

Occator Gallnete Blockade Runenr gemisidir. Geminin doğuştan +2 Warp Distrupter'a karşı resisti vardır dolayısıyla bu gemiyi durdurmak için ya 3 adet Warp Distrupter yapılması gerek yada , 1 Warp Distrupter + 1 Warp Scrambler, genelde Scrambler mesafesi kısa olduğundan bu gemiyi tutmaya pek diğer gemiler yetişemeyebilir, zaten bu sebepten oyuncular arasında lakabı Blockade Runner olarak anılır.Genede tabiki ölümsüz değildir, bu gemiyi kullanırken iki şeye dikkat etmeniz gerekmekte, birincisi Bubble'a düşmemek için 0.0 gibi yerlerde gezegenlerden gideceğiniz kapıya warp etmek, 0.0 yada LowSec bölgelerde sistem taramasında Heavy Interdictor gemisinin olup olmadığına bakmak, çünkü Heavy Interdictor'lerin kullandığı Warp Distrupter Generetor Modülleri scriptli kullanıldığında sonsuz güç'e sahiptir, bu gemilere karşı sizin +2 bonusunuz bir işe yaramamaktadır. Zaten sistemde H.Interdictor varsa ve

sizden haberdarsa kesinlikle modülüne Script takar. Buyüzden mutlaka sistemlere girdiğinizde bölgeyi Onboard Scanner ile scan edin.

Gallente Frighters

Obelisk

- Gallente Freighter Skill Bonus: 5% bonus to cargo hold capacity and 5% bonus to maximum velocity per level

Obelisk Gallente ırkının en büyük taşıma gemisidir. Üzerine hiçbir modül takamazsınız, Level 5 skill ile 937.500 m3 taşıma kapasitesi vardır. Bunun için 5 yapmanız gereken skill Gallente Frieghter dır. Geminin warp'a çıkma süresi yaklaşık 30-45 saniyedir. Anlayacağınız gibi bu gemiyi her yere balıklama sokamazsınız. Geminin yük miktarı fazla olduğundan Kamikaze Korsan gruplarının öncelikli hedefidir. Böyle bir gemiyi mutlaka yanında Gate'lerden atlarken onu WEB'liyecek bir geminin bulması gerkeli, bunun en büyük örneğini Jita sisteminde alışveriş istasyonunun önünde biraz zaman geçirin kendinizde görürsünüz. 10-20 kişilik kamikaze gruplarının bu gemileri patlattığını. Bunun önüne geçmek için direk Jita ve benzeri sistemlere girmektense, onların 1 jump yakınlarındaki sisteme mallarınızı indirip. Daha sonra daha ufak bir gemi ile (Iteron Mark 5) mallarınızı manuel bu sistemlere sokmak. Çok para kazanacağım derken evdeki bulgurdan da olursunuz yoksa.

Setups for Obelisk Freighter
Current Setup
1
Character
Gallente Newbee
Ship Resources
: 0
: 0
: 0
0 / 1.25
0 / 1.25
0 / 0
0 / 5
Modules
0
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 200,827)
: 6641
: 28125
: 150000
0%
50%
20%
35%
40%
35%
50%
10%
Defence
: 17
: 17
Capacitor (Stable at: 100%)
: 4506
- 0
+71.8
Firepower
: 0
: 0
Targeting
: 0 km
: 0 mm
: 0
: 91
Mobility
: 102 m/s
: 51.1 s
: 0.8 au/s
Signature: 3605 m
Price: 0 isk
Cargohold: 937500 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Stats

Gallente Industrial Gemileri

Iteron Mark V

5% Bonus Cargo Capacity and Max Velocity per Gallente Industrial skill level

Iteron Mark 5 Eve dünyasında en fazla yük taşıyabilen Industrial gemidir. Diğer ırkların hiçbir Industrial gemisi Iteron Mark 5 kadar mal taşıyamaz. EFT resminde de görebileceğiniz gibi Rig'li Kargo kapasitesi 40k civarında dır. Bu kadar büyük taşıma kapasitesi ile ticaret'le yada üretimle uğraşacak oyuncular için ideal gemidir. Gene kamikaze korsan gruplarınında gözde hedefidir, bu nedenle orta slottaki modüllerinizi shield deposu olarak kullanmanız sizi bir nebze koruyabilir. Bu gemi bukadar yük hacmine sahip olmasının yanında o oranda da ağır Warp'a kalkar dolayısıyla LOW-Sec ve 0.0 bölgelerine bu gemi ile girmeyin.

Setups for Iteron Mark V Industrial
Current Setup
Iteron Mark 5
Character
Gallente Newbee
Ship Resources
: 1
: 0
: 100
190 / 1062,5
71,75 / 106,25
0 / 0
0 / 5
Modules
Low slots
Expanded Cargohold II 0 0
Expanded Cargohold II 0 0
Expanded Cargohold II 0 0
Expanded Cargohold II 0 0
Expanded Cargohold II 0 0
Med slots
Medium Shield Extender II 34 23,3
Medium Shield Extender II 34 23,3
Medium Shield Extender II 34 23,3
Invulnerability Field II 44 1 -3,2
Photon Scattering Field II 44 1 -2
High slots
High Slot
High Slot
Rig slots
Medium Cargohold Optimization I
Medium Cargohold Optimization I
Medium Cargohold Optimization I
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 13,596)
: 4524
: 1420
: 608
66,7% 50%
44% 35%
58% 35%
65% 10%
Defence
: 58
: 58
Capacitor (Stable at: 65%)
: 966
- 5,2
+8
Firepower
: 0
: 0
Targeting
: 65,63 km
: 2
: 66 mm
: 12
Mobility
: 128 m/s
: 12,8 s
: 4,5 au/s
Signature: 251 m
Price: 0 isk
Cargohold: 38433 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Minmatar T2 Gemileri

Eğer Rehberi buraya kadar baştan sona okuduysanız, artık oyunun en hızlı ve en yüksek vuruş gücüne sahip gemilerinin olduğu bölüme gelmişsiniz demektir.Şimdi gemilerimizi incelemeye başlayabiliriz.

Minmatar Interceptors

Stiletto

- Minmatar Frigate Skill Bonus: 5% bonus to Small Projectile Turret damage and 7.5% bonus to Small Projectile Turret tracking speed per level
- Interceptors Skill Bonus: 15% reduction in MicroWarpdrive Signature Radius and 5% bonus to Warp Scrambler and Warp Disruptor range per level
- Role bonus: 80% reduction in Propulsion Jamming systems activation cost

Stiletto oyundaki en çok elektronik warfare modülü takabilen interceptor'udur. 4 adet Medium Slot'u bulunmaktadır. Bu ona aynı anda Web + Dist + Scrambler takabilme imkanı tanımaktadır. Minmatar ırkı oyundaki en hızlı gemilere sahiptir,stilettoda ırkının bu özelliğini gösterir. Her Interceptor da olduğu gibi dikkat etmeniz gereken en önemli şey hızınızın düşmanın etrafında dönerken azalmamasını sağlamak.Düşman Battleship'leri hernekadar Interceptor pilotları içinkolay lokma gibi gözüksede PVP için gelmiş olan bir BS kesinlikle üzerinde WEB,Dist,Scrambler ve Neutralizer taşır, böyle ufak gemileri eğer 10km altına girdiğiniz anda devreye sokar ve sizi olduğunuz yere çakıp ya tek atışta yok eder yada drone'ları ile paramparça eder, bu sebepten BS sınıfı gemilere saldırırken,orbit mesafenizi 15 km'ye ayarlayınbu size yaklaşık olarak 20km lik bir dönüş kazandıracaktır, bu mesafeden gene Distrupter ve Neuralizer yersiniz, fakat hızınız en azından yavaşlamaz ve işiniz olan düşmanın kaçmasını engelleme işinizi yerine getirirsiniz. Özellikle

Minmatar'ın interceptor gemisi ile bire bir Dogfight yapmayın, dediğim gibi oyunun en hızlısı fakat zırh anlamında da en zayıf gemisi.

Claw

- Minmatar Frigate Skill Bonus: 10% bonus to Small Projectile Turret Damage per level
- Interceptors Skill Bonus: 15% reduction in MicroWarpdrive Signature Radius and 7.5% bonus to Small Projectile Turret Tracking Speed per level
- Role bonus: 80% reduction in Propulsion Jamming systems activation cost

Claw kardeşi olan Stiletto'ya göre daha fazla vuruş gücüne ve hız'a sahiptir. Ama bunun yanında 2 adet Medium Slot'u vardır. Bunun yaratmış olduğu handikap, Bir MWD ve bir adet Dist takması, Stiletto daki gibi medium daki o fazla slot'a WEB yada Scrambler takma lüksüne sahip değildir. yukarda dediğim gibi hız olarak oyundaki en hızlı interceptor dür, EFT resminden de görebileceğiniz gibi 5000 m/s hızlara çıkabilmektedir. EVE de bu hızların üstünü yapabilen bir gemi vardır onunda adı "Dramiel" dir. Dramiel haricindeki tüm frigate sınıfı gemileri Claw yakalayabilir. Gene kullanım şekli olarak interceptor kuralları geçerlidir. Düşmanınızı yakalayıp 10sn boyunca etrafında dönüp grubunuzdaki diğer gemilerin size yetişip görevi devralmasını sağlamak, bunun haricinde düşmanla göğüs göğüse çarpışmaya dalarsanız %80 ihtimal geminiz patlayacaktır, çünkü Shield HP si ve Armor HP si geminin yok denecek kadar az, buyüzden nasıl olsa silahım var bende düşmanın dibine girip sıkayım demeyin, Tek "Smart Bomb" da yada WEB+Scrambler atan bir Battleship /Battlecruiser geminizi "Scrap Metal"e dönüştürür. Geminizde zaten WEB yada Scrambler yok dolayısıyla düşmanın dibine girmenizede gerek yok, 15km orbit verin ve dönün etrafında, distrupter mesafeniz 24 km, siz 5000 m/s hılza dönerken oyundaki hiçbir mermi (Anti-Ship füzeleri haric) sizi yakalayıpta vuramaz. Bu uyarılarımı aklınızda tutun.

Setups for Claw Interceptor
Current Setup
Claw
Character
Minmatar Newbee
Ship Resources
: 0
: 2
: 200
119.25 / 125
30.04 / 50
0 / 0
0 / 5
Modules
Optimal
Charges
Low slots
Overdrive Injector System II 0 0
Overdrive Injector System II 0 0
Nanofiber Internal Structure II 0 0
Damage Control II 30 1 0
Med slots
1MN MicroWarpdrive II 25 17 -4
Warp Disruptor II 44 1 -0.8 24
High slots
200mm AutoCannon II 6.8 3.7 1.5+9.3 Barrage S
200mm AutoCannon II 6.8 3.7 1.5+9.3 Barrage S
200mm AutoCannon II 6.8 3.7 1.5+9.3 Barrage S
High Slot
Rig slots
Small Auxiliary Thrusters I
Small Polycarbon Engine Housing I
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 2,725)
: 440
: 427
: 493
21.3% 74.5%
30% 44.8%
47.5% 36.3%
56.3% 23.5%
Defence
: 4
: 4
Capacitor (Stable at: 35%)
: 301
- 4.8
+4.9
Firepower
: 102
: 266
Targeting
: 21.88 km
: 4
: 1200 mm
: 8
Mobility
: 5025 m/s
: 5.6 s
: 9 au/s
Signature: 90 m
Price: 0 isk
Cargohold: 77 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects

Minmatar Assaultships

Jaguar

Minmatar Frigate Skill Bonus:

- 5% Small Projectile damage bonus

Assault Ships Skill Bonus:

- 10% Small Projectile Turret optimal range and 5% projectile damage per level.

Jaguar Eve dünaysında ki en iyi Assaultshiplerden birisidir. ÖZellikle Hız anlamıdan jaguarla yarışabilecek başka bir Assaultship yoktur ve tabiki vuruş gücü anlamıda da. Jaguar için 2 ayrı Fit vereceğim, ilk'i tank versiyonu ve 1-1 kapışmalar için, diğeri ise Nano Fleet'ler de kullanılan İnterceptor ve Nano Cruiserları yakalamak için kullanılan Nano-Damage versiyonu. Her iki Fit'in kendine has avantajları var.İlk Fittingden başlayalım.

Defans (Paladin) setup'ı bizzat test ettiğim ve çok rahat bir şekilde 2 PVP Drake'i tanklayan ve tutan bir gemidir (Drake'lerin Droneları dahil) Bunun öncelikli nedeni geminin AFTERBURNER'lı olmasıdır. Afterburner'ı açık olan bir Assaultship'i yavaşlatmadığınız sürece altınızdaki geminin vuruş gücü ne olursa olsun ekranınızda göreceğiniz hasar rakamı "5-3-2-5-4" gibi komik rakamlar olacaktır. Zaten Assaultshiplerin en büyük avantajıda buradan geliyor, gemilerin Signature Radius'ları çok ufak olduğundan sıkılan büyük mermiler pek bir işeyaramıyor, birde bunun üzerine yaklaşık 1000 m/s hızla giden Jaguar'ı eklediğinizde vurduğunuz hasar tamamıyla yalan oluyor. Geminin Fit'inde dikkatinizi çektiyse Shield Recharge modülleri takılı, aynen

Pasif Drakelerin yaptığı gibi, geminin saniyedeki Shield Doldurma miktarı 36 Shield/s dir. Geminin aldığı aldığı hasarları yukarda söylemiştim, dolayısıyla 5-6 geminin size aynı anda saldırması gerekki sizin shield recharge miktarınızı yenebilsin. Böyle ufak bir geminin bukadar büyük işler başardığını bir tek T3 gemilerde görebilirsiniz. Genel kullanım olarak interceptor'lerin peşinden koşmayın, Afterburner ile yakalayamazsınız onları, sizin hedefiniz daha büyük olan Battlecruiser ve Battleship gibi ağır gemiler olmalı. Yüksek defan ve hızınız ile emin olun size WEB atsalar bile genede vuramayacaklar, çünkü 1km dibine girdiğiniz Turret kullanan BC yada BS lerin silahlarının takip hızı sizin gibi ufak bir geminin dönüş hızını takip edemeyecektir. Saniyede 100 dps olan vuruş gücü hiçte azımsanacak bir vuruş gücü değildir, üstelik sizin EFT gördüğünüz mermi T2 uzun menzilli vuruş mermisidir, onun yerine T1 EMP yada Fusion mermilerini taktığınızda DPS'niz 130 lara çıkmaktadır. Bu Jaguar gibi 4 gemi bir araya geldiğinde bir Battlecruiser yada Battleship'in hiçbir şansı yoktur.

İkinci Fit, vuruş ve hız ağırlıklı fit'dir. Önemli bir bilgiyi fit'i analiz etmeden önce hatırlatmakta fayda var. İnterceptor harici tüm gemiler MWD kullandıklarında Signature Radiuslarına Penaltı alırlar, örnek olarak yukarda Afterburner takmış olan Jaguar'ın Signature Radius'ı 45 Metredir, MWD takılı olan bu versiyon da ise 261 metredir. 261 metre Battlecruiser büyüklüğüne eşittir, kısacası size atılan mermileri Battlecruiserın aldığı hasar gibi alacaksınız. Örnek: Heavy Missile bir Battlecruiser'a 500-1500 hasar verir, bu hasarın aynısını siz alacaksınız, geminin Shield miktarı 2500 olduğuna hatırlarsanız, Jaguar bu füzelerden 2 salvo yediğinde patlayacak demektir. Bu durum Turretlar da da geçerli fakat bir farkla, turretların takip hızının sizin dönüş hızını yakalaması gerekiyor, eğer Jaguar MWD si açıkken 10 km herhangi bir Turretlı geminin etrafında dönerse 2688 m/s hızla dönen bir Jaguar'ı vurma ihtimalı çok düşüktür, vurmayı başarsa bile Jaguar'ın alacağı hasar 10-20 damage civarında olacaktır. Şimdi Fit'i incelersek, gemide MWD olduğunu göreceksiniz bunun açıklamasını yukarda yaptım, Warp distrupter ve WEB hızlı giden Cruiser ve interceptor sınıfı gemileri yakalamak için takılıdır, Low slotlarda takılı olan hasar modülleri Cruiser ve Interceptor sınıfı gemileri rahatlıkla yok etmeniz için takılıdır. Not: bu setupla üzerinde WEB

olduğunu tahmin ettiğiniz düşmanlara dalmayın,çünkü eğer WEB yerseniz işiniz bitmiş demektir, şu anda bu geminin tüm defansı hızındadır. Ne yapın ne edin yavaşlamayın.

Wolf

Minmatar Frigate Skill Bonus:

- 5% Small Projectile Damage bonus

Assault Ships Skill Bonus:

- 5% Small Projectile Turret damage and 10% falloff per level

Wolf Minmatar Assaultshipleri arasında ofansif olan versiyonudur. Bu gemiyi Nano tank yapmamanız en akıllıca şey olacaktır, çünkü bir geminin nano tank olabilmesi için minumum 4 Medium Slot'a ihtiyacı vardır ki Jaguar bunun en iyi örneğidir, geriye bu gemi için 2 seçenek kalıyor, Buffer Tank ve Kamikaze, şimsi bu iki fit'i inceleyelim.

Buffer Tank terim olarak yüksek HP ve Resist anlamına geliyor. Geminin bize sunduğu bol Low-Slot'u yapabildiğimiz kadar Armor ve Armor Resistlerle doldurmamız gerekiyor, bunun nedeni, gemiye Repair modülü koyabmıyor olmamızdan kaynaklanıyor. Repair Modülleri hem Capacitor harcar hemde çok fazla Power harcarlar, gemimizin Frigate sınıfından bir gemi olduğunu düşünürseniz öyle Cruiser ve Battlecruiser lara yaptığınız gibi tonlarca power harcayan nesne takamıyorsunuz, zaten gemimizin Buffer Tank olmasının sebebide bu. Gene standart olarak gemimizde Afterburner ve Distrupter bulunuyor.Afterburner açık olduğu sürece çok az hasar alırsınız, WEB ve Neutralizer yememeye dikkat edin. High-Slotlarda 4 adet Turret haznesi vardır, bu da Wolf'a çok iyi bir hasar verme imkanı tanır.Kısa mesafede oldukça etkili olan Autocannon larınız, düşmana yapıştığınız anda onu eritecektir garantisini veririm. Buffer Tank'ın tek kmötü tarafı olan kendini tamir edememe, her savaştan sonra mecburen istasyona gidip yada yanınızdaki arkadaşlarınız arasında tamir edebilen birisi varsa onun sizi tamir etmesi gerekmekte. Wolf'la tek başınıza roam'a çıkıp PVP yapmayın çünkü 0.0 gibi düşman topraklarında birisiyle kapıştıktan sonra Dock edecek istasyon bulamayacaksınız, Wolf yerine Jarguar'ı kullanın.

Wolf'un Kamikaze modu oldukça etkilidir. DPS miktarına bakarsanız geminin 250 DPS'i olduğunu görürsünüz, bu hasar bir frigate için oldukça iyidir. Cruiser'ların DPS'i de bu kadardır. Kamikaze olmasının nedenide gemide defans olarak saf armor vardır,resistleri doğuştan gelmektedir. Yani birisi size hasar vermeye başlarsa bilinki öleceksiniz ama ölürkende karşınızdakinide öldüreceksiniz. Bu gemiyi bu şekilde tek başınıza kullanmaktansa, gang olarak ufak gemilerden oluşan bir grubunuz varsa bu gemi sizin hasar geminiz olsun, bırakın diğerleri ilk savaşa girsin siz daha sonradan dahil olun, zaten düşman o sırada kimin kendisine daha fazla vurduğuna bakamayacak kadar meşkul olacaktır.Dediğim gibi ufak gemilerden oluşam bir grubunuz varsa Wolf grubun vazgeçilmez üyesi olacaktır.

Minmatar Covert-Ops

Cheetah

Minmatar Frigate Skill Bonus:

- 5% bonus to Small Projectile Turret damage
- 10% bonus to Small Projectile Turret optimal range per level

Covert Ops Skill Bonus:

- -97,5% to -100% reduction in Cloaking Device CPU use per level
- 10% increase to scan strength of probes per level
- -10% bonus to survey probe flight time per level

Note: can fit covert cynosural field generators

Cheetah Minmatar ırkının Co-Op gemisidir. Görevi gereği uzaydaki düşman gemilerini bulmak, gizli PLEX ve Anomaly'leri, Wormhole'ları gibi EVE de normalde başka gemilerin yapmakta çok zorlanacağı birçok istihbarat işlerini yapar. Fleetlerde Scout (İzci) görevini yerine getirir. Düşman Filosu hakkında detaylı bilgi verir. Görünmez olarak Warp yapabilir. Üzerine silah takmak pek akıllıca bir hareket olmaz, çünkü geminin işi o değil, zaten bu gemi ile kimseyi öldüremezsiniz. Bu gemi cinsine binecek pilotların öldürme dürtüsünün bastırılmış olması gerekiyor ama evrdiği istihbarat doğrultusunda grubunun hayatta kalmasını yada düşmanı yok etmesini izlemek ayrı bir zevk olsa gerek. Her grupta böyle bir geminin olması savaşın gidişatını çok değiştirebilir.

Setups for Cheetah Covert Op
Current Setup
Cheetah
Character
Minmatar Newbee
Ship Resources
: 2
: 1
: 0
224 / 343,75
23 / 31,25
0 / 0
0 / 5
Modules
Optimal
Charges
Low slots
Overdrive Injector System II 0 0
Nanofiber Internal Structure II 0 0
Micro Auxiliary Power Core I 15 0
Med slots
1MN MicroWarpdrive II 25 17 -3,8
Warp Disruptor II 44 1 -3,8 24
Codebreaker II 25 1 -2 6
Analyzer II 25 1 -2 6
High slots
Covert Ops Cloaking Device II 50 1
Core Probe Launcher I 15 1 Core Scanner
Salvager II 25 1 -2 6
Rig slots
Small Gravity Capacitor Upgrade I
Small Gravity Capacitor Upgrade I
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 1,774)
: 351
: 484
: 528
10% 70%
20% 35%
40% 25%
50% 10%
Defence
: 3
: 3
Capacitor (Lasts: 19s)
: 200
- 13,5
+3,7
Firepower
: 0
: 0
Targeting
: 46,88 km
: 6
: 562,5 mm
: 20
Mobility
: 3395 m/s
: 6,7 s
: 13,5 au/s
Signature: 276 m
Price: 0 isk
Cargohold: 160 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Minmatar Stealth Bomber

Hound

Minmatar Frigate Skill Bonus:

- 10% bonus to torpedo explosion velocity and flight time per level
- 20% bonus to torpedo missile velocity per level

Covert Ops Skill Bonus:

- 5% bonus to bomb explosive damage per level
- 15% bonus to torpedo explosive damage per level

Role Bonus:

- -99.65% reduction in Siege Missile Launcher powergrid needs
- -100% targeting delay after decloaking
- -99.5% reduction in Cloak CPU Use

Note:

- can fit covert cynosural field generators

(Not: Bütün Irkların Stealth Bomber Kullanımı aynı olduğundan önceki açıklamaların aynısını hepsine yazıyorum)

Hound birkaç ırksal farklılık haricinde diğer ırkların Stealthbomber'ı ile aynı özellikleri taşır. Bomba atma skili Missile skillerinden bağımsızdır, yani Bomba kullamak için Bomb Deployement harici hiçbir skill çalışmanız gerekmez, fakat bazen bomba atamayacağınız, Örnek: kendi fleetiniz 2 adet Battleship ile çarpışırken savaş meydanının ortasına tutupta bomba atamayacaksınız, yoksa kendi fleetinizdekilerde ölür. Bu tip durumlarda mecburen Torpido kullanmanız gerekecektir. Bombanın atış mesafesi 30-35 km dir. Bombanın patlama genişliği 15 km dir. Dolayısıyla bombayı attıktan sonra bombanın 15 km yakının da olmamanız gerekmektedir. Bomba patlamadan Warp-out yaparsanız bomba etkisiz hale gelecektir. Bomba patlayana kadar bombayla görsel temasta olmanız gerekmekte, bunun için bombayı atıp acilen cloak olmanız gerekiyor, yada bombayı atıp 250-300 km yakındaki bir Bookmark'ınıza warp etmeniz gerekiyor. Bunun haricinde yapmış olduğunuz her kaçış, bombayı ekisiz hale getirecektir. Eğer cloak yada kaçmayıp durup bombanın gitmesini beklerseniz bu seferde bombayı attığınız kişiler sizi hedef alıp yok edecektir. Herhangi bir turret kullanan düşman sizi rahatlıkla tek vuruşta öldürecektir, çünkü gemilerde defans anlamında hiçbir modül yoktur. Bu yüzden yukarıda belirttiğim seçeneklerden birini yapmak zorundasınız.

Setups for Hound Stealth Bomber
Current Setup
Hound
Character
Minmatar Newbee
Modules
Optimal
Charges
Low slots
Nanofiber Internal Structure II 0 0
Nanofiber Internal Structure II 0 0
Overdrive Injector System II 0 0
Med slots
1MN MicroWarpdrive II 25 17 -3,8
Warp Disruptor II 44 1 -3,8 24
Target Painter II 24 1 -1,9 45+90
High slots
Bomb Launcher I 37,5 9,2 <30 Electron Bomb
Siege Missile Launcher II 66 5,9 <60,8 Mjolnir Torped
Siege Missile Launcher II 66 5,9 <60,8 Mjolnir Torped
Siege Missile Launcher II 66 5,9 <60,8 Mjolnir Torped
High Slot
Rig slots
Small Targeting Systems Stabilizer I
Small Targeting Systems Stabilizer I
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Ship Resources
: 2
: 0
: 300
328,5 / 378,75
45,96 / 50
0 / 0
0 / 5
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 1,322)
: 272
: 423
: 225
25% 70%
30% 43,1%
40% 25%
50% 10%
Defence
: 2
: 2
Capacitor (Lasts: 44s)
: 267
- 9,4
+4,6
Firepower
: 183
: 1856
Targeting
: 68,75 km
: 625 mm
: 6
: 17
Mobility
: 2737 m/s
: 6 s
: 6 au/s
Signature: 204 m
Price: 0 isk
Cargohold: 156 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Minmatar Interdictor

Sabre

- Destroyer Skill Bonus: 5% bonus to Small Projectile Turret damage and 10% bonus to Small Projectile Turret tracking speed per level
- Interdictors Skill Bonus: 10% bonus to Small Projectile Turret falloff and 10% bonus to Interdiction Sphere Launcher rate of fire per level
- Special Ability: Interdiction Sphere Launchers require 99% less CPU when fitted on this ship

Sabre EVE deki en iyi iş yapan Interdictor dur. Bunun nedenini EFT deki fittingden de anlayabilirsiniz. 4 Medium Slot'u gemiyi Nano fitleyeme çok uygundur, bunun yanı sıra 7 adet Turret Sabreyi kendi boyutundaki gemiler için oldukça tehlike bir güç haline getiriyor. Özellikle interceptor pilotları Sabre ye saldıracakları zaman çok dikkatli olmalılar, çünkü sadece 2 Salvoda interceptor sınıfı gemileri yok edebilir.Sabre her Interdictor gibi Bubble açabilir bu Bubble'ların süreleri 120 saniyedir. 70 saniyede bir (Interdictor skill'i ile süre değişebilir burdaki Level 4 için) Bubble Probe atabilir. Bubble'ların düşmanı içine hapseden küreler olduğunu diğer ırkların gemilerini anlatırken söylemiştim bu da hatırlatma olsun. Özellikle hızlı fleetlerin vaz geçilmez üyesidir. Hatta bu işin bir adım ötesi olan düşman Jump Bridge'lerinde düşmana tuzak kurmaya kadar birçok rol üstlenir. Bu örneği daha önceden vermiştim olduğu gibi yazıyorum aynısını.

Sabre JB'nin 350 km arkasında , silahların menzili dışında sistemde bulunan diğer JB doğrultusunda cloak bekler. Bu sırada diğer JB'nin başında bekleyen gözcü sistem'e JB den giriş yapan gemiyi Sabre pilotuna rapor eder. Eğer öldürmeye değer bir gemi ise Sabre cloak'unu açar bubble'ı atar ve yeniden cloak olur. Düşmanın bubble'ın içine düştüğünü gördüğü anda diğer grup

arkadaşlarını çağırır ve yemeğe otururlar. 350km uzaklıktan POS silahları işlemez ve grubunuz rahat bir "kill" alır. Bu anlatığım tuzak düşman topraklarında 0.0 da yapılmaktadır. Ev'de denemeyiniz :) Aşağıdaki EFT Fiting'i bu anlattığım olay için yapılmış bir fittir.

Setups for Sabre Interdictor
Current Setup
Sabre Bubble Trap
Character
Minmatar Newbee
Modules
Optimal
Charges
Low slots
F85 Peripheral Damage System I 21 1 0
Co-Processor II 0 1
Med slots
1MN MicroWarpdrive II 25 17 -3,8
J5 Prototype Warp Disruptor I 34 1 -3,5 20
Medium F-S9 Regolith Shield Induction 25 21
V-M15 Braced Multispectral Shield Matrix 34 1 -3,3
High slots
Interdiction Sphere Launcher I 100 1 Warp Disrupt F
Prototype Cloaking Device I 30 1
200mm AutoCannon II 6,8 3,7 0,8+8,7 Republic Fleet
200mm AutoCannon II 6,8 3,7 0,8+8,7 Republic Fleet
200mm AutoCannon II 6,8 3,7 0,8+8,7 Republic Fleet
200mm AutoCannon II 6,8 3,7 0,8+8,7 Republic Fleet
200mm AutoCannon II 6,8 3,7 0,8+8,7 Republic Fleet
200mm AutoCannon II 6,8 3,7 0,8+8,7 Republic Fleet
Rig slots
Small Core Defence Field Extender I
Small Core Defence Field Extender I
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Ship Resources
: 1
: 2
: 300
309,5 / 313,5
66,08 / 72,5
0 / 0
0 / 5
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 8,620)
: 2645
: 814
: 750
38,9% 73,6%
45,7% 42,8%
59,3% 34%
66,1% 20,8%
Defence
: 30
: 30
Capacitor (Lasts: 1m 12s)
: 468
-10,6
+5,5
Firepower
: 213
: 557
Targeting
: 56,25 km
: 6
: 343,8 mm
: 9
Mobility
: 250 m/s
: 6,7 s
: 9 au/s
Signature: 535 m
Price: 0 isk
Cargohold: 400 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Minmatar Heavy Interdictor

Broadsword

Minmatar Cruiser Skill Bonus:

- 5% bonus to medium projectile turret rate of fire per level
- 5% bonus to shield resistances per level

Heavy Interdictors Skill Bonus:

- 10% bonus to medium projectile turret falloff per level
- 5% bonus to range of warp disruption fields per level

Note:

- Can fit warp disruption field generators

Broadsword Eve'deki en yüksek vuruş gücüne ve en yüksek hız'a sahip Heavy Interdictor'dur. Minamatar T2 gemisi olması sebebi ile geminin EM resisti ve diğer tüm resistleri çok yüksektir. Yoğun ateş altında uzun süre hayatta kalabilir. Hızlı olması onu savaş alanında rahat hareket edebilme ve düşmanın peşine düşme görevlerini üstlenmesini sağlar. Diğer ırkların Heavy Interdictorlerinden daha kullanışlı bir gemidir, özellikle kendini savunma anlamında diğer ırkların hepsinden daha iyidir.

Genel kullanım amacı, düşman gruplarının Bubble tuzağına çekmek yada diğer sistemden bir düşman filosu bulunduğunuz sisteme yıldız yapısından atladığında 20km lik Bubble'ın içinde kalacak şekilde Warp edememelerini sağlamak bu sırıda kanat adamlarınızın (Wingmen) düşmanı düştüğü örümcek ağında temizlemesini sağlamak.

Minmatar Force Recon Gemisi

Rapier

- Minmatar Cruiser Skill Bonus: 5% bonus to Medium Projectile Turret rate of fire and 7.5% bonus to target painter effectiveness per level
- Recon Ships Skill Bonus: 60% bonus to stasis webifier range and -96% to -100% reduction in Cloaking Device CPU use per level
- Role Bonus: 80% reduction in liquid ozone consumption for cynosural field generation and 50% reduction in cynosural field duration
- Note: can fit covert cynosural field generators

Minmatar Force Recon gemisi Rapier Eve deki en uzun menzilli WEB ve Target Painter mesafesine ve bonusuna sahip gemidir. Fleetteki ana görevi hız olan düşman gemilerini etkisiz ale getirmektir. 35km olan WEB mesafesi oldukça etkili bir elektronik saldırı özelliğidir. Genelde Eve'de ufak ve hızlı gemiler yüksek hızlarına güvenerek düşmanın etrafında 3km den 20km ye kadar dönüş yapar. Dolayısıyla bu tip gemileri yakalamak için ya sizinde onlar gibi hızlı olmanız gerekmekte yada Rapier gibi uzun menzilli tutucu bir gemiye ihtiyacınız var. Rapier üstüne birde Cloak'lu olarak Warp edebilme yeteneğine sahip olduğundan düşmanın arasına sızıp, en tombul etli düşmanı açılıp tutup grup elemanlarını üzerine warplatabilir. Grubunuzda böyle bir geminin varlığı size büyük avantaj sağlıyacaktır.

Setups for Rapier Recon Ship
Current Setup
Rapier
Character
Minmatar Newbee
Modules
Optimal
Charges
Low slots
Damage Control II 30 1 0
Gyrostabilizer II 30 1
Gyrostabilizer II 30 1
Gyrostabilizer II 30 1
Med slots
10MN MicroWarpdrive II 50 165 -14.9
Warp Disruptor II 44 1 -3.8 24
Stasis Webifier II 30 1 -0.9 34
Stasis Webifier II 30 1 -0.9 34
Large Shield Extender II 46 123.8
Invulnerability Field II 44 1 -3.2
High slots
425mm AutoCannon II 18.8 141.7 1.5+12 EMP M
425mm AutoCannon II 18.8 141.7 1.5+12 EMP M
425mm AutoCannon II 18.8 141.7 1.5+12 EMP M
Covert Ops Cloaking Device II 100 1
Rig slots
Medium Core Defence Field Extender I
Medium Core Defence Field Extender I
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Ship Resources
: 0
: 1
: 300
520.25 / 562.5
722.79 / 937.5
25 / 40
5 / 5
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 24,784)
: 6525
: 1336
: 1090
69.4% 83%
63.3% 58.6%
63.3% 36.3%
69.4% 23.5%
Defence
: 52
: 52
Capacitor (Stable at: 59%)
: 1169
: 8.8
+11.7
Firepower
: 296
: 490
Targeting
: 125 km
: 302.5 mm
: 7
: 24
Mobility
: 240 m/s
: 7.6 s
: 3.8 au/s
Signature: 175 m
Price: 0 isk
Cargohold: 315 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Minmatar Combat Recon Gemisi

Huginn

- Minmatar Cruiser Skill Bonus: 5% bonus to Medium Projectile Turret rate of fire and 7.5% bonus to target painter effectiveness per level
- Recon Ships Skill Bonus: 60% bonus to stasis webifier range and 5% bonus to Heavy Missile Launcher, Heavy Assault Missile Launcher and Assault Missile Launcher rate of fire per level

Huginn , Rapier'in hasar modu olanıdır, kullanımlarında ki tek fark Huginn Cloak'lu warp yapamaz ve daha fazla hasar verebilme kabiliyetine sahiptir. Özellik ve görev tanımı olarak bir'e bir aynıdır.

Setups for Huginn Recon Ship
Current Setup
Huginn
Character
Minmatar Newbee
Modules
Optimal
Charges
Low slots
Reactor Control Unit II 15 0
Ballistic Control System II 40 1
Gyrostabilizer II 30 1
Med slots
Y-T8 Overcharged Hydrocarbon I Micr... 50 150 -13,5
Warp Disruptor II 44 1 -3,8 24
Stasis Webifier II 30 1 -0,9 34
Large F-S9 Regolith Shield Induction 34 112,5
Invulnerability Field II 44 1 -3,2
Invulnerability Field II 44 1 -3,2
High slots
Heavy Assault Missile Launcher II 37,5 115,9 <20,3 Torrent Ass
Heavy Assault Missile Launcher II 37,5 115,9 <20,3 Torrent Ass
Heavy Assault Missile Launcher II 37,5 115,9 <20,3 Torrent Ass
425mm AutoCannon II 18,8 141,7 1,5+12 EMP M
425mm AutoCannon II 18,8 141,7 1,5+12 EMP M
425mm AutoCannon II 18,8 141,7 1,5+12 EMP M
Rig slots
Medium Core Defence Field Extender I
Medium Core Defence Field Extender I
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Ship Resources
: 0
: 0
: 300
499,75 / 500
1041,3 / 1078,13
25 / 40
5 / 5
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 26,877)
: 5905
: 1476
: 1090
80,6% 85%
74,1% 59,4%
69% 25%
74,1% 10%
Defence
: 62
: 62
Capacitor (Lasts: 1m 7s)
: 1108
- 24,6
+11,1
Firepower
: 399
: 426
Targeting
: 156,25 km
: 10
: 378,8 mm
: 28
Mobility
: 1741 m/s
: 10,3 s
: 3,8 au/s
Signature: 990 m
Price: 0 isk
Cargohold: 315 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Minmatar Logistic Gemisi

Scimitar

- Minmatar Cruiser Skill Bonus: 150% bonus to Tracking Link and Shield Transport range and 20% bonus to Shield Maintenance Bot transport amount per level
- Logistics Skill Bonus: 10% bonus to Tracking Link efficiency and 15% reduction in Shield Transport capacitor use per level
- Role Bonus: -50% CPU need for Shield Transporters

Scimitar Minmatar Tamir gemisidir. Caldarinin Basilisk'inden çok bir farkı yoktur. Olan farkda, Scimitar da Tracking Modüllerine Bonus verir, Basillisk ise Energy Transfer modüllerine bonus verir. Bu iki fark haricinde her ikiside aynı oranda Shield Transfer Modüllerine bonus verirler. Şimdi bu noktada şu soruyu sorabilirsiniz "İyi de Minamatarın gemilerinin bazıları Shield Tank yapmaya uygun bazıları ise Armor Tank, Armor Tank olanları bir Minmatar gemisi olarak tamiretmeside gerekmiyormu?" haklısınız, normal olarak Caldari ırkının Logistic gemisi Shied gemilerini tamir etmek üzerine kurulu ve Caldari ırkının tüm gemileri zaten Shield Tank, o halde niye Minmatarda hem armor tamir eden hemde shield tamir eden gemi yok? Burda aslında şöyle düşünmek gerek, normal olarak girdiğiniz Fleet teki gemilerin hepsi armor tank hepsi shield tank olacak diye bir hadise yok, bu tip gemiler duruma göre fleet'e alınır. Örnek olarak eğer fleeriniz NANO bir fleet'se normal olarak herkesin Shield Tank setup yapması beklenir, dolayısıylada Fleet'te Basilisk ve Skimitar gibi gemiler istenir. Ama Fleet bir POS yıkmaya yada belirli bir noktayı savunma modundaysa, normal olarak bütün gemilerin armor tank olması beklenir. Bu durumda da Guardian ve Onerios gemileri tamir rolünü üstlenir. Gördüğünüz gibi bu iş birazda sizin grubunuzun Shield mi Armor mu olduğuna bağlı dolayısıyla, eğer kafayı Logisticpilotu olmaya kırmış arkadaşlar varsa ki bu arkadaşlar genelde diğer MMO larda Cleric, Prophet, Bishop, Buffer gibi class ların hastası insanlardır, O zaman bu karakter tam size göre demektir, öyle

oluncada oturup paşa paşa 2 ırk'ın gemisini çalışmanız gerekecektir, bunlar arasında en mantıklısı Guardian ve Basilisktir. Bu gemilerin her ikisininde yaptığı iş ve bonuslar aynıdır. (Guardian Armor + Energy, Basilisk Shield + Energy) Dolayısyla bu iki ırk'ın gemilerine yönelmenizi tavsiye ederim.

Minmatar Command Gemileri

Claymore : Support Command

- Battlecruiser Skill Bonus: 5% bonus to Medium Projectile Turret rate of fire and 7.5% bonus to Shield Booster effectiveness per level
- Command Ships Skill Bonus: 7.5% bonus to Medium Projectile Turret tracking speed and 3% bonus to effectiveness of Skirmish Warfare Links per level
- Role Bonus: 99% reduction in Warfare Link module CPU need. Can use 3 Warfare Link modules simultaneously.

Claymore benim favori Command gemilerimden birisidir. Diğer Support Command gemileri gibi yüksek defansı yoktur (Resistler Haric), Ham Shield HP si belkide en düşük Command gemisi Claymore dur, fakat Claymor'un çok farklı bir özelliği vardır. Eğer EFT resmine bakarsanız, geminin iyi bir DPS'e ve MWD sini kullandığında 1300 m/s gibi yüksek hızlara çıkabilmektedir. Geminin shield tank olması ona bolcana Power ve CPU bırakıyor, dolayısıyla 3 adet Command modülünü bu gemiden daha rahat, dertsiz takacak bir gemi yoktur. Bunu anlamak için yukarı sayfalarda incelemiş olduğumuz diğer ırkların Support Command gemilerine bakmanızı tavsiye ederim, hepsi çok ağır tank ve vuruş güçleri neredeyse bir T1 Cruiser'ın vuruş gücüne eşit. Dolayısıyla öbür Support Command gemileri sadece combat sırasında oldukları yerde durup bonuslarını verirler, fakat Claymore tam tersine hem bonus verir hemde saldırır.

Geminin asıl özelliği olan Gang Assist Modüllerini inceleyeli birlikte.

1. Siege Warfare Link - Shield Harmonizing

Bu modül eğer siz Fleet/Wing/Squad Booster iseniz devreye girer, yaptığı şey Fleett/Wing/Squad daki herkese tüm hasar cinslerinden %10 Shield Resist Bonusu verir .

2. Armored Warfare Link - Passive Defense

Bu modül eğer siz Fleet/Wing/Squad Booster iseniz devereye girer, yaptığı şey Fleet/Wing/Squad daki herkese tüm hasar cinslerinden %10 Armor Resist Bonusu verir.

3. Skirmish Warfare Link - Interdiction Mavuevers

Bu modüleğer siz Fleet/Wing/Squad Booster iseniz devreye girer, yaptığı şey Fleet/Wing/Squad daki herkesin Warp Distruper , Warp Scrambler , Webbifier , yani kısaca Propulsion Jamming ile alakalı tüm modüllerin mesafesini arttırır.

Warp Distrupter II : 24 km den 30 km ye uzar
Warp Scrambler II : 9 km den 11,3 km ye uzar
Stasis Webbifier II : 10 km den 12,5 km ye uzar

Gördüğünüz gibi bu üç modülü aynı anda çalıştırdığınızda grubunuzu her anlamda Boostlamış oluyorsunuz, ve bu grubunuza büyük avantaj sağlıyor. Özellikle grubunuzda Minmatar ve Gallente Recon gemileri var ise

Arazu/Lachesis, Warp Distrupter II : 43 km den 54 km ye uzar
Arazu/Lachesis, Warp Scrambler II : 16 km den 20 km ye uzar

Munin/Huginn, Stasis Webbifeir II : 34km den 42 km ye uzar

Yukarıdaki şekilde modüllerin mesafelerine bonus alıyor. Bu bonuslar size savaş alanında çok büyük taktik avantajı sağlıyor.

Bukadar avantajına rağmen Claymore'u dümdüz savaşın içine sürmenizi tavsiye etmem, kabul gemi Commandship fakat diğer Command'lere göre HP olarak orta seviyede kaldığından yoğun saldırıya öbür Support Command'ler gibi dayanamaz. Savaş alanının güvenli kısmında olarak kendi grubunuzdaki support gemilerine yakın olun , böylece hem hayatta kalarak grubunuzun sağ kalmasını sağlarsınız hemde düşmanın hayatta kalmasını kısaltırsınız.

Setups for Claymore Command Ship
Current Setup
1
Character
Minmatar Newbee
Ship Resources
: 0
: 3
: 300
637,75 / 643,75
1727,9 / 1737,5
25 / 40
5 / 5
Modules
Optimal
Charges
Low slots
Damage Control II 30 1 0
Gyrostabilizer II 30 1
Gyrostabilizer II 30 1
Gyrostabilizer II 30 1
Med slots
10MN MicroWarpdrive II 50 165 -14,9
Warp Disruptor II 44 1 -3,8 30
Large Shield Extender II 46 123,8
Large Shield Extender II 46 123,8
Invulnerability Field II 44 1 -3,2
Invulnerability Field II 44 1 -3,2
High slots
425mm AutoCannon II 18,8 141,7 1,5+12 EMP M
425mm AutoCannon II 18,8 141,7 1,5+12 EMP M
425mm AutoCannon II 18,8 141,7 1,5+12 EMP M
425mm AutoCannon II 18,8 141,7 1,5+12 EMP M
425mm AutoCannon II 18,8 141,7 1,5+12 EMP M
Siege Warfare Link - Shield Harmonizing 50 200 -2,5
Skirmish Warfare Link - Interdiction Ma... 50 200 -2,5
Armored Warfare Link - Passive Defense 50 200 -2,5
Rig slots
Medium Core Defence Field Extender I
Medium Core Defence Field Extender I
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 120,721)
: 17410
: 5286
: 4204
89,6% 92,8%
83,4% 76,5%
75,2% 45,8%
79,3% 35%
Defence
: 229
: 229
Capacitor (Lasts: 14m 2s)
: 2805
-17,7
+16,5
Firepower
: 459
: 816
Targeting
: 61,88 km
: 6
: 302,5 mm
: 16
Mobility
: 206 m/s
: 8,6 s
: 3 au/s
Signature: 323 m
Price: 0 isk
Cargohold: 475 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
SC - Claymore\1\Minmatar Newbee

Sleipnir : Combat Command

- Battlecruiser Skill Bonus: 5% bonus to Medium Projectile Turret rate of fire and 7.5% bonus to Shield Booster effectiveness per level
- Command Ships Skill Bonus: 5% bonus to Medium Projectile Turret damage and 10% bonus to Medium Projectile Turret falloff per level
- Role Bonus: 99% reduction in Warfare Link module CPU need

Sleipnir aynen Claymore gibi defans anlamında diğer Commandlerden daha zayıftır fakat , diğer commanlerin hesinden daha agresif ve hızlıdır. Bunun nedenlerinden ilki ; Sleipnir'in 7 Turret Slotudur. Isterseniz Artilery takıp uzun mesafelerden yüksek Volley avantajını kullanın, isterseniz düşmanınızın dibine sokulup , Auto Cannon ların mermi kusmasını izleyin. Her iki türlüde bu geminin hasar miktarına ulaşabilecek bir Command gemisi yoktur. Bazıları "Ama Nighthawk ta daha fazla DPS oluyor ben yapıyorum", diyorsa, o arkadaşa şunu hatırlatmak isterim, Füzelerin belirli bir mesafeyi kat etmesi gerekiyor, örnek olarak Nighthawk ile 70 km grubunuzun üzerinde bir pozisyon aldınız, ki zaten nighthawk'ı savaşın ortasına sokmanın bir manası yok alet zaten 220 km ye kadar füze atabiliyor, neyse o mesafeden yolladığınız bir füze yaklaşık 7 saniye sonra düşmana ulaşacaktır. Oysaki Sleipnir 70km den artilery ile düğmeye bastığınız anda mermisi hedefe ulaşıyor, bu neden gerekli çünkü PVP yapan arkadaşlar bilir, düşman içeri atladığından eğer karşısındaki güç sizinkinden zayıfsa hemen gate'e geri gönüp geldiği yere atlamak isteyecektir, bu durumda sizin Nighthawk ile attığınız füze ulaşana kadar düşman kapıdan geri atlamış olacaktır. Bunun gibi ani hasar vermeniz gereken durumlarda herzaman kısa menzilli silahlar füzelere göre avantajlıdır.Özellikle Autocannon'lar oyunda en yüksek DPS'e sahiptir.
Sleipnir Combat Command olduğundan sadece 1 adet Gang Asist Modülü takabilirsiniz, o da sadece modülün kendi bonusunu verir. Diğer Support Command gemimleri 3 adet takabilir ve skill başınada özel bonus alırlar. Dolayısıyla Sleipnir gibi Combat Command gemileri diğer Support Command

gemileri gibi bonus veremezler. Gang Asist Bonuslarınız konusunda tercihinizi grubun ihtiyacına göre takmanızı tavsiye ederim eğer grubunuzda Arazu-Munin gibi yakalayıcı gemiler yoksa kesinlikle Skirmish Warfare modülü takmanızı tavsiye ederim.

Minmatar Black-Op

Panther

Minmatar Battleship Skill Bonus:

- 5% bonus to large projectile turret rate of fire per level
- 5% bonus to large projectile turret damage per level

Black Ops Skill Bonus:

- 5% bonus to velocity per level
- Multiplies the cloaked velocity by 125% per level

Note:

- Can fit covert cynosural field generators and covert jump portal generators
- No targeting delay after decloaking

Şu an karşınızda duran gemi oyunun en iyi gerçek anlamda Sniper gemisidir. Black-op gemileri bildiğiniz gibi kendi Jump-Drive'larına sahiptirler. İstedikleri yere herhangi birisine ihtiyaç duymadan atlayabilirler. Tabiki Carrier ve üstü gemiler gibi uzun atlamalar yapmazlar ama 5 LY (Işık yılı) uzaklıktaki sistemlere atlayış yapabilirler. Bundan da iyi olan asıl özellikleri, gemilerin

Cloak'dan çıkar çıkmaz target alıp ateş edebilme özellikleri. Yukarıdaki Fit'e bakarsanız, geminin Medium Slotun'da Passive Targeter göreceksiniz.Bunun nedeni , siz gate yada nerdeyseniz artık düşmanın bulunduğu noktaya olan uzaklığınız 100-150 km civarında olmalı, bu noktada grup arkadaşlarınız düşmanla didişirken, siz Cloak'unuzu açıp passive targeter modülünüzü açarsanız ve ardına düşmanı target alırsanız , düşman sizin target aldığınızı anlamayacaktır, normalde zaten anlasa anında kaçar (akıllı bir PVP ci pantheri 100-150 km uzakta gördüğünde zaten kaçar, sonuçta ne olacağı belli çünkü) bu durumda kaçmayan gemiyi target alıp atışınızı yaptığınızda ekranınızda göreceğiniz hasar yazısı "7765 damage" given yazacaktır (resistli olsada alacağı hasar düşmanın 6500 civarı oluyor). Bukadar yüksek hasara dayanacak gemi sayısı çok az. Size hatta somut bir örnek vereyim.

Normalde oyunda en çok kullanılan tank gemisi olan Drake'i göz önüne alalım , daha önceden de dediğim kimi "Noob PVP" oyuncularının çoğu Drake'i benim Drake setup'ında verdiğim gibi yapmaz, bunun nedeni zattı muhteremlerin EFT de kendi elleri ile fit yapmaktansa Battleclinic gibi uçuk fantazi setupların havalarda uçuştuğu bir setup'ın birine uymadığı fitleri kullanırlar. Size en çok öldürdüğüm Drake fit'ini göstericem şimdi

Yukarda gördüğünüz Drake aslında ençok yapılan ve en çok patlayan Drake cinsi, görünüde bir problem görüyormusunuz?, EM resist gibi, şimi bunu yapan adamın düşüncesi şu (sordum çünkü manyakmısınız niye EM resist yok diye cevap : "HP tank yapıyoruz EM vuran düşman olursada artık şansımıza" Şimdi bakın oyunda Gallente haricinde tüm ırkların EM mermisi var, üstüne EVE de PVP de karşınızda bir Drake varsa bilirsinizki geminin en zayıf tarafı EM yani tutupda salak gibi Drake'e Explosive mermi sıkmazsınız, daha Eve de PVP ye başlayan herkese öğretilen birinci kural budur. Düşmanına göre mermi kullan. Neyse şu an yukardaki Fit'te bütün skiller lvl 5 olmasına rağmen %58,6 EM resist var. Panther bu şekilde kuzu kuzu savaşan Drake'i gate de gördüğünde açılır ve ateş eder verceği hasar 3106 damage olacaktır ve bunu size ardı ardına yapacaktır, bukadar yüksek hasar miktarına o drake

dayanamayacaktır, üstüne zaten o drake'in yanında onu ana hedef yapmış 4-5 adet sizin grup elemanınız olacaktır, kısacası o Drake'ı çok hızlı bir şekilde eritirsiniz.

Sanırım hikayeyi anlamışsınızdır. Panther ile tek atışta aynen bir sniper gibi birçok hedefi yok edebilirsiniz. Tek dikkat etmeniz gereken, ateş ettikten sonra hemen yeniden cloak olmanız gerekiyor, yoksa düşmanın yakınlardaki bir interceptor'u sizin olduğunuz noktaya son hız gelip tutabilir, artı uzun süre açık kalmanız başka düşmanların sizin olduğunuz noktaya yoğunlaşıp cloak olsanız bile yerinizi ezberlemesi demek oluyor. Büyüzden işinizi görün cloak'a basın.

Minmatar Marauder

Vargur

Minmatar Battleship Skill Bonus:

- 5% bonus to large projectile turret rate of fire per level
- 10% bonus to large projectile turret falloff per level

Marauders Skill Bonus:

- 7.5% bonus to shield boost amount per level
- 7.5% bonus to large projectile turret tracking per level

Role Bonus:

- 100% bonus to large projectile weapon damage
- 100% bonus to range and velocity of tractor beams

Bu incelemeye şu cümleyle başlamak istiyorum, Vargur bu oyunda sahip olabileceğiniz en iyi para kazanma gemisidir. Vargur'un yanında Golem, Kronos,Paladin hepsi hikaye kalıyor. Vuruş Gücü, DPS , Tank Yapabilme Kapasitesi her anlamda Vargur diğerlerine karşı bariz bir üstünlük tanıyor. Marauderları sınıflandırırsak.

Golem : İyi Tank , Yavaş Öldürme

Kronos: Kötü Tank (Armor tankların hepsi trışka) , Kısa Mesafede Hızlı NPC öldürme yeteneği, Uzun mesafede Hybritler ile o da takla açıyor.

Paladin : Kötü Tank (Gene armor olduğu için özellikle Minmatar 0.0 yada Gallente 0.0 bölgesinde bu gemiyi kullanma gafleti göstermişseniz ağır DPS karşısında Armor tankların Repair miktarı yetmiyor.) Kısa ve uzun mesafede çok etkili, fakat tek bir ırk'a karşı :) Amarr düşmanlara onun haricinde belki Gruistas ama dediğim gibi sadece tek bir ırk'ın üzerinde kullanabileceğiniz bir gemi.

Vargur : İyi tank , Yüksek vuruş gücü , her iki silah türünde (Artilery ve Autocannon) hızlı NPC öldürme yeteneği.

Marauder'lar biraz pahalı olduğundan mümkünse 0.0 da kullanırken gözünüz hep local chat penceresinde olsun. Dur bir çay almaya gideyim gibi bir şey 0.0 da yoktur, ya istasyon'a ya POS a çekmek zorundasınız.

Yukardaki Fit resmine baktığımızda önce Medium Slottan başlayalım. Medium slotta bir adet X-Large Shield Booster var ama alışık olduğunuz gibi Shield Boost Amplifier yok, bunun nedeni geminin Marauder Skill'i başına %7,5 Shield Boost miktarını arttırması, yani Shield Boost Amplifier'ın yaptığı işi modülsüz yapıyor. Bu boşa çıkan slot bize daha fazla Cap desteği sağlıyacak. Standar göreve göre 2 spesifik resist bir adet de Invulnerability modülümüzü taktıktan sonra artık işin geri kalan kısmı 3 adet Gyrostabilizer II taktıkıp capacitor'u dengeye getirmek olacak. Bunu da hallettikten sonra Marauder'ların diğer güzel bir özelliği olan salvage ve loot toplama olayından bahsedelim, bütün Marauder'ların Tracktor Beam modülünün menziline bonusu vardır. Normalde 20 km olan mesafesi Marauder da 40 km dir. Bu sizin 40 km den öldürdüğünüz NPC'lerin Lootlarını toplayabileceğiniz anlamına geliyor. İki adet salvage modülüde rig malzemesi üretiminde kullanılan salvage malzemelerini hızlıca almanızı sağlayacaktır. Bu arada geminin 4 Turret

takabilmesi sizi yanıltmasın, o turretların herbiri %100 Bonuslu yani aslında 8 Turret ile aynı vuruş gücüne sahipler. Bu başka bir anlamda da iyi çünkü 4 turret'ın sıktığı kadar mermi harcayacaksınız, yani mermi maliyeti anlamında daha ekonomik gemilerdir.

Minmatar Transport Gemileri

Prowler

Minmatar Industrial Skill Bonus:

- +5% cargo capacity per level
- +5% velocity per level

Transport Ships Skill Bonus:

- +5% shield booster boost amount per level
- -10% bonus to cpu need of covert ops cloaks

Role Bonus:

- can fit covert ops cloaks

Prowler Minmatar Cloak Trasport'tur. Taşıma kapasitesi 10k m3 ün altındadır, dolayısıyle genelde bu gemiler , LOWSEC veya 0.0 gibi tehlikeli bölgelerden mal çıkarmak yada mal sokmak için kullanılır. Cloak'lu olarak Warp yapabildiklerinden yakalanmaları zor gemilerdir. Genede 0.0 gibi yerlerden mal taşıyacaksanız, mutlaka sistemlerden geçerken direkt kapılara warp olmayın,

çünkü kapıların bubble'lı olma ihtimali var ve o durumda sizi cloak da kurtarmayabilir. 0.0 da bu dediğimi mutlaka Local'i kontrol ederek yapın, eğer sistemde düşman varsa dediğim gibi gezegenleri kullanın, direkt gate'lere atlamayın.

Blockade Runner Transport

Mastodon

Minmatar Industrial Skill Bonus:

- +5% cargo capacity per level
- +5% velocity per level

Transport Ships Skill Bonus: +5% shield booster boost amount per level +5% bonus to shield HP per level

Role Bonus:

- +2 warp strength

Mastodon Warp motoro dayanıklılığı sebebi ile Blockade Runner olarak anılır. Bunun nedeni geminin +2 Warp Distrupter dayanıklılığının olması. Bu gemiyi düşmanın durdurabilmesi için 3 Adet Warp Distruper veya 1 adet Warp Scrambler + 1 adet Warp Distrupter yapması gerekmekte. Taşıma kapasiteside yüksektir. Geminin Prowler'dan üstün olduğu yanları bunlar fakat , kendisininde tek problemi Cloak'lu olarak Warp edememesi yani düşman sizi başından sonuna kadar görecek anlamına geliyor, özellikle 0.0 gibi bir yerde yaşıyorsanız, Bubble a düştüğünüz anda bu gemiyle işiniz bitmiş demektir, ama bubble yoksa zaten sizi durdurabilecekte bir gemi yoktur. (Heavy Interdictor haric)

Setups for Mastodon Transport
Current Setup
Matodon
Character
Minmatar Newbee
Modules
Optimal
Low slots
Expanded Cargohold II 0 0
Expanded Cargohold II 0 0
Expanded Cargohold II 0 0
Expanded Cargohold II 0 0
Expanded Cargohold II 0 0
Med slots
Y-T8 Overcharged Hydrocarbon I Microwarp... 50 150 -13.5
Large F-S9 Regolith Shield Induction 34 112.5
Small Shield Extender II 23 2.3
High slots
Improved Cloaking Device II 60 1
Rig slots
Medium Cargohold Optimization I
Medium Cargohold Optimization I
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Ship Resources
: 0
: 0
: 200
167 / 237.5
265.75 / 268.75
0 / 0
0 / 5
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 26,596)
: 8411
: 3107
: 1382
75% 90%
60% 67.5%
40% 25%
50% 10%
Defence
: 51
: 51
Capacitor (Stable at: 42%)
: 1043
- 13.5
+14.3
Firepower
: 0
: 0
Targeting
: 50 km
: 2
: 157.5 mm
: 14
Mobility
: 145 m/s
: 25.6 s
: 3 au/s
Signature: 1038 m Price: 0 isk
Cargohold: 29243 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Minmatar Freighters

Fenrir

Minmatar Freighter Skill Bonus: 5% bonus to cargo hold capacity and 5% bonus to maximum velocity per level

Fenrir Minmatar'ın en büyük taşıma gemisidir. Kapasitesi 900.000 m3 dür. Gemiye herhangi bir modül takamazsınız. Sadece mal taşımak içindir. Bu gemiler çok ağır olduğundan warp'a kalkma süreleri yaklaşık 45 saniyedir. Yani bir gateden çıkıp diğer gate'e öyle normal gemiler gibi gitmez Warp hızı da azdır 20 AU luk bir mesafeyi yaklaşık 1.5 - 2 dk da gider, Battleshipler bile 20 saniyede o yolu kat eder, yavaşlığını siz tahmin edin. Bu gemiyi kullanacak pilotların intihar saldırılarına hazırlılı olması gerekmekterdir. Özellikle Jita gibi alışveriş merkezlerine girip çıkan bir pilotsanız, bu gemi ile girip çıkarken dikkatli olmanız gerekiyor, genelde jita önünde sizin bu taşıdığınız malları almak için bekleyen korsan grupları bulunmakta, üzerinizdeki malın değerine göre Concord'un onları öldürmesini göze alarak saldırırlar, sonuç olarak malın değeri kaybedilen gemiden daha fazla olduğundan bu durumu pek önemsemezler. Bu sebepten dolayı eğer Jita istasyonu gibi bir yerden mal alıp

başka bir yere götürecekseniz bunu tekrar düşünün, bu arada Jita gibi bir yere Mal götürmekte problem yok, problem istasyon çıkışında çünkü gemi Align olamıyor sürekli size çarpıp doğrultunuzu bozuyorlar.Diğer bir sorunda normalde bu tip gemileri corpunuzdan bir arkadaşınızın escort'unda götürürsünüz, sizi gate çıkışlarında siz Warp'a bastıktan sonra WEB'lerlerki gemi anında Warp'a kalksın, bu işi istasyon çıkışlarında yapamıyorsunuz. Çünkü gemi yavaşlıyamıyor, istasyon sizi dışarıya 1500 m/s hızla fırlatıyor. Merak etmeyin onunda bir çözümü var,

İlk önce Jita veya neresisyse alış veriş noktanız o istasyona frigate benzeri bir gemi ile gidin, geminin üzerinde MWD olsun, istasyondan çıkın, istasnyon sizi fırlattıktan sonra geminin hız göstergesinde MAX Speed üçgenine tıklayın böylece gemi istasyonun onu fırlattığı doğrultuda gitmeye devam edecektir. MWD nizi açın bırakın gemi 20-30 dk o şekilde gitsin, daha sonra Bookmark Alın. Şimdi bu ne işe yarayacak; siz Fenrir gibi Frieghter bir gemi ile istasyondan çıktığınızda o almış olduğunuz Bookmark'a Warp dediğiniz anda gemi daha istasyondan çıkar çıkmaz fırlayacaktır, dolayısıyla daha sizi korsanlar target alamadan siz ordan uzaklaşmış olacaksınız. Böylece ne malınızı ne geminizi kaybetmiş olacaksınız.

Bu gemileri kullanırken özellikle Security seviyesi 5'in altında kalan yerlere girmeyin, eminim orada satılan mallar çok ucuzdur, veya ihtiyaç olan malzemeler çok yüksek kar getiriyordur fakat, bu büyüklükteki gemiler o tip yerlere girdiklerinde emin olun korsanlarda sizden haberdar olacaklardır veböyle tombul bir gemiyi kimse kaçırmak istemeyecektir. Dolayısıyla işin astarı yüzünden pahalıya gelebilir, risk sizin gemi sizin ama tavsiye etmiyorum.

Setups for Fenrir Freighter
Current Setup
Fenrir
Character
Minmatar Newbee
Modules
Optimal
Charges
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Ship Resources
: 0
: 0
: 0
0 / 1,25
0 / 1,25
0 / 0
0 / 5
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 174,050)
: 7031
: 26563
: 125000
0%
60%
20%
35%
40%
25%
50%
10%
Defence
: 17
: 17
Capacitor (Stable at: 100%)
: 3863
- 0
+71,8
Firepower
: 0
: 0
Targeting
: 0 km
: 0 mm
: 0
: 82
Mobility
: 125 m/s
: 41,8 s
: 0,8 au/s
Signature: 3385 m
Price: 0 isk
Cargohold: 900000 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Minmatar Jump Freighter

Nomad

- Minmatar Freighter Skill Bonus: 5% bonus to cargo hold capacity and 5% bonus to maximum velocity per level
- Jump Freighters Skill Bonus: 10% bonus to hull hitpoints and 5% reduction in jump fuel need per level

Nomad Jump Freighter Fenrir sınıfı bir gemidir fakat daha az kapasiteye sahiptir. Tabiki az kapasitesi 337.500 m3. Gemi Fenrir gibi taşıyamasada Fenrir'in yapamadığı şeyi yapar. Işık atlaması, bu büyüklükteki bir geminin 10-15 ışık yılı uzaktai sistemlere ışık atlaması yapması demek, hem ticari hemde lojistik anlamında yapan kişiye ve grub'a büyük katkı sağlar. 0.0 gibi yerlere bu büyüklükteki gemi ile taşınan mal o bölgenin stoklarını hep dolu tutabilir. Fiyatları oldukça pahalıdır, 1.5 - 2 milyar cıvarında fiyatları vardır. Dolayısyla bu tip bir gemiyi kullanacaksanız cebinizinde biraz dolu olması ve 3-4 adet alt hesaba ihtiyacınız olacaktır, bunun nedeni geminin kendi başına ışık atlaması yapamıyor olmasıdır. Başka pilotlar (alt hesaplar) size Cyno açıp sizde o cynoyu kullanarak jump yapabilirsiniz. Kimse Jump-Freighter kullanmak kolay demedi dimi :) cebinizin dolu olmasından kasıt da buydu, 3-4 hesabınızın olması için ya oyunda çok paranız olacak yada real hayatta ikisinden biri veya vefakar corp arkadaşlarınız olacak ve onlar sizin için tüm rota boyunca karakterleri ile birlikte cyno açacaklar. Bu zorlukları aşabilirseniz sizi bol paralı günler bekliyor olacaktır.

Faction Gemiler

Faction gemiler oyunda "Unique" "Nadir" diye tabir edilen gemilerdir. Bu gemiler T1 Hull'a sahip gemiler olmasına rağmen bir çok extra boostlanmış özellikleri vardır. Bu gemilerin fiyatları akranlarının 3-4 katı fiyatadır. Fiyat sıralaması Battleshiplere gelindiğinde milyarlara varan rakamlara ulaşıyor, zaten sırayala anlatacağım Faction gemilerin listesini takip etmeye başladığınızda kendinizde niye gemilerin okadar pahalı olduğunu anlayacaksınız. Bu arada bu gemilerin BPC'leri yalnızca PLEX diye tabir edilen gizli zindanlardan çıkıyor , bu sebepten bu gemilere "Unique" deniyor, öyle zırt pırt da düşmüyor.

Faction Frigateler

Amarr Faction Frigate

Imperial Navy Slicer

- 10% bonus to Small Energy Turret optimal range per level
- 25% bonus to Small Energy Turret damage per level

Navy Slicer Amarr ırkının frigatelerde görüntüolarak en karizmatik gemilerinden birsidir. Jita contrat fiyatları 40 ile 45 milyon arasında değişmekte. Geminin özelliklerini az sonra EFT setupları ile birlikte anlatacağım.

İlk setupda gördüğünüz fit NPC için yapılmış birfittir, böyle bir gemiyi alıpta LVL 1-2 görev yapacak adam varmıdır bilmiyorum ama Cosmos görevlerine sonradan başlamış olan insanlar bu gemi ile o görevlerin LVL 1-2 sini yapmak isteyebilir. Gemide 2 Armor repair bulunmakta , bu size ağır tank yapma imkanı verir, bunun yanı sıra Afterburnerla yüksek hızlara çıktığınızda neredeyse hiç hasar almazsınız aldığınız hasar da zaten 2 x Armor repair ile egale edilecektir. Geminin vuruş gücü bir frigate için çok oldukça iyidir, mesafeden kazanmak için tavsiye T2 Kristal olan Scorch Kristal kullanmanız.

Bu gemiyi PVP ye sokanıda çok gördüm fakat şunu da bilerek PVP ye sokmak gerek bu gemiyi, bu geminin fiyatı 40 milyon aynı ayarda olan bir interceptor'ün fiyatı 10 milyon yani 4 adet T2 Interceptor'e bedel bir fiyat artı onun kadarda hzı yapamıyor. Vuruş gücüde interceptor'dan çok fazla değil, üstüne birde sadece 2 adet medium slot var ki bu da bir eksi. Sırf gösteriş için PVP ye bu gemiyi sokaiblirsiniz, birşeyleri öldürdüğünüzde karşı taraf GF (Goodfight) yazar amabide bu gemiyi kaybederseniz karşılık olarak GF beklemeyin alacağınız karşılık "Noob lost a Navy Slicer" dır. Çünkü genelde Faction gemi kaybedenlere böyle replikler anında geliyor. (Şu günlerde birçok oyuncu Faction gemi kullanıp kaybediyor, yavaş yavaş bu normal karşılanmaya başlandı) dolayısıyla böyle bir gemiyi PVP ye götürüp götürmemek tamamiyle Ego tatmini gerisi size kalmış.

Setups for Imperial Navy Slicer Frigate
Current Setup
Navy Slicer PVP
Character
Amarr Newbee
Modules
Optimal
Low slots
200mm Reinforced Steel Plates II 17 12
N-Type Adaptive Nano Membrane I 24 1
N-Type Adaptive Nano Membrane I 24 1
Nanofiber Internal Structure II 0 0
Nanofiber Internal Structure II 0 0
Med slots
1MN MicroWarpdrive II 25 17 -3,8
J5 Prototype Warp Disruptor I 34 1 -3,5 20
High slots
Gatling Pulse Laser II 3 5,5 -0,9 4,5+0,6 Mult
Gatling Pulse Laser II 3 5,5 -0,9 4,5+0,6 Mult
High Slot
Rig slots
Small Auxiliary Thrusters I
Small Polycarbon Engine Housing I
Small Auxiliary Thrusters I
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Ship Resources
: 0
: 0
: 50
130 / 143,75
43,04 / 58,75
0 / 0
0 / 5
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 4,219)
: 733
: 1279
: 469
0% 65,4%
20% 55%
40% 48,1%
50% 44,7%
Defence
: 5
: 5
Capacitor (Lasts: 2m 18s)
: 534
- 9
+6,5
Firepower
: 103
: 155
Targeting
: 38,75 km
: 4
: 762,5 mm
: 10
Mobility
: 3622 m/s
: 4,2 s
: 6 au/s
Signature: 228 m
Price: 0 isk
Cargohold: 130 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Caldari Faction Frigate

Caldari Navy Hookbill

- 10% bonus to missile velocity and 20% bonus to Kinetic missile damage,
- 10% bonus to EM, Explosive, and Thermal missile damage per level

Caldari Nay Hookbill Caldari donanmasının özel Frigate sınıfı gemisidir. Özellikle PVP de interceptor gemilere alternatif, Hız olarak aynı, defans olarak daha iyi, vuruş gücü olarak daha iyi bir gemidir. Fakat interceptor'lerde olan MWD penaltısını azaltan bonus'a sahip değildir. Bunun anlamıda MWD açık iken Signature çap'ı 252 metreye çıkar buda geminin boyutunu Cruiser boyutuna çıkartır. Tahmin edeceğiniz gibi PVP de eğer düşman Interceptor sınıfı bir gemiye Heavy Missile attığında göreceği hasar 10-20 hasar iken, Hookbill Full Hasar alır.Bu konuya PVP setup'ında ayrıntılı değineceğim.

NPC setup'ı oldukça sağlam bir setupdır saniyede 31 Shield doldurur (Skillerle farklılık gösterir) , zaten LVL 1-2 görevyapacağınız için bu gemiyle, bu doldurma miktarı bütün görevleri sorunsuz yapabiliceğiniz anlamına geliyor. Yeterki görev'e göre olan resistlerinizi doğru seçin. Afterburner açık iken zaten bu gemi çok az hasar alacaktır.Dolayısıyla hem Hızınızla hem Shield doldurma miktarınızla tank yapmış olacaksınız.

Hookbill'in PVP versiyonunda en çok dikkat etmeniz gereken konu, MWD açıkken alacağınız hasardır. Yukarı kısımda bahsettiğim gibi,bu gemiler İnterceptor gibi hızlı ve çevik olmalarına rağmen MWD penaltı bonusları yoktur, dolayısıyla interceptorlerden daha fazla hasar alacaklardır, fakat kendi boyutlarında gemiler ile savaşırken Shield HP si ve resistleri yüksek olduğundan Hookbill o savaşı sorunsuz kazanacaktır.

Gallente Faction Frigate

Federation Comet

- 7.5% bonus to Small Hybrid Weapon tracking speed
- 20% bonus to Small Hybrid Turret damage

Gallente Federation Comet, sınıfının en kuvvetli vuruş gücüne sahip gemilerinden birisidir, Drone Bot Frigate olarak mesafe ve isabet ettirme sorunu yaşamaz. Aşağı kısımda size 3 adet birbirinden farklı fit vereceğim, bunlardan Armor PVP ve Shield PVP olanından hangisini yapacağınız sizin tercihinize bağlı fakat benim tavsiyem Shield versiyonu.

İlk olarak NPC versiyonu ile başlayalım, bu gemiyi NPC görevlerini yapmak için kullanacak olan arkadaşalr için armor repair li bir setup hazırladım. Diğer faction frigatelerde olduğu gibi Afterburner açıkken ve 2 armor repairiniz açıkken bu gemiyle Level 1-2 görevlerde hiçbir sorun yaşamazsınız. Railgun takılı olmasının sebebi, Blasterların mesafesinin çok kısa olmasından ve görev sırasında NPC lerin 20 km civarında dolanmasından dolayı Railgun'lar işinizi kolaylaştıracaktır.Zaten vuruş gücünüzün büyük çoğunluğunu 3 adet dronunuz oluşturacağından siz vurmasanızda olur :)

Bir yukarda PVP olan fitting Armor fitting içindir. Geminin hızının 4238 m/s olması onu interceptorler ile aynı sınıfa sokmaktadır,defans anlamında da Assault gemilerine yaklaştırmaktadır. Hatta tam ikisinin arası diyebiliriz. Daha önceden dediğim gibi bu gemiler interceptor'lerin MWD penaltı bonusuna sahip olmadığından MWD açıkken yüksek hasar alırlar bu nedenle kendi boyunuzdan büyük gemileri yakalamaya çalışacağınız zaman dosdoğru üzerlerine gitmeyin, "Approuch" yerine "Orbit" tuşunu kullanın böylece yuksek hızınızdan dolayı düşman silahları sizin dönüş hızınızı tutturamayacağından ıska geçeceklerdir. Comet kendi sınıfından olan Frigate-Interceptor gibi gemileri öldürmekte hiçbir sorun çekmez.

Shield PVP versiyounun tek farkı geminin birazdaha hızlı ve defansının sağlam olmasında yatıyor. Bu setupın tek sorunu WEB takamıyor olamanızda yatıyor, bu nedemek: Eğer düşmanda sizin gibi hızlı ise , siz düşmanı kovalarken düşman belirli bir noktaya Align olacak demektir, sizi grubunuzdan ayırıp peşine taktığı doğrultuda öldürecek demektir.Bu kastettiğim gemiler Heavy Assault, Cruiser ve Battlecruiser sınıfı gemiler oluyor. Genelde zaten bu tarz gemiler Nano yapılıyor ve az önce anlattığım sekilde peşlerinden sazan gibi gittiğinizde grubunuzdan uzakta işinizi bitiriyorlar. Bu geminin Shield versiyonu ile boyunuzdan büyük gemilerin peşinden çok fazla gitmeyin.

Minmatar Faction Frigate

Republic Firetail

Republic Firetail sınıfının en atik ve en yüksek DPS oranına sahip gemilerinden birisidir. Özellikleri bakımından Jaguar'ı andırır (Resistleri hariç). Şimdi gemiin setuplarını inceleyelim.

Firetail'in NPC Fit'ine baktığımızda geminin yüksek hızı dikkatinizi çekecektir. Afterburner açıkken hızı 1324 m/s hız'a ulaşmaktadır. Bu hızlarda giden bir gemiyi vurmak ve hasar vermek NPC için çok zor olacaktır. Fiting EM Warp (EM Pasif Resist) modülü takılıdır, o modülü görevin ana hasar cinsine göre değiştirebilirsiniz. Geminin üzerinde uzun menzilli Artilery Silahları takılıdır. Bunun böyle olmasının nedenide genelde görevlerde NPC lerin 20-30 km uzakda spawn olmalarından kaynaklanıyor.Her düşman için tavşan gibi sağa sol'a koşmak istemiyorsanız Artilery tek atışta düşmanın işini bitirebileceğiniz bir silahtır.Gemi Shield tank olduğundan Level 1-2 görevler de hiçbir zorluk çekmeden hepsini rahatlıkla yapabilir.

Firetail PVP versiyonu Nano bir fitting'e sahiptir. Hız ve çeviklik olarak Interceptorler ile aynı özelliklere sahiptir. Tek prolemi MWD açıkken Signature Raidus'unun penaltılı olmasıdır, interceptor'lerin bu penaltıyı azaltan bonusları vardır. Bu penaltı geminin boyutunu Cruiser sınıfının boyutuna çıkartmaktadır. Dolayısıylada aldığınız hasar Cruiser'ın aldığı hasar gibi olacaktır. Fakat düşmanın dibine girebilirseniz, Turret kullanan Cruiser ve üstü gemiler sizi bu yüksek hızla kesinlikle ıskalayacaktır. Genel olarak söylediğim gibi bu gemi ile boyunuzdan büyük gemilere doğrudan yaklaşmayın belirli bir açıyla Orbit vererek yaklaşın. Firetailin diğerlerinden en büyük farkı gemide hem Warp Distrupter hemde Webbifier olması, bu onun kendinden büyük nano gemileri yakaladığında onları büyük oranda yavaşlatıp grubunun geri kalanı gelene kadar hayatta kalmasıdır.

Angel Faction Frigate

Dramiel

Minmatar Frigate Skill Bonus:

- 10% bonus to Small Projectile Turret falloff per level

Gallente Frigate Skill Bonus:

- 7.5% bonus to Small Projectile Turret tracking speed per level

Note:

- 100% bonus to Small Projectile Turret damage

Dramiel türünün en hızlı gemisidir. Oyunda ondan daha hızlı hiçbir Frigate sınıfı yoktur (interceptorler dahil olmak üzere). 6400 m/s hızla gitmektedir, geminin "Agility" "Çevikliği" çok yüksek olduğundan "2,9" , en kısa mesafeden verilen orbitte bile 3500 m/s hızla dönebilmektedir. Bu hızda giden bir gemiyi füzeler dahi kolay kolay vuramamaktadır. 100 km mesafeyi yakaşık 16 saniye içinde almaktadır, yani daha siz ne olduğunu anlayamadan gemi yanınızda bitivermektedir. Bu onu oyunun en iyi yakalama gemisi yapmaktadır. Bu gemiyi kullanmak için Minmatar ve Gallente Frigate Skillerinizin level 3 olaması gerekmektedir.

Bu gemiyi kullanırken dikkat etmeniz gereken iki püf nokta var.

1. Hiçbir gemiye ufak olmadığı sürece doğrusal yaklaşmayın,gemi her nekadar hızlıda olsa, herhangi bir Turret gemisi eğer size 90 dereceden atış yaparsa , tek vuruşta öldürebilir.Dolayısıyla bu tip yakalama işini yaparken orbit vererek düşmanınıza yaklaşın.

2. Büyük gemiler ile olan yakalama işinde temkinli yaklaşın, çünkü oyundaki neredeyse tüm PVP Battleship'ler Neutralizer modülü takar,dahada akıllı olan BS ler Scrambler+Distrupter+WEB takar (Örnek olarak Battleshipler bölümünden PVP fitlerine bakınız) eğer bu gemilerin 25km yakınına girerseniz büyük ihtimal MWD açacak Capacitor'ünüz kalmayacaktır. Aslında bu da büyük bir sorun değil, Dramiel MWD'sizde 600-700 m/s hız yapabilmektedir. Asıl sorun bu gemilerin 10km mesafe altına girdiğiniz zaman olacaktır. Scrambler ve WEB yediğinizde hızınız 100 m/s hızlara düşecektir. Bu kesinlikle istemeyeceğiniz bir durumdur, bu hızdayken eğer BS den uzaklaşmaya çalışırsanız sizi kesinlikle tek atışta yok edecektir ,onun yerine; baktınız WEB,Scram yediniz hemen BS nin dibine girin yani 500m orbit verin, BS gibi gemiler okadar kısa mesafeden 100 m/s hızla dönen gemiyi bile vuramazlar. Peki dieyeceksinizki bu beni kurtarırmı, kurtarmaz işi uzatır, bu nedemek; BS nin 500m dibine girdiğinizde , zaten kaçamayacağınızı bilerek sokuluyorsunuz, BS hemen drone'larını dışarı salacaktır, burdaki amacımız sizi grubunuz gelene kadar hayatta tutmak, drone'larla olan mücadeleniz en fazla bir dakika sürecektir, o süre zarfında ya arkadaşlarınızın yetişmesi için dua edeceksiniz yada BS nin sürekli Neutralizer açık bıraktığından Capacitor'ünün bitmesini bekliyeceksiniz, ufacık bile kendi capacitor'ünüz dolsa hemen MWD yi açıp BS den uzaklaşabildiğiniz kadar uzaklaşın (gene doğrusal uzaklaşmayın yoksa aynı sonuç olur).

Burdanda anlıyacağınız gibi ufak gemileri kullanmak büyük gemileri kullanmaktan daha fazla deneyim gerektiriyor, oyunda patlamayan gemi yoktur , herkes her gemi ile patlar, önemli olan aynı şekilde 2 defa patlamamaktır. Bu arada Dramiel'in Contrat fiyatı 70 milyondur, o yüzden biraz tuzlu bir frigate ikinci sefer aynı hata ile patlamayın.

Setups for Dramiel Frigate
Current Setup
PVP
Character
Minmatar Newbee
Ship Resources
: 0
: 1
: 50
165,5 / 181,25
46,36 / 47,5
0 / 15
0 / 5
Modules
Optimal
Low slots
Damage Control II 30 1 0
Nanofiber Internal Structure II 0 0
Nanofiber Internal Structure II 0 0
Med slots
Catalyzed Cold-Gas I Arcjet Thrusters 23 15 -3,4
Warp Disruptor II 44 1 -3,8 24
Stasis Webifier II 30 1 -0,9 10
Medium F-S9 Regolith Shield Induction 25 21
High slots
200mm AutoCannon II 6,8 3,7 0,8+9,3 EMF
200mm AutoCannon II 6,8 3,7 0,8+9,3 EMF
High Slot
Rig slots
Small Auxiliary Thrusters I
Small Auxiliary Thrusters I
Small Polycarbon Engine Housing I
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 5,009)
: 1854
: 604
: 414
12,5% 66%
30% 44,8%
47,5% 36,3%
56,3% 23,5%
Defence
: 16
: 16
Capacitor (Lasts: 1m 41s)
: 381
- 8,1
+5,6
Firepower
: 99
: 258
Targeting
: 31,25 km
: 5
: 1237,5 mm
: 11
Mobility
: 6399 m/s
: 2,9 s
: 6 au/s
Signature: 222 m
Price: 0 isk
Cargohold: 130 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects

Blood Raider Faction Frigate

Cruor

Amarr Frigate Skill Bonus:

- 15% bonus to Energy Vampire and Energy Neutralizer drain amount per level

Minmatar Frigate Skill Bonus:

- 10% bonus to the velocity factor of stasis webifiers per level

Note:

- 100% bonus to Small Energy Turret damage

Cruor ufak Bhalgorn diyebiliriz. Geminin Neutralizer ve Web bonusları gemiyi elektronik anlamda sınıfının en tehlikeli gemilerinden birisi yapıyor. Vuruş gücü olarak iki silahı %100 bonusludur, bu da 4 silah gibi vurmasını sağlıyor. Fakat Cruor'un asıl gücü Neutralizer ve Vampire modüllerine verdiği bonuslarda. . Bu gemi ile kendi sınıfından bir gemiyi yakaladığınızda büyük ihtimal can çekiştire çekiştire öldürecektir. Düşmanın hem Capactior'ünüyok ederken hemde Capacitor'ünü emecek olan Neutralizer ve Vampire modülleri düşmanınızı enerjisiz bırakacaktır, dolayısıyla düşmanınızın tüm enerji harcayan modülleri kapanacaktır (MWD+Afterburner+Distrupter+WEB vs vs) Ardına ikinci bonusu olan WEB modülünün hız düşürme gücünü arttıran özelliği düşmanınızı 10-20 m/s hıza düşürür, bu da durmakla aynı anlama geliyor. Sonrasında düşmanınızı yavaş yavaş sindire sindire yiyebiliyorsunuz.

Burda dikkat edilmesi gereken birkaç konu var.

1. Geminizin defansının sadece Armor Plate'den yani ham Armor HP den oluştuğunu bilerek savaşa girin. Kendinizden büyük gemilerle savaşırken Dramiel yazısında söylediğim kurallar aynen burda da geçerli.

2. Cruor kısa menzilli bir Frigate, dolayısyla genellikle düşmanla göğüs göğüse çarpışmanız gerekecektir. Yukarıda anlattığım gibi en hızlı şekilde düşmanızın üzerine kapanıp , Neutralizer ve Vampire modülleri ile düşmanınızın gemisinin yaşam enerjisini emin, ardına WEB modülü ile hızını durma noktasına getirip lazerlerinizi konuşturun. Büyük gemilerebu gemilere aynen Dramielde olduğu gibi çok temkinli yaklaşın.

Guristas Faction Frigate

Worm

Caldari Frigate Skill Bonus:

- 5% shield resistance per level

Gallente Frigate Skill Bonus:

- 5m3 Drone Bay Capacity per level

Note:

- 50% bonus to Rocket and Light Missile velocity

Worm, Caldari ve Gallente Frigate Skillerini Level 3 ister kullanabilmek için. İki ırkın özelliklerinide taşır. 5 adet light Drone kullanabilir. Bu vuruş gücüne birde kendisinin kullandığı füzelerini eklediğinizde kuvvetli ve tehlikeli bir vuruş gücüne sahip olur. 4 adet medium slotu gemiyi hem elektronik anlamda hemde defans anlamında çok kuvvetli kılar. medium slotlarında MWD+Distrupter+Scrambler vardır. Bunun anlamıda eğer kendi sınıfı veya üstü bir gemiyi yakalarsa olduğu yere çakacaktır demektir. Daha sonra drone'ları ile saldırısını tamamlayacaktır. Frigate olarak bir'ebirde karşılaşmak istemeyeceğiniz bir gemidir. Gene daha önceden bahsettiğim gibi kendinizden büyük gemilere saldırırken temkinli davranın (Bkz. Dramiel açıklaması)

Setups for Worm Frigate
Current Setup
Worm
Character
Caldari Newbee
Modules
Optimal
Low slots
F85 Peripheral Damage System I 21 1 0
Micro Auxiliary Power Core I 15 0
Beta Reactor Control: Capacitor Power Relay I 2,3 0
Med slots
Catalyzed Cold-Gas I Arcjet Thrusters 23 15 -3,4
Warp Disruptor II 44 1 -3,8 24
J5b Phased Prototype Warp Scrambler I 27 1 -0,8 8,6
Medium F-S9 Regolith Shield Induction 25 21
High slots
Upgraded 'Limos' Standard Missile Bay I 17,3 7,2 <65,2 Sab
Upgraded 'Limos' Standard Missile Bay I 17,3 7,2 <65,2 Sab
High Slot
Rig slots
Small Auxiliary Thrusters I
Small Auxiliary Thrusters I
Small Polycarbon Engine Housing I
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Ship Resources
: 0
: 0
: 50
191,75 / 200
53,4 / 56,25
25 / 25
5 / 5
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 7,021)
: 2121
: 604
: 779
32,1% 56%
45,7% 51,6%
59,3% 34%
66,1% 20,8%
Defence
: 23
: 23
Capacitor (Lasts: 3m 3s)
: 365
- 7,9
+7
Firepower
: 91
: 206
Targeting
: 37,5 km
: 5
: 812,5 mm
: 15
Mobility
: 3092 m/s
: 5,1 s
: 6 au/s
Signature: 270 m
Price: 0 isk
Cargohold: 130 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Sansha Faction Frigate

Succubus

Succubus Amarr ve Caldari Frigate Level 3 ister kullanabilmek için. Succubus aslında birçok bakımdan Bloodraider'ın Cruor'una benzer fakar Succubus daha çok DPS gemisidir. Succubus 'un tüm bonusları silahlarının vuruş gücünedir. Gemide Distrupter+Scrambler vardır, bu ona kendi veya daha büyük boyuttaki gemilerle mucadele etme imkanı tanır, aynen Cruor da olduğu gibi geminin High slotlarında hem Neutralizer hemde Vampire modülleri bulunur, bunlarda kendi boyutundaki gemilerin hareket ve ateş gücünü egale etmek içindir. Interceptor sınıfı gemilerin karşılaşmak istemeyeceği bir gemidir.

Kendinden büyük boyuttaki gemilerle çarpışırken kullanılacak taktik ve bilgiler için "Bkz. Dramiel incelemesi."

Setups for Succubus Frigate
Current Setup
Succubus
Character
Amarr Newbee
Ship Resources
: 0
: 0
: 50
216,5 / 218,75
82,08 / 85
0 / 0
0 / 5
Modules
Optimal
Charges
Low slots
Damage Control II 30 1 0
Micro Auxiliary Power Core I 15 0
Med slots
1MN MicroWarpdrive II 25 17 -3,8
Warp Disruptor II 44 1 -3,8 24
J5b Phased Prototype Warp Scra... 27 1 -0,8 8,6
Medium F-S9 Regolith Shield Indu... 25 21
High slots
Medium Pulse Laser II 12,8 11 -1,3 11+2,5 Scorch S
Medium Pulse Laser II 12,8 11 -1,3 11+2,5 Scorch S
Small Energy Neutralizer II 10 9 -5,6 6,3
Small Nosferatu II 15 10 +3,2 6,6
Rig slots
Small Auxiliary Thrusters I
Small Auxiliary Thrusters I
Small Polycarbon Engine Housing I
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Stats
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 5,573)
: 1886
: 565
: 646
12,5% 57,5%
30% 44,8%
47,5% 36,3%
56,3% 32%
Defence
: 11
: 11
Capacitor (Lasts: 56s)
: 465
: 16,5 +10
Firepower
: 126
: 317
Targeting
: 40 km
: 5
: 812,5 mm
: 13
Mobility
: 3121 m/s
: 5,6 s
: 6 au/s
Signature: 240 m
Price: 0 isk
Cargohold: 135 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Serpentis Faction Frigate

Daredevil

Gallente Frigate Skill Bonus:

- 10% bonus to Small Hybrid Turret falloff per level

Minmatar Frigate Skill Bonus:

- 10% bonus to the velocity factor of stasis webifiers per level

Note:

- 200% bonus to Small Hybrid Turret damage

Daredevil Gallente ve Minmatar Frigate Level 3 ister. Daredevil Dramiel'den sonra en hızlı gemidir,fakat vuruş gücü çok kötüdür. Zaten bu gemiye binen birininde vuruş gücünü çok takacağınıda zannetmiyorum. EFT de yazan DPS miktarına aldırmayın siz çünkü oyun içerisinde o rakamları bu gemi ile göremeyeceksiniz. Bunun en iyi örneğini geminin silahının optimal mesafesine bakarak anlayabilirsiniz. MWD niz açıkken 0.9 km yani 900m orbitle bu gemi döenemez, tam hızla dönüş yaptığın var sayarsak bu gemi var sayıyorum 500m orbit verdiniz dönüş uzaklığı 3km olacaktır.Zaten gemi birtarafını yırtsa en fazla 4 km ye mermi atabiliyor.Optimalden uzaklaştıkça vuruşunuzunda azaldığını söylememe gerek yoktur sanırım kısacası geminin aslında vuruş gücü yok ondan siz yakalama işine odaklanın.Geminin bonusu olan WEB modülü yakalama görevini hakkıyla yerine getirmesini sağlar. Her anlamda kullanımı için Dramiel incelemesini bir'e bir örnek alabilirsiniz.

Setups for Daredevil Frigate
Current Setup
Daredevil
Character
Gallente Newbee
Modules
Optimal
Low slots
200mm Reinforced Rolled Tungsten Plates I 13 10
Energized Adaptive Nano Membrane II 36 1
Nanofiber Internal Structure II 0 0
Nanofiber Internal Structure II 0 0
Med slots
1MN MicroWarpdrive II 25 17 -3,8
Warp Disruptor II 44 1 -3,8 24
Stasis Webifier II 30 1 -0,9 10
High slots
Light Ion Blaster II 9,8 6,4 -0,5 0,9+3,6
Light Ion Blaster II 9,8 6,4 -0,5 0,9+3,6
High Slot
Rig slots
Small Auxiliary Thrusters I
Small Auxiliary Thrusters I
Small Polycarbon Engine Housing I
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Ship Resources
: 0
: 0
: 50
167,5 / 181,25
42,88 / 43,75
0 / 0
0 / 5
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 3,692)
: 671
: 1149
: 526
0% 62%
20% 50,6%
40% 50,6%
50% 31,6%
Defence
: 5
: 5
Capacitor (Lasts: 1m 32s)
: 422
: 9,3
+6,2
Firepower
: 175
: 378
Targeting
: 25 km
: 5
: 780 mm
: 13
Mobility
: 4505 m/s
: 3,7 s
: 6 au/s
Signature: 210 m
Price: 0 isk
Cargohold: 140 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Faction Cruisers

Amarr Faction Cruisers

Augoror Navy Issue

Amarr Cruiser Skill Bonus:

- 10% bonus to Medium Energy Turret Capacitor Usage per level
- 10% bonus to Armor Hitpoints per level

Augoror Amarr imparatorluk donanmasının T1 en ağır tank'a sahip Faction Cruiser'ıdır. Vuruş gücü düşüktür fakat tank kapasitesi yüksektir. Ben çok PVP de kullananı görmedim NPC yapanıda görmedim. Vuruş gücünün düşük olması haricinde geminin diğer özellikleri çok iyidir. Eğer Cruiser ve HAC (Heavy Assault) lardan oluşan bir filonuz varsa grubunuzun tank'ı Augoror

olacaktır. Capacitor'ü MWD açıkken çok dayanmayacaktır, dolayısıyla düşmanın peşinden kovalayım deseniz yarı yolda Cap bitecektir. Bunun yerine yakınına giren düşmanla savaşmak için daha idealdir Augoror. Genede tavsiye etmeyeceğim bir gemidir.

Omen Navy Issue

Amarr Cruiser Skill Bonus: 10% bonus to Medium Energy Turret capacitor use and 7.5% bonus to Medium Energy Turret rate of fire per level.

Omen sınıfı zaten EVE dünyasında kendini yeteri kadar ispatlamış bir gemidir. Onun Faction versiyonu olan Omen Navy Issue da aynı şekilde tehlikeli bir okadarda vuruş gücü yüksek bir gemidir. Defansif anlamda orta karar bir gemi olmasının yanında ofansif anlamda güçlü bir gemidir.

Setups for Omen Navy Issue Cruiser
Current Setup
Omen Navy Issue
Character
Amarr Newbee
Modules
Optimal
Charges
Low slots
800mm Reinforced Steel Plates II 28 230
Energized Adaptive Nano Membra... 36 1
Energized Adaptive Nano Membra... 36 1
Damage Control II 30 1 0
Co-Processor II 0 1
Heat Sink II 30 1
Heat Sink II 30 1
Med slots
Y-T8 Overcharged Hydrocarbon I ... 50 150 -13.5
Warp Disruptor II 44 1 -3.8 24
Warp Scrambler II 36 1 -0.8 9
High slots
Focused Medium Pulse Laser II 21.8 121.4 -2 20+3.8 Scorch M
Focused Medium Pulse Laser II 21.8 121.4 -2 20+3.8 Scorch M
Focused Medium Pulse Laser II 21.8 121.4 -2 20+3.8 Scorch M
Focused Medium Pulse Laser II 21.8 121.4 -2 20+3.8 Scorch M
Focused Medium Pulse Laser II 21.8 121.4 -2 20+3.8 Scorch M
Medium Nosferatu II 25 200 +6 12.5
Rig slots
Medium Trimark Armor Pump I
Medium Trimark Armor Pump I
Medium Trimark Armor Pump I
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Ship Resources
: 0
: 0
: 200
453.75 / 460.63
1195.2 / 1200
25 / 25
5 / 5
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 40,919)
: 2770
: 9726
: 3348
12.5% 74.4%
30% 66.8%
47.5% 61.7%
56.3% 59.1%
Defence
: 8
: 8
Capacitor (Lasts: 2m 15s)
: 1695
- 27.8
+18.5
Firepower
: 410
: 505
Targeting
: 56.25 km
: 8
: 366.3 mm
: 16
Mobility
: 1157 m/s
: 10.9 s
: 3 au/s
Signature: 672 m
Price: 0 isk
Cargohold: 250 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Caldari Navy Cruisers

Caracal Navy Issue

Caldari Cruiser Skill Bonus: 5% bonus Kinetic Missile Damage and 10% bonus to Missile Velocity per level.

Caracal Navy Issue Caracal'ın biraz boostlanmış halidir. 70-80 milyon isk para döküp alınacak bir gemi değil aslında, üzerine 30-40 milyon daha koyup Heavy Assault almak daha mantıklıdır. EFT fit'inden de gördüğünüz gibi vuruuş gücü okadarda ahım şahım birşey değil. Defansif anlamda da çok üstün bir yanı yoktur. Peki niçin bu gemi var; gemi Heavy Assault Cerberus ile Caracal arasında kalan bir gemidir. Paranız bol ama Heavy Assault'a binemiyorsanız binebileceğiniz bir gemidir. Onun haricinde 2-3. seviye görevleri yapabileceğiniz bir gemidir. Fakat bukadar parayı bu gemiye NPC öldürmek için dökmek pek akıl karı bir iş değildir. Aşağıda PVP setup'ını verdim ama bu gemiyi

kullanacağınıza yarı fiyatına olan Drake kullanmak daha mantıklı bir seçim olacaktır.

Setups for Caracal Navy Issue Cruiser

Current Setup: Caracal Navy
Character: Caldari Newbee

Modules				Optimal	Charges
Low slots					
Ballistic Control System II	40	1			
Ballistic Control System II	40	1			
Co-Processor II	0	1			
Damage Control II	30	1	0		
Med slots					
Y-T8 Overcharged Hydrocarbon I ...	50	150	-13.5		
J5 Prototype Warp Disruptor I	34	1	-3.5	20	
Large F-S9 Regolith Shield Induction	34	112.5			
Invulnerability Field II	44	1	-3.2		
Invulnerability Field II	44	1	-3.2		
High slots					
Heavy Missile Launcher II	41.3	94.5		<130.4	Thunderbo
Heavy Missile Launcher II	41.3	94.5		<130.4	Thunderbo
Heavy Missile Launcher II	41.3	94.5		<130.4	Thunderbo
Heavy Missile Launcher II	41.3	94.5		<130.4	Thunderbo
Heavy Missile Launcher II	41.3	94.5		<130.4	Thunderbo
Heavy Missile Launcher II	41.3	94.5		<130.4	Thunderbo
Rig slots					
Medium Core Defence Field Exten...					
Medium Core Defence Field Exten...					
Medium Anti-EM Screen Reinforcer I					

Drones | Description | Boosters\Implants | Projected effects

Ship Resources: : 2 / : 0 / : 200
563.5 / 570.63
836.5 / 862.5
15 / 15 3 / 5

Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 38,578): : 8370 : 2491 : 2856
62.5% 57.5% 63.8% 53.2% 72.8% 36.3% 77.4% 23.5%
Defence: : 55 : 55
Capacitor (Lasts: 1m 29s): : 1434 : 23.4 +10
Firepower: : 264 : 1480
Targeting: : 71.88 km : 7 : 302.5 mm : 18
Mobility: : 1521 m/s : 6.7 s : 3 au/s

Signature: 1119 m Price: 0 isk
Cargohold: 250 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Osprey Navy Issue

Caldari Cruiser Skill Bonus: 5% bonus to Assault, Heavy Assault and Heavy Missile Launcher rate of fire and 10% bonus to Heavy Assault and Heavy Missile velocity per level.

Caldari Navy Osprey , Osprey Cruiser'ının Faction hali değildir çünkü özelliklerinin Ospreyle yakından uzaktan alakası yoktur. Normalde Osprey Shield Transfer Modüllerinin miktarına ve Range'ine boost veren bir tamir gemisidir, fakat Osprey Navy Issue daha çok saldırı amaçlı özelliklere sahip bir gemidir. Peki bunu iyi bir şekilde yapıyormu, tabiki hayır nedendir bilinmez gemiye damage bonusu vereceklerine Rate of fire ve Range bonusu vermişler, saçmalık burada madem alete Rate of Fire bonusu verdin , birde damage bonusu ver dimi, zaten füzelerin mesafeleri oldukça uzun. Bu haliyle (Level 5 Skillerle) 197 DPS'i var, taktır edersinizki bu DPS le Frigate sınıfı bir gemiyi bile zor öldürürsünüz. Gene Caldari ırkından işe yaramaz bir Faction gemi, Caldari olan arkadaşlar kusura bakmasın ama Caldarinin faction gemileri bir halta yaramıyor. Ancak koleksiyoncuların aldığı gemiler bunlar.

Setups for Osprey Navy Issue Cruiser
Current Setup
Osprey Navy
Character
Caldari Newbee
Modules
Optimal
Charges
Low slots
Ballistic Control System II 40 1
Ballistic Control System II 40 1
F85 Peripheral Damage System I 21 1 0
Med slots
Y-T8 Overcharged Hydrocarbon I ... 50 150 -13.5
J5 Prototype Warp Disruptor I 34 1 -3.5 20
Large F-S9 Regolith Shield Induction 34 112.5
V-M15 Braced Multispectral Shield... 34 1 -3.3
V-M15 Braced Multispectral Shield... 34 1 -3.3
High slots
Heavy Missile Launcher II 41.3 94.5 <130.4 Thunderbo
Heavy Missile Launcher II 41.3 94.5 <130.4 Thunderbo
Heavy Missile Launcher II 41.3 94.5 <130.4 Thunderbo
Heavy Missile Launcher II 41.3 94.5 <130.4 Thunderbo
Rig slots
Medium Core Defence Field Exten...
Medium Core Defence Field Exten...
Medium Anti-EM Screen Reinforcer I
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Ship Resources
: 2
: 0
: 200
452 / 456.25
646.5 / 675
0 / 10
0 / 5
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 22,109)
: 6045
: 1188
: 1496
57.5% 56%
57.5% 51.6%
68.1% 34%
73.4% 20.8%
Defence
: 49
: 49
Capacitor (Lasts: 1m 8s)
: 1108
- 23.7
+10
Firepower
: 197
: 986
Targeting
: 65.63 km
: 6
: 388.8 mm
: 16
Mobility
: 1952 m/s
: 6.6 s
: 3 au/s
Signature: 986 m
Price: 0 isk
Cargohold: 485 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Exequror Navy Issue

Gallente Cruiser Skill Bonus: 5% bonus to Medium Hybrid Turret damage and 5% bonus to Medium Hybrid Turret rate of fire per level.

Execuror Navy Issue , normal Execurordan çok farklı karakteristiklere sahiptir. Tüm Navy gemileri gibi hasar bonuslu özellikler taşır. Bir cruiser sınıfı için fena olmayan defansif özelliklere sahiptir. Vuruş gücüde hiç fena değildir. Geminin tüm Gallente ırkının gemilerinde olduğu gibi mesafe sorunu vardır. Zaten Gallente gemilerine binmeye alışıksanız bu durumu yadırgamayacaksınız demektir. Aşağıda PVP fitting'i verilmiş bir Execuror Navy Issue görmektesiniz. Geminin Max hız'ı 1538 m/s , bu hız PVP için güzel bir hızdır. Eve dünyasında bu gemiyi çok kullanan oyuncu görmedim , sizinde kullanmanızı tavsiye etmiyorum zamanınızı ve paranızı daha efektif gemilere harcayın.

Setups for Exequror Navy Issue Cruiser
Current Setup
Exequror Navy
Character
Gallente Newbee
Modules
Optimal
Low slots
800mm Reinforced Rolled Tungste... 23 200
N-Type Adaptive Nano Membrane I 24 1
N-Type Adaptive Nano Membrane I 24 1
Damage Control II 30 1 0
Magnetic Field Stabilizer II 30 1
Med slots
Y-T8 Overcharged Hydrocarbon I ... 50 150 -13.5
Warp Disruptor II 44 1 -3.8 24
X5 Prototype I Engine Enervator 21 1 -0.6 10
High slots
Heavy Ion Blaster II 24.8 145.4 -1.6 1.8+4.8
Heavy Ion Blaster II 24.8 145.4 -1.6 1.8+4.8
Heavy Ion Blaster II 24.8 145.4 -1.6 1.8+4.8
Heavy Ion Blaster II 24.8 145.4 -1.6 1.8+4.8
Rig slots
Medium Trimark Armor Pump I
Medium Trimark Armor Pump I
Medium Trimark Armor Pump I
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Ship Resources
: 0
: 0
: 200
345 / 350
937.44 / 950
20 / 20
4 / 5
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 25,105)
: 1715
: 6798
: 2109
12.5% 70.6%
30% 61.8%
47.5% 61.8%
56.3% 47.1%
Defence
: 6
: 6
Capacitor (Lasts: 1m 24s)
: 1434
- 24.3
+10
Firepower
: 397
: 694
Targeting
: 59.38 km
: 6
: 386.4 mm
: 15
Mobility
: 1538 m/s
: 9 s
: 3 au/s
Signature: 648 m
Price: 0 isk
Cargohold: 265 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Scythe Fleet Issue

Minmatar Cruiser Skill Bonus: 5% bonus to Medium Projectile Turret rate of fire and 5% bonus to Assault, Heavy Assault and Heavy Missile Launcher rate of fire per level.

Scythe Fleet Issue T1 cruiser sınıfı içerisinde hızıyla ön plana çıkan bir gemidir. Geminin 2326 m/s hızı ile PVP sırasında Nano özelliği sayesinde hızlı vurkaç yapmak için ideal bir gemidir. Vuruş gücü ortalama olmasına rağmen hızı sayesinde hasarı az alacağı için savaş alanında daha uzun süre hayatta kalabilir.

Setups for Scythe Fleet Issue Cruiser
Current Setup
Scythe Fleet Issue
Character
Minmatar Newbee
Modules
Optimal
Charges
Low slots
Pseudoelectron Containment Field I 19 1 0
Co-Processor I 0 1
F-M2 Weapon Inertial Suspensor 25 1
Med slots
Y-T8 Overcharged Hydrocarbon I ... 50 150 -13.5
J5 Prototype Warp Disruptor I 34 1 -3.5 20
Large F-S9 Regolith Shield Induction 34 112.5
V-M15 Braced Multispectral Shield... 34 1 -3.3
High slots
220mm Vulcan AutoCannon II 16.5 101.2 1.4+11 EMP M
220mm Vulcan AutoCannon II 16.5 101.2 1.4+11 EMP M
220mm Vulcan AutoCannon II 16.5 101.2 1.4+11 EMP M
Heavy Assault Missile Launcher II 37.5 115.9 <20.3 Torrent Assault ...
Heavy Assault Missile Launcher II 37.5 115.9 <20.3 Torrent Assault ...
Heavy Assault Missile Launcher II 37.5 115.9 <20.3 Torrent Assault ...
Rig slots
Medium Core Defence Field Exten...
Medium Core Defence Field Exten...
Medium Core Defence Field Exten...
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Start
Ship Resources
: 0
: 0
: 200
358 / 367.81
918.86 / 931.25
25 / 25
5 / 5
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 19,938)
: 6939
: 1300
: 1525
32.9% 65.2%
46.3% 43.4%
59.7% 34.8%
66.4% 21.7%
Defence
: 35
: 35
Capacitor (Lasts: 1m 25s)
: 1108
: 20.3
+10
Firepower
: 360
: 328
Targeting
: 46.88 km
: 7
: 431.3 mm
: 13
Mobility
: 2326 m/s
: 7.6 s
: 3 au/s
Signature: 768 m
Price: 0 isk
Cargohold: 440 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Stabber Fleet Issue

Minmatar Cruiser Skill Bonus: 5% bonus to Medium Projectile Turret firing speed and 10% bonus to Medium Projectile Turret tracking speed per level.

Stabbeer Fleet Issue her anlamda avcı olduğunu ispatlayan bir gemidir. Stabber'ın T2 versiyonu olan Vagabound'a yakın özelliklere sahiptir. Geminin yüksek hızı ve vuruş gücü kendi sınıfından çok büyük gemileri yok edebilecek bir güce sahiptir. Eğer oyunun başlarındaysanız ve bırazda paranız varsa, arkadaşlarınız PVP ye giderken siz skill eksikliğinden gidemiyorsanız. T2 ayarında olan Stabber Fleet Issue deneyimli bir çok oyuncunun altındaki gemiden daha fazla ortamda iş yapacak bir gemidir. Geminin yüksek hızı ve vuruş gücü onu gerçekten tehlikeli bir rakip yapıyor.

Setups for Stabber Fleet Issue Cruiser
Current Setup
Stabber Fleet Issue
Character
Minmatar Newbee
Modules
Optimal
Charges
Low slots
Gyrostabilizer II 30 1
Gyrostabilizer II 30 1
Gyrostabilizer II 30 1
Nanofiber Internal Structure II 0 0
Nanofiber Internal Structure II 0 0
Damage Control II 30 1 0
Med slots
10MN MicroWarpdrive II 50 165 -14,9
Warp Disruptor II 44 1 -3,8 24
Large Shield Extender II 46 123,8
Invulnerability Field II 44 1 -3,2
High slots
220mm Vulcan AutoCannon II 16,5 101,2 1,4+11 EMP M
220mm Vulcan AutoCannon II 16,5 101,2 1,4+11 EMP M
220mm Vulcan AutoCannon II 16,5 101,2 1,4+11 EMP M
220mm Vulcan AutoCannon II 16,5 101,2 1,4+11 EMP M
220mm Vulcan AutoCannon II 16,5 101,2 1,4+11 EMP M
Rig slots
Medium Core Defence Field Exten...
Medium Core Defence Field Exten...
Medium Core Defence Field Exten...
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Ship Resources
: 0
: 3
: 200
386,5 / 390
800,75 / 1187,5
25 / 40
5 / 5
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 30,692)
: 8876
: 3451
: 1875
38,7% 66%
51% 44,8%
63,3% 36,3%
69,4% 23,5%
Defence
: 53
: 53
Capacitor (Lasts: 1m 35s)
: 1336
- 21,8
+10,7
Firepower
: 442
: 653
Targeting
: 50 km
: 6
: 381,3 mm
: 16
Mobility
: 2689 m/s
: 5,6 s
: 3 au/s
Signature: 824 m
Price: 0 isk
Cargohold: 375 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Angel Faction Cruiser

Cynabal

Special Ability: 25% bonus to Medium Projectile Turret rate of fire

Minmatar Cruiser Skill Bonus: 10% bonus to Medium Projectile Turret damage per level
Gallente Cruiser Skill Bonus: 10% bonus to Medium Projectile Turret falloff per level

Cynabal Faction Cruiser'lar arasında tartışmasız en kuvvetli gemidir. Bunu sadece vuruş gücüm olarak değil , "Vuruş gücü" , "Defans" ve "Hız" olarak düşünün aşağıda vermiş olduğum EFT resmine bakarsanız Battleshiplere denk vuruş gücünü, neredeyse interceptor'lere yakın hızını, ve Battlecruiser sınıfına yakın shield miktarını gördüğünüzde geminin bu ünvanı hak ettiğini görürsünüz. Tarih olarak "2010" yılından itibaren bu gemilerin kullanımında bariz bir artış olmuştur. Dominion patch'i ile Faction gemilerine yapılan değişikliklerden sonra PVP oyuncularının ilk tercihi oldular. Geminin yüksek

hızı zor anlarda acil kaçış manevraları yapmasını sağlar. Bunun tam tersi olan durumda da , bu gemiden oyunda kolay kolay kaçabilecek gemi yoktur (Interceptor'ler hariç). Bu gemiyi kullanırken genel olarak vurkaç yapmanızı öneririm, mümkün olduğu kadar düşmanla bir'e bir göğüs göğüse çarpışmaya girmeyin. Grup üyelerinizinde Nano setuplı olmasına özen gösterin çünkü grubunuzdaki bir kişi bile normal setuplı olursa , kaçış manevrasının gerektiği durumlarda o grup üyesi geride kalacaktır dolayısıyla grubunuzun formasyonu bozulacaktır.

Bloodraider Faction Cruiser

Ashimmu

Special Ability: 100% bonus to Medium Energy Turret damage

Amarr Cruiser Skill Bonus: 15% bonus to Energy Vampire and Energy Neutralizer drain amount per level

Minmatar Cruiser Skill Bonus: 10% bonus to the velocity factor of stasis webifiers per level

Ashimmu Bloodraider Faction gemisidir. Özellik olarak Bhaalgorn ile aynı özellikleri taşır. Türkçe terimi ile "Büyümüşte küçülmüş" versiyonudur. Her Bloodraider gemisinde olduğu gibi "Kan içme dürtüsü" bu gemide de vardır. Geminin başlıca özelliği olan Capacitor Neutralizer'larına olan bonus'u savaş sırasında rakibini capacitor'süz bırakıp etkisiz hale getirir (Bir vampir'in kan emmesi gibi, adamların ismide zaten bu özellikten geliyor Bloodraiders, aslında oyunun hikayesinde Bloodraider'sın hikayesini okursanız oldukça enteresan bir kavim olduklarını anlyacaksınız) Vuruş güci olarak ortalama bir gemidir, fakat filodaki rolü zaten vurmak değil düşmanı etkisiz hale getirmektir. Çok eylenceli bir gemi değildir ama Pilgrim ve Curse kullanan arkadaşların alternatif olarak bakabileceği bir gemidir. (Tekil savaşmak için uygun bir gemi değildir, Curse pilot'u arkadaşların yaygarasını daha başlamadan durdurayım, evet Curse tek çift herşekilde avlanır, ama bu gemi tek avlanamaz grup gemisidir.)

Guristas Faction Cruiser

Gila

Special Ability: 50% bonus to Heavy, Heavy Assault and light Missile velocity

Caldari Cruiser Skill Bonus: 5% shield resistance per level
Gallente Cruiser Skill Bonus: 10% bonus to drone hitpoints and damage per skill level

Eveet şimdi oyunun mutant gemilerinden ilk'i ile karşınızdayız. Kutsal kase Gila. Niye böyle dedim, hemen anlatayım , birincisi bu gemi tam bir uydurma gemi, Caldari-Gallente mutasyonu. Adamlar düşünmüş taşınmış, bu Guristas çok ezik kalıyor buna bi çare bulmak gerek dediler sonunda Dominion Patch'i ile böyle kıçtan uydurma gemi yaptılar. Özelliklerine geçelim hemen anlayacaksınız.

- Special Ability: 50% bonus to Heavy, Heavy Assault and light Missile velocity
- Caldari Cruiser Skill Bonus: 5% shield resistance per level
- Gallente Cruiser Skill Bonus: 10% bonus to drone hitpoints and damage per skill level

Yukarıdaki yaılara bakarsanız geminin hem füzeye hem kalkana birde drone'a bonusu var. Hayır yani ne diye Gallente özelliğini gemiye katarsın ver adam gibi füze bonuslarını cillop gibi gemi olsun dimi. Yok illaha arıza çıkaracaklarya. gemi bu haliyle Gallentenin Ishtar gemisi gibi olmuş durumda. O yukardaki Heavy Missile bonusu olayınıda tuzu olsun diye koymuşlar bi haltıma yaradığı yada vuruş gücü olarak birşeye etki ettiği yok 190-200 dps anca, asıl olay ı zaten drone'lar bitirdiğinden boşuna slot israfı olacaktır. Hiç takmayın daha iyi, onun yerine Neutralizer ve Drone kontrol mesafesini uzatacak upgradeleri takmak daha mantıklı olacaktır, hiç olmazsa bu şekilde gemi biraz daha Ishtar'a yaklaşacaktır ama mantık olarak tutupta Gilaya 200-300 milyon para veripte binilmez, gidin adam gibi Ishtar alın en azından Ishtar

çakması gemi yerine orjinaline binin, artı Ishtar'ın fiyatı 120-150 milyon, yani 2 tanesi bir Gila ediyor. Yazıktır günahtır bu tip "Ahada kıçımdan gemi yaptım nasıl olmuş?" deyipte önünüze sunulan bu tip gemilerden uzak durum, böyle bazen CCP'nin elinin ayarı kaçabiliyor, insanlık hali diyoruz Gila kazasının dosyasını kapatıyoruz.

Sansha Faction Cruiser

Phantasm

Special Ability: 100% bonus to Medium Energy Turret damage

Amarr Cruiser Skill Bonus: 7.5% bonus to Medium Energy Turret tracking per level
Caldari Cruiser Skill Bonus: 5% bonus to Medium Energy Turret damage per level

Phantasm Faction Cruiser'lar arasında 3. sırayı alabilecek bir gemidir (Cynabal ve Vigilant dan sonraki en iyi Faction Cruiser'dır) bol miktardaki Medium slot'u gemiyi ideal bir Nano sınıfı gemi yapar, vuruş gücü ortalamanın biraz üzerinde olmasına rağmen neutralizer ve yüksek defans kabiliyeti ile göğüs göğüse çarpışmalara rahatlıkla girebilir. Yukarda özelliklerinden de anlayabileceğiniz gibi geminin Tracking Bonusu oldukça yüksektir yani kısa mesafelerde bile hedefini kolay kolay kaçırmaz, Focused Heavy Pulse lazerlerinde tracking'i yüksek tir, bu iki kombinasyonu birleştirdiğinizde bu gemi rahatlıkla interceptor ve onun boyutundaki ufak gemileri çok rahatlıkla öldürebilir (Bu dediğim sırf EFT deki özelliklere bakılıp söylenmiyor, şahsın tarafından denenmiş ve test edilmiştir, bende ilk ateş ederken vurmaz sanıyordum ama çok rahatlıkla üzerinize gelen ufak gemileri seri bir şekilde temizleyebiliyor bu anlamda Cynabal'dan daha üstün bir gemi) Nano setup kullanmayı seviyorsanız ve Amarr ırkı iseniz ve paranızda bol geliyor Arap gibi nerenize süreceğinizi bilmiyorsanız, gidin Phantasm'a sürün paranızı memnun kalacaksınız :)

Setups for Phantasm Cruiser
Current Setup
Phantasm
Character
Amarr Newbee
Modules
Optimal
Charges
Low slots
Damage Control II 30 1 0
Heat Sink II 30 1
Heat Sink II 30 1
Med slots
Y-T8 Overcharged Hydrocarbon I ... 50 150 -13,5
Warp Disruptor II 44 1 -3,8 24
Large F-S9 Regolith Shield Induction 34 112,5
Large F-S9 Regolith Shield Induction 34 112,5
Invulnerability Field II 44 1 -3,2
Invulnerability Field II 44 1 -3,2
High slots
Focused Medium Pulse Laser II 21,8 121,4 -2,5 20+3,8 Scorch M
Focused Medium Pulse Laser II 21,8 121,4 -2,5 20+3,8 Scorch M
Focused Medium Pulse Laser II 21,8 121,4 -2,5 20+3,8 Scorch M
Medium Energy Neutralizer II 20 200 -9,4 12,6
Medium Energy Neutralizer II 20 200 -9,4 12,6
Rig slots
Medium Core Defence Field Exten...
Medium Core Defence Field Exten...
Medium Core Defence Field Exten...
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Start
Ship Resources
: 0
: 0
: 200
445,25 / 531,25
1145,32 / 1156,25
15 / 15
3 / 5
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 51,347)
: 13182
: 2719
: 2581
54,7% 57,5%
63,8% 44,8%
72,8% 36,3%
77,4% 32%
Defence
: 64
: 64
Capacitor (Lasts: 43s)
: 1768
- 49,8
+12,4
Firepower
: 348
: 727
Targeting
: 73,75 km
: 7
: 343,8 mm
: 20
Mobility
: 1521 m/s
: 10,8 s
: 3 au/s
Signature: 1275 m
Price: 0 isk
Cargohold: 250 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Serpentis Faction Cruiser

Vigilant

Special Ability: 75% bonus to Medium Hybrid Turret damage

Gallente Cruiser Skill Bonus: 10% bonus to Medium Hybrid Turret falloff per level
Minmatar Cruiser Skill Bonus: 10% bonus to the velocity factor of stasis webifiers per level

Uzun listenin sonunda Gallente ırkını memnun edecek olan Faction gemilerden biriside Vigilant'tır. Faction gemileri arasında 2. sırayı hak eden bir gemidir. Cynabal'ın üstünlüklerine en çok yaklaşan gemi Vigilant'tır. Yalnız burada hemen uyarmak durumundayım, bu gemi Nano olduğunda kuvvetlidir, Nano demekte geminin Shield-Speed tank olması anlamına gelmektedir. Gallente olarak normalde shield skill'i çalışmazsınız ama ne yazıkki işler T2 ve Faction gemilere geldiğinde paşa paşa çalışmak zorunda kalacaksınız ve bu geminin hakkaten gerçek gücü Nano olduğunda ortaya çıkıyor. EFT resmine bakarsanız gemide yaklaşık 800 DPS göreceksiniz, bu T2 mermilerden kaynaklanan bir vuruş değeri, T1 takdığınızda da bu değer 600 civarında oluyor. Her iki halükarda da eğer bu gemi bir düşmanın 5km yakınına girerse cinsi ne olursa olsun paramparça ediyor. Vuruş gücü okadar yüksekki bir Battleship'i yaklaşık 1 dk içerisinde kendi başına yok edebiliyor. Kendi boyutundakilere neler yapabildiğini anlatmama gerek yok sanırım. Gemi bu vuruş gücünün yanı sıra oldukça hızlı bir gemidir. Vurkaç PVP'lerinde tam görevinin adamıdır. Gallente ırkı olduğunuzdan kısa mesafeden düşmanla savaşmaya alışık olduğunuzu var sayıyorum ve bunu bir eksiklik olarak yazmıyorum. Bu gemi ile çok eyleneceğiniz garanti ederim özellikle bu gemiyi tanımayıpta size saldırma gafletinde bulunan insanlarla bol bol "Smack Talk" yapabilirsiniz.

Setups for Vigilant Cruiser
Current Setup
Vigilant
Character
Gallente Newbee
Modules
Optimal
Charges
Low slots
Damage Control II 30 1 0
Magnetic Field Stabilizer II 30 1
Magnetic Field Stabilizer II 30 1
Magnetic Field Stabilizer II 30 1
Nanofiber Internal Structure II 0 0
Nanofiber Internal Structure II 0 0
Med slots
10MN MicroWarpdrive II 50 165 -14,9
Warp Disruptor II 44 1 -3,8 24
Large Shield Extender II 46 123,8
Invulnerability Field II 44 1 -3,2
High slots
Heavy Neutron Blaster II 26,3 195 -2 3,2+4,5 Void M
Heavy Neutron Blaster II 26,3 195 -2 3,2+4,5 Void M
Heavy Neutron Blaster II 26,3 195 -2 3,2+4,5 Void M
Heavy Neutron Blaster II 26,3 195 -2 3,2+4,5 Void M
Heavy Neutron Blaster II 26,3 195 -2 3,2+4,5 Void M
Rig slots
Medium Core Defence Field Exten...
Medium Core Defence Field Exten...
Medium Core Defence Field Exten...
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Ship Resources
: 0
: 0
: 200
435,25 / 450
1269,95 / 1500
25 / 50
5 / 5
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 30,865)
: 9125
: 2906
: 2100
38,7% 57,5%
51% 44,8%
63,3% 44,8%
69,4% 23,5%
Defence
: 55
: 55
Capacitor (Lasts: 1m 11s)
: 1651
: 31,7
+11,5
Firepower
: 798
: 2025
Targeting
: 43,75 km
: 7
: 330 mm
: 20
Mobility
: 2123 m/s
: 6 s
: 3 au/s
Signature: 1149 m Price: 0 isk
Cargohold: 250 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Bloodraider Faction Battleship

Bhaalgorn

Special Ability: 100% bonus to Large Energy Turret damage

Amarr Battleship Skill Bonus: 15% bonus to Energy Vampire and Energy Neutralizer drain amount per level
Minmatar Battleship Skill Bonus: 20% bonus to Stasis Webifier activation range per level

Bhaalgorn, Bloodraiders Fraksiyonun Bayrak gemisidir. Bhaalgorn PVP de tartışmasız en iyi Battleship'dir (Machariel ile birlikte) . Bhaalgorn'u Eve dünyasında NPC yapmak için pek kimse kullanmaz çünkü geminin asıl gücü PVP de dir. Neutralizer ve WEB modüllerine olan bonusları bu gemiyi PVP sırasında yanına yaklaşılmaz kılıyor, hal böyle olunca fiyatıda 2 - 2,5 milyar'ı buluyor. Oyundaki en pahalı Faction gemidir. Yani öyle herkesin altında görebileceğiniz yada her PVP de karşınıza çıkabilecek bir gemi değildir. Genelde

bu gemilerin sahipleri, grubunun güvenirliliğinden emin olursa PVP ye sokar, ki buda hiç mantıksız bir hareket değildir. Olayı Bhaalgorn sahibi açısından düşünün , siz Drake , Hurricane , Rifter veya T2 gemilerle ki bunların maliyeti taş çatlasın 60 milyon olsun, adam 2 milyarlık gemi ile geliyor, dolayısıyla siz patladığınızda 50 milyon kaybedeceksiniz ama o 2 milyar, bu sebepten Bhaalgorn ancak çok iyi bir formasyona sahip filo kurulduğunda göreve çıkar. Aranızdan bazıları şunu düşünebilir "Kardeşim oda getirmesin madem okadar kıymetli, mis gibi Hurricane Drake vs dururken ne gerek var" şu sebepten gerek var, bugün'e kadar hiç Bhaalgorn'la karşılaşmamış birisi bu geminin gücünü bilemez, Bhaalgorn savaşa girdiği anda 3 gemiyi anında etkisiz hale getirebilir, bunların arasında en iyisi Support gemilerinin grubundakileri tamir etmesini engellemek ki bu zaten bir filo için ölüm kalım meselesidir.Eğer ortamda support yok ise kendisine yakın ne var ise onu anında Capacitorsüz bırakır. Hepinizin bildiği gibi capacitor'süz bir gemi vurmak haricinde hiçbir şey yapamaz (ki Amarr ve Gallente vurma işinide yapamaz, silahlarıda capacitor ile çalışır) , Bu özelliği ve üstüne kuvvetli vuruş gücü Bhaalgor'nu kimsenin karşılaşmak istemeyeceği bir gemi yapıyor.

Bu gemi için size 3 adet fitting vericem, fakat baştan uyarmam gerekiyor, böyle bir gemiye biniyorsanız , onun ekipmanlarıda kendisi gibi pahalı olmak zorunda, bunun nedenide herhangi bir ters durumda geminizin hayatta kalma oranını arttırmak için. 1. Setup PVP, 2. Setup Armor NPC, 3. Setup Shield NPC. Her setup yaklaşık size 1,5 - 2 milyar'a mal olacak, bunu daha basit modüllerlede yapabilirsiniz fakat daha basit modülleri takmanında kendine has bazı Handicap'ları olacaktır. Bunları isterseniz tek tek fitting'ler üzerinde inceleyelim.

Bhaalgorn PVP Setup

Size yukarıda bahsetmiş olduğum PVP modüllerini Highslotlarda görebilirsiniz. Bu modüllere geminin , eğer Amarr Battleship skill'iniz 5 ise %75 bonus alacaksınız. Bhaalgorn'un zırhı çok kalındır, eğer grubunuzda Leadership özellikleri bulunan birileri var ise ve Command desteği sunuyorsa, armor miktarını 40-45k ya kadar çıkarabilirsiniz. Vuruş gücü bir Battleship için Normal seviyededir, orta slotundaki electronik saldırı modülleri Bhaalgorn'a yaklaşılmaz yapıyor "Web, Dist , Scrambler" zaten bu modüllerin 3'ünü aynı anda yiyen hiçbir gemi sağ çıkamaz (Falcon desteği almadığı sürece). PVP de Bhaalgorn'u hep savaşa sonradan dahil etmeye bakın , zaten bu gemiyi savaşa sokuyorsanız grubunuzun çok sağlam olması gerekiyor, düşman filosu eğer sizi gözüne kestirmişse, Bhaalgor'nun savaşa sonradan dahil olması hem bütün dengeleri alt üst edecektir hemde rakipler için büyük bir sürpriz olacaktır.

Bhaalgorn Görev/RAT için Armor Tank

Evet dediğim pahalı setuplara geldik, fakat daha önceden dediğim gibi, normalde ben Bhaalgorn ile Görev/Rat yapan birisini görmedim, ama ben olsam böyle yapardım diyorum ve setup'a bakalım. Öncelikle Aktif Armor Tank setupları herzaman Shield Tank'lardan zayıftır bunu önce bir kabul edelim, dolayısyla Armor Tank gemilerinin shield tank gemilerden daha fazla Faction item'e dayalı defansa ihtiyacı vardır. Böyle pahalı bir gemiyi kullanıyorkende zaten ucuzculuğa kaçmanın hiçbir anlamı yok, yani Ferrari alıp LPG tüp taktırmak nekadar abes ise, Bhaalgorn'a da düz T2 item takmakda okadar abes dir. Yukarıda gördğünüz Setup aslında bir Apocalypse den yada Abaddondan farksız sadece itemler "Complex" itemleri, Bhaalgorn %100 damage'e sahip 4 Lazer'e sahiptir, yani 8 Lazer gücünde ateş eder, geriye kalan

3 highslot a ben Tractor ve Salvager takmayı uygun gördüm, nede olsa Görev yada Rat yapıyosunuz dimi :)

Bhaalgorn Görev/RAT için Shield Tank

Setups for Bhaalgorn Battleship

Current Setup: NPC Shield Tank

Character: Amarr Newbee

Modules				Optimal	Charges
Low slots					
Capacitor Flux Coil II	16.5	0			
Capacitor Flux Coil II	16.5	0			
Capacitor Flux Coil II	16.5	0			
Tracking Enhancer II	15	1			
Ammatar Navy Heat Sink	20	1			
Ammatar Navy Heat Sink	20	1			
Ammatar Navy Heat Sink	20	1			
Med slots					
Gist A-Type X-Large Shield Booster	170	500	-44.1		
Shield Boost Amplifier II	55	1			
Gist X-Type Ballistic Deflection Field	40	1	-1.6		
Gist X-Type Heat Dissipation Field	40	1	-1.6		
Caldari Navy Invulnerability Field	27	1	-3.3		
High slots					
Mega Pulse Laser II	39.8	2530	-6.7	52+13	Scorch L
Mega Pulse Laser II	39.8	2530	-6.7	52+13	Scorch L
Mega Pulse Laser II	39.8	2530	-6.7	52+13	Scorch L
Mega Pulse Laser II	39.8	2530	-6.7	52+13	Scorch L
Small Tractor Beam I	20	7	-1	20	
Salvager II	25	1	-2	6	
Salvager II	25	1	-2	6	
Rig slots					
Large Capacitor Control Circuit II					
Large Capacitor Control Circuit I					
Large Capacitor Control Circuit I					

Drones | Description | Boosters\Implants | Projected effects

Ship Resources: 685.5 / 735; 10637 / 23000; 50 / 75; 5 / 5

Ship Parameters

Hitpoints (Effective HP: 66,944): 11646; 13125; 11623; 37.5% 50%; 79.4% 35%; 84.5% 25%; 68.8% 20%

Defence: 697; 697

Capacitor (Stable at: 45%): 7039; -82.4; +89.4

Firepower: 755; 2789

Targeting: 77.5 km; 8; 125 mm; 28

Mobility: 126 m/s; 14.4 s; 3 au/s

Signature: 400 m Price: 0 isk

Cargohold: 675 m3

Fleet Commander - right click to set

Wing Commander - right click to set

Squad Commander - right click to set

Bu setup Amarr ırkı olanlar için biraz garip gelebilir ama eğer özelliklerine bakarlarsa Armor Tanktan daha iyi tank yaptığını kendileride görecektir. Bu sadece defanslada sınırlı değil, vuruş gücü armor tanktan 200 DPS daha fazla ve 12km daha uzağa ateş edebilmektedir. Görevlerde yada RAT de birçok NPC nin 30-50 km arasında çıktığını düşünürseniz bu şekilde sağa sola koşturmanız gerekmiyecek. Silahlar Pulse Lazer olduğundan traking'i Beam Lazer'lerden daha iyi olduğundan ufak gemileri bile çok kolay bir şekilde daha size yaklaşmadan yokedebilirsiniz. Gemi her anlamda Armor Tankdan daha iyi özelliklere sahiptir. Bunu yukardaki setuplardan da rahatça anlayabilisiniz.

Sansha Faction Battleship

Nightmare

Nightmare Sansha Franksiyonun bayrak gemisidir. Nightmare Amarr sınıfı tüm gemiler arasında en yüksek vuruş gücüne sahip gemidir. Amarr ırkı olmasına rağmen gemi Shield Tanktır.Bunu geminin Medium-Slot 'larına bakarak anlayabilirsiniz.Nightmare de Faction gemisi olması sebebi ile pahalı bir gemidir. Fiyatı 800 Milyon ile 1.2 Milyar arasında gidip gelen bir gemidir. Dolayısyla her Faction gemisinin fitting'inde olduğu gibi bu geminin de ekipmanlarının geminin kalitesine uygun olması gerekmektedir. Nightmare'in bukadar ünlü olmasının nedeni geminin çok yüksek vuruş gücü ve shield tank olmasıdır. İsterseniz şimdi bunları bir inceleyelim.

Nightmare PVP

Öncelikle şunu söylemek gerek, nightmare gibi bir gemi eğer savaş alanına girerse bilinki ilk hedef aldığı gemi kesin ölecektir (Minmatar T2 HAC,Command gemileri hariç) , bunu nden bukadar kesin söylüyorum, çünkü EVE dünyası son 5 yılda çok değişti ve artık PVP yapan popülasyonun %80'i Nano gemilere biniyor, bu da şu demek gemileri Shield Tank, PVP de önemli olan vuruş gücü ve hızdır, dolayısıyla defans 3. plandadır, nano gemilerin genellikle EM resistleri %50'yi zor görür (Minmatar T2 gemileri haric) Nightmare'in zayıf ama uzun menzilli kristallerle bile nekadar Volley Damage'i olduğuna bakarmısınız,"3391" , kısa menzilli kristallerle "4315". Bir Battlecruiser yaklaşık 12-15 bin Shield yada armor'a sahiptir, hadi EM resistininde %60 olduğunu varsayalım 2804 hasarı her 4 saniyeye bir o gemiye verecek demektir. 4 atışta yani yaklaşık 16 saniye içerisinde bir Battlecruiser'ı

yok edebilir. Heavy Capacitor Booster gemiye uzun süre savaş alanında ateş edebilme özelliği sağlar, bunun diğer bir nedenide, Nightmare'in silahları enerji tabanlı olduğundan Neutralizer saldırılarına maruz kaldıklarında Nightmare'in ateş edebilmesi imkansızdır. Genelliklede PVP lerde Neutralizer yersiniz, böyle bir duruma bu tip bir gemi ile düşmemek için Capacitor Booster kullanmak kaçınılmazdır. Nightmare'e aynı zamanda 2 adet Neutralizer modülü takılıdır bu modüller 25 km yakınında olan gemilerin Capacitor'ünü yok ederek savaş kabiliyetlerini etkisiz hale getirirler. Bu gemiyi diğer tüm Faction Battleshiplerde olduğu gibi tek başına veya zayıf bir fleet ile savaşa göndermek pek akıllıca bir iş olmayacaktır, grubunuzun kuvvetli olduğundan emin olduğunuzda bu gemi ile gitmenizi tavsiye ederim.

Nighmare Görev/RAT Shield Tank

Nightmare görev için en ideal gemilerden birisidir. Lazer kullanıyor olması görevlerin Amarr olanları haricinde zayıf olacağı anlamına gelmiyor, çünkü vuruş gücü çok yüksek olduğundan %50-%60 resistli NPC leri gene paramparça ediyor. 60km ye kadar (45+2x10 (Falloff)) vuruş mesafesine sahiptir, bu da birçok görev ve rat NPC sinin size olan spawn mesafesidir ama genellikle 30km civarında spawn olurlar yada o mesafeye gelip orbit yaparlar, dolayısıyla Nightmare her halükarda o hedefleri yok edecektir. Eğer Amarr ırkı iseniz ve Shield skillerini kasmak zor gelmiyorsa nightmare'den daha iyi NPC öldürecek başka bir Amarr gemisi yoktur.

Guristas Faction Battleship

Rattlesnake

Special Ability: 50% bonus to Cruise Missile and Torpedo velocity

Caldari Battleship Skill Bonus: 5% shield resistance per level
Gallente Battleship Skill Bonus: 10% bonus to drone hitpoints and damage per skill level

Rattlesnake Görev/RAT

Rattlesnake'i özellikle Eve haritasında Kuzey İttifakı dedimiz arkadaşların çok sevdiğini biliyorum fakat gemi hakkaten kötü bir gemi, bunu hem PVP hem NPC her iki anlamda da söylüyorum. Öncelikle gemi Dominix gibi DRONE BOT gemisi, yani vuruş gücü temel olarak Dronelardan oluşuyor. Gallente pilotları diyeceğim şeyi hemen anlayacaktır, Drone Bot gemileri güzeldir hoştur fakat avlanma işini çoooook uzun sürede yaparlar, droneların vuruş gücü yüksek fakat bu gemide olduğu gibi Heavy Drone kullanacaksanız ve tabiki 5 adet heavy drone tüm Drone kapasitesini harcadığı için başkada drone taşıyamıyor bide bu kötülüğü var, gidip gemiye medium drone aldığınızda bu seferde vuruş gücünüz olmayacak çünkü geminin Cruise Missile hasarı 3 adet Caldari Navy Ballistic Control Unit'e ve level 5 skillere rağmen 250 DPS, yukarda

gördüğünüz 675 DPS dronelar ile birlikte olan DPS. Kusura bakmayında bu gemiyi kullanacağıma gider mis gibi Dominix'e binerim. Bu gemi 1-1.5 milyar , Dominix 60 milyon ve daha iyi iş yapan bir gemi. Tercihi size bırakıyorum EFT de ikisinide karşılaştırın bence.

Angel Faction Battleship

Machariel

Special Ability: 25% bonus to Large Projectile Turret rate of fire

Minmatar Battleship Skill Bonus: 5% bonus to Large Projectile Turret damage per level
Gallente Battleship Skill Bonus: 10% bonus to Large Projectile Turret falloff per level

Beni tanıyan herkes EVE de bu gemiden başka bir gemiye binmediğimi bilir, benim için oyunun tartışmasız en iyi gemisidir. En iyisi derken kastettiğim kendi sınıfı için. Bunun en büyük nedeni geminin Medium ve Low Slotlarının birbirine çok yakın olması, geminin Warp Align süresinin Cruiser'lardan bile hızlı olması, geminin hızının birçok cruiser sınıfından fazla olması (Vaga ile kafa kafaya yarış yapabilir). %25 , 7 silahına Rateof fire bonusu ve AutoCannonları 70 km ye kadar atabilmesi gemiyi zaten başlı başına tehlikeli kılıyor. Bu gemi "Jovian" teknolojisine sahiptir (Jovian Bkz. Eve'in Hikayesi) dolayısıyla oyunda göreceğiniz birçok gemiden üstün özelliklere sahiptir. Az sonra size göstereceğim setuplar benim tarafımdan yaklaşık 5 yıldır kullanılan setuplardır.

Machariel Görev/RAT

Tahmin edeceğiniz gibi Machariel de tüm Faction BS ler gibi pahalı bir gemi fiyatı 700 milyon ile 1 milyar arasında gidip gelen bir gemidir. Oyunda heryer sıklıkla görebileceğiniz bir gemi değildir bunun nedeni geminin az bulunur olması değil, kullanmak için gerekli olan skillden kaynaklanmaktadır. Minmatar BS 4, Gallente BS 4, işte burda Gallente BS işi bozuyor nedenide, oyunda çok fazla Gallente pilotunun olmamasından vede Gallente pilotu olanların %70 nin Miner karakterler olmasında kaynaklanıyor. Bir Minmatar Pilotuna şunu diyorsunuz, "Kardeşim sen Machariel'e mi binmek istiyorsun, ozaman hiç kullanmayacağın Gallente Frigate 4, Cruiser 4, Battlecruiser 4 , Battleship 4 skillerini git kas gel bakim" , eh millette normal olarak "Valla hiç işim olmaz gider Battleship Skillini 5 ler Marauder'a binerim, Gallente skill'i kasmam" diyor. Ama skill planınızdan böyle bir ödün verdiğinize deyecek bir gemi onuda bilin. Çünkü geminin Vuruş gücü ile baş edebilecek başka hiçbir gemi yok, yoldan hangi oyuncuyu cevirip sorarsanız sorun ağzınızdan Machariel kelimesi çıktığı anda hepsinin gözünün parladığını göreceksiniz.

NPC Setup'ında görmüş olduğunuz "Complex" itemler zorunlu değildir ama gereklidir. Özellikle bizim gibi 0.0 da yaşayan bir corp'ta iseniz defansif ve ofansif kabiliyetinizin yüksek olması gerekiyor. 0.0'ın diğer beklenmedik tehlikelerinden bahsetmiyorum bile. Silahlarının vuruş mesafesi sizi yanıltmasın " 3+35" demek "3 + 2x35" demek aslında Machariel 70-80 km ye kadar auto cannonlar ile vurabilir, zaten onu bukadar tehlikeli yapanda bu, başka hiçbir kısa menzilli turret okadar uzağa mermi sıkamaz, üstüne üstlük o EFT setup'ında gördüğünüz mermi -%50 range penaltısı veriyor, gidip T2 uzun menzilli mermilerini taktığınızda vuruş mesafeniz 100 km'nin üzerine çıkıyor. Bir de Auto Cannon'ın her 3,5 saniyeye bir ateş ettiğini düşünürseniz, karşıdaki gemiye nasıl bir hasar verdiğini siz düşünün.

Ben bu setup ile "10/10 complexlere" (Dungeon'lara/Zindanlara) giriyorum, defansif anlamda Machariel'in yaptığı defansı herhangi bir gemide yapar, ama bizim olatyımız defans değil ofans, normalde farklı bir gemi ile bir görevi 30dk da bitiriyorsanız , Machariel 10 dk da bitiriyor. Vuruş gücünü sanırım anlamışsınızdır.

Machariel PVP Nano

Machariel Nano PVP görevini en iyi yerine getiren gemidir. Çünkü oyundaki tüm BS lerden daha hızlı ve daha çevik bir gemidir.Bir Cruiser'ın Align süresi 6 saniyedir, Battlecruiser'ın Align süresi 10 saniyedir, Machariel haricindeki bir BS nin align süresi 12 saniyedir. Machariel'in aligh süresi MWD kapalı iken 6.2 saniyedir. Yani acil durumda bir Cruiser ile aynı sürede warp'a kalkar demek, yaklaşık 1800 m/s hıza sahip Machariel , düşmanına çok büyük bir hız ile yaklaşır, zaten bu hızda Titan haricinde hangi geme toslarsanız onu çok uzaklara fırlatabilirsiniz (Gate'den uzaklaştırmak için veya istasyondan) , normlade PVP amaçlı gittiğiniz 0.0 bölgelerinde o bölgenin sakinleri kaçak dövüşmeyi tercih eder yada bunun tam tersi saldıranlarda kaçak dövüşmeyi

tercih eder. Genelde cruiser veya BC sınıfından gemiler gelir sizin 50-60-100 km uzağınızda pozisyon alır ve üzerinize doğru gelip saldırısını yapıp kaçar, burda Machariel gibi hız delisi bir geminin üzerlerine 1800 m/s hızla geleceği akıllarına gelmez, zaten geldiğinde de çok geç oluyor, Machariel yaklaşık 1000 m/s hız ile orbit'e oturup dönebilir, 1000 m/s hızla giden bir BS yide vurmak kusurabakmayın pek mümkün değil en azından füze sıkmıyorsanız mümkün değil diyelim, sıksanızda bu geminin gövdesinde o hıdayken önemli bir hasar veremeyeceksinizdir. Machariel ile Nano savaşmanın en iyi yöntemi grubunuzun yakaladığı tombul hedefleri hızlı bir şekilde warplayıp 3 atışta öldürüp warp-out yapmaktır, zaten geminin nano olmasınında sebebi o.

Machariel PVP Armor

PVP Armor setup'ı Nano setupdan farklıdır, çünkü bu sefer grubun tankı sizsinizdir, genede göstere göstere Machariel'i öne sürmeyin, yem olarak kullanın, bunu eğer düşmanın filo sayısını, ve geliş rotasını biliyorsanız ve grubunuzu bir Jump Bridge ile tuzağı hazırlayacağınız yere 1 atlayışta getirebiliyorsanız kullanın. Örnek grubunuz Machariel'in tuzak kurduğu sisteme JB bağlantısı olan bir sistemde bekler. Machariel o sırada Astroid Belt'te yada bir Anomaly'nin içerisinde bekler. Tabi düşman filosunun miktarından ve kaldırabileceğiniz bir yük olduğundan emin olmanız gerekiyor. Düşman %90 ihtimal Machariel'i scande gödüğü anda Probe'larını atacakdır, çünkü kimse böyle kıymetli bir BS kill'inden mahrum olmak istemez, sizi yaklaşık 1-2 dk içierisinde bulacaklardır. İlk gelen gemiler genelde ufak gemiler olacaktır, Machariel ile onları target alın ama kesinlikle Elektronik hiçbir cihazı kullanmayın, bırakın vursunlar yada her ne yapıyorlarsa yapsınlar, siz büyük balıkları bekleyin, düşman BC ve BS'leri olaya dahil olduğu anda gözünüze kestirdiğiniz en değerli gemiye "Web+Distrupter+Scrambler+Neutralizer" atın, daha sonra grubunuzu çağırın, grubunuz warptayken o gözünüze kestirdiğiniz gemiye tosladığınızı varsayıyorum MWD ile, scramler mesafesinde kalacak şekilde o geminin yanında kalın boşa çıkan Distrupter modülünüzle ikinci bir gemiyi distruplayın, zaten siz onu yaparken grubunuz gelmiş olacaktır, grubunuzu gören düşman büyük ihtimal MWD lerini açıp ortamdan dağınık bir şekilde uzaklaşmak isteyecektir, önce sizin seçtiğiniz değerli gemiye toplu ateş edilmesi sağlanır, daha sonra bu işlem devam ederken yakalayıcı roldeki diğer grup elemanlarınız tutabildiği kadar kaçan düşman filosundan adam yakalamaya çalışır. Hiçbir filo böyle açıkta bekleyen Machariel'e dayanamaz, nedense ölümüne dalıyorlar ve sonra kaçıyorlar. Bu tuzağa üst üste 3 defa aynı hafta içinde aynı corp düştü. Demekki tuzakda olsa olmasada adamların umurunda değil illaha o Machariel'e dalıyorlar :) Bu işlemleri yaparken Contra tuzaklara karşı mutlaka 1-2 adet Falcon pilotunuz olsun, ne olur ne olmaz. Bakarsınız bize denk gelirsiniz :)

Serpentis Faction Battleship

Vindicator

Special Ability: 25% bonus to Large Hybrid Turret damage

Gallente Battleship Skill Bonus: 7.5% bonus to Large Hybrid Turret tracking speed per level
Minmatar Battleship Skill Bonus: 10% bonus to the velocity factor of stasis webifiers per level

Vindicator Serpentis Fraksiyonun Bayrak gemisidir, oyunda hasar bakımından Machariel ile yarışabilecek tek gemidir. Geminin 8 adet %25 damage bonuslu turretları rakiplerini kelimenin tam anlamıyla eritebilir.Yüksek Tracking bonusu (Gallente Battleship Level 5 ise %37.5 traking bonusu vardır turretların) rakibi ıskalamaz, zaten oyundaki en hızlı tracking e sahip silahlar Gallentenin Hybrit silahlarıdır. Şimdi size gene 4 cins fit vereceğim. Aklınızda olsun eğer bir geminin Medium Slotunda 5 adet yer varsa o gemi shield tank yapabilir veya Nano setup olabilir.

Vindicator Görev/Rat Shield Tank

Vindicator dan shield tank olurmu demeyin gayette güzel oluyor. Gene itemlerin fiyatından dem vuracak bir arkadaş varsa ozaman ona direkt "Ulen madem itemlerin parasına laf ediyorsun, ne haltıma 1-1,5 milyarlık gemiye biniyorsun, madem öyle git Dominix'e bin" deyiverin bi zahmet, neyse, Vindicator bu haliyle armor tank versiyonundan 1.5 kat daha iyi defansa sahiptir, bunu EFT deki Defans'a bakıp demiyorum yanlış anlamayın, Armor Repair rate ile Shield Recharge rate'i karşılaştırıyorum. Saniyede 213 Shield dolduruyor bu haldeyken. Armor veriyonu ise 160 Armor dolduruyor. Gördüğünüz gibi Shield Tank Vindicator Armor Tank versiyonundan daha iyi tanklıyor.

Vindicator Görev/Rat Armor Tank

Yukarda bahsettiğim gibi aralarında tank farkı haricinde vuruş gücü bakımından bir fark yok. Yalnız burda şunuda göz önünde bulundurmak gerekli. Tüm bu setuplarda herşeyi T2 yada named yapabilirsiniz fakat eğer 0.0 gibi bir yerde RAT/Complex/Escalation yapıyorsanız o itmler sizi kurtaramaz, gözümün önünde arkasında Lojistik olmasına rağmen patlayan Vindicator'lar gördüm butüzden eğer Empire'da iseniz Armor tank sorun değil hatta tüm itemlerinizi T2 veya Named yapabilirsiniz ama dediğim gibi 0.0 a o itemlerle inmeyin, düzgün yukarda verdiğim şekilde itemlere sahipken gidin.

Vindicator PVP Nano

Daha önceki gemilerde bahsettiğim gibi 4-5 Medium Slotu olan her gemi nano olabilir. Vindicator'ında 5 Medium'u olması onu bu iş için yeterli kılıyor. Vindicator'da armor tank versiyonuna göre ağırlık oranı az olduğundan yüksek hızlara ulaşıyor, Low slotların boşa çıkması ilede hasar modüllerine yer açılmış oluyor. 1255 DPS ve 4623 Voley gerçekten çok fazla bir saldırı gücü yaratıyor. 4,2 saniyeye bir 4623 hasara dayanabilecek çok fazla gemi yoktur. 1260 m/s hız sizin en büyük defansınız, nano bir gemiyi sürerken herzaman hareketli olun bu gemiler BS olmalarına rağmen hatrı sayılır bir orbit dönüş hızına sahiptir ve PVP sırasında çok az hasar alırlar, ne yaparsanız yapın sakın yerinizde sabit beklemeyin.

Vindicator PVP Armor

Armor veriyonu shield veriyonuna nazaran daha defansif fakat daha yavaş ve daha az vuruş gücüne sahiptir. Armor tankken çok fazla hız veya kaçış manevrası düşünmenize gerek yok, rakibinize doğrusal bir şekilde yaklaşıp kısa mesafeden abanın, olay bundan ibaret çünkü gemi yüksek hızlarda dönemiyeceğinden en temiz hareket düşmana yapışıp Web+Dist+Scrambler yapmak ve siz onu öldürürken grubunuzun geri kalanı diğer hedeflerle ilgilenebilir çünkü , Vindicator birkez hedefi yakaladığında daha onun kurtulma şansı yok. WEB modülünün gücüne bonusu olduğundan rakibinin hızını -%90 lara varan penaltı ile yavaşlatır.Kısacası olduğu yere çakılı bırakır.

PVP Taktikleri

1. Ufak Gate Camp Gang

Gate Camp kavramı mantık olarak rakip oyuncuların geliş rotası üzerindeki bir sistemin belirlenen atlama kapısının önünde oluşturulan güçtür. Burda avantajlı olan taraf gate camp'ı yapan gruptadır,çünkü rakip grup düzensiz bir dağılımla sistem'e giriş yaparken siz pozisyon almış defansif noktalara yerleşmiş saldırıya hazır ve organize durumdasınızdır.Bu noktada yerleşim şekliniz çok önemlidir. Vuruş gücü yüksek ağır gemiler kapıya yakın, hızlı ve yakalayıcı gemiler gate'e 15km uzakta yörünge dönüşü yapmalıdır. Support gemiler mümkün olduğu kadar görünmez kalmalı (Cloak).

Ufak bir gang yaklaşık olarak 5-6 gemiden oluşur. Bunlar

2 x Battlecruiser (Drake/Harbinger/Hurricane/Brutix vs. vs.)
1 x Force Recon/Combat Recon (Rook/Falcon/Curse/Pilgrim vs. vs.)
2 x Interceptor /Assaultship
1 x Heavy Interdictor / Interdictor

Bu formasyonda ilk iş Interceptor ve Interdictor'lere düşer, çünkü düşmanı hızlıca yakalayabilecek gemiler bunlardır. Dolayısıyla bu pilotların ellerinin ve reflexlerinin hızlı olması gerekmekte. Interceptor'ler düşmanları yakalarken Interdictor veya Heavy Interdictor'lerin Bubblelarını düşmanların bulunduğu noktanın ortasında açmaları gerek.

Daha sonra devreye Force/Combat Reconlar devreye girer. Bu gemilerin taktiği düşmanın savaş kabiliyetini yok etmek üzerine kuruludur. Bu gemilerde devreye girdikten sonra iş düşmanı yok etme görevini üstlenen Battlecruiser'lara düşüyor. Zaten çok denecek birşey yok, ellerindeki tüm ateş gücünü tek düşman üzerine yoğunlaştırıp yok etmek.

2. Bubble Tuzağı

a) Statik Bubble Tuzağı

Bubble Tuzağı, temelde örümcek ağı tuzağıyla aynıdır tek bir nüansla sadece 0.0 dediğimiz LOW-SEC sistemlerde çalıştırabilirsiniz, bunun üzerindeki hiçbir güvenlik seviyesinde cihaz aktif hale geçmez. Bubbleların 2 türlü fonksiyonu vardır. Bunlardan birincisi ; içine düşen düşmanın Warp yapmasını engellemek, diğer bir fonksiyonuda gateler arası veya bir noktadan diğer bir noktaya warp eden gemileri içerisine çekmek. Bu konuyu ayrıntılı bir şekilde inceleyelim. Tuzağı kuracağınız grubun önce formasyonu ile başlayalım. Temelde 5-10 kişilik bir grup bu iş için yeterlidir.

Tuzak gemileri : 1 x Heavy Interdictor veya Interdictor
Support Gemileri : 1 x Falcon + 1 x Curse/Pilgrim + 1 x Interceptor

Hasar Gemileri : 2/3 x (Nano/Sniper) Battlecruiser / (Nano) Heavy Assault
Scout Genileri : 2 x Covert-Op
Şimdi grup üyelerinin formasyonlarını ve gruptaki rollerini inceleyelim.

Heavy Interdictor / Interdictor Pilotunun düşmanın içinden çıkacağı kapının 2 km üzerinde yada aşağısında pozison alıp Bubble Jeneratör'ünü aktif hale geçirmesi gerek. Heavy Interdictor / Interdictor'un Bubble mesafesi Level 5 skiller ile 20 km dir. Eğer region gate e oturmamışsanız ki o gate in Jump Spawn mesafesi 15-16 km dir, yani düşmanı kapıdan 15-16 km uzakta spawn eder, bu da sizin heavy interdictor'unuzun Bubble mesafesinin dışı demektir. Bu yüzden Region Gate'leri Heavy interdictorlar ile tutmayın. Normal bir gate'i tuttuğunuzu varsayarak bu incelemeye devam edelim. H.Interdictor bubble'ını açtıktan sonra interceptor ve Recon gemilerinin bubble'ın dışına çıkması yani 16 km den orbit yapması gerekmekte. Saldırı timinin Sniper olan versiyonları gate den 40-50 km uzakta pozisyon alması lazım. Kısa mesafeli Nano olanların ise gate'e 5km uzakta sabit duruyor olması gerek. Geriye 2 adet Scout gemimiz kalıyor bu gemileride durduğunuz sistemin yanlarındaki sistemlere yolluyorsunuz ve o sistemlerde sizin bulunduğunuz sistemin geçiş kapısının üzerinde 150-300 km uzağında cloak'lu olarak bekletiyorsunuz. Bu gemiler size hangi kapıdan , kaç adet ve hangi cinste düşmanın geldiğini rapor edecek olan gemiler. Bu işlem çok önemli çünkü eğer böyle bir istihbarata sahip değilseniz, boyunuzdan büyük bir grubun sizi dağıtması çok muhtemeldir. Bu sebepten mutlaka askeriyede olduğu gibi ileri istihbarat grubunuzun olması gerekiyor. Bundan sonrası işin bekleme kısmı.Genelde böyle kurulu bubble tuzaklarına ucuz gemiler düşer, frigate, shuttle vs vs. Roam yapan gangler önden scout yolladıklarından böyle bir tuzağa düşmezler. Bu yüzden Stabil Bubble tuzağı kuracaksanız çokta iyi bir gemi öldürmeyi beklemeyin.

b) Dinamik Bubble Tuzağı

Şimdi anlatacağım tuzağı daha önceden biri keşfetmişmidir, yıllardır kullanılıyormudur bilmiyorum ama bunu hiçbir yerden duymadan kendimiz geliştirdik, yıllardan beri bilinen birşeysede yapacak birşey yok bilmeden yeniden keşfettik demektir. Dinamik Bubble Tuzağı için öncelikle Cloak takılı bir Heavy Interdictor veya Interdictor gemisine ihtiyacımız var. Interdictor olması daha avantajlı bunun nedenini az sonra anlatıcam. Bu işin mantığında şu var, normalde siz bir sistemi kamplıyorken , düşman sizin sayınızın kendi grubundan fazla olduğunu gördüğü anda ya rota değiştirir veya sizden kaçınmak için çeşitli manevralarda bulunur. dolayısıyla siz gate de bubble kursanız bile yakalanmazlar. Bunu egale etmenin yollarından biriside Dinamik Bubble Tuzağı (DBT diycem bundan sonra). Bu işlem için önce grubunuzu bu tuzağı kuracağımız sistemin yanında ama rota üstünde olmayan bir sisteme gizliyoruz veya sistemde Jumb Bridge'iniz var ise grubunuz JB'nin olduğu diğer sistemde konuşlanıyor. Bu sırada düşmanların gelebileceği her iki doğrultuda o kapılardan 100 km uzakta Interdictor pilotu safe noktaları alıyor. Scoutların vereceği rapor'a göre bu noktalar arasında git gel yapıyor.İşi sağlama almak

için interdictor'un yanına 2 adet cloaklu Nano gemi bırakabilirsiniz (Vagabound bu iş için en idealidir). Daha öncedende belirttiğim gibi roam yapan her gang önden scout yollar, şimdi sistemde birtek Interdictor pilotu var ve onada düşmanların hangi kapıdan geleceği rapor edildi, Interdictor pilotu anında düşmanın geliş doğrultusunda olan kapıda ki safe noktasında geçer ve cloak olur. Düşman filosunun scout'u içeri girer, sistem local chat listesinde sadece ınterdictor'un karakterini görür fakat gemisini göremez, kendi filosuna sistemin temiz olduğunu bir sonraki sisteme geçtiğini rapor eder, unutmayın scout ile filosu arasında herzaman 2 sistem fark vardır yani, scout bulunduğunuz sistemden çıktıktan hemen sonra filo gelmeyecektir,bu yüzden sabırlı olun. Zaten sizinde scoutlarınız bir yan kapıyı gözlüyor olacağından düşmanın kapıda olup olmadığını anlayacaksınız. Şimdi durumu şöyle değerlendirelim.

A----------B----------C

Siz B sistemindesiniz, düşmanın A sisteminden filosunun geldiği rapor edildi, dolaysıyla siz C kapısındaki safe noktasındasınız. Düşman filosu sisteme girdikten 2sn sonra 100km uzakta Cloaklu bekleyen Interdictor'unuz bubble'ını açsın. Bu sırada sizde düşman sisteme girdikten 5 snye sonra JB den veya buraya komşu başka bir sistemden B sistemine giriş yapın ve direkt Interdictor'a Warp edin. Düşman kendi scoutunun raporuna göre kapının temiz olduğu rapor etmişti dolayısıyla sizin filonuz o 5 yi beklerken düşmanda diğer kapıya warp'a basmış olacak, warp sırasında gemisinide durduramayacağından kafadan Bubble'ın içine düşecekler. Bu sırada Interdictor'u bubble'ı attıktan hemen sonra cloak etmeyi unutmayın, düşmanın filosunun ortasında sizi beklerken kolay hedef olacak bu yüzden hemen cloak a basıp bubble'dan çıkın. Grubunuz büyük ihtimal düşmanın bubble'a ulaşmasından 3 snye sonra varacaktır. Burada iş hızlı Nano gemilerine düşüyor, çünkü düşman mümkün olduğu kadar hızlı bir şekilde bubble'dan çıkmak isteyecektir, gate'a 100km olduğundan gate'e warp'layamazlar, dolayısyla dağınık bir şekilde hepsi bulabildikleri en yakın noktalara warp etmek isteyecekler. Bunun 2 avantajı var birincisi, düşman düzensiz bir geri çekiliş yapacak ve geride bir iki adamını istemeden yalnız bırakacaklar (ağır gemiler daha geç warp'a çıktığından dolayı), düşman grubunun dağınık olması ve kaçma eyiliminde olması size düzenli bir saldırı uygulama şansı tanıyacak. İkinci avantajı ise bu gruba destek amaçlı gelecek düşman filosu da hali hazırda kurulmuş tuzağa balıklama düşecektir, eğer destek vermeye geldiği gruba direkt warplamaz ise ve gate'e warplarsa savaştan çok uzak bir noktaya düşeceklerinden gene düşman filosuna yardım edemeyeceklerdir.

Bu taktikte bütün iş gizlilik ve Nano gemilerinizin hızına bağlı, bu taktiği ağır armor setup'larla yapmayın.Ateş gücü ve hızı yüksek gemilere ihtiyacınız var.(Nano)

3. Yem Tuzağı

Yem tuzağı Eve'de en çok kullanılan ve bilinen tuzaktır.Mantık olarak ağır tank olan bir gemiyi düşmanın geliş rotasındaki bir sisteme bırakır. Gate'den 15-20 km açıkta sanki gate'e geri dönüyormuş gibi yönlendirip, düşmanın öncü kuvvetinin bu gemiyi yakaladığını sanıp , grubunun geri kalanını çağırıp gemiye saldırmasıdır. Bunun ardına sizin grubunuz isterse JB'den isterse bir yan sistemden yakalanmış olan grup arkadaşınızın yanına warplar. Burda tabiki sayı ve elektronik destek üstünlüğünün sizde olduğundan eminseniz düşman grubuna bu tuzağı kuruyorsunuz. Bu taktiğin tek kötü tarafı, yem olan pilotun gemisi enfazla 2 düşmanı tutabilecektir (Battleship yem) düşmanın geri kalan grubu sizin filonuzun sisteme girdiğini gödüğü anda kaçmaya çalışacaktır, sizde toplamda bir düşman öldürmüş ama gerisini kaçırmış olacaksınız.

Buna alternatif olarak yem olarak kullandığınız Battleship'in yanına cloak'lu olarak bekleyen 2 adet Cloak Nano gemi yerleştirin (Cloak Nano Hurricane / Cloak Vagabound) bu size daha fazla düşmanı süpriz olarak yakalama şansı verir.

Gemi olarak Raven Armor Tank kullanmanızı tavsiye ederim.Aşağıda ona uygun EFT setup'ını da verdim. Bu geminin avantajı, genel olarak Raven NPC öldürmek için kullanılan, oyunda en sık karşılaşılan gemidir. Hal böyle olunca böyle bir gemiyi PVP setuplı olarak kimse düşünmez ve gördüğü gibi dalar. Eğer setup'a bakarsanız, yem olarak kullandığımız bu raven hiçte kolay bir lokma değil. Aynı anda 3 düşmanı egale edebilir ve grubunuz gelene kadar çok rahatlıkla tutabilir. Düşman bu gemiyi başlangıçta tehdit olarak görmeyecektir, bırakın size yaklaşsınlar, düşman işinizi çabuk bitirmek istediğinden hemen dibinize sokulacaktır, maksat DPS'i maximuma çıkarmak.Unutmayınki sizin hale Shield Tank NPC yapmaya giderken yolda yakalanmış bir gemi olduğunuzu düşünüyorlar. Düşman yeteri kadar yanınıza sokulduğunda Distrupter, Scrambler , Web ve Neutrazlizer modülleri ile yakınınızdaki 3 gemiyi tutun, bu sırada filonuz sisteme giriş yapsın zaten olayın ne olduğunu düşman anlayana kadar çok geç olacaktır. Biz bu yöntemle birçok filoyu paketliyoruz ve herzaman Raven'a dalıyorlar, hatta 2 gün önce öldürdüğümüz grup aynı Raven'a gene saldırıp gene patladı. Kısacası düşman tuzak olduğunu bilsede Raven'a dalıyor, nasıl bir çekiciliği varsa :)

Setups for Raven Battleship
Current Setup
Bait Raven
Character
Caldari Newbee
Ship Resources
: 4
: 6
: 250
665 / 875
11857 / 11875
50 / 75
5 / 5
Modules
Optimal
Charges
Low slots
1600mm Reinforced Rolled Tungst... 28 500
1600mm Reinforced Rolled Tungst... 28 500
Damage Control II 30 1 0
Energized Adaptive Nano Membra... 36 1
Energized Adaptive Nano Membra... 36 1
Med slots
100MN MicroWarpdrive II 75 1375 -59.4
Warp Disruptor II 44 1 -3.8 24
Warp Scrambler II 36 1 -0.8 9
Warp Scrambler II 36 1 -0.8 9
Stasis Webifier II 30 1 -0.9 10
Heavy Capacitor Booster II 40 1925 +57.1 Cap Booster 800
High slots
Heavy Energy Neutralizer II 40 2250 -15.6 25.2
Heavy Energy Neutralizer II 40 2250 -15.6 25.2
Heavy Energy Neutralizer II 40 2250 -15.6 25.2
Medium YF-12a Smartbomb 31.5 200 -10 4
Medium YF-12a Smartbomb 31.5 200 -10 4
Medium YF-12a Smartbomb 31.5 200 -10 4
Medium YF-12a Smartbomb 31.5 200 -10 4
High Slot
Rig slots
Large Trimark Armor Pump I
Large Trimark Armor Pump I
Large Trimark Armor Pump I
Drones
Description
Boosters\Implants
Projected effects
Ship Parameters
Hitpoints (Effective HP: 110,936)
: 9375
: 28594
: 8301
12.5% 71.9%
30% 69.1%
47.5% 57.9%
56.3% 49.4%
Defence
: 20
: 20
Capacitor (Lasts: 4m)
: 5677
- 93.1
+74
Firepower
: 220
: 480
Targeting
: 93.75 km
: 7
: 106.3 mm
: 22
Mobility
: 93 m/s
: 14.6 s
: 3 au/s
Signature: 460 m
Price: 0 isk
Cargohold: 665 m3
Fleet Commander - right click to set
Wing Commander - right click to set
Squad Commander - right click to set

Görevler

Eve deki görev sistemi çok geniş bir yelpazeye sahip olduğundan her türlü meslek grubuna hitap etmektedir. Bu görevleri genellersek

Agent Missions (Ajan Görevleri) - Ajan Görevleri
Research Missions - Ajan Görevleri
Courier Missions – Oyuncular tarafından yaratılmış olan görevler
Ajan görevleri para kazanılması ve yapılması en basit görev cinsleridir, Araştırma görevleri ise en zorlarıdır.

Oyuna yeni başlayan oyuncuların seviyelerine göre rahatlıkla yapabilecekleri bir çok ajan görevleri vardır. Bu görevleri sıralamamız gerekirse aşağıdaki şekilde görülebilir.

Division	Mission types				Connection skills				
	Kill	Courier	Trade	Mining	Bureaucratic	Financial	High Tech	Labor	Military
Accounting	?	+	?	?	-	+	-	-	-
Administration	50%	50%	-	-	+	-	-	-	-
Advisory	34%	66%	-	-	-	-	+	-	-
Archives	5%	90%	5%	-	+	-	+	-	-
Astrosurveying	40%	30%	5%	25%	-	-	-	+	+
Command	97%	3%	-	-	-	-	-	-	+
Distribution	5%	95%	-	-	-	+	-	-	-
Financial	?	+	?	?	+	+	-	-	-
Intelligence	85%	15%	-	-	-	-	+	-	+
Internal Security	95%	5%	-	-	+	-	-	-	+
Legal	50%	50%	-	-	-	+	-	-	-
Manufacturing	5%	95%	-	-	-	-	+	+	-
Marketing	5%	95%	-	-	-	+	-	-	-
Mining	5%	85%	-	10%	-	-	-	+	-
Personnel	50%	50%	-	-	+	-	-	+	-
Production	-	85%	10%	5%	-	-	-	+	-
Public Relations	34%	66%	-	-	-	+	-	-	-
R&D	-	50%(S)	50%	-	-	-	+	+	-
Security	90%	5%	5%	-	-	-	-	-	+
Storage	5%	95%(L)	-	-	+	-	-	-	-
Surveillance	95%	5%	-	-	-	-	+	-	+

Kill: Kill one or more NPCs
Courier: Move or Deliver cargo (usually less than 2k m3)
Courier(L): Move or Deliver large cargo (upto 20k m3)
Courier(S): Move or Deliver cargo (requires specialized science skills)
Trade: Purchace items on the market and then deliver
Mining: Retrieve ore/minerals

Kill: Bir veya Birden fazla NPC'yi (Bilgisayar kontrolündeki düşmanlar) öldürme görevi
Courier: Kargo taşıma veya teslim etme görevleri(genellikle 2k m3 den az)
Courier(L): Kargo taşıma veya teslim etme görevleri(20k m3'e kadar)
Courier(S): Kargo taşıma veya teslim etme görevleri(Özel bilim yeteneği isteyen görevler)
Trade: Marketten Mal satın alıp teslim etme görevi
Mining: Maden kazımı ve teslimi görevleri

Ajan görevlerini yapmayı düşünüyorsanız yaptığınız görevlerden daha fazla para kazanmak ve daha iyi ajanlarla çalışabilmek için Social yetenek ağacındaki skilleri 3 yada 4 yapmakta yarar ve bu yetenekleri seçtiğiniz yola uygun geliştirin. Mesela Kill Missions size daha uygunsa Military Connections

skilini geliştirmeniz bu görev tipini veren ajanların size daha iyi para ve Loyality Point (LP) (Bağlılık Puanı) vermesini ve daha iyi ajanlar için gerekli olan Standing Puanının artmasını sağlayacaktır.

Görev Cinsi Gemi cinsi
Level 1 Frigate
Level 2 Cruiser
Level 3 Battlecruiser
Level 4 Battleship
Level 5 Grup Halinde Battleship yada Carrier

Taşıma ve madencilik olan görevler için bir gemi söylememe gerek yok zaten hepsi kendisine has gemiler, taşıma için kullanabileceğiniz en büyük kargo kapasitesine sahip gemiler, madencilik içinde ya maden bonusu olan gemiler yada gerçek maden gemileri.

Ajanları Bulmak

Bu kısım anlatılması en zor kısımlardan birisi, Eve"de 3000 den fazla güneş sistemi ve bunların içinde de bu rakamın yaklaşık 4 katı kadarda istasyon bulunmakta dolayısıyla , yeni başlayanlar için şurası yada burası diyemiyorum fakat kesinlikle şunu söylemem gerek, kalabalık sistemlerden mümkün olduğu kadar uzak durun, bulduğunuz en iyi ajan orda olsa bile başka birini bulun, örnek olarak Jita sistemi ajan bakımından gayet güzel fakat 1700 tane oyuncunun bir arada bulunduğu bir sistem ana toplanma merkezlerinden birisi ve burda bırakın görev yapmayı istasyondan çıkmak için bile 5 dk Lag da kalıyorsunuz, kısacası bu sistemde görev aldığınızda görev yerine lag"ı (internet hattındaki gecikmeli bilgi transferi) atlatıpda geldiniz, düşmanı görüp kitlenip ateş etmek için bastığınızda geminiz size siz geminize bakıyor olacaksınız 5 dk sonra ekranınızda kendi kapsülünüzü göreceksiniz, çünkü lagda olan sizsiniz düşmanlarınız değil, bu sebepten bu merkezlere yakın olun 4 jump kadar görevlerde elde ettiğiniz ganimetleri bu yerlere gelip satın. Size tavsiye edebileceğim 2 sistem var ama Caldari ırkı için çünkü ırk seçimimden dolayı başka sistemlerde pek avlanmadım. Bunlardan ilki Kaimon ikincisi Ohmahailen sistemleri , bu sistemlerde Caldari Police Force (C.P.F) şirketinin nerdeyse her istasyonda birtane ajanı var (sistemde yaklaşık 7 istasyon var). Kaimon"un diğer güzel bir yanıda bütün görev ajanlarının aynı sistemde bulunması 1-2-3-4 dolayısıyla seviye atladıkça ajan aramak zorunda kalmıyorsunuz ve sistem değiştirmek zorunda kalmıyorsunuz.Her ırkın buna benzer özel sistemleri var ama bunların sayısı okadar fazla miktarda değil güzel bir level 1 ajanı A sistemindeyken aynı şirketin level 2 ajanı 5 jump (atlama) uzakta olabiliyor, bu bakımdan hepsinin bir arada olduğu sistemlerde görev yapmak daha iyi. Level 4 ajanlarla çalışabilecek konuma geldiğiniz zaman istediğiniz sistemde yapabilirsiniz çünkü level 4 ajandan sonraki level 5 ajanlar için 20 kişilik bir gruba ihtiyacınız olduğundan ve bu ajanlar Low Sec (Düşük

Korumalı) sistemlerde olduğundan bunlara pek bulaşmak istemezsiniz.
Hangi NPC şirketleri ile çalışacağınız tamamiyle sizin seçiminiz.NPC şirketleri hakkında bilgi almak için http://www.eve-online.com/corporations ve bu şirketlerin ajanları hakkında bilgi almak için şu adreslerden yararlanabilirsiniz. http://eveinfo.com/agents , http://eve-agents.com

Mining Konusunda bir rehber yazmıyorum çünkü, mining neredeyse hiç yapmadım, üretim konusunda bir rehber yazabilirim ama bu rehberi genel olarak PVE ve PVP üzerine yazdım. Üretim ve Mining için ayrı bir rehber çıkarabilirim.

Kılavuzu zamanım oldukça güncelleyip yeni bilgiler eklemeye çalışacağım. Eve-Online dan irtibat kurmak isteyen arkadaşlar Jarlexly karakterine oyun içi mail atabilirler yada oyun içi chat kallarından Turk Kardesligi kanalına girdiğinizde gurubumuzdan birisi sizi yönlendirecektir. Hepinize iyi oyunlar.

Jarlexly

Ceo of Bregan Dearthe

www.bregandearthe.com