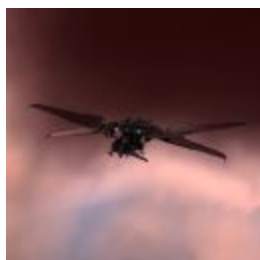


Перехватчики



Одному из лучших скаутов в EVE online RA - 72AG Goosf посвящается.

Часть 1: Суть , задача и фит перехватчика.

Задача перехватчика, как следует из его названия - поймать врага. Этому способствуют два специфических навыка, которые он имеет:

большая скорость варпа, что позволяет прийти на объект быстрее, чем противник и схватить его

бонус на дистанцию модулей Warp Disruptor, Warp Scrambler - позволяет удерживать противника, оставаясь на большей дистанции, чем обычно.

сканрез - высокий сканрез позволяет очень быстро залочить цель и сразу начать ее удерживать

Поэтому, хотя каждая раса имеет 2 типа кораблей "перехватчик", по прямому назначению следует использовать тот тип корабля, который имеет бонусы на скорость варпа и длину диза.

Сразу стоит отметить, что перехватчик этого типа не для соло-пвп, кроме разумеется тех случаев, когда вы на нем поймаете что-то что не может по вам стрелять - шахтера или грузовик. Любой другой фригат, даже т-1, если сумеет подойти на дистанцию наложения поинта, имеет большие возможности разобрать неудачливого перехватчика.

Поскольку сам летаю на технике Минматар, рассматривать тему буду на примере Stiletto.

Теперь рассмотрим, какие скилы нужны для хорошего вождения перехватчика:

Interceptors - должен быть сразу выучен в "5". Дает увеличение дальности действия Warp Scrambler, Warp Disruptor, снижает штраф увеличения сигнатуры корабля при движении на МВД на каждый уровень навыка. Если вы летите во флоте на корабле, изученном в "4", предупредите об этом ФК, во избежание недоразумений.

Navigation - должен быть выучен в "5", так как это дает нам базовую скорость полета без МВД, в дальнейшем мы рассмотрим, почему это важно

Spaceship Command-"5", **Evasive Maneuvering** - "5", так как это дает нам маневренность корабля. Маневренность влияет на следующие характеристики:

Как быстро корабль уходит в варп

Как быстро корабль разворачивается для движения в противоположном (или под углом) направлении.

Как падает скорость корабля в зависимости от радиуса его орбиты вокруг цели)

Acceleration Control - в "4", по возможности в "5". Дает прирост к скорости движения на МВД. Чем быстрее корабль может двигаться на МВД, тем больше шансов он имеет схватить противника, находящегося на отдалении

Warp Drive Operation - минимум в "4", лучше в "5". Позволяет экономить капю при длинных варпах, что крайне важно при поимке противника. Так как при нехватке капы вы, вместо того чтобы обогнать врага - еще и отстанете от него.

Скилы на капю - стилетто должен быть капостабилен на МВД с включенным Warp disruptor, для этого требуется прокачивать скилы **Propulsion Jamming**, **High Speed Maneuvering**, **Energy System Operation**, **Energy Management**. Момент наступления капостабильности можно посмотреть по EFT. Идеалом будет капостабильный стилетто с включенным МВД, дизом и скрамблом. Но для начала вполне достаточно иметь 4-5 минут капы на такой режим работы

Long Range Targeting - минимум "4", лучше "5". Определяет дальность залочивания цели.

Signature Analysis - увеличивает на 5% за уровень сканрез корабля. Минимум "4", лучше всего в "5". Вроде бы дает немного, но количество ситуаций "эх чуть-чуть не успел залочить" снизится.

Thermodynamics - перегрев используется постоянно, поэтому для комфортных полетов навык должен быть минимум в "4"

Nanite Interfacing, **Nanite Operation** - чем лучше выучены тем лучше, позволяют быстро отремонтироваться и сэкономить нанопасту

Скилы на Projectile - желательно выучить T2 мелкие пулеметы (ниже объясню, почему)

Скилы на электронику и энергосеть нужно выучить так, чтобы влезал весь необходимый фит.

Фиты Stiletto зависят от выполняемой задачи и могут очень сильно различаться.

Я дам свой вариант с обоснованием что и зачем нужно.

Stiletto

Micro Auxiliary Power Core I

Nanofiber Internal Structure II

Overdrive Injector System II

Warp Scrambler II

Warp Disruptor II

5MN Y-T8 Compact Microwarpdrive

Medium Shield Extender II

Salvager I

200mm AutoCannon II

200mm AutoCannon II

Small Polycarbon Engine Housing I

Small Ionic Field Projector I

Republic Fleet EMP S x581

Nanite Repair Paste x40

Мед-слоты.

МВД - понятно само собой, мета-вариант более капостабилен, чем т-2.

Шилд экстендер - нужен, совсем без него обойтись - не вариант, всегда есть шанс получить пару небольших плюх и выжить, если есть хоть какой-то танк.

Самый большой вопрос обычно вызывает наличие двух поинтов - диза и скрамбла. Стандартная доктрина перехватчика следующая - он гонится за кем-то, при этом основной флот отстает. Вот он поймал врага, залочил и держит, ждет пока придет основной флот и убьет его. До этого момента он должен выжить и удержать противника на длинной дистанции. Почему длинной, потому что следует рассматривать наличие у противника сетки, в том числе фракционной и навыков использования перегрева. Когда флот приварпал, обычно затем следует команда от ФК перейти на скрамбл. Интер переходит на скрамбл, в расчете на то, что флот успеет приблизиться и убить врага быстрее, чем враг убьет интерцептора. Грамотный интерцептор будет разгоняться по траектории, проходящей мимо противника на расстоянии 10км, включать скрамбл на перегреве и делать одиночную активацию, затем переходить снова на высокую орбиту. Даже при попадании под сетку (или даже под скрамбл), инерция движения вынесет его за пределы действия, при этом он снова включит МВД и выйдет на длинную орбиту, так как противник тоже будет озабочен включением МВД. Идеальный вариант это когда одного противника держат 2 интера, один основной, другой запасной. Кроме того два поинта нужны для целей удержания целей, имеющих варп-стабы, в таком случае уйдет только тот, кто имеет 3 варп-стаба. Еще два поинта нужны, чтобы держать две цели одновременно, но это нужно делать когда нападаешь превосходящими силами, так как держать дистанцию от обоих не получится. Скрамблер может пригодится сам по себе в случае, когда нужно уйти от перехватчика противника, который держит тебя только дизаом. Делается срыв орбиты - сначала топишь от него, потом разворачиваешься на 180 градусов и на перегреве МВД топишь на противника, одновременно на перегреве обрабатываешь его скрамблером, при этом оставаясь в прямолинейном движении. Его МВД-движок глохнет, дистанция разрывается, можно спастись.

Риги.

Поликарбон - дает нам скорость и маневренность. Это лучше, чем auxiliary thrusters, что дает только скорость.

Ionic Ionic Field Projector - самый важный риг. Дальность боя (модуль Warp Disruptor II на перегреве) у Stiletto 36 км, при этом при скилах "Все в 5" дальность лока всего 31,25 км, что меньше дистанции удержания! Таким образом дальность лока необходимо увеличить, что и делается этим ригом. Риг имеет пенальти 10% на объем шилда у корабля, поэтому скилл Electronics Superiority Rigging нужно учить хотя бы в "4", если мы хотим, чтобы наша стилетка жила подольше и имела побольше хп.

Лоу-слоты:

Овердрайв - увеличивает нашу скорость.

Нонофибры - увеличивают как скорость, так и маневренность.

Лампочка - нужна, чтобы хватало энергии на модули.

Хай-слоты

2 пулемета и сальвагер.

Распространенное заблуждение звучит, что "интеру оружие не нужно, он должен только держать". При этом остаются за кадром многие аспекты удерживания цели, при котором пушки необходимы:

Дроны противника. Вы схватили противника, он выпустил дронов. Дроны, например warrior II догоняют интера (по крайней мере если он без бонусов). Поэтому отстрелив несколько дронов

мы сильно продлеваем свое время жизни. Можно попытаться отстрелить ЕСМ-дронов до того, как они тебя заджамят.

Бобры. У меня есть рилейтед, когда на данном фите были убиты одновременно 3 бобра противника. Не имей я пулеметов, я бы не выжил, они бы медленно, но верно меня бы закусали.

Вражеская stiletto. Бывают варианты, когда нужно поймать вражеского интера. Поймать вы поймали, а убить не можете, потому-что нечем. У меня был случай дуэли с вражеской стилеткой, когда я убил противника и успел отварпать до прихода подкрепления.

Ну а сальвагер нужен, чтобы отсальважить убитого противника, всегда приятно отсальважить какую-нибудь балку или плиту с вражеского Т2.

И вы думаете это все? Нет, это не все!

Самое главное у интерцептора - это голова, вернее то, что в ней.

Импланты

Если вы можете себе позволить летать на интере со снейк-сетом - дальше можно не читать, это однозначно лучший вариант, иначе как-то так:

6-й слот.

Тут выбор из 2 вариантов.

Eifyr and Co. 'Rogue' Acceleration Control AC-603 - бюджетный вариант - дает 3% бонус к скорости на МВД

Eifyr and Co. 'Rogue' Navigation NN-603 - более дорогой вариант, дает 3% бонуса к скорости без МВД, что при включении МВД дает гораздо больший эффект.

7-й слот.

Zainou 'Gypsy' Signature Analysis SA-703 - 3% сканреза.

Eifyr and Co. 'Rogue' Evasive Maneuvering EM-703 - 3% к маневренности. В жите он сильно подорожал, так что сейчас я его не использую.

8-й слот.

Zor's Custom Navigation Hyper-Link - 5% к скорости на МВД.

9-й слот.

Eifyr and Co. 'Rogue' High Speed Maneuvering HS-903 - дает экономию капы 3% при включении МВД. Крайне полезно до того момента, пока вы не прокачали "все в 5" - помогает сделать стилету капо-стабильной.

Бустеры

Synth Mindflood Booster - дает 3% к объему капы, что очень хорошо влияет на капа-стабильность. Как и все бустеры серии Synth не дает никаких побочных эффектов. Чтобы дольше действовал - нужно учить навык Biology. Относительно дешев.

Quafe Zero - дает 5% к скорости без мвд, и 5% к сканрезу. Очень хорошая вещь. Всегда использую, когда предстоит интересный вылет. Когда же перспективы неопределенные - пью бустер на капу.

Часть 2. Тактика боя.

В этой части рассмотрим основные требования, что должен знать и уметь пилот интерцептора. Еще раз уточню задачу перехватчика - поймать и максимально долго продержаться противника. При этом надо понимать, что в большинстве случаев время удержания не является бесконечным. Рано или поздно противнику может прийти помощь, могут быть слишком перегреты модули, перехватчик может быть сильно поврежден, уйти в джам от джам-дронов и т.д. Когда наступает критический момент, а точнее незадолго до этого - необходимо принимать решение - держать до последнего и умирать или отварпывать. Основная задача перехватчика - чтобы такой момент наступил как можно позже, дать своему флоту достаточно времени чтобы переарпать и прехватить врага. Лично я принимаю решение по соображению стоимости противника. Умереть от дрейка или т1 крузака того не стоит, а вот дорогой корабль, типа мачалки или тенги я обычно держу до последнего, но только если есть шанс, что его кто-то схватит и добьет. Иначе - отварп. Выживание в бою - это тоже победа. Да, не удалось убить противника, но будут другие, потерянный же интерцептор серьезно ослабляет возможности ганга.

Ведение боя (стрельба из пулеметов) возникает в нескольких случаях: поднуть капсулу убить беззащитный корабль - индуса, баржу убить слабо защищенный корабль - бомбер, отстрел дронов противника, мобилы.

Корабли и тактика боя.

Фрегаты т1 - любые на расстоянии работы скрамблера или сетки (с перегревом). В качестве меры противодействия используется скорость. Ни один т1 фригат стилетту не догоняет. Фрегаты ловим только на диз, переходить на скрамбл можно только при присутствии на близкой дистанции (1 цикл мвд) своего флота в лице быстрой мелочи - фриги, трешеры, assolты и т.д, которые передвигаются быстро и могут убить фрегат быстро и без проблем.

Фракционные фрегаты - очень опасны ввиду того, что имеют сравнимую со стилеттой скорость (в зависимости от используемого фита и наличие/отсутствию бонусов у обеих сторон). А как мы знаем - любой фрегат стилетту разбирает.

Эсминцы т1 - смертельно опасны на расстоянии скрамбла и сетки. Держим на дизе, на скрамбл не переходим никогда, кроме случаев прохода по касательной с одноразовым включением. Могут иметь пушечное вооружение, поэтому при сближении нужно опасаться прямолинейного движения а сразу выходить на орбиту. Тем не менее - у них обычная маленькая дальность лока, так что попадание издали маловероятно. крузак т1 - держим орбиту на дизе, не попадаем под сетку, скрамбл и средние нейтрики. Отстреливаем дронов, в первую очередь джам, во вторую легких т2, так как только они догоняют стилетту. Особых трудностей не представляют.

Фракционные крузак - почти все не позволяют себя удерживать достаточно долго, так как зачастую довольно больно попадают. Могут иметь бонусы на нейтрики. Часто имеют при себе фракционный диз, который с перегревом может бить на 36 км, а при наличии бонусов и

дальше, поэтому рассчитывая уход, учитывайте, что танка может потребоваться немного больше, для вытапливания за рейндж.

Бк т1 - держим орбиту на дизе, избегая попадать под сетку и нейтрики. Отстреливаем дронов, в первую очередь джамящих, во вторую легких т2.

БК тиер3 - часто снайперские, перехват начинается со значительной дистанции. При сближении с противником, пока не работает функция align топим под углом примерно 30 градусов к цели. Опытные интера по анимации выстрела и текстовым сообщениям могут использовать тактику движения зигзагом. Это чередование движения под углом (медленное сближение с противником) в момент ожидания выстрела с кратковременным разгоном прямо на противника на 2-3 секунды сразу после выстрела. После сближения на менее 100 км можно сразу поставить орбиту на противника. При этом корабль будет сам сближаться с углом 20-30 градусов. При выученном в "5" интере и высокой скорости движения противник промахнется. Как правило не имеют при себе сетку, поэтому можно переходить на скрамбл с орбитой 500 метров и не бояться нейтриков. Отстреливаем дронов у тех, у кого они есть (у торнадо например - нету) и пилим противника. Если гайка далеко - есть шанс минут за 7-10 запилить самостоятельно. Но всегда лучше быстро убить противника гангом. Нейтрика можно не бояться, так как мвд уже не нужен, а скрамбл требует очень мало энергии и почти всегда отрабатывает нормально пока противник тщетно пытается вас полностью высушить.

Батлы т1 - нужно учить ТТХ и знать основные фиты. Основная угроза - лонг нейтрики. Оставляют без капы. Если при этом есть еще диз - то пиши пропало. Дроны интера без мвд съедают очень очень быстро. А скорость на МВД у батла хоть и низкая, но позволит остаться в рейндже. Поэтому если есть подозрение, что враг имеет нейтрики - держим только за пределом действия. по ситуации - если рядом идет бой на маелях, то зная стандартный КТА-фит корабля можно смело принимать решение, хватать его или нет.

Фракционные батлы - более быстрые, более агильные, более дамажные. Могут иметь бонусы опасные для интеров, например на нейтрики. Для простоты считаем, что каждый такой корабль оснащен хэви-нейтриком (а амарские имеют на него еще и бонус). Обычно несут на себе много фракционного обвеса, поэтому лакомая цель для любого ганга. Обычно это приводит к тому, что не нем сливается пара-тройка интеров.

Фрегаты т2 электронные - угрожают нам длинными сетками, нейтриками, джамом. Поймать малореально, обычно требуется несколько интеров, чтобы поймать и удержать одного.

Фрегаты т2 - ассолты - имеют высокую скорость и большой дпс. Держать можно, но осторожно - могут сломать орбиту и выйти в клюз, если умеют пользоваться пергревом и знают тактику боя. Некоторые могут иметь пушечное, а не пулеметное вооружение, поэтому топить надо под углом, чтобы не получить плюху.

Крузаки т2 реконы - смертельно опасны длинные скрамблы, сетки и нейтрики, далее пейнтеры, от длинного диза мы просто вытапливаем. Интер, попавший под рапиру с двумя сетками и дизом, и не успевший на пергреве сразу вытопить - гарантированно умрет.

Т3 крейсера - опасны при установке на них соответствующих бонусам длинного скрамбла (протеус), нейтриков (легион), сеток (локи). Относительно безопасно можно таклить тенгу. Относительно, потому что прокачанные ракеты хорошо дамажат интер, даже летящий на скорости 5000.

Борьба с дронами.

Например мы затаклили дрейк, за две системы затаившийся в засаде основной ганг. Нам надо продержаться как можно дольше. Противник выпустил дронов, будем считать, что это warrior II - они самые быстрые и самые опасные для нас. Средние или тяжелые дроны интера просто не догонят, так что на них можно не обращать внимания. Как действуют дроны - они включают свой мвд, догоняют цель, затем отключают мвд и садятся на орбиту. Как только оптимал достигнут делают выстрел, затем ждут перезарядку и снова выстрел. Если цель за это время оттопила на мвд, то дроны снова включают мвд, догоняют, выходят на оптимал и цикл повторяется. Таким образом, они то догоняют интера, то отстают.

После того, как мы залочили основную цель, наложили на нее диз и выставили правильную орбиту (правильная орбита должна обеспечивать максимальное удаление от противника, но такое, чтобы он не сбросил захват) - переключаемся на закладку дроны. Видим нас догоняют, лочим трех ближайших, по очереди скрамбл их - не более 1 цикла на каждого. Можно даже временно перевести скрамбл в режим одного цикла. Тек дронов, которых не успели заскрамблить - стреляем. Например противник может выпустить 5 дронов, значит, если мы заскрамблим 2 до подхода, то мы уменьшим дпс от дронов на 40%. Во многих случаях противник просто не попадает, и дроны его единственное оружие. С отставших или отстрелявшихся дронов лок снимаем и перекидываем вновь на догоняющих. Если у противника нет запасных дронов, теоретически можно вообще всех дронов отстрелить.

У меня был поединок с крузаком, который по мне не попадал из пулеметов. Он грыз меня дронами. После того, как я уничтожил ему всех его дронов, он был вынужден убежать, сбросив агру, через гайку. При этом он не поленился написать мне "gf".

Борьба с нейтриками.

Поймать нейтрающего противника можно. Нужно учитывать, что при этом уйти от него уже не получится, поэтому задача может ставиться так - поймать, и удержать любой ценой. Основная задача - правильно приблизиться к противнику. Обычная ситуация такая - интер топит на противника на мвд, накладывает диз, сработали нейтрики, диз спал, противник ушел. Задача интера - выйти на дистанци скрамбла и выключить мвд. Мы топим на противника, 20км до цели самостоятельно выключаем мвд и ставим орбиту 500м. Вся прелесть в том, что нейтрик работает на начале цикла, сжигает всю капю. Но рабочий цикл скрамбла при этом не прерывается. Скрамбл, особенно на интересе, где у него бонус на потребление капы скрамблом и дизом требует очень мало капы. Цикл нейтриков дольше цикла скрамбла. Поэтому в 3 из 4 случаев у нас будет капя на очередное включение скрамбла. Собственно, поймать мы корабль поймали, но уйти уже не получится, так что или наш флот раньше приварпает и убьет противника, или он нас запилит основным оружием или дронами. Дроны одна пачка интера убьют очень быстро, когда он движется без мвд, быстро отстрелить их у нас не хватит дпс-а. Ну и есть вариант попасть на разводной корабль с смартой. Например пулеметный темпест с одним хеви-нейтриком и одной смартой.

Ну и напоследок, основное - учите ТТХ все кораблей. У кого какая скорость, какие бонусы, чем он может быть опасен. В течении пары дней, данный документ будет доработан и добавлены тактики перехвата на новые корабли, которые появились за последние пару лет, добавим видео, картинки, примеры и поделимся опытом. Главное следите за орбитой, держите дистанцию и выбирайте правильный вектор приближения)

Следуйте за нами, летайте в R.I.P. Fleet

[CEO R.I.P. Legion](#)

[EVE RIP](#)

Safe Fly 0/

