

# EVE Online — Lurkmore

## ZOMG TEN DRAMA!!!11



Обсуждение этой статьи неиллюзорно **доставляет** не хуже самой статьи. Рекомендуем ознакомиться и причаститься, а то и **поучаствовать**, иначе впечатление будет неполным.

«Наше неведение достигает всё более далёких миров»

— Станислав Ежи Лец

**EVE Online** — космическая **MMORPG**, разрабатываемая и издаваемая исландской компанией **CCP**. Будучи ровесницей **WoW** и **Линейки**, отличается рядом уникальных особенностей.

## Почему в это стоит играть

- Игровая механика по принципу «запустили процесс — ждём результата». Таким же образом происходит прокачка персонажа. Так, расколупывание камушка на руду происходит 3 минуты, прокачка вождения фрегатов до 4 уровня — сутки, а крафтовые процессы — постройка особо эпичных батлшипов, рытьё планет или научные исследования — делятся дни, недели и месяцы. Личное присутствие необязательно.
- Крафт. Кстати о расколупывании вышеупомянутых камушков. В игре абсолютно все вещи (за исключением чертежей, фестивальных подарков и лута из неписи) зачастую созданы самими игроками. За чертежи, по которым и запиливаются вещи, иногда происходят невероятные срачи, ибо добыть оригиналы из них - очень не легко, и если какой-нибудь игрок нашел оригинальный чертеж, с помощью которого он может запилить овер9999 дорогих кораблей - он больше может не париться о том, что нужно проплачивать омега-клона. Но при условии, если он до этого заморочился над добычей руды и прочих составляющих. Помимо того есть целые корпорации, которые и делают тонны нефти как раз на кооперативной добыче руды и строительстве кораблей и модулей. Но это очень долгий и дорогой процесс.
- Открытое PvP с фулл-лутом специально сделано сложным, подлым, циничным, грязным и прилично сбалансированным. Доставляет соответственно и практически всегда происходит **при явном преимуществе одной из сторон и полном нежелании второй**, порождая драму.
- Предыдущий пункт сильно вредит **ебаю**: купить корабль-нагибатор с обвесом за реал можно, но радости хватит ровно до первого гопника на ржавом хурике. Более того, даже в «безопасных» системах такой вкусный кораблик могут разобрать ради несгоревших вещичек, строчки на килборде и лулзов, **например**.
- Действительно** массовое ПВП. 1500/1500 реальных тел — обычное дело (максимум было больше 4000), однако красочных взрывов, героических побед, эффектно выходящих из варпа эскадр — *всего этого в еве мало*. Есть бухие командеры, блюющие в ТС, бессмысленная трата оплаченного тобой времени и ресурсов, распризядство, дезертирство, предательство, зачистки гражданского населения, лживая тупая ура-пропаганда, особисты (в наиболее ФГМ-нутых альянсах) и воруги-интенданты. Если вы гражданский — вдобавок презрение со стороны военщины и регулярные эвакуации с пожитками на горбу. Одним словом, совсем как на настоящей войне<sup>[1]</sup>.
- Единственный официальный платный сервер с пиковым онлайн до 65k и полное отсутствие фришардов.
- Интереснейшее комьюнити. В **хорошей, годной** корпорации обязательно найдутся **наркоман, депутат, сутенёр, миллионер, бомж, путешественник, гинеколог, офицер разведки** и ещё туева хуча доставляющих персоналий. Каждая со своей интересной трустори. Вообще, евовское комьюнити — самое зрелое и адекватное, по понятным причинам. Попадающиеся изредка быдлошкольники скорее веселят, чем бесят.
- Реалистичная экономика. До 80% используемых игроками кораблей, оборудования и расходников производятся игроками — неписи продают только **рецензты** чертежи и специфические вещи вроде планетарных командных центров. Имеются самые настоящие инфляция, **спекулянты, мошенники**, финансовые пирамиды, банки, рэкет, колебания цен и демпинговые войны. Как следствие, наличие кучи бабла является более существенным поводом для уважения и гордости, чем в других играх. Но новичку не стоит пытаться заработать таким способом: нужно много майнить, что отвлекает новоиспеченного нуба от шпилинья мисок, нужно покупать дешёвые БПОшки. И чтобы после рефайна породы получалось что-то хоть немного стоящее, необходимо выучить **великое множество** скиллов.
- Хардкорность — игра сложна, трудна и недружелюбна к новичкам. Несмотря на длинный и подробный tutorial, допиливаемый с переменным успехом (последний тренд — ачивки), мозг и прямые руки купить нельзя. Поэтому эмигрантов из других ММО в еве мало (лидируют Линейка и, в особенности, Ультима), а вот тру-симмеров, ностальгирующих по **Элите**, очень даже много, собственно, родство с элитой никем и не скрывается.
- Православная подписочная модель — купить можно только игровое время и свистоперделки на персонажа. И то, и другое можно довольно быстро обналчить в игровую валюту на рынке. Кнопку «нагнуть всех», тем не менее, не купишь, хотя многие пытаются — дружное поднятие на смех киллмылл необоснованно дорогих корабликов с



Приём в **серьёзную корпу**, инфл 100%.

необоснованно дорогим оборудованием давно стали доброй традицией всего комьюнити.

- Можно оплачивать игру игровыми же деньгами, затрачивая дополнительные усилия и время на заработок оных в процессе игры. На практике обычно придётся проплатить первые месяц-два (или иметь в игре щедрого товарища), потому что нуб на мелком шипе нормально зарабатывать в игре не может. Однако для особо жадных, особо бедных или особо упорных в достижении поставленной для себя цели (как-то — ПРИНЦИПИАЛЬНОЕ нежелание платить за подписку, массаж ЧСВ осознанием своей ловкости-хитрости-знания тонкостей игры, или желание таковыми похвастаться — хоть в самой еве, хоть в реале), существуют способы наскрести и на первые месяцы игры, такие как ниндзя-сальважинг. Любопытно, что ССР этот способ оплаты приносит больше денег, чем стандартная подписка по кредитке.
- После обновления [Ascension](#) у игрока есть возможность "насладиться" игрой бесплатно на альфа-клоне или, таки, оплатить [омега-клона](#) и играть нормально. Есть и реферальная программа «[Позови Друга](#)», которую раздают на форумах кому угодно. Тут стоит оговориться, что желающие играть в Еву бесплатно, получают удар с занесением в... сразу же после запуска игры - ограничения у альфа-клонов такие, что сложно назвать творящийся беспредел игрой. До покупки Омеги Вы можете только страдать и делать вид, что постигаете основы новой для Вас игры. Хотя один из топовых стримеров-нагибаторов RU-сообщества [Бист](#) намекает, что не все так уж плохо и невозможно.
- Патч Arms Race Release (5 декабря 2017) значительно [расширил](#) возможности альфа-аккаунтов. [В частности, теперь альфам доступны линкоры и большее число навыков \(и уровней их прокачки\)](#). Впрочем, спешить садиться на кораблик покрупнее — не самый разумный выбор: хорошо прокачанный крузак зачастую может больше, чем едва вкачанный БШ ([ЛПП](#), та же ратла обмазанная фрак-модулями заткнет за пояс любой перфектный крузак).

## Почему в это не стоит играть

- Невероятно нудный процесс игры. По количеству рутины EVE вполне может конкурировать со своими корейскими коллегами. Очень много времени уходит на тупое перемещение себя и матчасти из точки А в точку Б. Что компенсируется прямо таки фонтаном адреналина во время краткосрочных, но напряжённых боестолконовений.
- Ооооочень дооооолгая прокачка. С каждым новым уровнем навыка время, необходимое на его освоение, увеличивается **в 5 раз**, то есть полное освоение одного из начальных навыков занимает где-то 12 дней (для сравнения: прокачка фрегата для «просто полетать» занимает 25 дней). Однако стоит помнить про множители времени, что и превращают 12 дней в 24 (32,50,60,160(sic!)), а потому первые полгода игры нередко превращаются в сидение в доке, пока навык крейсеров не вкачается в 5. Ситуация немного исправлена с появлением донатных скилл-экстракторов, что извлекают часть навыков по выбору игрока и превращаются в скилл-инъекторы, **которые можно продавать и покупать за игровое бабло**. Если нуб с мозгами, то он быстро сообразит, как нафармить на инъекторы и уже через месяц (а не полгода) сможет летать на стратегических крейсерах.
- **Желательно владеть английским** хотя бы на базовом уровне, так как большинство игроков до сих пор по привычке использует оригинальный английский клиент. Впрочем, практически в любой русскоязычной корпорации гораздо полезнее английского оказывается дикий местный мунспик (см. ниже). Без знания оного понять потоки разума в чате не представляется возможным.
- Физика **жидкого вакуума**, популярная у создателей космоаркад. Например, можно таранить всё что угодно, не рискуя получить или доставить повреждения. Не говоря уж про такую чушь, как ограничение максимальной скорости в космосе у разных кораблей. Для порядку в бэке даётся научно-фантастическое обоснование этим эффектам. Но бэк в еве **всё равно никто не читает**.
- Сложный и местами дурацкий интерфейс. С 2011-го года ССР всерьёз взялись за его перестройку, и с тех пор периодические нововведения разработчиков делают его ещё более сложным или ещё более дурацким. Обратное тоже бывает, но редко.
- Непрямое управление. Никаких стрелок, джойстиков, манёвров и прочей фигни, только убогий point-and-click. Для всех крупных кораблей такие «манёвры» почти бесполезны. В большинстве случаев всё управление заключается в кликах по табличкам, кнопкам и иконкам модулей с регулярными вызовами контекстных меню. Из-за этого недоброжелатели прозвали еву «[spreadsheets in space](#)». Однако с обновления Rhea в тестовом режиме таки ввели вождельное «прямое» управление стрелочками. Папки негодуют, остальным **всё равно**.
- При широкой разрекламированности масштабных ПВП-боёв как фишки игры сервер не справляется с нагрузками при нахождении 2500+ пилотов в одной локации. В перегруженных системах включается «Time Dilation» — замедление времени, призванное уравнивать всех участников лагалища. В масштабном бою пулемёты со скорострельностью артиллерии, зависание интерфейса и ФПС чуть более, чем нулевой — обычное дело, в результате чего теоретически динамичная заруба начинает напоминать что-то вроде фестиваля слоупоков. В самых тяжёлых случаях сервер может перейти в состояние, близкое к полной остановке времени. (Алсо, все-таки о самых крупных батаях частенько узнает ССР заранее и уже готово переносить лагалище на выделенный сервер. В особо упоротых случаях все это дело снимают специально обученные сотрудники, но все же перенос систем на выделенный сервер происходит не сразу, из-за чего у пилотов случается [дисконнект](#) и как следствие потеря [корабля](#).)
- полное отсутствие в игре самок, отсюда терминальный, зашкаливающий [синдром пизды в поле from](#). Эффект удваивается, если самка хорошо разбирается в игровой механике, общается в голосовом чате, разбойничает и посещает [КТА](#).
- Читерское вмешательство сотрудников ССР — когда-то один ГМ погорел на незаконной раздаче важных чертежей, покровительстве определённым корпорациям и группировкам. Сейчас, впрочем, об этом помнят лишь [полтора](#) олдфага и лурка.
- Многие игровые профессии типа шахтёра давно уже заполнили боты, что не радует разработчиков.
- Несмотря на наличие совета игроков, администрация весьма отрицательно относится к выражению недостаточного восторженного образа мыслей. К примеру, при обращении на официальном форуме с выражением отрицательного отношения к жлобской политике администрации и откровенно корявым нововведениям, сопровождаемым имитацией бурной деятельности в прочих секторах, сообщение и комментарии к нему были просто вычищены, а отдельным лицам было вынесено предупреждение за домогательство, расизм и прочие не имеющие к тексту обращения вещи. Игра позиционируется как «не линейка», но админы в плане поведения ничем не отличаются от админа какого-нибудь фришарда линейки x100500 на 3 дня жизни

[Eve Online "I Was There" - русская версия \(пародия\)](#)

Бой как есть — адекватный перевод [официального ролика](#)  
[EVE Online: Dominion Trailer](#)

Так разработчики считают что должен проходить бой...

[EVE Online: Battle in 1V-LI2](#)

А вот так при грамотном монтаже и звукояде выглядит эпичное сражение

[This is RU EvE](#)

Неофициальная озвучка [официального ролика](#)

[Eve Online "This is Eve" - "Это Ева, детка" \(пародия\)](#)

И ещё одна

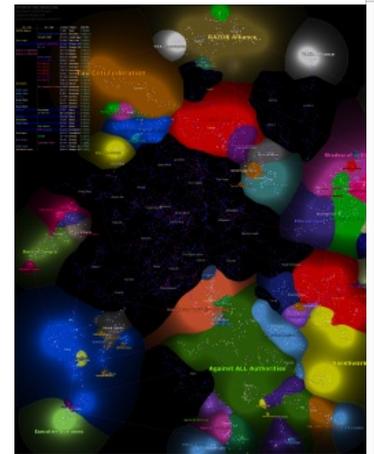
- Заторможенный игровой клиент. Пока ты играешь один - проблем нет. Но стоит влиться в крупномасштабное действие, как слайдшоу не заставит себя ждать. При том, что на экране ничего эпического рендериться не будет, если вообще что-то будет, помимо открытого космоса.

## Вселенная EvE

Игровая вселенная поделена на:

1. **Хай секи** (ака импа) (security status системы от 1 до 0,5) — гвард-зона, условно безопасный сектор. Эта условная безопасность выражается в том, что за любым преступлением следует неизбежное наказание от Конкорда (местные гварды), разумеется, это не мешает совершать само преступление. **Ганкнуть** вас могут ради лута, килла, just for lulz и даже тупо по ошибке. Учитывая, что ганк является не единственной опасностью в хайсеках, можно представить себе всю условность этой безопасности. Особым спортом в этих секторах является убийство **с особым цинизмом**, а именно с максимальным финансовым уроном потерпевшей стороне, ибо нападающая сторона также непременно карается. Тому способствует также сама механика игры, ибо из-за высокой степени «безопасности» в регионе жертвы **могут** перевозить на картонных, разлетающихся от одного залпа крейсера, судах тысячи плексов, эквивалентного сотням или даже тысячам вечнозелёных ИРЛ и месяцам просранной впустую жизни.
2. **Лоу секи** (security status системы от 0,4 до 0,1) — зоны без Конкорда, но с охраняемыми объектами, типа станций или врат, где можно кого-нибудь убить, только осторожно. Прокладка между безопасной империей и нулями; по существу, рассадник пиратства, так как за убийство в low-security зоне анально не карают, но security status персонажей падает. Запрещены заградительные средства и оружие массового поражения, ограничены возможности сверхтяжёлых посудин. Нельзя объявлять частным владением (клаймить).
3. **Нули** (security status системы от 0 до -1,0) — Самая меметичная часть галактики. Можно всё. Здесь нет ни Конкорда, ни пушек на гейтах и станциях, зато сосредоточены все самые ценные ресурсы, а следовательно и корпорации игроков, поднявшие территории под себя и отстреливающие незнакомцев. Без обширных связей с местными братками, спокойно наслаждаться игровым процессом в нулях (только если вы не поклонник БДСМ или **упоротый мастер партизанской войны 85 уровня**) невозможно. Некоторые точки выхода из безопасного сектора в злые нули (null security space) охраняются местной гопотой 23,5/7 (каждые сутки на полчаса сервер милосердно выключают, чтобы задроты могли наконец поесть и помыться), порождая внутриигровые мемы типа «хеддрочеры». Делятся на клаймовые, которые можно объявлять собственностью — как следствие те самые эпические войны, и неписевые — просто криминальные окраины галактики.
4. **Вормхоллы** (W-Space, security status всегда -1,0) — в дополнении Aprocrypha был добавлен неизвестный космос aka W-Space, WH, Вормхоллы или Дыры. По сути это те же нули, но в них нет стабильного постоянного входа и выхода. Попасть в них можно, только насканив специальную червоточину, которая после обнаружения живёт ограниченное время и пропустить сквозь себя может корабль не больше определённого размера. Кроме того, ограничена максимальная сумма масс кораблей, прошедших сквозь неё за всё время её жизни. Как только она превышена, или как только истекло время жизни червоточины, чудо-дырка трагически схлопывается, и тупорылый пелод, оставшийся не на той стороне и не озаботившийся захватить с собой оборудование для скана, остаётся гнить в дыре. Единственный простой способ выбраться — наплевав на корабль и груз, решительно **убиться** и очнуться затем в клоне. В качестве альтернативы можно постоянно кричать в местном чате (или на специально отведённой для потеряшек ветке форума) в надежде, что более умный дыролетчик услышит и по доброте душевной выведет. Ну или гроехнет к хуям, это как повезет. Фарм дырок — самая сложная разновидность ПвЕ в игре. Этому способствуют неимоверно лютые мобы, сложность с логистикой и локальный чат, в котором присутствующие в системе игроки по умолчанию не отображаются. Соответственно, фармер никогда не может быть уверен, что он в системе один и что в следующую секунду рядом с ним не окажется толпа жадных до крови бабуинов. В результате у жителей дыр развивается совершенно особая даже по меркам евы форма паранойи. Всё это компенсируется тем, что слаженный коллектив, живя в дыре, гребёт деньги миллиардами. Больше, чем в вормхолах, не зарабатывают нигде.
5. **Жита** (Житомир, Ебаная **Чёрная Дыра**, Jita, Жопа) — самая крупная **система-трейд-хаб** во всей галактике Eve. Ежедневно туда слетаются тысячи игроков поторговать. Там же ошиваются сотни торговых ботов, суицидников, пиратов, разводил и прочий человеческий мусор. В Жите некоторые вещи стоят дороже, чем в локальных хабах, но зато в продаже есть абсолютно всё и в огромных количествах. Именно поэтому среди игроков «цена по Жите» является стандартным мерилем стоимости предмета. Выходы из системы и док торговой станции мониторятся бандами суицидников, поэтому лететь через Житу и соседние системы без разведки (а тем более — на автопилоте), особенно если ваш трюм набит не чем-то вроде жидкого озона, а ничего не весящим сальважем, Т2-пушками, офицерскими модулями и прочими ништяками на миллиарды, не рекомендуется. Ганкают-с. Ещё является местом проведения массовых **флешмобов** типа группового самоубийства во время турнира альянсов или массового уничтожения памятника в знак протеста против введения микротранзакций<sup>[2]</sup>. Также, девы на фанфесте 2009 года

Eve Online OST - Theme from Jita (Jukebox) - ambient music  
Музыка Житы



Большая Ева большая

Большая Ева большая



Eve Now (А черные пятна в центре, снизу-слева, сверху-справа, и ещё некоторые, левее Red Alliance 2 пятна, под Fidelas — это что? Нон-клейм, или просто нечейные территории? Добавили бы ещё области хай-секов, лоу-секов, вормхоллов, Житу, Терру, и «природные ресурсы» —

люто доставили игрокам, разместив над входом на фанфест надпись «Jita IV/ Moon 4/ Caldari Navy Assembly Plant» (самая загруженная станция в системе, ага), разбавив тем самым стояние в очереди [смехуёчками](#). Жита находится на отдельном сервере и предназначена только для торговли. Астероидов нет, агентов нет, добычи на планетах нет, ~~населена роботами~~ посы ставить нельзя. На начало 2013-го нормальный локал для Житы составляет от полутора до двух с половиной тысяч пилотов. Перегруженность Житы в часы пик приводит к образованию пробок на гейтах, ведущих в систему, иногда чтобы зайти в неё, приходится висеть до 10 минут, чем невозбранно и пользуются суицидники.

6. **Тера** (а правильное — **Тира**, но так никто не говорит)(Thera) — В декабре 2014 в патче «Rhea» была введена новая система **Thera** (в дополнение к еще сотне вх). Несмотря на заявленное разработчиками: «Жита без безопасности» и «Торговый хаб в вх», в итоге получилось наоборот: огромная вх с [локалом и станциями](#), а так же всеми прилагающимися плюшками жизни в w-space. В данный момент туда понаехали крупные пвп-корпорации/альянсы, из-за чего там перманентно происходит жутчайшее мясо. В первые же сутки система догнала по количеству киллов Amatake по статистике за месяц.

## Популярные каналы

«[21:07:49] SLITru > суицидники ненавидят чумаданы...я даже раньше тут продвигал теорию заговора, что суициднике в мозге ругают чумадан чтоб люди их не ставили:)»

### Полезные:

Внутриигровой чат, несмотря на свою уёбищность, самая интересная часть Евы. Ну где ещё можно устроить лотерею, всласть насрать, найти нуба в корпу или допиздеться до «Только сунься в нули, я тебя соблю»© (степень адекватности — как у угрозы «Только заявись в город — убью!») Впрочем, канал каналу рознь.

- Rookie Channel — открывается при заходе автоматом у всех нубов в течение месяца после начала игры. Населён буржуями, оттуда на Russian часто приходят [модераторы](#) и спрашивают, как послать русскоязычного нуба на хуй Russian.
- Помощь — канал, на котором всё ещё с наивысшим шансом получить ответ на вопрос. Население — пять сотен и выше. Есть ещё китайская копия, в которой сидит 30 мёртвых тел. Попасть в нужный канал не всегда получается, так как еще в далеком 2007-м одним ебанутым Любителем Ёжиков был just for lulz создан другой, частный канал с точно таким же названием, «Помощь». Да благословит Мать Земля грешну голову этого космического ебанкрата.
- Mozg — второй по посещаемости русскоязычный канал. Среднее население — от трёхсот до семисот человек. Изначально создавался как русскоязычный канал помощи нубасикам, коим и являлся до недавнего времени.

А недавно владельцу канала внезапно прилетел бан от ЦЦП, права со всех модераторов были сняты, и канал в течении суток превратился в помойку, со всеми вытекающими. з.ы. бывшими модераторами быстренько был создан канал-клон MOZGI, дабы хоть как-то сохранить людей, съёбывающих из образовавшейся помойки. з.ы.ы. с недавних пор переродился в новом обличии под названием МОЗГ и с тех пор крепнет и развивается. Неофиты вербуются из сручата, но модерация справляется.

- МинПром — канал «гражданского» населения. Производственников и копателей. Прямой посыл на хуй в канале запрещён, чем пользуются нубы с их тупыми вопросами. Стал известен после срыва покровов на форуме. Сотенка наберётся.
- W-Space Reports — «основной» канал ВХ-сообщества (старожилы ВХ про него могут и не знать, за бесполезностью). Периодически вспыхивают драмы «у кого в ВХ МПХ больше», что довольно интересно. Замыкает пятерку популярных русскоязычных каналов.
- EVE Flight School — канал начинающих нагибаторов. Изначально создавался для обучения новичков, не состоящих в корпорациях, навыкам группового разбора тру папок. Позже из-за засилия папок на канале начал скатываться в унылое говно, хотя нагибать всё ещё учат. Население четвереста «тру» школоло-пвшников.
- fr-7 — Удобный канал навигации в Еве, в чьем MOTD имеются линки на системы на все случаи жизни. По заявкам добавляются новые. Избавляет игроков от осточертевшего алгоритма: вбил сису в чат-ошибся-стер-вбил еще раз-выделил-превратил в линк-полюбовался-нажал Enter-добавил вейпойнт. Очень удобно.

### Бесполезные:

- Українська — Обрел популярность у ру-комьюнити после событий в соседней братской республике. Некогда теплый и уютный расово хохляцкий канал. Ныне — оккупирован кацапами и превращен в второй после сручата филиал /b/ в Еве.
- УкрЧат — Изначально уёбищный канал с анальной модерацией и пре-модерацией по национальному признаку и вероисповеданию, фактически тупо зеркало другого чата (угадайте какого), где каклы и бандеровцы могут втихую пообижаться на клятых москалей, обмазываясь «незалежной» государственностью, и пережевывая старое сало. Вообще-то насчет наципризнака — ложь, пиздеж и провокация — анон лично посетил уютный бандеровский чат и общался по-москальски — за это там не банят. А вот за вбросы типа «украинской мовы не существует» и «Крымнаш» — выпилит и фамилии не спросят. Написавший предыдущее - скорее всего модер этого канала и пиздобол, ибо на самом деле количество нациков на канале зашкаливает, и за вопрос "в или на?" бан ловится мгновенно. Как ты наверняка заметил, дорогой читатель, в этом разделе случаев [ВП](#) чуть больше, чем дохуя, ибо, вероятнее всего, про УкрЧат писало несколько индивидуумов по оба берега Азова, не удостоверившись предварительно промоделировать всё остальное, что по итогу сейчас возвело этот раздел в торжество идиотии и шизофрении у афтаров. Ну а поскольку даже самим афтарам похуй, то почему и нам с тобой не должно быть? А посему просто отключай мозги и получай удовольствие, жуя по ходу дела попкорн.
- Україне — после убирання ССР национальных каналов — один из самых наполненных представителями Украины каналов. Правила прописаны, админы их, обычно, придерживаются. И одно их самых главных правил: никаких окупантів и зеленіх человеків. То бишь - никаких москалей. И мы - не рабы, да.

Остальные каналы, как правило, привязаны к корпорациям и увлекают в себя разным образом нубов для формирования кадров или рабов (в зависимости от менталитета).

С последними патчами официальные языковые каналы были выпилены нахуй, что впрочем не помешало создать многочисленные копии.

#### Offline:

- [https://t.me/eveonline\\_wh](https://t.me/eveonline_wh) - канал с новостями из неизведанных.
- <https://t.me/evewateradio> - группа (ныне почившей) радиостанции EVE GATE RADIO.
- <https://t.me/ARMOR-1> - группа сообщества занимающегося фармом вторжений санши.

## Сленг

Велик и могуч евовский мунспик! Каждое игровое коммюнити порождает свой язык. Но евовский — нечто особенное, настолько аутентичными и зубодробительными пассажами не может похвастаться больше никто:

Подбери шип подходящий, определись с типом танка — пассив/актив, скилы учи на капу, шилд/армор резы, реген и объём шилда/работу с репками и вперёд. Танкуй хоть до посинения. Я вон написал про две Т2 репы и харднера в домике. 5 капречей Т2, ССС, и капа не кончается вообще. Аукс нано памп даёт прибавку в 10 % к репкам. На миске агришь группу, выпускаешь Т2 огров и сидишь форумы читаешь.

Примерный перевод, для нубов здоровых людей:

Подбери себе подходящий корабль, определись с типом защиты от урона — активная или пассивная. Изучай навыки влияющие на параметры аккумулятора, показатели сопротивления силового поля/пассивной брони различным видам урона, скорость восстановления и объём силового поля/эффективность устройств починки брони — и вперёд. Находиться под обстрелом можешь хоть до посинения. Я уже писал про установку на корабль класса Dominix двух устройств для починки брони 2-го уровня и устройства укрепления брони. 5 ускорителей зарядки аккумулятора второго уровня, контрольный контур аккумулятора — и заряд аккумулятора не уменьшается вообще. Вспомогательная нанопомпа улучшит эффективность работы устройств починки брони на 10%. На задании провоцируешь группу врагов напасть на тебя, запускаешь дронов класса Орге второго уровня, и сидишь, форумы читаешь.

...незнаю сидел както на станции фитил ББху, а тут за воротами тарань с клавиой на дрык напали, пока я ББхой подварпал к гейту и пропрыгнул от тарани остался врек, а клавиа летала в 300 км и ругалась в локале. так что хз чего вы там танкуете.

Перевод на русский язык:

Не знаю, сидел как-то на станции, устанавливал модули и оборудование на крейсер Blackbird, а тут в солнечной системе на другой стороне звёздных врат перехватчики Taranis и Claw напали на линейный крейсер Drake. Пока я Blackbird`ом выполнил варп-переход от станции к звёздным вратам и совершил гиперпрыжок в другую систему, от Taranis`а остались лишь обломки (wreck), а Claw летал на расстоянии 300 километров от звездных врат и ругался в локальном чате (чате солнечной системы). Так что не знаю, какой урон вы выдерживаете.

... о/, хорош кемпить на гейте, точку в алли я зайнвайчу в ганг и варп на гейт ЕЦ, проваливаемся и на меня в ноль, я на мальке, держу апок, меня дроны пилят.

Перевод на русский язык:

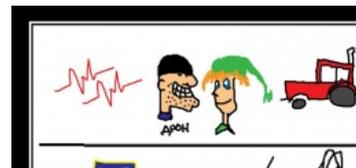
Привет (о/ - голова и поднятая рука - приветствие), предлагаю свернуть Вашу засаду возле звёздных врат, отметьтесь в альянсовом чате (как правило игроки ставят в чате точку или X) я внесу вас в список моего флота, а Вы совершайте гиперпрыжок к звёздным вратам ведущим в систему ЕС-Р8R, по приходу к вратам активируйте их. Когда будете в системе, найдите меня в списке флота и приблизьтесь ко мне (состоящие во флоте бойцы могут находить друг друга без специальных сканеров и зондов), я на корабле класса Malediction с помощью прибора электронного воздействия не даю вражескому линкору уйти в гиперпрыжок, его дроны наносят урон моему кораблю.

На инсте гейта минусовый хуррик, в бубле, в агре.

Фраза вообще претендует на внутриигровой мем: в шести словах (не считая предлогов) содержится реально дохуя крайне важной информации — см. перевод тут же.

По сути это вовсе не английский, и не претендует — это сленг, на котором говорят и русские, и англичане, и турки с греками, отличаются только те самые предлоги. Предложение перевести фразу на русский язык и произнести флит командеру в тимспике является стандартным ответом нубам и поцреотам, томящимся по русской локализации, а заодно требующих «не увечить русский языка» и «говорить нормально».

Перевод дотошный:



В непосредственной близости от звёздных врат (то есть на таком расстоянии, что можно невозбранно пропрыгнуть) находится линейный крейсер класса «Хуррикейн», пилот которого является врагом нашей корпорации/альянса (или состоит в адекватной пвп корпорации/алли, так как многие приверженцы агрессивной защитной политики отмечают «минусовыми» стендами «тех, кто может дать сдачи»), в течение последней минуты совершивший акт агрессии против другого игрока, что не позволяет ему использовать звёздные врата по прямому назначению. Также крейсер находится в антигиперпрыжковом поле, что не позволяет ему использовать варп-двигатели по назначению и уебать нахуй куда-нибудь вглубь системы.

Варп в ноль (на инсту), дреды сразу в сидж, лочат палку, кары лочат дредов и друг друга, дикторы бублят всё что движется, фальконы и прочие реконы висят в клоке до спецприказа. Интера, осторожней с файтерами, чтоб смартами не поносило, на белтах потом обрабатывать придётся. Хаки и прочие кто помельче выдавливаем саппорт противника. Коврик — скинь пробки

Перевод:

Гиперпрыжок на расстояние 0 (нуль) километров от цели, космические корабли (КК) класса Dreadnought переходят в осадный режим, захватывают в качестве цели: Контрольную Башню космической станции. КК класса Carrier захватывают в качестве целей: дружественные КК классов Dreadnought и Carrier. КК класса Interdictor используют антигиперпрыжковое поле на максимально возможное количество целей. КК класса Falcon, а также все другие КК диверсионные корабли, включают устройства, маскирующие их корабли и не снимают маскировку до спецприказа. КК класса Interceptor, осторожнее с истребителями, не позволяйте вражеским КК, вооружёнными ОМП, подходить на эффективный радиус поражения. В случае их потери виновнику придётся возместить убыток (т.к. стоимость вышеуказанных файтеров не по карману большинству игроков - то в данном случае виновнику предлагают отработать средства путём отстрела НПС за которых дают денежное вознаграждение по астероидным поясам). КК классов Heavy Assault Cruiser и меньше атакуют вражеские инженерные КК поддержки. КК класса Covert Ops — сбрасывают сканящие зонды и сканируют солнечную систему на предмет наличия в ней вражеских объектов (спасательные капсулы, корабли, башни управления).

и так далее...

С 2009-го года клиент локализован, и доступен интерфейс на великом и могучем. Хотели-то конечно как лучше, а получилось... В общем, **не очень**. Опытные игроки ради интереса разок переключили язык, посмотрели, от души поржали от перевода «Warp to fleet member» как «Скользнуть на член флота»<sup>[3]</sup>, и включили привычный англиш обратно. Но проблема в том, что у всех нубов игра по-умолчанию запускается с языком текущей локали ОС, то есть — с русским... А нубы радостно начинают играть с переведённым интерфейсом, из-за чего любая попытка что-либо им объяснить вводит отцов в **когнитивный диссонанс** — ибо переведено многое из того, что переводить было нафиг не надо. Качество перевода в течение года после его выхода заметно подросло (в том числе появились всплывающие подсказки, возвращающие оригинальное название), однако до сих пор нубов в некоторых корпорациях чуть ли не насильно заставляют ставить английский язык клиента, что порождает **драму**, ибо не все им приемлемо владеют. Плюс остатки русской локали ещё долго живут в кэше даже после переключения языка, периодически вылезая наружу и давая сокоороповцам повод для поддѐбок.

## EVE — «Жестокая Голактика»

[EVE Universe: Origins](#)

Суть такова

«Есть такое мнение... В общем, поговаривают, что даган сделан таким даганом для того, что бы нубы приучались к командной игре. Ну и что б страдали тоже.»

Нубоэпикарка — линейка миссий, на которую нуб попадает сразу после прохождения обучения. С одной стороны является способом заработать денег на более-менее приличный корабль, с другой — безжалостно отсеивает слабых духом, ибо ближе к концу показывает нубу, что мир EVE — очень, очень Жестокая Голактика. Что же происходит? Первые десятка полтора миссий — особо ничего: нуб ногебает непись, повышает ЧСВ и зарабатывает деньги. Ровно до того момента, когда его отправят на миссию **Burning down the hive** (**Сожжение роя\улья**).

В этой миссии милые, добрые дикие дроны знакомят нуба с основами ПвП — в частности, показывают на наглядном примере действие скрамбла, сетки, и вообще изображают из себя интер на низкой орбите (или **Ил-2**, пердолящий немцев в 42-м) — крутятся с очень высокой скоростью вокруг нуба и медленно его разбирают, а несчастный нуб с этим не может сделать ни-че-го, ибо:

- обычные для стрельбы по неписи дальнобойные пушки и так-то поворачиваются небыстро, а уж с непрокачанными скиллами и вовсе по таким быстрым целям попасть не могут.
- убежать тоже нельзя — сетка режет скорость и не даёт оттопить подальше, а скрамбл не даёт отварпать.

Как следствие — в 95% случаев потеря тщательно пимпованного и оберегаемого корабля. В особо тяжёлых случаях — слив ваще всех денег по методу «зафитить такой же корабль» → «опять не успеть отстрелить дрона со скрамблом» → «слить корабль» → «вспомнить, что забыл про страховку».

Но если нуб таки невероятными усилиями порешал дронов — чуть позже его ждёт следующая часть **Мерлезонского балета**, а именно миссия **Our Man Dagan**.

Что же там? А там Даган. И его надо убить. Ох уж этот Даган... Редкий день обходится без того, чтобы в MOZGe не появился очередной нуб с криками «Спасите! Он меня убивает, а я его нет!» Что, собственно, неудивительно. Ибо у нуба к этому моменту есть эсминец, ну в лучшем случае — крейсер, а завалить надо весьма танкованный БК (корабль

одним классом выше крейсера), да ещё и подло оснащённый нейтриком. Что же делать нубу? О, тут такая куча вариантов...

- Кто-то не выдерживает и бросает всё. Голактека жестока.
- Чуть более смыслённый находит такого же нуба и делает миссию вдвоём — сначала помогаешь ты, потом тебе. Ну, или строго наоборот.
- Тот, у кого ВНЕЗАПНО прокачан разговорный скилл, таки может разжалобить даже опытного игрока, и к Дагану в гости приходит лохматый песец класса Тенгу или Голем с очень быстрыми и печальными для Дагана последствиями.
- Лукавый же нуб возьмёт в руки EFT, навесит на свой корабль-"destroyer" недальнобойные, но мощные пушки, АБ, капбустер и распотрошит заначку на немножко [фракционных](#) патронов, после чего подойдёт к Дагану по параболе и за пару минут расстреляет в упор (с низкой орбиты).
- **Самый же верный вариант** — даже не начинать нубоэпикарку — пользы все равно нет, бабла не поднять, руки таки не выпрямить единственной встречей с Даганом.

Вот так вот тут издеваются над новичками. Зато пережившие это издевательство начинают соображать немножко в игровой механике. [Впрочем, некоторым уже ничто не поможет.](#)

## Жизнь в «нулях»

«Нули» — самая меметичная часть галактики. Бесконечная вражда и борьба за территории «нулевых альянсов» была, есть и будет генератором драм, дулзов и [мемов](#). Только благодаря им каждый день бурлят форумы Кугу и Ив.сру как в разделе «Политика», так и вне его. Здесь рождаются и сторают яркие [персоналии](#), известные всей EvE. Гремят [эпические битвы](#) с участием тысяч [кораблей](#), которые становятся известными и за пределами вселенной EvE.

[EVE Online: 5 years of Nullsec Sovereignty Progression \(1080p\)](#)  
Изменения на карте «нулей» 2007-2012

«[17:38:20] Zmeinoe'Moloko Scourge > А как по мне, так ева - это классный симулятор политики. Ну, насколько это вообще возможно в рамках ММО

[17:38:39] Nekrasov Nekrasov > Ева - это классный симулятор всего.

[17:39:22] Nekrasov Nekrasov > Классный мир. в котором здоровые, ответственные и умные мужики делают то, что делали бы и в реальном, если бы не было той самой ответственности.

[17:39:34] Nekrasov Nekrasov > Проще говоря, тут люди делают что хотят

[17:39:40] Nekrasov Nekrasov > Троллят, стебуются, убивают за просто так

[17:40:07] Nekrasov Nekrasov > Можно сим заниматься и веселиться, а можно стоять за стеклом и наблюдать за песочницей.

»

— Два бандерлога

## Red Alliance и прочие русскоязычные



Занятым феноменом является Red Alliance. По сути, это четыре существовавших в разное время альянса, просто передававшие друг другу тикер. Обычно (когда прижмёт и просраны все [полимеры](#)) русскоговорящие сбиваются в кучу и отвоёвывают\освобождают (нужное подчеркнуть) сильно дохуя пространства. Затем расслабляются, выводят капитал в реал и ссорятся между собой. Доброй традицией стало зашкаливание даже не [ЧСВ](#), а именно что [ФГМ](#) у руководителей Red'a во времена мира.

[Пента-Нургисане](#)  
детектед

Образованный в начале 2005-го, RA — мультиязычный альянс с русским образующим ядром и лидершипом. Воют, барыжат, разваливаются (ИЧСХ, всегда не до конца), мельчают и укрупняются, сливают и захватывают территории, порождают драмы и вообще всячески пытаются продемонстрировать, что пороха в ягодицах хватит ещё на столько же. Обычно, когда проёбано всё, RA аки феникс поднимается из пепла и сносит всех. Но вырваться из [колеса Сансары](#) у редов пока что не выходит.

Вообще, вся история присутствия русских в EVE одна сплошная драма. При изучении велика опасность воспаления покреотизма, ибо [РЛО](#) воистену.

Помимо RA в игре есть ещё ряд альянсов, где русскоязычные игроки являются как минимум образующим звеном. Определённая часть этих альянсов получилась в результате отпочковывания от RA (причём каждое сопровождалось невъебенной драмой), но некоторые были отдельно с самого начала. Более подробно про прикладную [космическую](#) фаллометрию можно почитать [тут](#).

Отдельное дело — истории про применение [гипножабы](#) руководством альянсов, дабы игроки шли стройными рядами на амбразуры, про последующую продажу награбленного на ебай, про кидалова и предательства. Каждое такое повествование вызывает массовые бурления говн в комьюнити, иногда всерьёз меняя карту влияния в Eve.

На конец марта 2014 года все без исключения русскоязычные альянсы как военные и политические игроки на карте нулей выпилены и всерьёз уже не рассматриваются. Однако ходят упорные слухи, от тех же бывших редов, что феникс-то еще жив. Show must go on?..

По состоянию на конец 2014 начало 2015 Реды объединившись с другим русскоязычным альянсом (Dream Fleet) и вернул себе взад системы ([пруф;пруф 2](#)) Show must go on!

В конце 2015 колесо сансары завершило свой очередной оборот. **Полимеры** в очередной раз просраны, а рабы разбежались. В С-Ј хозяйничает дичекоалиция, к которой **внезапно** присоединился некогда легендарный "Солар флит". На всем известном форуме ходят слухи о замораживании тикера. Впрочем ничего нового. Ждем нового оборота колеса сансары и возрождения красного феникса.

В 2016 закорешились со Стейнвагоном и заехал в Period Basis, откуда Стейнвагон как под заказ выселил оборзевших союзников.

В 2019 была предпринята попытка снова объединить все русские альянсы в игре - бывшая Гемико(коалиция, проживавшая в регионе Geminate и окрестностях, с Дичами во главе), переехав на юг карты, стала подсасывать в свои ряды все более-менее крупные русскоязычные формирования, в том числе и Редов. Получившаяся коалиция FI.RE - Final Reunion - существует и здравствует поныне, поучаствовала в различных кампаниях, но до славы и меметичности некогда великой DRF ей далеко. В конце 2020 года Реды покинули ряды коалиции, чтобы в очередной раз пойти своим, особенным путем. На момент января 2021 года сидят где-то в Дельве под крылом у нижеописанных персонажей.

Эпичное предложение слить альянс Чатланину от Дича и Мастера <http://forum.eve-ru.com/index.php?showtopic=115442&hl=%2B%D0%BF%D0%BE%D1%87%D0%B5%D0%BC+%2B%D0%BD%D1%8B%D0%BD%D1%87%D0%B5> в теме (2 стенограммы разговоров в скайпе; лулзы для хоть немного знакомых с историей евы гарантированы)

## Goonswarm



Самый многочисленный альянс в игре, преимущественно состоящий из пользователей **Something Awful** со всеми вытекающими — **троллинг, скам, зерг раш**, гигабайты доставляющего **креатива** и нестандартные ивенты типа геноцида шахтёров в хайсеке, открытое презрение как к нубью, так и к илите. Такой подход к игре генерировал мегатонны ненависти и **крестовые походы** всякого рода илитарных альянсов.

Антагонистами Гунов в давние времена выступал альянс Band of Brothers — тот самый, которому помогали разработчики, — серьёзные парни, которые однажды объявили всех плесенью у своих ног и провозгласили целью **покорение всей голактеги**. К сожалению, кроме этого, **альянс не запомнился больше ничем**. Гуны, в принципе неспособные зарулить их на поле боя, решили вопрос сугубо по-своему — уговорили **заёбанного гипножабой CEO** корпорации-экзекютора, который сам попросился к ним простым пехотинцем, распустить альянс, разом потерявший все свои территории<sup>[4]</sup>. Новость даже **попала на ленту.cpy**.

1 июля 2013 года новый виток истории ознаменовался **реинкарнацией драмы**.

В начале февраля 2010 года Гунсварм решил добавить ещё немного драмы в веселье, порождённое падением клаймов, и доблестно самораспилился поровну. По банальной причине — из-за распиздяйства Главного Кошелька Альянса, опухшего ЧСВ главы альянса Kartoon'a, подковёрной грызны внутри распадающегося труппа и тотального похуизма. Айтишники, Атласы и прочие **примкнувшие** радостно прыгают на трупе, Kartoon потирает руки над спизженными пятьюстами лярдами корпоративных денег и сотней дредов в зачатке (которые он доблестно слил на андоке, а деньги залочил на корпсчёте). Подробности луркать на ив-сру.ком и в блогосфере.

Но, преодолев трудности, весной-летом 2012 Гунсварм снова стал мировой осью зла евы. Был проведён ивент «Жита бёрн», во время которого она Жида наполнилась суицидниками-гунами, озалупливающими корабли всех любителей поторговать. Почти неделю жита держалась в списке самых опасных систем жестокой голактики. Дополнительно был объявлен очередной «халкогеддон», во время которого всем любителям пошугать беззащитных шахтёров были обещаны денежные вознаграждения. Цены на минералы и баржи резко ебанули вверх в результате подобия монополии «пчол» на технициумные луны, из которых в основном и строились халки, скифы и прочие экскумеры. Это вызвало такой батхёрт комьюнити, что ССР даже прикрутила к игре патч, меняющий характеристики копалок (делая их более универсальными и танкованными), и дала возможность добывать технициум другими способами.

Гунам понравилась, и в апреле 2013 года, «Jita Burn» был запущен вновь, на сей раз аж двумя крупнейшими альянсами игроков — Goonswarm Federation и TEST. Начиная с 19.04.2013 флоты альянсов подвергли Житу загодя разрекламированной анальной оккупации (в типично трольской манере — ВНЕЗАПНО за два дня до «объявленного» срока), с упором уже не на рудокопские баржи, а на джамп-фуры, фрейтаки и индусы. За период с 19 по 21 было уничтожено более сотни грузовых кораблей. Кроме того, массивная атака обернулась жесточайшим DDOS'ом сервера, на котором и располагается злоёбанная Дыра, так что многие игроки просто не смогли попасть в эту систему. **Огромный резонанс** вызвала история торговца, который направлялся в «Житу» с **дорогим грузом**, но застрял на воротах. Ну а через некоторое время пилоты Goonswarm и TEST, также висевшие совсем поблизости, решили не ждать, когда злосчастная фура раскупорит гайку, а просто атаковать незадачливого бизнесмена на месте. Как результат — торговец-ветеран **потерял кучу денег**, разочаровался в EVE, после чего громко отменил подписку. Впрочем, снискал заслуженного внимания и тот факт, что торговый корабль **летел на автопилоте, а его хозяин даже не находился рядом с компьютером** в момент происшествия.

Драма повторилась в июле 2015 года, когда под удар попала система Amarr, крупный узловой хаб на пути на север галактики. Не обошлось без фейлов: **крыса-кун** слил инфу заранее, поэтому народ был готов, как итог — Амарр горел недолго и невесело.

В конце 2015-го Гунны решили обложить данью прилегающие к их территории лоусеки. Жителям лоусеков это категорически не понравилось, и когда их пришли выселять, они навалили Гуннам по первое число. Остальное население Евы удивлённо протёрло глаза: «Опаньки! А Гунны-то не такие уж и неуязвимые!» и радостно кинулось кусать Гуннов со всех сторон. К делу подключилось крупнейшее в Еве **казино**, у которого были тёрки с одним союзным



Гуны и реды...

Гуннам альянсом. Серьёзные парни стали платить всем, кто атакует Гуннов, и таким образом дело было поставлено на широкую ногу. Все ожидали [хорошую и качественную войну](#). Однако, после своей начальной атаки на лоусеки Гунны ничем себя больше не проявили, и стали бодро терять территории, союзников и рядовых мемберов. По состоянию на весну 2017 года, после обнародования очередного денежного отчета, выяснилось что 30% производства, майнинга, и фарма и денежных потоков всей евы находится в дельве (место жительства гунвафли). В следствие чего ССП ввели патчи нерфлящие все большие корабли для добычи ископ, на которых есть возможность безопасно крабтить исключительно в том же таки дельве.

В 2020 году Гуны разорвали пакт о ненападении с Тестами - вторым по размеру и силе альянсу в игре, что привело к дльщейся уже более года войне с совершенно чудовищными привлеченными силами с обеих сторон. На момент 2020-21 года война идет в форм-факторе "Гуны vs вся остальная Ева". Хотя глобально война идет скорее в пользу противников пчол, сам факт такой длительной борьбы и выкатывания флотов, численностью и качественным составом сопоставимых с намберсами всех остальных более-менее серьезных альянсов вместе взятых, вызывает уважение.

## More

К сожалению, большая часть несколько устарела, но для ознакомления сгодится.

Основная статья: [EVE Online/Локальные мемы](#)

Основная статья: [EVE Online/Корабли](#)

Основная статья: [EVE Online/Персоналии](#)

Основная статья: [EVE Online/Баги](#)

Основная статья: [EVE Online/Крафт](#)

Основная статья: [EVE Online/Расы](#)

Основная статья: [EVE Online/Эпические битвы](#)

Основная статья: [EVE Online/Механика](#)

## Ссылки

- [Пафосные скриншоты и официальный сайт.](#)
- [Русскоязычный портал.](#)
- [Масштаб кораблей EVE-Online. Апросуфа Edition.](#)
- [Винрарная подборка игровых моментов](#) (Эта страна выпилена копирастами. Увы.) [Но можно скачать, например, отсюда](#) или [отсюда](#)
- [Пафосное и винрарное видео \(осторожно, мат!\)](#) Все именно так, инфа 100%
- [Истинное лицо EVE](#) и показательный пример долбоебства в просто эпичнейшем разводе.
- [Сравнение размеров кораблей.](#)
- [A Future Vision](#) — такой EVE будет через два года. [Батя грит малаца, хорошо сделают](#)
- [Подборка приколов в картинках.](#)
- [Бесплатная регистрация триального 14-дневного аккаунта.](#)
- [А вот здесь можно взять триал с дополнительными бонусами в случае оплаты](#)
- [Хроники самой масштабной войны EVE Online](#)
- [3000 кораблей схлестнулись в бою в EVE Online](#)
- [Космическая игра EVE Online станет сериалом. В основу сюжета сериала лягут реальные истории, которые происходили с героями EVE Online. Про T2 репы и харднера в домике](#)
- [Честное пвп в еве](#)

## Примечания

- ↑ Всего этого можно избежать, если вы постоянно обитаете в хайсеках, что 95% и делает. Но тогда не увидите настоящей евы.
- ↑ и таки помогло — неразрушимый по механике игры памятник был заменён в следующем аддоне на развалины, от микротранзакций отказались
- ↑ В одной из первых версий сей пункт переводился не иначе как «прыгнуть на член флота»
- ↑ [True story! \[1\]](#). Кому не [похуй](#) — могут прочитать простынку подлиннее, с логами переписок и проч. [\[2\]](#)



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us Angry Birds

Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate Barrens chat BASKA  
Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood Brick Game Bridget Carmageddon  
Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer Company of Heroes 2 Contra Copyright  
Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave  
Dark Souls Dead Space Demonophobia Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger  
Disciples Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast  
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim  
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night  
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper Garry's Mod  
Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto Guilty Gear Guitar Hero Half-Life  
Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge  
IDDQD Immolate Improved! It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection  
Katawa Shoujo Kerbal Space Program Killer Instinct



### Космос

2012 год All your base are belong to us Avatar Battlestar Galactica Dune 2 Elite EVE Online Exo-Squad  
Google Earth Homeworld Kerbal Space Program Lexx Macross Mass Effect Master of Orion No Man's Sky  
Space Station 13 Spore Star Control Star Trek StarCraft StarGate VGA Planets X-COM Алиса Селезнёва  
Аллоды Онлайн Аштар Шеран Большой взрыв Вавилон-5 Варп Вархаммер Венера Война миров  
Вселенные люди Гагарин Галактика Гандам Голактеко опасносте Гуррен-Лаганн Доктор Кто  
Жестокая Голактика Звёздные войны Звёзды Зона 51 Инопланетяне Кин-дза-дза Космическая гонка  
Космическая опера Космические рейнджеры Ктулху Кыштымский карлик Лунный заговор  
Любительская астрономия Люди в чёрном Маззи Марс Мир-Кольцо Молитва Шепарда Мунспик  
Мэттью Тейлор Незнайка на Луне НЛО Обитаемый остров Песни Гипериона Плоская Земля Плутон  
Птаг Рептилоиды Светлячок Солярис Сферический конь в вакууме Тёмная энергия Тали  
Трансформеры Участок на Луне Фаза Луны Футурама Хищник Циолковский Чёрная дыра  
Челябинский метеорит Чужой Шелезяка Шпайш машт флоу Юггот Ящерики

[ae:EVE Online](#) [w:EVE Online](#) [en:w:Eve Online](#) [de:w:EVE Online](#) [ja:w:EVE ONLINE](#)