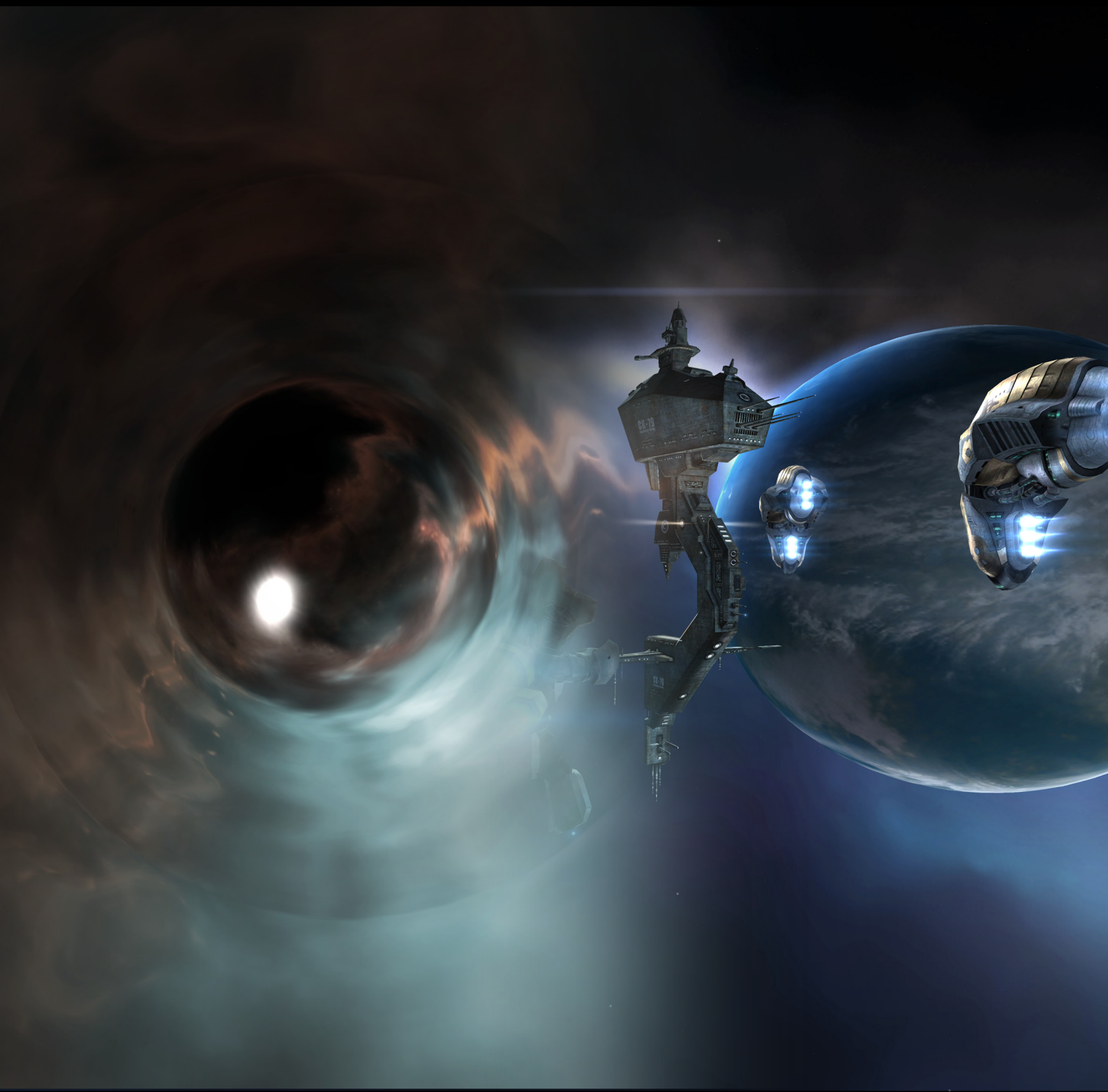
W - SPACE

Guide de survie en Wormhole



V 1.0 No Limit Alliance

1.Introduction :

Ce guide a pour but de vous permettre de découvrir ce que sont les wormhole et les W-space ; Pour en tirer le meillieur. Par contre nous ne traiterons pas du probing et donc de la façon de les trouver.

2.Wormhole & W-Space :

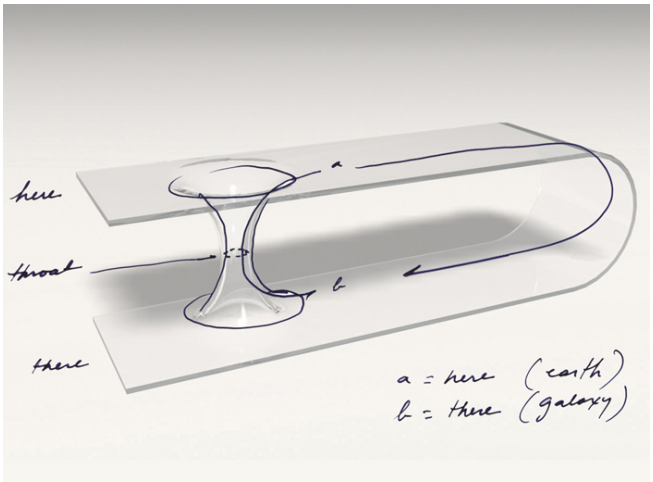
Les Wormhole sont des anomalies spatiales qui ressemblent à des crevasses dans l'espace, connectant deux emplacements séparés. Comme stargates, ils permettent le voyage de vaisseaux d'un système à un autre. À la différence des stargates, les wormhole ne sont pas permanentes. Ils connectent deux systèmes pour seulement peu de temps et s'écroule quand trop de temps c'est écouler, ou que trop de masse a passé par eux. Ils peuvent connecter deux systèmes très éloignés l'un de l'autre et peuvent ainsi fournir des raccourcis provisoires entre ces secteurs qui demanderais beaucoup de sauts pour arriver en temps normal. Cependant ils peuvent aussi se connecter à l'espace inexploré, ou plus communément appeler W-Space. Prenez donc toutes les précautions en explorant des, car ce qui vous attend de l'autre côté est un mystère.

Dès l'or plusieurs cas de figure se présente à nous :

K = Univers connu (Low sec, 0.0, empire)
W = W-Space

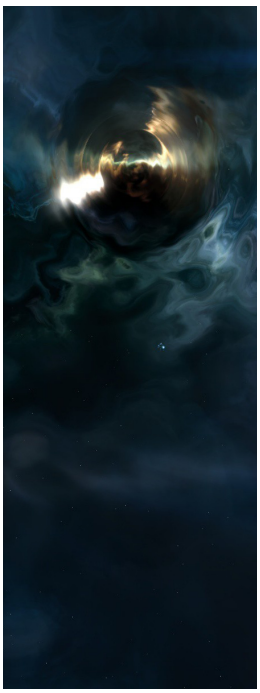
- K->W
- W->W
- W->K
- K->K

Voici donc théoriquement comment on pourrais représenter un wormhole:



3. Les Wormholes et leurs restrictions :

Les wormhole apparaisse dans l'univers avec différentes restrictions et caractéristiques, c'est ainsi qu'ils ne permettent non seulement qu'à une certaine quantités de masse totale qui peut transiter par eux au cours de leur durée de vie, mais ils limite aussi la masse maximale qui peut transiter pour chaque transfert.



Avant donc d'emprunter un WH, il est donc nécessaire de connaitre 2 choses:

1. Le temps de vie qu'il lui reste avant de disparaitre

2. Si la masse maximale globale du WH ne vas pas être atteinte sous peu

Car si vous ne prennez pas garde à cela, vous pourriez rester coincé de l'autre côté de celui-ci. Et donc si vous atterisser en univers connu, ils ne vous reste plus qu'à faire un nombre incalculable de jump. Mais si vous êtes coincé dans un W-Space, il ne vous reste plus qu'à attendre de longues heures le pop d'un autre WH de sortie; ne sachant jamais où vous sortirez.

Vous me direz donc: «Mais comment trouve t'on ces informations ?»

Et bien cela se fait en deux étapes:

1. Une fois devant votre WH, vous faite un clic droit dessus et vous sélectionner Show Info (Cf illustration page suivante). Vous obtiendrez donc le nom WH qui se présente sosu la forme d'une lettre et 3 chiffres; ainsi que sa description.

2. Vous ouvrez en suite le site : http://www.ellatha.com/eve/wormholelist.asp et vous y chercher votre WH et cliquez sur son nom

Une fois que vous avez cliquer sur le nom vous obtenez une fiche descriptive complète de votre WH comprenant les information comme illustré à gauche.
donc :

Name:	**Wormhole A982**
Type:	Leads into deadly w-space system | Class 6

Max Stable Time: 24 h
The maximum amount of time a wormhole will stay open

Max Stable Mass: 3,000,000,000 kg
The maximum amount of mass a wormhole can transit before collapsing

Max Mass Regeneration: 0
The amount of mass a wormhole regenerates per cycle

Max Jump Mass: 300,000,000 kg
The maximum amount of mass that can transit a wormhole in one go

1- Le nom

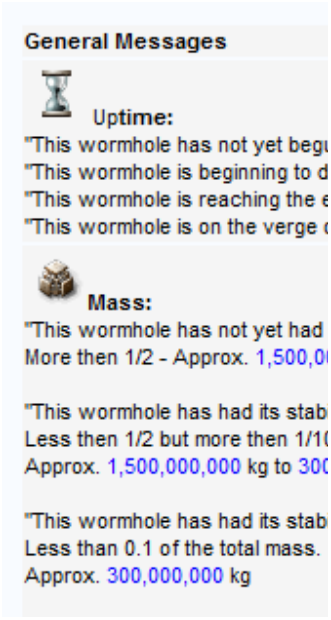
2- Le type (Vers le type d'endroit ou arrive le WH)

3- Max Stable Time (Le temps maximum que le WH peut rester ouvert)

4- Max stable Mass (La quantité de Kg qui peuvent transiter au maximuml par ce WH)

5- Max Jump mass (La quantité en Kg qui peuvent transité en une seule fois par le WH)

La seconde partie de la fiche traite de l'état dans le quel se trouve le WH. Les phrases corresponde à celle qui vous sont donnée dans la description de votre WH dans le Show Info de EvE.



La première série de phrases traîte du temps qu'il reste au WH à exister.

La seconde série, elle traîte de la masse qui peut encore transiter par celui-ci.

Il existe toute fois une alternative à ce site internet. Ce sont des programme du type de «Wormhole Thingie» que vous pouvez trouver à cette adresse :

http://www.eve-search.com/thread/1030547

4. Les Classes de W-space:

Les W-Space peuvent être classé de la classe 1 à 6, ou en forme raccourcie C1 à C6. les C1 étant les plus faciles et les C6 les plus complexes. Affin de vous donner une idées de la force nécessaire pour combatre les NPC dans les complexes et les belts :

La classe 1 et 2 : peut être soloter en Bc

La classe 3 : minimum 2 Bc + 1 logistique

La classe 4 : De 5 à 8 personne en Bs/Bc avec logi

La classe 5 : 15 personnes en Bs avec RR, voir même un capital

La classe 6 : 25 personnes en BS très bien équiper + capital et RR.

en plus de tout cela un certain nombres d'autre points importants sont à retenir à propos des NPC qui vivent en WH, appaller aussi Sleepers:

- Les complexes ou se situent les sleepers sont directement à 100% lors du probe.
- Il n'y a pas de bounty sur les sleepers.
- C'est le salvage des wrecks qui rapporte le plus et non les loots, alors prevoyez un salvager (avec le skill «salvaging» à 4).
- Les items obtenus permettent la production des ships tech 3.
- Les sleepers sont extrêmement résistants, ils tank shield, après le shield en gros c'est finit.
- Ils font des dégats de tout type, donc il faut augmenter toutes ses résistances.
- Les frégates se déplacent à 1500m/s et se battent au c à c.
- Les BS restent à distance (30-60km) et se déplacent peu.
- Les croiseurs attaquent à moyenne portée et se déplacent lentement.
- Les sleepers ne «trichent pas» ils sont sensibles à l'électronic warfare, nosferatus ...
- Les sleepers peuvent locker plusieurs cibles simultanément et peuvent changer de cible (attention à vos drones).
- A partir des W-space de classe 3, tout les sleepers vous scramblent.
- D'autres joueurs / pirates peuvent arriver à tout moment lors du combat contre les sleepers.

5. Les W-Space et leurs annomalies:

Les W-Space peuvent dans certains cas contenir une annomalie. Celle-ci affectera vos statistiques de vol, de manière plus ou moins importantes en fonction de la classe du W-Space qui la contient. Vous trouverez le type d'anomalie du W_Space (si existante) dans sa fiche descriptive. Voici donc sous forme de tableaux les différentes annomalies:

PULSAR	C1	C2	C3	C4	C5	C6
Shield	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Armour Resist	-10%	-18%	-22%	-27%	-34%	-50%
Capacitor Recharge	-10%	-19%	-27%	-34%	-41%	-50%
Targeting Range	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Signature	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%

WOLF RAYET	C1	C2	C3	C4	C5	C6
Armor Resist	+10%	+18%	+22%	+27%	+34%	+50%
Shield Resist	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Small Weapon Damage	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Signature Size	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%

BLACK HOLE	C1	C2	C3	C4	C5	C6
Missile Velocity	-10%	-19%	-27%	-34%	-41%	-50%
Ship Velocity	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Drone Control Range	-10%	-19%	-27%	-34%	-41%	-50%
Inertia	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Lock Range	-10%	-19%	-27%	-34%	-41%	-50%
Falloff	-10%	-19%	-27%	-34%	-41%	-50%

RED GIANT	C1	C2	C3	C4	C5	C6
Heat Damage	+10%	+18%	+22%	+27%	+34%	+50%
Overload Bonus	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Smart Bomb Range	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Smart Bomb Damage	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%

CATACLYSMIC VARIABLE	C1	C2	C3	C4	C5	C6
Repair Amount	-10%	-19%	-27%	-34%	-41%	-50%
Shield Transfer Amount	-10%	-19%	-27%	-34%	-41%	-50%
Shield Repair	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Remote Repair	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Capacitor Capacity	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Capacitor Recharge	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%

MAGNETAR	C1	C2	C3	C4	C5	C6
ECM Strength	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Target Painter Effectiveness	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Dampener Effectiveness	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
TD Effectiveness	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Damage	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
AOE Velocity	-10%	-19%	-27%	-34%	-41%	-50%
Drone Velocity	-10%	-19%	-27%	-34%	-41%	-50%
Targeting Range	-10%	-19%	-27%	-34%	-41%	-50%
Tracking Speed	-10%	-19%	-27%	-34%	-41%	-50%

5. Vivre en W-Space

Vivre en W-Space n'est pas toujours facile, car la première chose à comprendre est **ON Y VIT 24/24** , donc il faut accepter le cloisennement . De plus le W-space peut être assimiler à du 0.0, qui ne disposerais pas de local (c'est à dire que une personne qui entre dans le local n'apparait pas , sauf si elle parle sur le local)

Il est possible de poser des POS et donc de produire et autre, elle deviendrons votre «Maison». Mais n'oublier pas en W-space on ne peut pas ouvrire de cyno, et on ne peut pas jump clone.

Mais la vrai question est quels sont les avantage du W-space ?

1. Avoir accès aux gaz et minerais, qui normalement ne sont disponible que en 0.0

2. La possibilité d'avoir access à du salvage de qualité et à des site de hacking assez abondant.

3. Donc un rendement ISK/heure très nettement suppérieur à l'empire.

Les points négatifs sont les suivants:

1. Le risque CONTINUEL de vous voir attaquer par un visiteur innoportun et donc de perdre votre ship. Le scan directionnel est votre ami

2. La difficulté de vivre en POS (Ce n'est pas comme en station, pas de quoi réparer directement, ect ...)

3. Le non accès continuel à l'empire et donc au market. La logistique est donc très importante.

4. Etre obliger de jouer continuellement avec le même groupe de personnes.