**2015年9月15日更新的《EVE：捍卫者》版本已包含世界服务器的四次版本更新，分别为Carnyx、Aegis、Aegis\_Sovereignty及Galatea，具体的更新内容请详见下文。**

**Carnyx**

**Carnyx 1.0更新说明**

**游戏调整**

**主权**

* 这一阶段的主权系统革新对空间站服务进行了修改。详情请见两篇开发日志：[上篇](http://eve.tiancity.com/homepage/article/2015/03/05/45874.html)和[下篇](http://eve.tiancity.com/homepage/article/2015/08/21/47317.html)。
* **空间站服务**
  + 哨站和可夺取空间站的空间站服务现在可使用侵噬链接启用和禁用，使用其它常规伤害类型无效。
  + 空间站建筑上提供空间站服务的组件位置由模型的中心适当调整至各处，且各种空间站或哨站的位置分布都不同。
  + 在无人争夺状态下对空间站使用侵噬链接达到（第一个循环周期为预热，不计入在内）5分钟来启用或禁用空间站服务。由于防御加成效果的存在，禁用空间站服务所需的时间根据星系的占领系数相应延长（详情请见上文的开发日志）。
* **活跃防御系数**
  + 星系主权指数现在合并为活跃防御系数，该系数将影响禁用空间站服务的时间，在以后的版本中还将影响占领和增强主权建筑的时间。
* **侵噬链接装备**
  + 现在激活侵噬链接将会触发武器计时器，导致舰船受到惩罚（无法跳跃、停靠或在太空中换船）。
* **默认主权可被攻击时间**
  + 联盟执行军团的总监现在可以设定默认主权可被攻击时间。该功能目前不起任何作用，但使得联盟能在下个版本的主权改动上线前对默认主权可被攻击时间进行预设。

**探索类**

* 添加了可以通过未知虫洞进入的新的星系（未知虫洞存在于包含朱庇特瞭望台的星系中）。

**图形**

* 改进了所有舰船、旗舰级舰船残骸、炮塔和无人机的物理渲染效果。
* 更新了娜迦级的纹理效果。
* 添加了舰船和空间站的辅助照明。

**游戏内容**

* 高安星系中携带犯罪倒计时的人物不能在太空中使用装配设施。

**市场**

* 在市场类别“贸易货物-未知组件”中添加了新物品。

**装备**

* 为了简化和优化装备层级，对加力燃烧器和微型跃迁推进器进行了平衡调整。详情请见[链接](https://forums.eveonline.com/default.aspx?g=posts&t=422450)。
* 为了简化和优化装备层级，对护盾扩展装置和装甲附甲板进行了平衡调整。详情请见[链接](https://forums.eveonline.com/default.aspx?g=posts&t=425475&find=unread)
* 对卫兵、监护官和保镖岗哨无人机进行了调整。详情请见[链接](https://forums.eveonline.com/default.aspx?g=posts&t=425587)：
  + **卫兵：**最佳射程-25%，失准范围+66.7%，伤害-3%，跟踪速度-6.67%
  + **监护官：**伤害-3.1%，跟踪速度-13%
  + **保镖**：伤害-3.3%，跟踪速度-12.5%

**任务与NPC**

* 在4级安全任务中添加了混乱基地燃烧者任务，玩家需要对抗天使NPC。
* 提升了流浪者NPC在艾玛星系出现的频率。

**舰船**

* 新添三级科技战术驱逐舰：加达里的寒鸦级。
* **寒鸦级**

**每级加达里战术驱逐舰技能加成：**

火箭和轻型导弹发射器射速提升5%

导弹发射器装填时间减少15%

装备超载损伤减少5%

**特有加成：**

火箭和轻型导弹伤害提升50%

装配扫描探针发射器的CPU需求降低95%

**当战术驱逐舰启用三种模式中的任意一种会获得额外加成。每10秒钟只能切换一次模式。**

**防御模式：**

启用防御模式后，护盾抗性提升33.3%

启用防御模式后，舰船信号半径降低33.3%

**高速模式：**

启用高速模式后，舰船最大速度提升33.3%

启用高速模式后，舰船惯性调整系数增加66.6%

**狙击模式：**

启用狙击模式后，火箭和轻型导弹飞行速度提升66.6%

启用狙击模式后，舰船感应强度、扫描分辨率和最大锁定距离增加100%

槽位分布：6高槽，6中槽，2低槽，5发射器

3改装件槽位，400校准值

装配：57 PG，270 CPU

防御（护盾/装甲/结构）：900 / 600 / 600

基础护盾抗性（电磁/热能/动能/爆炸）：0 / 60 / 55 / 50

基础装甲抗性（电磁/热能/动能/爆炸）：50 / 72.5 / 43.75 / 10

电容（总量/回充速度/每秒回充量）：700 / 300s / 2.333

机动性（最大速度/灵活性/质量/跃迁速度/船头朝向时间）：170 / 6.6 / 1,000,000 / 4.5 / 9.15s

无人机（带宽/挂舱容量）：0 / 0

锁定系统（最大锁定距离/扫描分辨率/目标锁定数上限）：55km / 275 / 7

感应强度：引力15点

信号半径：70

货舱容量：450

**技能**

* 试玩帐号不再能训练坚韧心理学技能。

**用户界面**

* 在共享装配窗口中添加了“装配”按钮，这样玩家不需要先保存装配方案就能直接进行装配。
* 改进了应用已保存或共享装配方案进行装配时缺少装备的弹出窗口。现在该窗口会按字母顺序列出缺少的装备并配以链接。
* 现在创建人物角色时，角色名显示在最终确认界面的人物肖像下方。
* 现在可以将装备从已保存装配方案中拖拽进比较工具。
* 在总览、舰船识别系统和太空中为下列类别添加了新的图标：
  + 舰船
  + 无人机
  + 建筑
  + 天体
  + 集装箱
  + 残骸
  + 信标
  + 扫描探针
  + 炸弹
  + 空间代理人
  + 冰冻尸体
  + NPC岗哨炮
  + POS建筑和炮台
  + 可部署建筑
  + 主权建筑
  + 哨站、升级平台和空间站服务
  + 势力战争控制堡垒
  + 大型可撞击建筑
* 小幅调整了行星开发界面的功能。
* 贯彻“UI现代化战略”，对行星开发界面进行了调整。
* 调整了行星开发窗口的大小，限定了宽度的最小和最大值，而高度可随界面扩展。

**游戏修复**

**游戏内容**

* 修复了镰刀级舰队型和长剑级为错误导弹类型提供加成的问题。
* 为了和其它衍生装备保持一致，将磁性力场稳定器的体积调整为5 m³。
* 为了和其它衍生装备保持一致，将1600mm强化钢附甲板及其衍生装备的体积调整为20m³。
* 将狂热级蓝图的反物质反应堆组件需求调整为38件。
* 修复了舰队不能正确保存中队顺序的问题。
* 在扫描探针的右键菜单中添加了“从总览移除”的选项。

**杂项**

* 调整寡妇级、罪恶级、黑豹级和救世级的舰船描述为：“通过使用跳跃引擎以及跳跃通道发生器……”
* 现在舰长室里的投影屏只会显示刚刚创建的人物角色。
* 修复了内置浏览器历史记录不显示日期的问题。
* 修复了聊天设置中“高亮我的发言”按钮不响应的问题。
* 修复了T3子系统属性栏中伤害抗性的格式问题。
* 修正了黑鸦级和猛禽级舰船热能抗性属性中异常出现的小数。
* T3驱逐舰现在正确列为允许通过“小型军事信标”地点加速轨道的舰船类型。
* 无人机和装备的攻击性属性“感应强度”重命名为ECM干扰强度
* 鉴于当前在矿石资源中的分布，对超噬矿、晶状石英核岩、同位聚合体、类银超金属、类晶体胶矿和三钛合金的物品描述进行了调整。
* 邀请有权限的军团成员加入一个新军团时出现的错误信息现在更加清楚明了。
* 为了与类似的技能描述相一致，调整了轻型导弹的技能描述。
* 设置席拉星系为自动导航终点或位标时出现的错误信息现在更加清楚明了。
* 接受或拒绝已经被接受、拒绝或撤销的军团申请时出现的错误信息现在更加清楚明了。
* 通过个人资产窗口多次激活涂装物品不会再出现问题了。

**PVE**

* 移除了因为击杀燃烧者NPC遭受的势力声望惩罚。
* 现在击杀燃烧者NPC会获得安全等级奖励。
* 备战奥德斯代尔，艾玛达叛徒 (3/8)的任务描述更加清楚了。

**图形**

* 会战、堡垒和工业核心模块的动画效果向总览范围内的第三方正确显示了。
* 调整了EMP立体炸弹在低着色器设定下的视觉外观。
* 调整了蓝色恒星，以防止再次出现光线穿过实体对象的问题。
* 修复了维修哨站缺失的纹理效果。
* 米玛塔尔星门上不会再出现红条图案。
* 修复了魔像级船身天线的纹理效果。
* 修复了忏悔者级在狙击模式下船臂位置的问题。
* 修复了银鹰级船鳍透视的问题。
* 修复了恩尤级和伊什库尔级在跃迁状态下的异常动画效果的问题。

**任务和NPC**

* 替换了“天蛇舰队船坞”战斗地点中一处出现错误的势力炮台。
* 为防止再次出现相互嵌套，移除了“剿灭先锋”复合体中的部分物体。
* 降低了4级安全任务代理人提供燃烧者任务的频率。
* 重新排列了自由根除(3/3)战斗地点中物体的位置。

**技术问题**

* 提升了打开装配界面的性能表现。

**用户界面**

* 修复了市场中某些装备的适用舰船类型显示错误的问题。
* 修复了在跳跃星系的同时调整窗口大小导致鼠标指针卡住的问题。
* 由于新手教程已被移除，“重置教程状态”命令项从系统菜单中被移除。
* 在电容注电器的属性栏中添加了缺失的图标。
* 修复了距离值有时从总览上消失的问题。
* 修复了往技能学习队列中添加没训练过的技能时出现的误导性错误信息。
* 修复了在登录后声望图标不直接在本地聊天频道中显示的问题。
* 修复了空间站的访客栏中声望图标有时不显示的问题。
* 修复了军团消息中大字体无法被编辑或删除的问题。
* 从通知设定中移除了克隆激活的重复项。
* 修复了有时最近通知显示为“之前没有”的问题。
* 解决了一些通知小窗口的位置排列问题，以防止其可被拖拽出屏幕范围，
* 修复了在停靠后离站或者离站后停靠时，某些窗口不能正常再次打开的问题。
* 添加了所有偏振式武器的显示信息窗口中缺失的衍生装备栏。
* 修复了“正在朝向”文字有时异常消失的问题。
* 新星图：修复了保存地点标记在关闭状态下仍然出现的问题。
* 新星图：修复了在星座间跳跃时，按星座分组会导致星图显示模糊零乱的问题。
* 新星图：修复了“安全等级办公室”的颜色过滤器问题。
* 新星图：修复了一些虫洞中的玩家星图显示为空的问题。
* 现在行星开发窗口在诸如总览等窗口下会模糊显示。
* 联系对象和EVE邮件窗口中的标签现在会正确地按字母排序。
* 出售物品窗口中使用军团账户出售的点击区域不会再出奇的大了。
* 修复了在虫洞中设定路线上的最后一个航标与第一个航标相同的异常问题。
* 小幅提升了舰船预览窗口的最小尺寸。
* 在预览窗口中切换预览涂装不会再导致视角缩放重置了。
* 舰船预览窗口中的涂装类别不再重复显示了。

**Carnyx 1.1更新说明**

**游戏调整**

**装备**

* 移除了要塞100mm钢附甲板的提炼产出列表中的所有塔克玛物品。

**游戏修复**

**用户界面**

* 现在寒鸦级的技能需求在舰船识别系统中正确显示了。

**Carnyx 1.2更新说明**

**游戏修复**

**游戏内容**

* 现在寒鸦级被击毁后会留下残骸。

**Carnyx 1.3更新说明**

**游戏修复**

**技术问题**

* 现在时间膨胀在最新发现的虫洞星系内正常运作了。
* 击杀报告现在又及时发布了。
* 修复了客户端在某些情况下死机的问题。

**Carnyx 1.4更新说明**

**游戏修复**

**图形**

* 在空间站机库内激活一艘战术驱逐舰时，组装另一艘战术驱逐舰会导致前一艘舰船的模型重设为防御模式，该问题被解决了。
* 为加达里巡洋舰狞獾级海军型添加了动画效果。

**技术问题**

* 修复了新星图中跟踪视角不规律晃动的问题，对跟踪视角的基本功能进行了其它多处小改进。

**用户界面**

* 修正了NPC铁骑舰载机的总览图标。
* 现在按住“观察”快捷键会正确显示舰船图标了。
* 更新了高鲁的穿梭机、古斯塔斯穿梭机和响尾蛇级胜利版的屏幕图标。
* 现在黑夜级、工业舰船和逆戟鲸级在舰船识别系统中的图标正常显示了。
* 超级航母的屏幕图标现在各自正常显示了。
* 修复了工业舰船的屏幕图标显示为采矿驳船的问题，现在正常显示各自舰船类型了。

**Carnyx 1.5更新说明**

**游戏修复**

**游戏内容**

* 修复了数据分析仪和遗迹分析仪的异常问题，现在破译窗口能正常打开了。

**PVE**

* 现在做天使混乱基地任务时，玩家不能直接跃迁进入任务空间了。

**Carnyx 1.6更新说明**

**游戏修复**

**用户界面**

* 修复了跟踪镜头随机晃动的问题。

**Carnyx 1.7更新说明**

**游戏修复**

**游戏内容**

* 以下装备可以在市场上正常交易了：
  + 辛迪加200mm强化钢附甲板
  + 帝国海军200mm强化钢附甲板
  + 联邦海军200mm强化钢附甲板

**Aegis**

**Aegis 1.0更新说明**

**游戏调整**

**音效**

* 添加和更新了异常空间中物体的音效。

**探索**

* 有报告称*未知虫洞*的出现频率提高了。

**图形**

* V3着色器更新的最后一步已经完成，所有环境物体已获得更新。
* 基于新的狞獾级模型对希尔博拉斯级船体进行了重新设计。
* 现在炮台的色调与其装配的船只保持一致了。

**装备**

* 新增两种装备物品：导弹引导计算机和导弹引导增强器。更多细节请参见[本帖](https://forums.eveonline.com/default.aspx?g=posts&t=430601&find=unread)。
* 导弹引导装备的加成和导弹改装件对爆炸半径和爆炸速度的加成所带来的惩罚将可以叠加。

**杂项**

* 对无人机伤害增效装置、伊什塔级和狂暴级进行了平衡性调整，详见[本帖](https://forums.eveonline.com/default.aspx?g=posts&t=431058&find=unread)。
* 对导弹做了多项平衡性调整，详见[本帖](https://forums.eveonline.com/default.aspx?g=posts&t=430601&find=unread)。

**任务和NPC**

* 提高了一部分艾玛海军NPC的AI。

**科学与工业**

* 赫卡特级战术驱逐舰的蓝图拷贝现可用小型冬眠者船体舱段来发明。
* 下列矿石和压缩矿的产出略微提升：
  + 发光水硼砂和高密度发光水硼砂产出141三钛合金和141同位聚合体
  + 灼热水硼砂和高密度灼热水硼砂产出148三钛合金和148同位聚合体
  + 银色奥贝尔石和高密度银色奥贝尔石产出90三钛合金和90同位聚合体
  + 蓝色斜长岩和高密度蓝色斜长岩产出113三钛合金和113类银超金属
  + 富斜长岩和高密度富斜长岩产出118三钛合金、235类晶体胶矿和118类银超金属
  + 固体干焦岩和高密度固体干焦岩产出369三钛合金
  + 流体干焦岩和高密度流体干焦岩产出387三钛合金
  + 浓缩灼烧岩和高密度浓缩灼烧岩产出364三钛合金
  + 厚灼烧岩和高密度厚灼烧岩产出381三钛合金

**舰船**

* 新增盖伦特三级科技战术驱逐舰：赫卡特级。
  + **赫卡特级**  
      
    **盖伦特战术驱逐舰技能每升一级：**  
    小型混合炮台射速提高5%

小型混合炮台跟踪速度提高7.5%

装备超载过热损伤降低5%

**特有加成：**

小型混合炮台伤害提高50%

扫描探针发射器CPU需求降低95%  
  
当战术驱逐舰启用三种模式中的一种后会获得额外加成，每10秒钟只能切换一次模式。

**防御模式：**  
启用防御模式后，装甲和结构抗性提高33.3%  
启用防御模式后，装甲维修器循环时间缩短33.3%

**高速模式：**  
启用高速模式后，微型跃迁推进器速度增量提高66.6%，微型跃迁推进器电容消耗降低66.6%  
启用高速模式后，舰船惯性系数加成66.6%

**狙击模式：**  
启用狙击模式后，小型混合炮台最佳射程增加66.6%  
启用狙击模式后，感应强度、扫描分辨率和锁定距离提高100%  
  
槽位分布：6高槽，4中槽，4低槽，5炮台

3改装件槽位，400校准值  
装配：54 PG，230 CPU  
防御（护盾/装甲/结构）：650 / 700 / 800  
基础护盾抗性（电磁/热能/动能/爆炸）：0 / 40 / 70 / 50  
基础装甲抗性（电磁/热能/动能/爆炸）：50 / 51.25 / 67.5 / 10  
电容（总量/回充速度/每秒回充量）：700 / 280s / 2.5  
机动性（最大速度/灵活性/质量/跃迁速度/船头朝向时间）：170 / 6.5 / 980,000 / 4.5 / 8.83s  
无人机（带宽/挂舱容量）：0 / 0  
锁定系统（最大锁定距离/扫描分辨率/目标锁定数上限）：50km / 300 / 7  
感应强度：磁力14点  
信号半径：70  
货舱容量：450

**技能**

* 新增技能“盖伦特战术驱逐舰操作”。

**用户界面**

* 在合同窗口中的“我的合同”和“可用合同”标签栏中加入了“发布者的信息”栏。
* 在行星开发中使用采集控制器创建链接时，数量输入栏的宽度扩展到可容纳6位数字。
* 行星开发采集控制器的产品标签中的栏位可以调整大小了。
* 总览和屏幕图标的边框加厚了一些。
* 友方NPC将会显示为蓝色。这项修改将通过一个小补丁来生效。
* 无人机组的图标数量从8个精简为4个。
* 修改了移动式仓库的总览和屏幕图标。
* 修改了残骸的总览和屏幕图标。

**游戏修复**

**游戏内容**

* 对导弹的HP和抗性进行了修改，详见[本文](https://forums.eveonline.com/default.aspx?g=posts&t=430967)。
* 修改了某些通向0.0星系的虫洞的刷新频率和生命周期。
* 修正了提炼寒鸦级获得的材料。
* 民用装甲维修器现在每一循环的时间更长，但维修量也有所提升。
* 现在无论侵噬链接是否启用，其质量增加效果都会生效。

**图形**

* 调整了因卡萨斯级的埃拉斯多涂装。
* 修复了魔像级的一处天线位置。
* 修复了使用加达里狞獾级巡洋舰船体的舰船的引擎尾焰。
* 修复了矮脚鸡级的第三个高槽位，这样发射器就可以正确显示了。
* 修复了开启HDR时的屏幕闪烁问题。
* 修复了麦基诺级的一处缺失的标识。
* 修复了小型和中型自动加农炮及火炮在其炮塔上的位置。
* 修复了盖伦特穿梭机的视角初始位置。
* 修复了米玛塔尔哨站模型上的一处裂隙。
* 修复了物品预览窗口中不正常的阴影效果。
* 现在远程装甲维修器和远程结构维修器有了新的图标，以表明它们是远程装备。

**音效**

* 主权建筑的音效可以受客户端静音和高级音效设定的影响了。

**用户界面**

* 修复了从资产窗口中添加空间站位标时该窗口自动上对齐的问题。
* 略微修改了自动导航终点的用色：现在同一星系的总览中不会同时出现黄色空间站和黄色星门了。
* 在涅斯托级特点标签栏中添加了能量炮台图标。
* 你现在可以正常使用从自动导航规避列表中拖出来的星系链接了。
* 远距克隆在被使用并重新安装后会记得之前的名字，植入体也保持不变。
* 在太空中打开装配窗口卸载编组武器的弹药会正确地更新舰船控制面板上的图标了。
* 有三个输入源的行星开发处理器的提示信息可以显示第三个输入源了。
* NPC工业舰会正确显示了，而不是显示为NPC采矿驳船。
* 打开装配窗口的特效会完整播放了。

**Aegis 1.1更新说明**

**游戏调整**

**用户界面**

* 友方NPC的总览和屏幕图标现在显示为青色了。

**游戏修复**

**游戏内容**

* Aegis 1.0版本中新加入的物品（例如导弹引导计算机蓝图I和盖伦特战术驱逐舰操作技能书）已被加入市场中。
* 修改了导弹引导增强器II和导弹引导计算机II的制造材料，现在需求相应的T1装备、正确的种族卫星矿材料和发明技能。

**PvE**

* 自由无人机现在也有赏金了。

**用户界面**

* 装备的属性栏中又可以看见“飞行时间加成”这条属性了。
* 为所有导弹引导计算机和导弹引导增强器添加了衍生型。
* “特点”标签栏现在可以正常使用了。

**Aegis 1.2更新说明**

**游戏调整**

**图形**

* T3战略巡洋舰上的炮台和发射器现在按照各自的船体正确渲染了。

**游戏修复**

**游戏内容**

* 赫卡特级现在可以上保险了。

**用户界面**

* 修复了导弹引导装备的市场组。
* 更新了武器升级研究、弹道控制系统、导弹引导计算机和导弹引导增强器的市场组图标。

**Aegis Sovereignty 1.0更新说明**

**游戏调整**

**主权和联盟**

全新的主权系统已经正式面世！

更多信息请浏览下列开发日志：

1. [战争为政治之手](http://eve.tiancity.com/homepage/article/2015/03/05/45874.html)
2. [0.0主权革新进展](http://eve.tiancity.com/homepage/article/2015/08/21/47317.html)
3. [主权过渡与部署](http://eve.tiancity.com/homepage/article/2015/08/24/47324.html)
4. [PVE及星系升级](http://eve.tiancity.com/homepage/article/2015/08/24/47325.html)

* TCU、基础设施中心和哨站将不再受到武器伤害，你需要使用侵噬链接来占领和控制它们。
* TCU、基础设施中心和哨站的所有权不再相互关联了。星系中每个不同的建筑都可以在同一时间被不同联盟部署、夺取、攻击或摧毁。
* TCU不再产生账单，其维护费用被计入基础设施中心的账单中。
* 每个联盟都可为自己的主权建筑设定默认的可被攻击时段，每天的这个时间段中敌方可用侵噬链接来攻击建筑。这个时段的长度由活跃防御系数决定，而这个系数是根据星系的主权、军事和工业等级计算得出的。修改默认可被攻击时段需要48小时才会生效。
* 每个联盟都可设置一个锚定了TCU的星系为自己的“首都星系”，该星系中的主权建筑会获得活跃防御系数加成，更易防守。修改首都星系需要等待7天才会生效。
* 攻击方在另一联盟的主权建筑的可被攻击时段内对其使用侵噬链接就可以摧毁或占领它。成功后，建筑会为不可攻击状态，之后的24~72小时之间的某一个时候，该星座中会刷新一些指挥节点，攻击方和防御方要使用侵噬链接来展开拉锯战，直到建筑被摧毁或防御方成功防守了该建筑。
* SBU已经不再使用，太空中的SBU将会自毁，还未发射的SBU可以出售给NPC。

**探索**

* 对海盗监测阵列、诱捕阵列、勘探网络和量子通量发生器做了调整，详见[此文](http://eve.tiancity.com/homepage/article/2015/08/24/47325.html)。
* 0.0和低安星系的突袭、总部和决战入侵所允许的参与玩家数量提高了50%（在收益不减的前提下）。

**用户界面**

* 新星图：移除了圆形光标。
* 新星图：星图现在可以追踪标记了，包括你当前的位置。
* 诱导信标有了全新的总览和太空图标，以和其它类型的信标区分开来。

**游戏修复**

**PVE**

* 修复了某些破译货柜不能正确生成物品的问题。

**用户界面**

* 新星图：“所有的势力和联盟”过滤器现在会正确地显示所有玩家军团了。
* 新星图：账号上每个人物的星图位置都将分别保存。
* 新星图：重叠的标记不会再显示异常了。

**Aegis Sovereignty 1.1更新说明**

**游戏修复**

**游戏内容**

* 旧的TCU账单将被自动取消，取而代之的是，基础设施中心会发出新的账单。（一定要记得付账单，否则逾期后你的建筑就自爆啦！）
* 个人可部署建筑（如移动式牵引装置）又可以被部署在加速轨道旁了。

**Aegis Sovereignty 1.2更新说明**

**游戏修复**

**游戏内容**

* 修复了一处罕见的主权建筑争夺问题。由防御方100%控制的建筑在攻击方已经拥有一定的占领进度时进入不可攻击时段后，将会正确地延长可攻击时段的时间，而非直接进入不可攻击状态。
* 在新主权机制下，被成功防御的建筑会进入一段最基本的不可攻击时间。

**Aegis Sovereignty 1.3更新说明**

**游戏调整**

**用户界面**

* 如果某星系是联盟的首都星系，它的信息面板上加成图标的鼠标悬停信息中会显示该联盟的名称。

**游戏修复**

**游戏内容**

* TCU的拥有者又可以收到有控制塔在该星系中锚定的通知了。

**用户界面**

* 首都星系的图标将会显示在其信息面板的主权标签中。
* 某个联盟第一次获取星系主权后，该星系的信息面板中将立即更新其为首都星系，不必等待场景切换。
* 修复了头衔管理的一处显示错误。
* 新星图：非英文客户端的玩家也可以使用提示信息了。
* 新星图：在虫洞中又可以进行探针扫描了。
* 新星图：修复了探针有时显示为黑点的问题。
* 修复了“空间站服务已禁用”通知的图标。
* 修复了首都星系更改的通知会多次发送给玩家的问题。

**Aegis Sovereignty 1.5更新说明**

**游戏调整**

**装备**

* 当多个联盟的舰船对同一目标使用侵噬链接时（占领陷入僵局），占领进度条会显示“占领被阻止”这样玩家就能区分开没有人使用了有效的侵噬链接和两个联盟的人同时使用了侵噬链接这两种情况。

**PVE**

* 修复了天蛇老巢出现在萨沙地盘上的问题。

**Aegis Sovereignty 1.6更新说明**

**游戏修复**

**游戏内容**

* 在自由港期间重归商业安全委员会管辖的空间站在该时段内不会再收取停靠费用了。

**Aegis Sovereignty 1.7更新说明**

**游戏修复**

**杂项**

* 修复了几处游戏问题。

**Galatea**

**Galatea 1.0更新说明**

**游戏调整**

**音效**

* 更新了客户端的音效代码，更好支持战斗和装备音效。

**图形**

* 重新设计了多米尼克斯级的外形和跃迁动画，采用了最新的材料和着色器技术。
* “观察”中的舰船爆炸后，视角会停留一会再回到自己舰船上。
* 战斗和支援装备（包括末日武器、跃迁扰频器、扫描器、打捞器和牵引光束）的视觉效果得以更新。
* 现在侵噬链接的效果会在飞行员离开主权建筑范围后中止。

**装备**

* 装配了侵噬链接的舰船的速度不能超过4000 m/s。
* 侵噬链接的质量增加惩罚被移除。

**建筑和可部署建筑**

* 建筑指挥节点和空间站服务的基础夺取时间降为4分钟。
* 防守方在建筑的占领进程开始时将拥有60%的占领进度。每个占领进程刷新的指挥节点数量上限降为10个。
* 占领进程开始后新指挥节点的刷新速率降低了50%，而旧的节点被占领后刷出的节点保持不变。

**用户界面**

* 如果你账号中在训练技能的人物数量已达上限，那么你打开一个不能训练技能的人物的技能队列窗口时，会收到一条提示告知你不能训练技能，可以使用PLEX来激活更多的技能队列。
* 更新了散落货柜的图标。
* 检查技能是否训练的图标颜色更改为蓝色。
* 在联盟窗口的主权信息中添加了星域一栏。
* 在联盟窗口的已占领星系标签栏中添加了星域一栏。
* 在星座的信息窗口中添加了简略的主权信息。
* 将更改可被攻击时间窗口的设置图标从联盟窗口主页移到了主权标签栏中。
* 降低了完成机遇条目“移动视角”所需要的旋转视角圈数。
* 为POS力场添加了图标。

**游戏修复**

**游戏内容**

* 破译教程中可以找到的防御软件数量从两个降为一个。
* 现在主权建筑在发射后会至少离最近的行星350km。
* 如果主权建筑因为未付账单而在占领进程中自爆，其指挥节点有时不会消失，这个问题已被修复。
* 如果主权建筑所属联盟在占领进程中解散，其指挥节点有时不会消失，这个问题已被修复。

**图形**

* 修复了鱼鹰级船体上的一处缝隙。
* 修复了战鹰级机翼下舱体的旋转速度。
* 修复了地狱天使级船体上的一处缝隙。
* 修复了奥卡托级船体的炮台位置。
* TCU会在被宣示主权后就显示该联盟的标识了。

**PVE**

* 修复了底托勒星系中的一处扫描问题。
* 修复了天使基地战斗地点的NPC刷新问题。
* 修复了天使的妄想战斗地点的NPC刷新问题。
* 修复了古斯塔斯庇护所战斗地点的图形问题。
* 修复了多处任务文本错误。

**用户界面**

* 修复了舰队管理窗口中的绿色/白色箭头问题。
* 有几个采矿驳船NPC的图标显示不正确，该问题现已修复。
* 修复了人物表单中战斗记录部分的显示信息选项不可用的问题。
* 修复了非英文客户端中加载了脚本的装备会显示为带有数字1的黑条的问题。
* 修复了基础设施中心维护账单在钱包日志中的名称和描述（之前被标为“主权账单”）。

**Galatea 1.1更新说明**

**游戏修复**

**图形**

* 罪恶级在舰船识别系统中的图标显示正确了。

**用户界面**

* 修复了大型可撞击物体的图标不显示并导致总览窗口拖慢的问题。
* 更新了多米尼克斯级船体在盖伦特和米玛塔尔空间站机库主题中的背景。

**Galatea 1.2更新说明**

**游戏修复**

**游戏内容**

* 修复了攻击计时器结束后“红框”图标不消失的问题。

**图形**

* 修复了舰船爆炸后屏幕上耀眼的白光。

**PVE**

* 修复了战斗地点“注定死亡”中的NPC刷新问题。
* 修复了战斗地点“毛-扎塔修道院”的刷新问题。

**技术**

* 修复了下载共享资源文件时的一处错误。

**用户界面**

* 修复了任务中矿石图标不显示从而导致总览拖慢的问题。

**Galatea 1.3更新说明**

**游戏调整**

**游戏修复**

**技术**

* 修复了静态文件错误导致的客户端启动黑屏问题。

**PVE**

* 修复了某些任务和地点不能正常运作，导致无法完成或继续的问题。

**Galatea 1.4更新说明**

**游戏修复**

**技术**

* 修复了多开游戏客户端时出现的一处问题。

修正了多处文字翻译的问题。

修正了一些游戏缺陷，让EVE成为一个更美好的世界。