**《堡垒》更新说明**

**注：此版本已包含世界服务器的两次版本更新，分别为三月的March Release和四月的《堡垒》版本，具体的更新内容请详见下文。**

**March Release 1.0更新说明**

**游戏调整**

**音效**

* YC118年三月版本[主题音乐](https://soundcloud.com/ccpgames/eve-online-yc1183-theme-these-sovereign-systems)震撼登场。

**探索**

* 流浪者虫洞中的流浪者巢穴的游戏机制有所调整。
* 提高了流浪者虫洞中NPC的活动频率。

**图形**

* 调整了艾玛和米玛塔尔哨站的空间站服务设施位置，使其更加匹配空间站的外形设计。
* UI框架会在敌对目标被摧毁之后开始更新。
* 移除了图形设置中开关“加载空间站环境”的选项。

**植入体和增效剂**

* 新增五种合法增效剂，可从流浪者巢穴虫洞星系中获得，使用这些增效剂没有惩罚。
  + 抗药的伊奥利亚

增效器槽位1

电容增加系数：8%

持续时间：30分钟

* + 抗药的爱奥尼亚

增效器槽位2

跟踪速度加成：8%

持续时间：30分钟

* + 抗药的科西波

增效器槽位1

装甲维修加成：8%

持续时间：30分钟

* + 抗药的图里奥

增效器槽位1

护盾回充增量加成：8%

持续时间：30分钟

* + 抗药的拖克索

增效器槽位3

飞行时间加成：8%

持续时间：30分钟

**装备**

* 堡垒级巡航导弹和堡垒级鱼雷分别更名为超大型巡航导弹和超大型鱼雷。
* 新增停滞捕捉光束装备。
  + 这是一种新的停滞光束，只能装配在战列舰和旗舰上，每艘船仅能装配一个。
  + 停滞捕捉光束的大部分有效距离为失准范围，所以它在近距离效果最好，距离越远，效果越差。
  + 更多细节请参见[此帖](https://forums.eveonline.com/default.aspx?g=posts&t=468244)。
* 新一轮[装备层级消除](http://eve.tiancity.com/homepage/article/2014/12/12/45250.html)计划已经施行，涉及到上百种装备。
  + 本次层级消除涉及目标标记装置、感应抑阻器、ECM干扰器、ECM脉冲波、索敌计算机、远距索敌计算机。全方位索敌连接、索敌增强器、全方位索敌增强器、回转稳定器、磁性力场稳定器、散热槽、弹道控制系统、无人机伤害增效装置、停滞缠绕光束、跃迁扰断器、跃迁扰频器、感应增强器、远程感应增强器、信号放大器、ECCM、ECCM投射器、感应器支援阵列、电容器电池和损伤控制。
  + 本次修改的要点包括：
    - 调整了所有电子战装备的失准范围计算公式，从之前的一定几率命中改为远距离效果降低。
    - 目标标记装置的有效距离得以大幅提升。
    - 感应增强器和ECCM合并为一种装备，提供扫描分辨率、锁定距离和全方位感应强度加成。同样合并的还有远程感应增强器和ECCM投射器、以及信号放大器和感应器支援阵列。
    - 电容器电池现在会降低对方的电容战效果，而不是有一定几率反射敌方施放的效果。这一系列装备得到了大幅增强。
    - 损伤控制现在是被动型装备，不再提供舰船结构抗性加成。这部分抗性被直接加到了舰船的基础属性上，使得所有舰船的结构抗性提高了33%。添加了新的势力和官员损伤控制装备。
  + 作为本次层级消除的一部分，许多装备类型被替换成其他装备，详细列表如下：
    - 武器半制导设备被替换为定相视野型目标标记装置
    - 间接式扫描器抑阻原件I被替换为定相介子视野型感应抑阻器
    - 经纪人远程感应抑阻器I被替换为执行远程感应抑阻器
    - 初始离子力场ECM发生器I被替换为许普诺斯视野型磁力ECM
    - FZ-3颠覆性空间扰乱器ECM发生器被替换为BZ-5视野型引力ECM
    - 月食白噪ECM发生器被替换为地蚀视野型雷达ECM
    - 眩晕相位反转离子ECM发生器I被替换为衰减式视野型光雷达ECM
    - 许普诺斯多谱式ECM发生器I被替换为强制视野型多谱式ECM
    - 1Z-3颠覆性ECM爆发器被替换为鲸鱼座视野型脉冲干扰器
    - 祈祷者远距索敌计算机被替换为P-S紧凑型远距索敌计算机
    - 将军远距索敌计算机被替换为企业远距索敌计算机
    - 单脉冲索敌装置I被替换为F-12持久型索敌计算机
    - 猎户索敌芯片I被替换为光学紧凑型索敌计算机
    - 经济家索敌计算机I被替换为集市索敌计算机
    - 贝它-零索敌模式被替换为基础型索敌增强器
    - 方位角映射索敌增强器被替换为基础型索敌增强器
    - F-AQ延迟线扫描索敌子系统被替换为基础型索敌增强器
    - 光束视差索敌程序被替换为基础型索敌增强器
    - 西格玛-零索敌模式I被替换为傅里叶紧凑型索敌增强器
    - 自动获取控制索敌增强器I被替换为傅里叶紧凑型索敌增强器
    - F-AQ相位码索敌子系统被替换为傅里叶紧凑型索敌增强器
    - 横向支撑回转稳定器被替换为基础型回转稳定器
    - F-M2武器惯性悬吊被替换为基础型回转稳定器
    - 水压式稳定性制动器被替换为基础型回转稳定器
    - 稳定性武器附属装置被替换为基础型回转稳定器
    - 交叉横向支撑回转稳定器I被替换为反制性紧凑型回转稳定器
    - F-M3装填惯性悬吊被替换为反制性紧凑型回转稳定器
    - 气压式稳定性制动器I被替换为反制性紧凑型回转稳定器
    - 单频稳定性制动器I被替换为宗族回转稳定器
    - 单频稳定性制动器蓝图I被替换为宗族回转稳定器蓝图
    - 排热系统被替换为基础型散热槽
    - C3S对流散热冷却器被替换为基础型散热槽
    - 北风冷却系统被替换为基础型散热槽
    - 冲压式散热槽被替换为基础型散热槽
    - 热排气系统I被替换为挤压式紧凑型散热槽
    - C4S线圈电路散热冷却器被替换为挤压式紧凑型散热槽
    - 斯卡迪冷却系统I被替换为挤压式紧凑型散热槽
    - 战车散热槽I被替换为飞石散热槽
    - 战车散热槽蓝图I被替换为飞石散热槽蓝图
    - 稳定器绝缘阵列被替换为基础型磁性力场稳定器
    - 线性磁线稳定器被替换为基础型磁性力场稳定器
    - 高斯力场平衡器被替换为基础型磁性力场稳定器
    - 磁性涡流稳定器被替换为基础型磁性力场稳定器
    - 稳定器绝缘阵列I被替换为涡流紧凑型磁性力场稳定器
    - 线性磁线稳定器I被替换为涡流紧凑型磁性力场稳定器
    - 高斯力场平衡器I被替换为涡流紧凑型磁性力场稳定器
    - 资本磁性力场稳定器I被替换为垄断磁性力场稳定器
    - 资本磁性力场稳定器蓝图I被替换为垄断磁性力场稳定器蓝图
    - 介子卷闩动阵列I被替换为交叉连接紧凑型弹道控制系统
    - 多相位闩动阵列I被替换为交叉连接紧凑型弹道控制系统
    - 宣泄弹道增强器I被替换为交叉连接紧凑型弹道控制系统
    - 净化弹道锁定系统I被替换为全双工弹道控制系统
    - 净化弹道锁定系统蓝图I被替换为全双工弹道控制系统蓝图
    - 朗戈尔动力扰断器I被替换为X5持久型停滞缠绕光束
    - 有标示的停滞能量网I被替换为骤停紧凑型停滞缠绕光束
    - 骤停渐进式跃迁扰频器I被替换为伊普西隆眩晕视野型跃迁扰频器
    - 骤停式跃迁扰断器I被替换为眩晕视野型跃迁扰断器
    - GLFF牵制力场被替换为基础型损伤控制
    - 内部力场阵列被替换为基础型损伤控制
    - F84局部损伤系统被替换为基础型损伤控制
    - 系统损伤控制被替换为基础型损伤控制
    - 贡佐损伤控制I被替换为激进者损伤控制
    - 贡佐损伤控制蓝图I被替换为激进者损伤控制蓝图
    - 紧急损伤控制I被替换为IFFA紧凑型损伤控制
    - F85外围设备损伤系统I被替换为IFFA紧凑型损伤控制
    - 虚拟电子牵制力场I被替换为IFFA紧凑型损伤控制
    - 微型铅酸电容电池I被替换为微型电容器电池
    - 微型欧姆电容蓄电器I被替换为微型电容器电池
    - 微型F-4a硫酸铅电容充电组件被替换为微型电容器电池
    - 微型过氧化物电容能源电池被替换为微型电容器电池
    - 微型电容电池II被替换为微型电容器电池
    - 小型欧姆电容蓄电器I被替换为小型紧凑型铅酸电容器电池
    - 小型F-4a硫酸铅电容充电组件被替换为小型紧凑型铅酸电容器电池
    - 小型过氧化物电容能源电池被替换为小型紧凑型铅酸电容器电池
    - 中型欧姆电容蓄电器I被替换为中型紧凑型铅酸电容器电池
    - 中型F-4a硫酸铅电容充电组件被替换为中型紧凑型铅酸电容器电池
    - 中型过氧化物电容能源电池被替换为中型紧凑型铅酸电容器电池
    - 大型欧姆电容蓄电器I被替换为大型紧凑型铅酸电容器电池
    - 大型F-4a硫酸铅电容充电组件被替换为大型紧凑型铅酸电容器电池
    - 大型过氧化物电容能源电池被替换为大型紧凑型铅酸电容器电池
    - 雷达ECCM发生器I被替换为感应增强器I
    - 光雷达ECCM发生器I被替换为感应增强器I
    - 磁力ECCM发生器I被替换为感应增强器I
    - 引力ECCM发生器I被替换为感应增强器I
    - 全效ECCM发生器I被替换为感应增强器I
    - 雷达ECCM发生器蓝图I被替换为感应增强器蓝图I
    - 光雷达ECCM发生器蓝图I被替换为感应增强器蓝图I
    - 磁力ECCM发生器蓝图I被替换为感应增强器蓝图I
    - 引力ECCM发生器蓝图I被替换为感应增强器蓝图I
    - 全效ECCM发生器蓝图I被替换为感应增强器蓝图I
    - 镍基热点偶合金雷达ECCM感应器阵列I被替换为电偶合金线持久型感应增强器
    - 镍基热点偶合金光雷达ECCM感应器阵列I被替换为电偶合金线持久型感应增强器
    - 镍基热点偶合金引力ECCM感应器阵列I被替换为电偶合金线持久型感应增强器
    - 镍基热点偶合金全效ECCM感应器阵列I被替换为电偶合金线持久型感应增强器
    - 镍基热点偶合金磁力ECCM感应器阵列I被替换为电偶合金线持久型感应增强器
    - 补充光雷达ECCM扫描器阵列I被替换为电偶合金线持久型感应增强器
    - 补充引力ECCM扫描器阵列I被替换为电偶合金线持久型感应增强器
    - 补充全效ECCM扫描器阵列I被替换为电偶合金线持久型感应增强器
    - 补充雷达ECCM扫描器阵列I被替换为电偶合金线持久型感应增强器
    - 补充光磁力ECCM扫描器阵列I被替换为电偶合金线持久型感应增强器
    - 附加雷达ECCM扫描器阵列I被替换为F-90紧凑型感应增强器
    - 附加光雷达ECCM扫描器阵列I被替换为F-90紧凑型感应增强器
    - 附加引力ECCM扫描器阵列I被替换为F-90紧凑型感应增强器
    - 附加磁力ECCM扫描器阵列I被替换为F-90紧凑型感应增强器
    - 引力定位ECCM感应器系统I被替换为F-90紧凑型感应增强器
    - 雷达定位ECCM感应器系统I被替换为F-90紧凑型感应增强器
    - 全效定位ECCM感应器系统I被替换为F-90紧凑型感应增强器
    - 光雷达定位ECCM感应器系统I被替换为F-90紧凑型感应增强器
    - 磁力定位ECCM感应器系统I被替换为F-90紧凑型感应增强器
    - 增赋雷达ECCM扫描器阵列I被替换为电偶合金线持久型感应增强器
    - 增赋光雷达ECCM扫描器阵列I被替换为电偶合金线持久型感应增强器
    - 增赋引力ECCM扫描器阵列I被替换为电偶合金线持久型感应增强器
    - 增赋磁力ECCM扫描器阵列I被替换为电偶合金线持久型感应增强器
    - 验证型ECCM雷达感应器集群被替换为电偶合金线持久型感应增强器
    - 验证型ECCM光雷达感应器集群被替换为电偶合金线持久型感应增强器
    - 验证型ECCM引力感应器集群被替换为电偶合金线持久型感应增强器
    - 验证型ECCM全效感应器集群被替换为电偶合金线持久型感应增强器
    - 验证型ECCM磁力感应器集群被替换为电偶合金线持久型感应增强器
    - 整合雷达ECCM扫描器阵列I被替换为F-90紧凑型感应增强器
    - 整合光雷达ECCM扫描器阵列I被替换为F-90紧凑型感应增强器
    - 整合引力ECCM扫描器阵列I被替换为F-90紧凑型感应增强器
    - 整合磁力ECCM扫描器阵列I被替换为F-90紧凑型感应增强器
    - 全效ECCM发生器II被替换为感应增强器II
    - 引力ECCM发生器II被替换为感应增强器II
    - 光雷达ECCM发生器II被替换为感应增强器II
    - 磁力ECCM发生器II被替换为感应增强器II
    - 雷达ECCM发生器II被替换为感应增强器II
    - 全效ECCM发生器蓝图II被替换为感应增强器蓝图II
    - 引力ECCM发生器蓝图II被替换为感应增强器蓝图II
    - 光雷达ECCM发生器蓝图II被替换为感应增强器蓝图II
    - 磁力ECCM发生器蓝图II被替换为感应增强器蓝图II
    - 雷达ECCM发生器蓝图II被替换为感应增强器蓝图II
    - 造假磁力ECCM发生器I被替换为阴暗感应增强器
    - 造假磁力ECCM发生器蓝图I被替换为阴暗感应增强器蓝图
    - 基础型雷达支援阵列被替换为基础型信号放大器
    - 基础型光雷达支援阵列被替换为基础型信号放大器
    - 基础型引力支援阵列被替换为基础型信号放大器
    - 基础型磁力支援阵列被替换为基础型信号放大器
    - 基础型多谱感应器支援阵列被替换为基础型信号放大器
    - 紧急磁力扫描器被替换为基础型信号放大器
    - 紧急多频扫描器被替换为基础型信号放大器
    - 紧急雷达扫描器被替换为基础型信号放大器
    - 紧急光雷达扫描器被替换为基础型信号放大器
    - 紧急引力扫描器被替换为基础型信号放大器
    - 封存的雷达感应器支援集群被替换为基础型信号放大器
    - 封存的磁力感应器支援集群被替换为基础型信号放大器
    - 封存的多频感应器支援集群被替换为基础型信号放大器
    - 封存的光雷达支援集群被替换为基础型信号放大器
    - 封存的引力感应器支援集群被替换为基础型信号放大器
    - 附加雷达感应器后备阵列被替换为基础型信号放大器
    - F-42反复式雷达支援感应器被替换为基础型信号放大器
    - 附加磁力感应器后备阵列被替换为基础型信号放大器
    - F-42反复式磁力支援感应器被替换为基础型信号放大器
    - 附加多频感应器后备阵列被替换为基础型信号放大器
    - F-42反复式多频支援感应器被替换为基础型信号放大器
    - 附加光雷达感应器后备阵列被替换为基础型信号放大器
    - F-42反复式光雷达支援感应器被替换为基础型信号放大器
    - 附加引力感应器后备阵列被替换为基础型信号放大器
    - F-42反复式引力支援感应器被替换为基础型信号放大器
    - 引力感应器支援阵列I被替换为信号放大器I
    - 光雷达感应器支援阵列I被替换为信号放大器I
    - 磁力感应器支援阵列I被替换为信号放大器I
    - 多谱感应器支援阵列I被替换为信号放大器I
    - 雷达感应器支援阵列I被替换为信号放大器I
    - 引力感应器支援阵列蓝图I被替换为信号放大器蓝图I
    - 光雷达感应器支援阵列蓝图I被替换为信号放大器蓝图I
    - 磁力感应器支援阵列蓝图I被替换为信号放大器蓝图I
    - 多谱感应器支援阵列蓝图I被替换为信号放大器蓝图I
    - 雷达感应器支援阵列蓝图I被替换为信号放大器蓝图I
    - 受保护的引力感应器支援集群I被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - 受保护的光雷达支援集群I被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - 受保护的磁力感应器支援集群I被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - 受保护的多频感应器支援集群I被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - 受保护的雷达感应器支援集群I被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - 备用引力扫描器被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - 后备光雷达扫描器被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - 备用磁力扫描器被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - 备用多频扫描器被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - 备用雷达扫描器被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - 安全引力感应器支援集群I被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - 安全光雷达感应器支援集群I被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - 安全磁力感应器支援集群I被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - 安全雷达感应器支援集群I被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - F-43重复引力支援感应器被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - F-43重复光雷达支援感应器被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - F-43重复磁力支援感应器被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - F-43重复多谱支援感应器被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - F-43重复雷达支援感应器被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - 盾防引力感应器支援集群I被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - 盾防光雷达感应器支援集群I被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - 盾防磁力感应器支援集群I被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - 盾防雷达感应器支援集群I被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - 替补引力感应器后备阵列I被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - 替补光雷达后备阵列I被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - 替补磁力感应器后备阵列I被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - 替补多频感应器后备阵列I被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - 替补雷达感应器后备阵列I被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - 反扰引力感应器支援集群I被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - 反扰光雷达感应器支援集群I被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - 反扰磁力感应器支援集群I被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - 反扰雷达感应器支援集群I被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - 引力感应器支援阵列II被替换为信号放大器II
    - 光雷达支援阵列II被替换为信号放大器II
    - 磁力感应器支援阵列II被替换为信号放大器II
    - 多谱感应器支援阵列II被替换为信号放大器II
    - 雷达感应器支援阵列II被替换为信号放大器II
    - 引力感应器支援阵列蓝图II被替换为信号放大器蓝图II
    - 光雷达支援阵列蓝图II被替换为信号放大器蓝图II
    - 磁力感应器支援阵列蓝图II被替换为信号放大器蓝图II
    - 多谱感应器支援阵列蓝图II被替换为信号放大器蓝图II
    - 雷达感应器支援阵列蓝图II被替换为信号放大器蓝图II
    - 引力防火墙被替换为防火墙信号放大器
    - 光雷达防火墙被替换为防火墙信号放大器
    - 磁力防火墙被替换为防火墙信号放大器
    - 多谱防火墙被替换为防火墙信号放大器
    - 雷达防火墙被替换为防火墙信号放大器
    - ECCM投射器I被替换为远程感应增强器I
    - ECCM投射器蓝图I被替换为远程感应增强器蓝图I
    - 散射式ECCM投射器I被替换为连接式持久型感应增强器
    - 灵敏ECCM发射器I被替换为互接入视野型远程感应增强器
    - 光点脉冲ECCM I被替换为F-23紧凑型远程感应增强器
    - 定相介子ECCM投放器I被替换为F-23紧凑型远程感应增强器
    - ECCM投射器II被替换为远程感应增强器II
    - ECCM投射器蓝图II被替换为远程感应增强器蓝图II
    - 验证型感应增强器被替换为电偶合金线持久型感应增强器
    - 补充扫描CPU I被替换为F-90紧凑型感应增强器
    - 绝对信号增强器被替换为基础型信号放大器
    - 侍僧信号增效器被替换为基础型信号放大器
    - E型识别信号加强器被替换为基础型信号放大器
    - F-90定位信号放大器被替换为基础型信号放大器
    - 乞丐信号增效器I被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - 波长信号增强器I被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - D型衰减信号加强器被替换为F-89紧凑型信号放大器
    - 网络远程感应增强器被替换为F-23紧凑型远程感应增强器
    - 波士远程感应增强器被替换为烈酒远程感应增强器
    - 促进者远程感应增强器被替换为烈酒远程感应增强器
    - 安抚者大型远程装甲维修器被替换为宁静大型远程装甲维修器
    - 安抚者大型远程装甲维修器蓝图被替换为宁静大型远程装甲维修器蓝图
    - 经纪人远程感应抑阻器蓝图I被替换为执行远程感应抑阻器蓝图
    - 将军远距索敌计算机蓝图被替换为企业远距索敌计算机蓝图
    - 经济家索敌计算机蓝图I被替换为集市索敌计算机蓝图

**杂项**

* 人物的关注列表现在更名为“好友列表”，更好地反映其作用。
  + 现在查看一个人物的在线情况需要双方的许可：你只能了解在你的好友列表中，并且对方也已把你加入他的好友列表中的人物的在线情况。这样双方都可以收到弹出的“玩家X目前在线”通知消息。如果对方没有把你加入好友列表，那无论实际情况如何，他都将显示为红色的“离线”状态。
* 服务器关闭的通知已加入到信息中心里。

**任务和NPC**

* 流浪者和节律探寻者现在有了新的掉落物品。
* 流浪者已经撤回了虫洞老巢，停止了对艾玛帝国的攻击。

**科学与工业**

* 现在所有种类的燃料块的制造额外需要20单位的锶包合物。
* 新增三种建筑组件和对应的蓝图：
  + 建筑加速线圈和建筑加速线圈蓝图
  + 建筑宣传节点和建筑宣传节点蓝图
  + 建筑望远镜和建筑望远镜蓝图
* 调整了所有建筑组件需求的行星开发产物的矿物和物品分布。
* 调整了燃料块和其蓝图的名称，以其对应种族的同位素命名：
  + 艾玛燃料块（及蓝图）更名为氦燃料块（及蓝图）
  + 米玛塔尔燃料块（及蓝图）更名为氢燃料块（及蓝图）
  + 盖伦特燃料块（及蓝图）更名为氧燃料块（及蓝图）
  + 加达里燃料块（及蓝图）更名为氮燃料块（及蓝图）
* 所有还存在于游戏中的主权干扰设施蓝图被替换为主权宣布设施蓝图。

**技能**

* 新增4种建筑相关技能，位于建筑管理类别下：
  + 建筑防御系统研究
  + 建筑电子系统研究
  + 建筑工程系统研究
  + 建筑导弹系统研究

**建筑和可部署建筑**

* 母星基地现在可以像空间站一样打包同一类型的物品了。

**用户界面**

* 对新视角进行了优化：
  + 对视角的缩放、移动和追踪做了多处优化。
  + 第一人称视角中不再存在战术视图。
  + 增加了环绕模式下的最大视野距离。
  + 舰船速度抵消选项（位于ESC菜单中）重命名为动态中心补偿，此选项也同时开/关跟踪视角补偿。
  + 设置中的视角速度选项被替换为视角惯性选项。
* 默认的舰队历史过滤器从“全部”更改为“广播历史”。

**游戏修复**

**游戏内容**

* 作战网络装备不会在训练技能或更改增效剂和植入体时不提供加成了。
* 如果在导弹飞行过程中开关会战装备和堡垒装备，导弹能够正确地造成伤害，而不是造成0伤害了。
* 如果玩家人物已被删除，它会被从其他玩家的联系人列表中移除，这样会避免一些误操作的发生。
* 使用自动环绕命令后的环绕轨道不会因舰船速度的变更而发生变化了。

**图形**

* 调整了盖伦特超级航母夜神级的光源。
* 重新校准了下列舰船的护盾发生器：天使战列舰马克瑞级、加达里巡洋舰狞獾级和希尔博拉斯级、加达里无畏舰凤凰级、加达里掠夺舰魔像级、米玛塔尔工业舰猛犸级和巨象级。
* 调整了舰船在跃迁中的推进器特效。
* 降低了EVE姐妹会护卫舰阿斯特罗级的光源闪烁频率。
* 调整了盖伦特驱逐舰阿尔格斯级和占星级的击杀标记位置，以免与其制造商的标识重叠。
* 移除了米玛塔尔护卫舰伐木者级、短剑级和探索级船体风帆上的黑色物体。
* 重新定义了重型攻击导弹发射器装载弹药和发射的动画顺序。

**PVE**

* “噢，奥古米内石！”的任务地点中的矿石数量现在正好符合完成任务需要的数量了。
* 修复了不同类型的入侵会同时出现在同一星系中的问题。

**技能交易**

* 修复了拥有多个人物却没有使用多人物技能训练的玩家在使用技能点时存在的问题。
* 修复了没有开启多人物技能训练的玩家向队列中添加技能的一处问题。
* 没有开启多人物技能训练的玩家也能保存技能队列计划了。
* 当你保存一个技能队列计划时，多人物技能训练通知不能被忽略或不再显示。

**用户界面**

* 停靠视角：从仓库之外的地方拖拽物品不会再导致视角旋转了。
* 新视角：

* + 修复了“观察”和“跟踪”选项不正确地出现在多处右键菜单中的问题。
  + 修复了在将视角中心控制滑块移到另一端时出现的一些问题。
  + 修复了追踪视角在远距离缩放时卡住的问题。
  + 修复了在太空舱中时的不必要的视角移动。
  + 自动跟踪：战斗快捷键不在导致视角开始跟踪了。
  + 自动跟踪：修复了使用自动导航时每一跳后的视角抖动。
  + 战术模式：跳跃后，缩放等级不会发生变化了。
  + 修复了“显示缩放按钮”存在的问题。
  + 调整了在打开动态中心补偿时退出跟踪模式后视角的行为模式，防止视角剧烈变化的问题发生。
  + 修复了跟踪的物体消失后可能出现的一处问题。
  + 修复了按ALT+Tab键切换客户端时“观察”命令锁住的问题。
* 修复了探针扫描过滤器不能过滤掉已经被识别并与过滤器中任意一项物品属于同一扫描组的不匹配结果的问题。
* 当你训练同一技能的多个等级时，如果第一个等级尚未训练完成，它们不会在技能队列中显示为部分训练完成了。

**March Release 1.1更新说明**

**游戏修复**

**游戏内容**

* 修复了任务有时不能正常完成的问题。

**图形**

* 统一了机库中舰船停靠位置的公差，以减少舰船位移。
* 重新初始化了旋转停靠舰船的观察视角。

**市场**

* 暗影天蛇损伤控制现在正确地列在市场中的“势力和故事线”类别中了。
* 更正了阴暗感应增强器、烈酒远程感应增强器和防火墙信号放大器的市场组。

**装备**

* 势力和官员信号放大器和脉冲干扰器会在其图标左上角显示正确的标识了。

**任务和NPC**

* 高级军事职业代理人任务“粘住敌人（9/10）”现在可以正常完成了。

**March Release 1.2更新说明**

**游戏修复**

**游戏内容**

* 修复了盖伦特、艾玛、血袭者、黑暗血袭者、萨沙、暗影天蛇和萨沙爱国者控制塔的容量加成不生效的问题。
* 会战型紧急修复增强模块和会战装备的锶包合物消耗量已恢复到正常水准。

**装备**

* 使用停滞捕捉光束现在需要规避机动理论技能，而不是推进阻扰理论技能。
* 超载的感应增强器和远程感应增强器现在能正确地增加装备的ECCM效果了。
* 因为目标无效而无法启用ECM装备现在会收到一条通知信息。

**用户界面**

* 修复了打开特定窗口的情况下在空间站中更换舰船会导致所有窗口关闭的问题。
* 修复了在仓库中右键点击当前舰船不会显示全部可用选项的问题。

**March Release 1.3更新说明**

**游戏修复**

**游戏内容**

* 修复了舰队加成相关的几处问题。

**技术**

* 修复了与“动态视野”选项相关的一处内存泄漏问题。

**用户界面**

* 新视角：修复了一处可能导致视角在客户端负载较高时（比如大型舰队会战）崩溃的问题。
* 修复了缚魂信号放大器的势力角标。
* 如果未能成功干扰目标，ECM装备在当前目标上的图标会正确地黯淡显示了。

**March Release 1.4更新说明**

**游戏修复**

**游戏内容**

* 修复了炮台的最后一发弹药被消耗掉但没有造成伤害的问题。

**图形**

* 更换子系统后，T3舰船在机库中的模型会正确地更新了。
* 反转缩放方向的功能可以在机库中正常生效了。

**技术**

* 修复了玩家在太空中换船时，在场景切换后会出现在未知地点的问题。
* 修复了将多个战术驱逐舰拆卸装箱的功能不生效的问题。
* 修复了将装载的弹药的舰船拆卸装箱后，弹药不会被卸载的问题。

**用户界面**

* 修复了信息窗口中不显示打包后体积的问题。

**March Release 1.5更新说明**

**游戏修复**

**游戏内容**

* 修复了为完成机遇条目“超越光速”而发生紧急跃迁的问题。

**March Release 1.6更新说明**

**游戏调整**

**用户界面**

* 提高了被摧毁的物体从界面中消失的几率。

**游戏修复**

**图形**

* 更新了公告屏的视频显示。
* 变色龙级船体上的击杀标记不会在跃迁时闪烁了。
* 移动了镰刀级及其衍生型船体上前炮台的位置，以避免与击杀标记重合。

**用户界面**

* 修复了古斯塔斯运输地点的星际信标的问题。

**March Release 1.7更新说明**

**游戏修复**

**用户界面**

* 修复了目标下方的ECM图标在第一个循环周期中不会因为作用失败而黯淡显示的问题。

**March Release 1.8更新说明**

**游戏调整**

**用户界面**

* 简化了击杀后的动画效果。

**March Release 1.9更新说明**

**游戏调整**

**图形**

* 为人物头像添加了3种新的背景选择。

**March Release 1.10更新说明**

**游戏修复**

**杂项**

* 对后台系统进行了优化。

**March Release 1.11更新说明**

**游戏调整**

**图形**

* 更新了新的人物头像背景。

**游戏修复**

**用户界面**

* 修复了一处在场景切换后装备从舰船控制面板上消失的罕见问题。

**《堡垒》1.0更新说明**

**游戏调整**

**音效**

* 全新史诗级[主题音乐](https://soundcloud.com/ccpgames/eve-online-citadel-expansion-theme-2016)为本次更新增添光彩。

**堡垒**

* 4种全新堡垒建筑已加入游戏
  + 空堡（中型）
    - 所有建筑战斗改装件效果提高25%
    - 堡垒服务装备燃料消耗降低25%
  + 铁壁（大型）
    - 所有建筑战斗改装件效果提高25%
    - 堡垒服务装备燃料消耗降低25%
  + 星城（超大型）
    - 所有建筑战斗改装件效果提高25%
    - 堡垒服务装备燃料消耗降低25%
  + 昇威豪华星城（超大型）
    - 所有建筑战斗改装件效果提高25%
    - 堡垒服务装备燃料消耗降低25%
* 3种新的堡垒蓝图在昇威财团旗下军团空间站中有售
  + 空堡蓝图
  + 铁壁蓝图
  + 星城蓝图
* 昇威豪华星城蓝图在昇威财团旗下军团空间站的忠诚点商店中有售
* 高槽装备
  + 建筑反旗舰发射器
    - 屹立AXL导弹发射器I
  + 建筑反非旗舰发射器
    - 屹立ASML导弹发射器I
  + 建筑末日武器
    - 屹立电弧弦投射器I
  + 制导炸弹发射器
    - 屹立制导炸弹发射器I
  + 定点防御炮塔
    - 屹立定点防御炮塔I
  + 能量中和器
    - 屹立重型能量中和器I
    - 屹立超大型能量中和器I
* 中槽装备
  + ECM
    - 屹立可变光谱ECM I
  + 远程感应抑阻器
    - 屹立远程感应抑阻器I
  + 停滞缠绕光束
    - 屹立停滞缠绕光束I
  + 目标标记装置
    - 屹立目标标记装置I
  + 索敌扰断器
    - 屹立索敌扰断器I
  + 跃迁扰频器
    - 屹立跃迁扰频器I
* 低槽装备
  + CPU升级
    - 屹立协处理器阵列I
  + 信号放大器
    - 屹立信号放大器I
  + 反应堆控制元件
    - 屹立反应堆控制元件I
  + 弹道控制系统
    - 屹立弹道控制系统I
  + 导弹制导增强器
    - 屹立导弹制导增强器I
* 服务装备
  + 堡垒服务装备
    - 屹立克隆中心I
    - 屹立市场中心I
  + 提炼服务装备
    - 屹立提炼设施I
* 改装件
  + 提炼改装件
    - 屹立大型冰矿分级处理器I
    - 屹立大型冰矿分级处理器II
    - 屹立大型矿石分级处理器I
    - 屹立大型矿石分级处理器II
    - 屹立中型HS材料回收I
    - 屹立中型HS材料回收II
    - 屹立中型I1材料回收I
    - 屹立中型I1材料回收II
    - 屹立中型I2材料回收I
    - 屹立中型I2材料回收II
    - 屹立中型LNS材料回收I
    - 屹立中型LNS材料回收II
    - 屹立超大型提炼监控I
    - 屹立超大型提炼监控II
  + 建筑战斗改装件
    - 屹立大型炸弹瞄准装置I
    - 屹立大型炸弹瞄准装置II
    - 屹立大型能量中和器反馈控制I
    - 屹立大型能量中和器反馈控制II
    - 屹立大型电子战专家系统I
    - 屹立大型电子战专家系统II
    - 屹立大型导弹飞行处理器I
    - 屹立大型导弹飞行处理器II
    - 屹立大型定点防御炮塔控制I
    - 屹立大型定点防御炮塔控制II
    - 屹立大型目标锁定阵列I
    - 屹立大型目标锁定阵列II
    - 屹立中型电子战节能I
    - 屹立中型电子战节能II
    - 屹立中型电子战投射I
    - 屹立中型电子战投射II
    - 屹立中型能量中和器节能I
    - 屹立中型能量中和器节能II
    - 屹立中型能量中和器投射I
    - 屹立中型能量中和器投射II
    - 屹立中型导弹精度I
    - 屹立中型导弹精度II
    - 屹立中型导弹投射I
    - 屹立中型导弹投射II
    - 屹立中型扫描分辨率I
    - 屹立中型扫描分辨率II
    - 屹立中型建筑多重锁定装置I
    - 屹立中型建筑多重锁定装置II
    - 屹立超大型电子战和散热协调器I
    - 屹立超大型电子战和散热协调器II
    - 屹立超大型毁灭级武器套装I
    - 屹立超大型毁灭级武器套装II
    - 屹立超大型导弹火力控制计算机I
    - 屹立超大型导弹火力控制计算机II
* 弹药
  + 建筑反旗舰导弹
    - 屹立AXL-C导弹
    - 屹立AXL-S导弹
  + 建筑反非旗舰导弹
    - 屹立ASML-LD导弹
    - 屹立ASML-MD导弹
    - 屹立ASML-SD导弹
  + 建筑制导炸弹
    - 屹立AM制导炸弹
    - 屹立AS制导炸弹
    - 屹立涅槃制导炸弹
  + 脚本
    - 屹立引力ECM脚本
    - 屹立光雷达ECM脚本
    - 屹立磁力ECM脚本
    - 屹立雷达ECM脚本

**探索**

* 极大地降低了数据地点掉落高科技等级物品的机率。

**舰队**

* 可以作为舰队广播目标的物品距离舰船的最大距离从150km提高到10,000km。

**图形**

* 优化了空间站机库的视觉效果，还为星城超大型堡垒添加了旗舰停泊的效果。

**市场**

* 对市场税作出调整：
* 中介费：3%
  + 训练技能可以降低为2.5%，再加上对NPC声望可以降低至2.0%
  + 中介费是支付给哨站的主人的，可以自行调整并支付给堡垒的主人
  + 经纪人关系学技能对堡垒不起作用
* 交易税：2%
  + 训练技能可以降低为1%

**装备**

* 多种新装备已添加到游戏中：
  + 新型末日武器：
    - 收割者（低安禁用）
    - 长枪（低安禁用）
    - 引力传输力场振荡器
    - 玻色力场发生器（低安禁用）
  + 脉冲波投射器（超级航母专用的超级武器）
    - 跃迁扰断脉冲波投射器（低安禁用）
    - 感应抑阻脉冲波投射器
    - 目标照明脉冲波投射器
    - 武器扰断脉冲波投射器
    - 能量中和脉冲波投射器
    - 停滞缠绕脉冲波投射器
  + T2旗舰级武器系统和弹药
  + 旗舰级反常规舰船武器系统和弹药
  + 旗舰级能量中和器和掠能器
  + 旗舰级紧急船体增能器
  + 重型跃迁扰频器和跃迁扰断器
  + 旗舰级护盾扩展装置
  + 旗舰级附甲板
  + 旗舰级装甲维修器
  + 旗舰级护盾回充增量器
  + 旗舰级结构维修器
  + 旗舰级电容器电池
  + 旗舰级感应阵列
  + 旗舰级弯曲增强器
* 希格斯改装件现在能中和拦截无效的效果了。
* 改装件现在和装备有着同样的装配限制（安装或拆除改装件需要附近有装配服务设施）。
* 带有武器计时器的情况下不能在太空中更改装配了。

**杂项**

* 在NPC空间站安装远距克隆体的费用提高至900,000 ISK。

**任务与NPC**

* 修复了扩张自由无人机母巢的一处设计问题。
* 修复了任务“拦截走私船”中NPC的一处行为问题。
* 旗舰远征
  + 过去的旗舰远征将被数量较少的新型NPC取代，此举是为了增加旗舰的战斗内容。这些新的NPC是使用现有冬眠者AI的冬眠者，信号半径很大，以确保旗舰也能对其攻击，它们会主动攻击旗舰。
    - 这些新的远征共有三波敌人，分别是无畏舰、航母和战力辅助舰、在C4和C5等级每波有3名NPC，C6等级有4名.
    - 新的NPC每波大约价值3800万ISK（C5）或5100万ISK（C6）。
  + 之前的远征的大部分价值被新的流浪者NPC所取代，会在异常空间完成后立即刷新。
    - 是否刷新流浪者NPC是可选项，可以通过完成异常空间后攻击解除隐形的建筑来触发。
    - 新的流浪者大约价值3.5亿ISK，大部分价值在于掉落物品，不过残骸也可以打捞。
    - 这种新型流浪者与当前的异常空间毫无关联，它会自己跃迁离开。
    - 这种新型NPC会在异常空间完成后刷新，无论你在空间中用没用过旗舰。它很有挑战性，不过使用旗舰与否都是可以打得过的，当然开旗舰来的话会容易许多。
    - 同一虫洞星系中可以存在多个流浪者，其中一个遭到攻击后其余的会赶来支援。
* 有飞行员报告说在0.0地区发现了海盗旗舰NPC的身影。

**科学与工业**

* 提炼税从用材料支付改为用ISK支付。
* 装备组装阵列的容量从1,000,000m³提高至10,000,000m³。
* 快速装备组装阵列的容量从1,000,000m³提高至10,000,000m³。
* 组件装配阵列的容量从1,500,000m³提高至10,500,000m³。
* 所有建筑组件的体积由100,000m³减小到3000m³。
* 建筑组件可以在组件装配阵列中制造。
* 建筑和建筑装备可以在装备组装阵列中制造。

**舰船**

* 对泰坦进行了平衡性调整，详见[这里](https://forums.eveonline.com/default.aspx?g=posts&t=475944)。
* 对无畏舰进行了平衡性调整，详见[这里](https://forums.eveonline.com/default.aspx?g=posts&m=6455746)。
* 四种全新战力辅助舰已加入游戏中，它们是现在游戏中仅有的能装配会战型紧急修复增强模块的舰船。
  + 任何装配了会战型紧急修复增强模块的航母都会变为战力辅助舰。
  + 战力辅助舰的无人机挂舱中的所有无人机和铁骑舰载机会被移到船主的基地空间站中。
* 对航母进行了平衡性调整，详见[这里](https://forums.eveonline.com/default.aspx?g=posts&t=475457)。
  + 航母的无人机挂舱中的所有铁骑舰载机会被移到航母的铁骑舰载机挂舱中。
  + 航母的无人机挂舱中的所有无人机会被移到船主的基地空间站中。
  + 版本更新后，铁骑舰载机挂舱或货柜舱爆仓的航母会在一段宽限期内允许跃迁和跳跃。
* 对超级航母进行了平衡性调整，详见[这里](https://forums.eveonline.com/default.aspx?g=posts&m=6417683#post6417683)。
  + 超级航母的无人机挂舱中的所有铁骑舰载机会被移到超级航母的铁骑舰载机挂舱中。
  + 版本更新后，铁骑舰载机挂舱或货柜舱爆仓的超级航母会在一段宽限期内允许跃迁和跳跃。
* 玩家舰船环绕、保持距离和接近某个物体的最大距离从150km提高到10,000km。
* 一系列新型铁骑舰载机已可以使用：
  + 新型铁骑舰载机装载在航母、超级航母或堡垒的发射管中，以中队的形式发射。
  + 铁骑舰载机中队含有多艘铁骑舰载机，需要逐一击落来削减中队的战斗力，并最终将其完全摧毁。
  + 铁骑舰载机分三个类别，包括：
    - 轻型铁骑舰载机（通用）
      * 攻击 – 通用攻击型舰载机
      * 制空优势 – 被设计用来摧毁控制范围内的铁骑舰载机和无人机
    - 后勤铁骑舰载机（通用）
      * 能量中和
      * 停滞缠绕
      * 阻扰
      * 跃迁扰断
    - 重型铁骑舰载机（只有超级航母和大型&超大型堡垒可用）
      * 远距攻击 – 被设计用来执行远距攻击任务
      * 重型攻击 – 被设计用来对旗舰和建筑进行攻击
* 黑隐特勤舰现在可以减少75%跳跃距离对跳跃疲劳的影响。

**技能**

* “建筑防御系统操作”技能重命名为“建筑末日武器操作技术”，每级减少2%的堡垒末日武器装备循环时间。
* 新增旗舰武器专业研究系列技能。
* “高级无人机控制理论”技能重命名为“铁骑舰载机机库管理”。
* 新增两种铁骑舰载机技能：
  + 轻型铁骑舰载机操控理论
  + 后勤铁骑舰载机操控理论
* “铁骑轰炸机控制学”技能重命名为“重型铁骑舰载机操控理论”。

**用户界面**

* 在舰队菜单中添加了“复制外部舰队链接”条目。
* 添加了移动到太空中任意地方的功能，方法是按住Q键然后点击太空中的任意地方。
* 新视角：动态中心偏移 – 舰船视角现在沿着屏幕左侧的180°弧度移动，而不是固定在左边。
* 战术视角：调整了视角跟踪的方式，使其更接近于环绕视角。
* 对人物表单中的远距克隆窗口做了些微调。
  + 植入体错位显示
  + 将按钮移到植入体下方
* 能装载铁骑舰载机的舰船和建筑现在具有专业的铁骑舰载机挂舱，可以方便地发射、召回和卸载铁骑舰载机中队。
* 添加了在太空中控制铁骑舰载机中队的界面（任何能装载铁骑舰载机的舰船或建筑都可以通过控制面板右下方的按钮来打开这一界面）。
* 如果你在控制面板中控制了一个或多个铁骑舰载机中队，你可以用下列方式来指定它们的移动顺序：
  + 用右键菜单或环状菜单
  + 用选中的物体窗口
  + 用指定移动命令（默认为按住Q键并点击）
  + 用标准移动快捷键

**游戏修复**

**游戏内容**

* 定向扫描：当你编辑距离输入框时，扫描不会在你每次按下键后开始，而是在按下回车键后才开始。
* 修复了一处导致在跳跃星系后总览窗口崩溃的问题。

**图形和音效**

* 重新喷涂了渡神级和奥鸟级船体上的线条。
* 调整了响尾蛇级船体上的一处贴图。
* 舰长室中播放的视频可以通过空间站内部环境滑块来控制。
* 拧紧了加达里机库中的螺丝，修复了风扇转动的问题。
* 重新对其了断崖级及其衍生型的法线贴图。
* 在高级音效菜单的空间站内部环境滑块中重新分类了艾玛机库的音效。
* 修正了鱼鹰级的推进器位置。
* 修复了罪恶级的隐形效果存在的一处问题。
* 修复了回旋者级和麦基诺级的一处动画效果问题。
* 修复了共和国舰队火尾鸡级的贴图位置。
* 添加了第一人称视角和战术视角音效到高级音效菜单的环境滑块中。

**用户界面**

* 新视角
  + 修复了一处导致观察你下方或前方的物体时视角猛烈地旋转的问题。
  + 修复了视角摆动设置会在90°时旋转视角的问题。
  + 修复了跳跃动画效果的问题。
  + 反复对同一物体使用“观察”指令会使视角在该物体和你的舰船之间来回切换。
  + 启用或关闭自动跟踪也会同样切换对选中的物体的跟踪功能。
  + 在跃迁中，C舰和在选中的物体窗口中的跟踪按钮都可以使用了。
  + 修复了视角中心滑块会自动移动舰船控制面板的问题。
  + 修复了同时锁定多个目标时的性能表现问题。
  + 修复了舰船被毁后视角缩放会重置的问题。
  + 使用“观察”命令时，视角移动更加线性了。
* 战术视角
  + 修复了一处导致在大型舰队战斗中视角移动不正常的问题。
* 第一人称视角
  + 修复了全屏幕模式下视图无法保持的问题。
  + 舰船被毁后，视角会切换到环绕模式。
  + 在这种视角模式下，跟踪指令被禁用。
* 修复了交易窗口总是在屏幕中央打开的问题。
* 修正了辛迪加信号放大器的势力图标。

**文字和描述**

* 更新了损伤控制的描述文字，明确了其只能同时装配一个。
* 更新了会战装备的描述，明确了使用多个同一装备对装甲维修量的惩罚。

**《堡垒》1.1更新说明**

**游戏调整**

**装备**

* 大幅提高了会战装备、会战型紧急修复增强模块和侵噬链接的HP。

**游戏修复**

**游戏内容**

* 战力辅助舰现在会出现在定向扫描和探针扫描结果中了。
* 铁骑舰载机被ECM效果干扰后会正确地关闭其锁定能力了。
* 修复了远距克隆在席拉星系不生效的问题。
* 修复了不能从军团机库中出售物品的问题。
* 修复了不能从军团机库中创建含有物品的合同的问题。

**市场**

* 更正了后勤无人机蓝图的市场分组。
* 联网感应器阵列蓝图已加入到市场中。
* 修复了交易税和中介费显示错误的问题。

**杂项**

* 海军型电容注电器装料3200现已在势力战争忠诚点商店中有售。

**科学与工业**

* 更正了发明超大型钛合金萨博弹蓝图所需要的数据核心。
* 现已可发明旗舰级远程电容传输装置蓝图II。

**PVE**

* 未知虫洞星系中的游荡的节律探寻者和流浪者现在恢复它们神秘的行为方式了。

**用户界面**

* 在战力辅助舰的特点栏中添加了侵噬链接循环时间系数属性。
* 修复了冷却中的铁骑舰载机能力会导致无法使用快捷键关闭相关的舰船装备的问题。
* 修复了某些建筑的通知标签缺失的问题。
* 修复了添加/移除公共访问权限以及行政管理员降级成管理员时访问列表记录不能正确显示的问题。
* 修复了远距克隆后舰船菜单失效的问题。
* 修复了建筑浏览器中某些标签缺失的问题。
* 修复了链接到聊天频道中的访问列表有时无法使用的问题。

**《堡垒》1.2更新说明**

**游戏修复**

**用户界面**

* 修复了用CTRL+点击的方法无法锁定被遗弃的铁骑舰载机的问题。
* 旧视角：修复了一处导致舰船控制面板按钮消失或循环卡住的问题。
* 修复了建筑图标在总览中的异常问题。

**《堡垒》1.3更新说明**

**游戏修复**

**游戏内容**

* 投射器和末日武器不再对处于不可被攻击状态（POS力场中、驻留中、星门跳跃隐形中）的舰船生效。
* 末日武器现在可以对堡垒、无人机和铁骑舰载机造成伤害了。

**图形**

* 装配后的超大型巡航导弹发射器会正确地显示了。
* 舰船在同一网格中跃迁几千公里后停下来时仍将保持可见状态。
* 驾驶T3巡洋舰离站不会偶尔卡在机库视角了。
* 在战术视图中添加了缺失的效果文件。
* 恢复了小行星带气云的一处缺失的着色器文件。

**技术**

* 修复了与音效引擎相关的一处内存泄漏问题。
* 修复了与内置视频播放器相关的内存不足问题。

**用户界面**

* 从母船对网格之外的无人机下达行动顺序指令（除了返回到发射管之外）时，你会收到一条信息，清楚地解释为什么指令失败。
* 定向扫描：修复了更新距离对扫描不产生任何影响的问题。
* 修复了在资产窗口中第一次尝试使用右键菜单中的“出售物品”选项不是总能起效的问题
* 修复了修改订单时中介费显示错误的问题。

**《堡垒》1.4更新说明**

**游戏修复**

**用户界面**

* 修复了不能修改含有1个以上物品的订单的问题。

**《堡垒》1.5更新说明**

**游戏调整**

**杂项**

* 现在可以将物品拖到人物条目（头像）上来进行交易/递送了。

**用户界面**

* 修改了堡垒建筑上线的通知，使其更加准确。

**游戏修复**

**游戏内容**

* 修复了维护后冰矿带刷新不正确的问题。
* 如果你在驾驶一艘发射了铁骑舰载机的舰船时掉线，铁骑舰载机会尝试在舰船消失之前回到舰船的发射管中。之前它们的这一行为不受任何跃迁扰断效果影响，现在它们将会被这种效果干扰，使其留在太空中（变为被遗弃的状态）。

**图形**

* 改善了第一次登陆客户端的稳定性。

**市场**

* 清除了一些没有任何实际用处的蓝图市场条目。
* 超级航母的脉冲波投射器蓝图已正确地加入到了市场中。
* 屹立导弹制导增强器蓝图I已正确地加入到了市场中。
* 抗性定相理论技能现在归属“工程学”市场类别，符合其对装甲和护盾装备都起作用的事实。

**装备**

* 修复了微型跳跃力场发生器不会影响驻留效果的问题。
* 更正了统合部旗舰级护盾回充增量器的名称和需求。
* 装配有开启状态的会战型紧急修复增强模块的舰船不再能跳跃星门了。
* 屹立电子战装备的效果会正确地受到电子战抗性影响了。
* 长枪、收割者和末日武器装置现在正确地根据目标的信号半径而降低伤害了。
* 重新校准了新型末日武器的射程。
* 大型装备不能在首次尝试时装配在小型舰船上了。
* 远程辅助装甲维修器现在每循环会消耗正确数量的纳米体修复粘合剂了。
* 修复了堡垒建筑改装件不会被正确地摧毁的问题。

**PVE**

* 锁定式末日武器装置现在可以对海盗旗舰NPC使用了。

**科学与工业**

* 修正了中型建筑战斗改装件蓝图的发明成功率。
* 修正了超大型多频晶体蓝图的发明时间，使其与其他超大型频率晶体蓝图保持一致。
* 修正了旗舰级护盾回充增量器II的制造需求。
* 修正了旗舰级电容注电器蓝图II的制造产出。
* 添加了衍生型旗舰级电容器蓝图

**技能**

* 修正了超大型导弹专业研究的技能需求。
* 修复了铁骑舰载机机库管理技能信息窗口中属性缺失的问题。

**技术**

* 修复了离站会导致总览不再刷新的问题。
* 修复了技能队列卡住的问题。

**用户界面**

* 太空中物体的右键菜单中，“跃迁到”条目应该始终位于最上面。（这只适用于距离大于最低跃迁距离150km，但小于最近提高的最大接近距离10,000km的物体）
* 定向扫描：修复了鼠标滚轮不能控制距离和角度变更的问题。
* 你现在可以从发射管将铁骑舰载机拖到挂舱中已存在的物品上来卸载它们了，而不必非得拖到挂舱中的空白处。
* 修复了5级远程贸易技能显示跳跃数而不是星域的问题。
* 修复了军团窗口中“显示结果，使用：职位管理列表”不能正常生效的问题。
* 修复了不属于任何技能前置的技能的“适用于”窗口不变灰的问题。

**《堡垒》1.6更新说明**

**游戏修复**

**游戏内容**

* 轻型、后勤和中型铁骑舰载机现在可以显示在定向扫描器上了，也可以被探针扫描到（使用作战探针）。
* 修复了超出距离后远程电容传输装置不能关闭的问题。
* 会战模式的无畏舰不再能跳跃星门了。

**市场**

* 修复了旗舰级不对称持久型远程护盾回充增量器在市场中的显示位置。

**任务与NPC**

* 锁定式末日武器装置现在可以对海盗旗舰NPC使用了。
* NPC旗舰被摧毁后会正确地生成残骸了。

**科学与工业**

* 修正了旗舰级远程装甲维修器II的制造时间。
* 修正了旗舰级能量中和器蓝图II的技能需求。
* 修正了旗舰级电容器电池蓝图I的发明产出。
* 修正了旗舰级紧急船体增能器II的制造需求。
* 修正了装甲电磁抗性脚本的制造需求。
* 修正了圣殿骑士II的制造需求。
* 修正了鞭挞愤怒超大型巡航导弹的制造需求。
* 修复了统合部蓝图材料需求不一致的问题。
* 添加了衍生型旗舰级远程电容传输装置蓝图。
* 修复了提炼税数额不正确的问题。

**舰船**

* 修复了利夫级和龙鸟级的特点图标，正确反映其倾向于盾抗的特性。
* 修复了尼纳苏级和利夫级在会战型紧急修复增强模式下的自身维修器循环时间的问题。

**技能**

* “无人机导航学”技能现在正确地提供速度加成了。

**《堡垒》1.7 & 1.8更新说明**

**游戏修复**

**用户界面**

* 旧视角：修复了视角在跳跃后与舰船分离的问题。

**《堡垒》1.9更新说明**

**游戏修复**

**游戏内容**

* 驻留的舰船不再受到引力传输力场振荡器或跃迁扰频效果的影响。
* 如果是铁骑舰载机造成了最后一击，击毁报告中会正确地显示出攻击者驾驶的舰船，而不是列出铁骑舰载机和舰船的武器种类。此外，该舰船也会正确地获得击杀标记了（而不是归功给铁骑舰载机）。
* 修复了在哨站中撤销克隆合同会导致玩家的基地空间站被设定在错误的地点的问题。
* 修复了为军团撤销一个克隆合同会导致该哨站的所有军团克隆合同被撤销的问题。

**《堡垒》1.10更新说明**

**游戏调整**

**图形**

* 为三种堡垒添加了残骸，破碎的样式与旗舰残骸相似。

**建筑**

* 在高安星系，带有犯罪计时的玩家不能获得驻留效果了。
* 在驻留时不能使用微型跳跃力场发生器了。

**游戏修复**

**游戏内容**

* 修复了铁骑舰载机的AI缺陷导致召回铁骑舰载机指令失效的问题。
* 修正了旗舰级附甲板的技能需求。
* 修复了保存在客户端的POS密码会在从堡垒出站后被重置的问题。
* 修复了在堡垒中的货柜不能被重新命名的问题。
* 修复了在堡垒中将物品从机库拖到人物头像上不能正确触发物品递送的问题。
* 修复了有时不能从资产安全系统中拿取物品的问题。
* 修复了仓库中个人递送中的物品不会被包含在资产安全系统中的问题。

**《堡垒》1.11更新说明**

**游戏调整**

**用户界面**

* 你现在可以用舰船装配窗口中的装配方案来给舰船命名。
* 当你停靠在堡垒中时，右键菜单中不会再有跟踪选项了。
* 当你在虫洞中时，建筑浏览器中不会有星域选项，只会有星系选项。
* 添加了堡垒相关通知图标上缺失的数字。
* 当你控制堡垒时，“查看外部建筑”和“进入舰船机库”指令的快捷键被禁用。

**游戏修复**

**游戏内容**

* 修复了POS的电子战装备无视抗性的问题。
* 提高了堡垒残骸的HP和打捞难度。
* 在POS力场中时不再能发射铁骑舰载机了。
* 铁骑舰载机或其操控者处于POS力场中时，铁骑舰载机能力不能使用，不过召回和移动铁骑舰载机指令不受影响。
* 发射管中仍装载有铁骑舰载机中队的舰船不能被拆卸装箱，除非先将铁骑舰载机卸载。
* 修复了有克隆体在玩家控制的堡垒中重生时，控制者可能失去控制，堡垒装备停止运转的问题。
* 修复了太空舱在定点防御炮塔循环周期开始时出站而驻留效果还未生效时会被定点防御炮塔击毁的问题。

**装备**

* 在市场中加入了某些衍生型旗舰级远程护盾回充增量器蓝图。

**科学与工业**

* 修复了脉冲波投射器在提炼后产出多余材料的问题。

**技术**

* 现在可以远程使用技能注入器了。

**用户界面**

* 修复了进入太空后扫描视图可能不加载扫描出的地点的问题。
* 修复了在堡垒中打开星图可能显示一片白的问题。
* 修复了在堡垒机库中空间站的信息窗口显示错误的问题。
* 修复了停靠在堡垒中时，“设定克隆设施”窗口不加载的问题。
* 修复了在堡垒中点击“获得控制”按钮过快可能导致一些意外情况发生的问题。
* 修复了玩家控制堡垒时能访问诸如使用装配服务和打开舰队机库等舰队选项的问题。
* 修复了在军团机库中出售物品有时不能获得准确价格的问题。
* 修复了资产的高级搜索功能不适用资产安全系统中打包物品的问题。
* 修复了收起并再次打开部署堡垒时弹出的第一个对话框会导致其大小发生变化的问题。
* 修复了仓库中个人递送中的物品不会被包含在资产安全系统中的问题。

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。