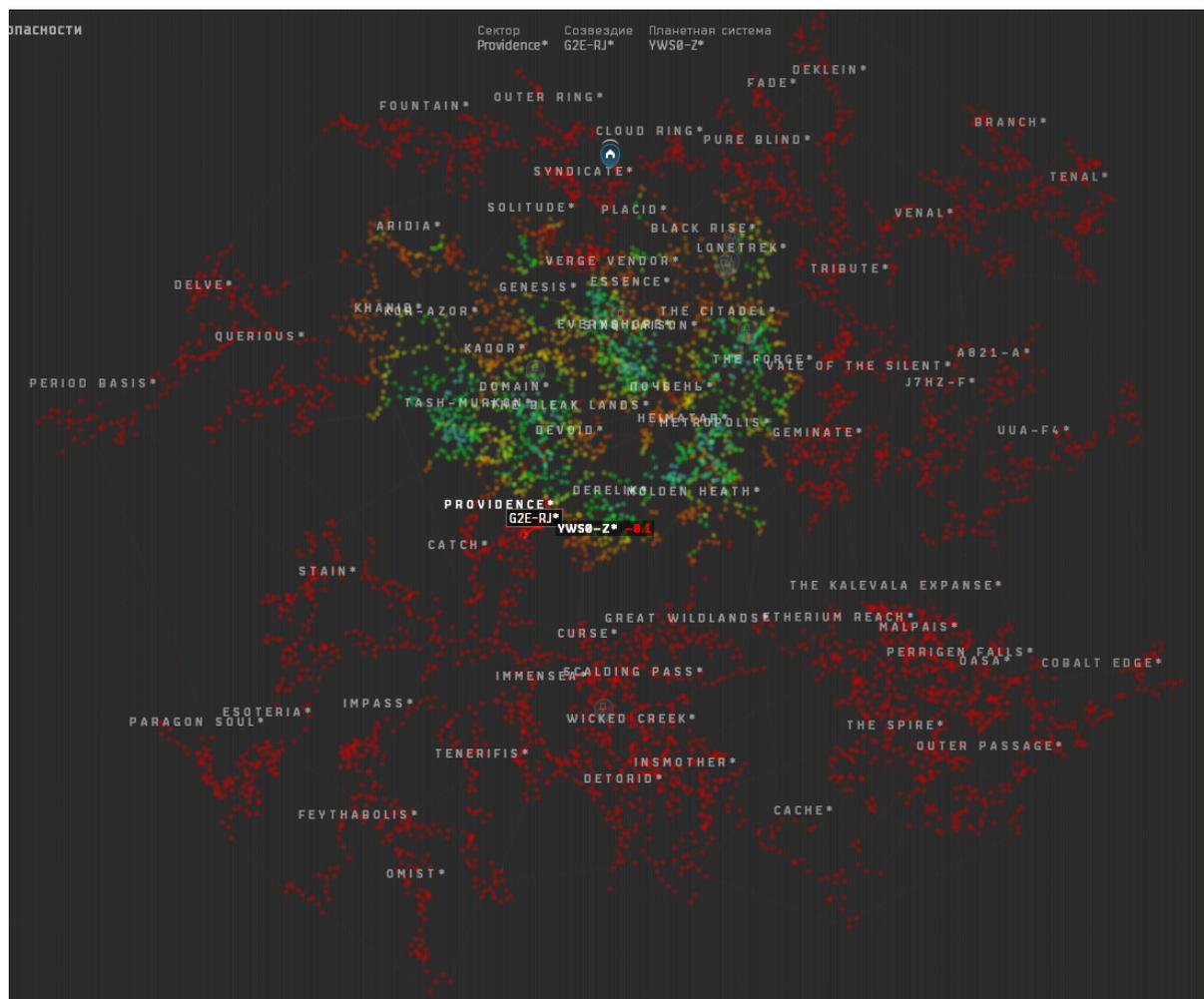


EVE Online. Переезд в "нули"

Эта статья ориентирована на начинающих игроков, но уже имеющих какой то определённый опыт.



Нулевых систем в игре очень много

Сразу оговорюсь - не факт, что что в нулях вы будете зарабатывать намного больше. Многие игроки зарабатывают в хайсек, лоусек, вормхолах не меньшие суммы.

Жизнь в нулях кардинально отличается от жизни в относительно безопасных хай - секторах.

Сразу определитесь - какие "нули" вам интересны - клайм нули или NPC нули - жизнь в каждом из них имеет свои особенности.

Перед тем как перебираться в нули необходимо как минимум изучить принципы взаимодействия игроков в нулях.

Одно из основных понятий - любой "нейтральный" игрок - враг. Нейтрал - это посторонний игрок не из вашей корпорации, альянса, не союзник. И хотя не факт что именно этот "нейтральный" игрок уничтожит ваш корабль, второй, третий десятый - превратит Ваш корабль в мусор.

Поэтому, второе - если вы не готовы защищать свою систему в нулях (или платить за возможность летать в них) - вам рано в нули.

Как правило, игроки нульсек корпораций обитают в одной системе, чтобы совместно защищать систему от вторжений других игроков.

В большинстве нульсек корпораций - необходимо находиться на связи в голосе, чтобы быстро зайти во флот и отбить вторжение инородных тел.

Также игроки в нульсек используют специализированные игровые чаты, в которых сообщают о появлении нейтралов в системе.

Третье - в одиночку в "нулях" новичку сложно жить, намного проще жить вместе, в составе корпорации.

Как правило геймплей в нульсек заключается в боях с залётными противниками (или же приходится сидеть на станции если их слишком много), а при отсутствии посторонних игроков - различные виды PVE деятельности - фарм, добыча, перевозка, производство.

Учитывайте, что многие нульсечные корпорации участвуют в официальных войнах в "хайсек" поэтому если корпорация участвует в оффварах - в хайсек, например в торговых хабах - Jita и т.д. будет опасно.

С каким уровнем прокачки можно переезжать в нули? Если вы майнер, то достаточно умения шахтерских барж - Retriever/Covetor/Procurer. Если же вы планируете фарм аномалий - "зелёнки" и прохождение экспедиций здесь уже понадобится более менее приличный уровень прокачки - например линейный крейсер или фракционный крейсер чтобы относительно быстро проходить аномальки.

В любом случае при переезде желательно почитать и разобраться, как зарабатывать себе на жизнь в нулях.

Альфа персонажем стоит перебираться в нули? Ответ - да, хотя вы будет ограничены в игровом контенте.

При выборе корпорации в нулях внимательно изучите требования к участникам - некоторые могут быть вам неприемлемы - например не менее 10 боевых вылетов в месяц будут интересны заядлому ПВП игроку, но тем кто предпочитает спокойно заниматься фармом/сканом/копкой, такой геймплей не очень подойдёт.

Выберите регион в котором планируете обитать - если место жительства находится близко от империи - хайсек/лоусек или NPC нулей - у вас будет больше гостей и если вы планируете спокойный фарм или копку, то такое место вам не очень подойдёт, а если же вы наоборот ПВП пилот - у вас будет больше возможностей получить бой, не летая за несолько десятков систем.

Переезд в нули начинается с доставки кораблей в нульсек систему. Самый плохой способ перевезти корабль в нули - самому. Только в крайнем случае, с сопровождением друга, который проскаутит Вам дорогу по пустым системам, по обзорным точкам возле гиперворот, обязательно с модулем невидимости - клокой, чтобы при появлении нейтралов можно было уйти в невидимость и/или выйти из игры

Перевозка упакованных кораблей производится в джамп фрейтерах, которые могут прыгать с андока одной станции к доку станции в другой системе. Как правило в составе корпораций или альянсов есть игроки, у которых прокачаны джамп фрейтеры и они возят грузы других игроков корпорации и альянса за вознаграждение.

Для того чтобы перевезти груз на джамп- фрейтере - создайте курьерский контракт на доставку. Цены на доставку и условия прописываются как правило в корпоративных бюллетенях и различаются в зависимости от корпорации или альянса и их места жительства. Знать что такое курьерский контракт - обязательно.

Перевозка оснащённых кораблей возможна в отсеке для кораблей "капиталов" КАРриеров, дредноутов, факсов, но применяется нечасто - в основном при переезде из одного месте в другое.

В капиталах есть специальный отсек который позволяет вмещать до оснащённые корабли объёмом до 1 миллиона кубометров.

Отдельная тема - перегон кораблей капитального и суперкапитального класса класса.

Также возможен перелёт через вормхол ведущий из домашней системы в нулях в хайсек.

Бывает что в домашней системе или рядом открывается вормхол, ведущий в хайсек - через него можно перегнать корабли.

И, в последнее время популярный вариант - прыжок через филаменты - с их помощью можно оказаться в произвольном месте нулевого космоса из которого будет проще найти дорогу до домашней системы.

В нулевых клайм корпорациях нужно чётко соблюдать правила - вас могут исключить по подозрению в шпионаже без предупреждения и если ваши вещи и корабли находятся на цитадели вашей бывшей корпорации - вам придётся решать вопрос как их забрать, поскольку доступа в станцию у вас уже не будет.

Какие корабли нужны в нулях?

Независимо от того чем вы будут заниматься в нулях - берите с собой корабль сканерщик - если в системах появляется скрытый сигнал - насканьте его - это может быть боевой район, информационный или археологический сайт, область с газом или же дорога в ВХ/лоусек или хайсек.

Возьмите с собой чертежи на боеприпасы которые вы планируете использовать, дроны и т.п.