

EVE Online

The world's largest Game Universe

Einsteigerhilfe

In nur 5 Schritten zum Spielspass



Inhaltsverzeichnis

1. EVE Online.....	3
1.1. Eine komplette persistente Welt.....	3
1.2. Massive Multiplayer	3
2. Installation von EVE Online	3
2.1. Download	3
2.2. Spielkosten	3
2.3. Trial Key und Buddy Programm	4
3. Charakter Erstellung	4
3.1. Die verschiedenen Rassen.....	4
3.2. Eigenschaften von Charakteren	4
3.3. Ausbildungsstrategie	5
3.3.1 Kurzfristiges Spielen.....	5
3.3.2 Langfristiges Spielen	5
4. Spiel starten	5
5. Eine Heimat finden.....	5
5.1. Kontakt mit DRUCKWELLE	5
6. Pro EVE Online	6
6.1. Was macht EVE Online zu einem guten Spiel.....	6
6.2. Was macht EVE Online sympathisch.....	7



1. EVE Online

Eve Online wurde in Island von der Firma CCP entwickelt und ist eine Mischung aus Rollen- und Strategiespiel in einem fiktiven aber realistischen Universum. Darüber hinaus ist es ein Massive Multiplayer Onlinespiel, ein so genanntes „Massive Multiplayer Online Roleplay Game (MMORG), das auf einer persistenten Welt basiert.

1.1. Eine komplette persistente Welt

Persistent bedeutet, dass die Spielwelt nicht zu existieren aufhört, wenn der Spieler sich vom Spiel abmeldet. Die Spielwelt und alles, was der Spieler darin möglicherweise erschaffen hat (z.B. Bauwerke) existiert weiterhin in Echtzeit und kann von allen anderen Spielern gesehen werden. Die Spieler werden über "Spielercharaktere" dargestellt, die ebenfalls permanent sind und mit der Zeit Fähigkeiten und Status aufbauen.

1.2. Massive Multiplayer

"Massive Multiplayer" beschreibt eine relativ neue Art von Computerspielen, die sich langsam ausbreitet.

Im Falle von EVE Online bedeutet es, dass sich alle Spieler (Rekord über 25'000 gleichzeitig) im gleichen Spiel, auf dem gleichen Server, bzw. der gleichen Welt befinden. Spieler werden über das Internet angebunden und spielen alle in der gleichen Spielwelt.

Fazit: EVE Online ist eine vollständige und weit durchdachte alternative Realität, ein anderes Universum, in vielen Dingen ähnlich bereits beschriebenen virtuellen Realitäten. Die enorme Spieltiefe garantiert monatelangen Spielspass.

2. Installation von EVE Online

2.1. Download

Das Spiel läuft mit zwei Komponenten. Einerseits der Software auf dem Server beim Anbieter und andererseits mittels eines Programms (Client) auf dem Computer.

Das Programm (ca. 500 Megabyte) für den Computer kann man unter <http://www.eve-online.com> kostenlos herunterladen.

Nachdem man es auf die Festplatte herunter geladen hat, installiert man das Spiel.

2.2. Spielkosten

Das Programm, bzw. Spiel kostet an und für sich nichts. Die Herstellerfirma finanziert sich durch wiederkehrende Gebühren für die Benutzung des Spiels. Diese monatlichen Gebühren werden meist via Kreditkarte oder Game Time Cards bezahlt.

Startet man das Spiel zum ersten Mal, wird ein Account erstellt, bei welchem alle notwendigen Daten zur Zahlung bei CCP hinterlegt werden. Ist dieser Account erstellt, steht dem eigenen Charakter (Spielfigur) nichts mehr im Wege.

Ist der Account erstellt, so schickt CCP dem Spieler einen Key (Code bestehend aus einer Buchstaben-Nummer Kombination) zu.

2.3. Trial Key und Buddy Programm

CCP bietet für Spieler, welche sich noch nicht sicher sind ob sie das Spiel auch wirklich spielen wollen eine befristete „Probierversion“ (Trial) an. Wer das Spiel erst testen will kann also mittels Trial-Key für 14 Tage das Spiel antesten und sich danach entscheiden ob er bezahlen will oder den Account wieder löscht.

CCP hat ein eigenes Verfahren, dass sie Buddy Key Programm nennen, um Leuten beim Einstieg, bzw. beim Probieren des Spiels unter die Arme zu greifen. Jeder der bereits einen Account hat, kann sich auf der Homepage von EVE Online einloggen und kann einem Interessierten zum Antesten einen solchen 14-Tage Key zustellen.

3. Charakter Erstellung

3.1. Die verschiedenen Rassen

In EVE Online gibt es unterschiedliche Rassen, welche im Grundsatz alle humanoid sind. Im Laufe der Entwicklung und durch genetische Eingriffe haben sie sich in Aussehen und Verhalten unterschiedlich entwickelt. Ein Spieler kann seine Spielfigur aus vier Rassen wählen: Amarr, Caldari, Gallente oder Minmatar. Jede dieser Rassen bietet verschiedene Fähigkeiten und Fertigkeiten.

Jede Rasse verfolgt eine andere Doktrin, bzw. Lebensphilosophie. Die Amarr sind imperialistisch, bürokratisch und rücksichtslos. Die Caldari sind sorgfältige, pflichtbewusste Kapitalisten. Die Gallente sind abenteuerlustige und freiheitlich denkende Individualisten. Die Minmatar sind skrupellos, entschlossen und opportunistisch. Dementsprechend gestaltet sich auch die Grundausstattung eines Charakters (bzw. sind dessen Fertigkeiten) ausgelegt.

Eine Stärke von EVE Online ist das Roleplay. Die Spieler können sich mit ihrer Rasse und ihrem Charakter identifizieren und handeln nach deren Geschichte, sowie aktueller Ereignisse.

3.2. Eigenschaften von Charakteren

Die Eigenschaften bei einem Charakter definieren sich über seine Skills (Fähigkeiten). Diese werden bei der Rassenauswahl in einer Grundkonfiguration festgelegt und anschliessend vom Spieler im Spiel weiterentwickelt.

Mit Hilfe dieser Skills kann der Spieler Geräte und Raumschiffe verwenden oder im Spiel Prozesse (wie z.B. das Bauen eines Schiffes) durchführen. Je höher der Skill, desto besser die Fähigkeit.

Ein Charakter bringt grundlegende Attribute, wie z.B. Intelligenz oder Charisma mit, welche je nach Auswahl bei der Erstellung des Charakters höher oder tiefer sind.

3.3. Ausbildungsstrategie

3.3.1 Kurzfristiges Spielen

(der Spieler rechnet nicht mit einer längeren Spielzeit)

Der Charakter sollte so gewählt sein, dass die Attribute Perception und Willpower möglichst hoch sind. Diese ermöglichen rasch einen höheren Level bei den Raumschiffen.

3.3.2 Langfristiges Spielen

Der Charakter sollte so zusammengestellt werden, dass die Attribute Intelligence und Memory am höchsten entwickelt sind. Diese ermöglichen in Zukunft ein schnelleres Lernen der meisten Skills.

Bereits nach wenigen Wochen hat man einen nach 3.3.1 erstellten Charakter eingeholt.

Die Vielfältigkeit von EVE Online zeigt sich in den vielen verschiedenen Möglichkeiten, eine "Karriere" zu durchlaufen. Einige davon sind Händler, Forscher, Erz Schürfer (Miner), Produzent, Söldner/Auftragsflieger, Corporationführer (CEO), Kopfgeldjäger, Pirat, etc.

4. Spiel starten

Ist der Account erst einmal erstellt und der Charakter geschaffen, dann kommt man zum ersten Mal ins Spiel.

Das Tutorial (Lernprogramm) startet und führt mit verschiedenen Aufgaben durch die notwendigste Navigation des Spiels und des Raumschiffs. Es führt in ca. 90 Minuten durch die wichtigsten Aspekte des Spiels und lässt den neuen Spieler sämtliche Funktionen ausführen. Gesprochen wird das Tutorial in Englisch, die Texte dazu kann man sich aber in Deutsch anzeigen lassen.

Da das Spiel sehr viele Möglichkeiten und eine dazu passende Steuerung bietet, empfiehlt es sich, das Tutorial einmal ganz durchzuspielen, wenn man EVE Online zum ersten Mal spielt. Ein zweiter Grund ist, dass am Ende der Einführung ein Agent des Spiels bereit steht, der erste Aufträge abgibt. Somit kann neben Bergbau (Miner) ebenfalls die Karriere als Söldner/Auftragsflieger sofort gestartet werden. Das erste Geld wird somit schnell verdient.

5. Eine Heimat finden

Um das Spiel in seiner ganzen Vielfalt erleben zu können braucht man eine Gemeinschaft von anderen Spielern. Diese sind in EVE Online in Form von Firmen, so genannte Corporations vorhanden. Diese helfen einem auch beim Einstieg ins Spiel und stehen bei den ersten wichtigen Fragen zur Seite.

Gemeinsam mit neuen Freunden und Bekanntschaften macht das Spiel sowieso doppelt soviel Spaß.

5.1. Kontakt mit DRUCKWELLE

Nichts ist einfacher als das 😊. In der linken Iconleiste einfach die Channels aufmachen und den Button Join/Create anklicken. Danach DRUCKWELLE eingeben. Schon ist man mit dem öffentlichen Chat-Channel von DRUCKWELLE verbunden.

6. Pro EVE Online

6.1. Was macht EVE Online zu einem guten Spiel

- Die Spieltiefe von EVE ist unglaublich gross. Hat man den Einstieg geschafft, eröffnen sich riesige Welten, Story und Betätigungsfelder.
- Man kann bei EVE sofort einsteigen. Schon nach den ersten Wochen kann man mit allen anderen Spielern auf der gleichen Ebene mitspielen. Das Fertigkeitensystem sieht bei jeder Fertigkeit (Skill) fünf Levels vor. Auch ein langjähriger Spieler kann nicht mehr Level pro Fertigkeit erreichen. Somit kann ein spezialisierter Einsteiger sehr schnell mit den "Grossen" auf gleicher Ebene und ohne Einschränkungen mitspielen.
- Das Wirtschaftssystem in EVE hat eine unerreichte Tiefe. Über 30'000 Spieler nehmen gleichzeitig Einfluss auf Preise, Verfügbarkeiten, Angebot und Nachfrage.
- Man kann seinen Charakter nicht falsch entwickeln und jederzeit eine andere Richtung einschlagen. Beschränkungen im Berufssystem oder den Fertigkeiten gibt es wie in anderen Spielen keine.
- EVE Online hat die grösste Spielerpopulation auf einem Server. Das Spiel ist nicht wie üblich auf mehrere Server oder Realms aufgeteilt. Alle Spieler befinden im gleichen System und können miteinander interagieren. Dies hat gewaltige Auswirkungen auf die Grösse von Spielergemeinschaften (Corporations mit mehreren hundert Mitgliedern, Allianzen mit mehreren tausend Piloten, extrem realistisches und dynamisches Wirtschaftssystem, etc.)
- Das Spiel bietet einen einzigartigen ökologischen Kreislauf. Es gibt Spieler die fliegen Missionen (Quests) für Agenten und erhalten Blaupausen von Gegenständen. Andere Spieler bergen als Bergbauer Mineralien um den Produzenten (wieder andere Spieler) den Bau der Gegenstände zu ermöglichen. Wiederum andere Spieler haben Fertigkeiten als Händler und verkaufen die Gegenstände. Die Transporteure verfrachten die Gegenstände in der ganzen Galaxie. Da mehrere zehntausend Gegenstände für alle Rassen, Klassen, Berufe und Schiffe bestehen greift am Ende jeder Spieler auf diese Kette zurück oder ist ein Teil dieser Kette.
- Die Story in und rund um EVE Online wird ständig weiterentwickelt. Beim Entwickler sind alleine zwei Leute eingestellt, die täglich News und Storys schreiben und die Geschichte weiter bringen. So sind politische Veränderungen, Entwicklungen im Spiel und spezielle Events keine Seltenheit.
- Die Community im Spiel selber wird in von den Storyschreibern in die Geschichte integriert. Bewegungen von grossen Allianzen oder speziellen von Spielern erstellte Ereignisse werden in die Story eingearbeitet und erscheinen als offizielle News. Sogar auf von Spielern produzierte Ereignisse abgeleitete Weiterentwicklungen in der Story hat es bereits gegeben.

6.2. Was macht EVE Online sympathisch

- Die Entwicklerfirma CCP wurden von vier jungen Isländern gegründet, die das beste Massive Multiplayer Online Roleplay Game im Science Fiction Szenario bauen wollten. Nach mehreren Jahren sind die vier immer noch die Chefs und mit dem Spiel und den Fans verbunden. Alle Angebote von grossen Publishern wurden ausgeschlagen.
- Trotz guter Möglichkeiten Werbung im Spiel zu platzieren (Billboards) wird dies strikt abgelehnt. Die Entwickler sind der Meinung, dass der Spieler mit seinem Monatsbeitrag ein werbefreies Spiel bekommen soll.
- Das Roleplay in EVE Online wird viel ausgeprägter gespielt als in den meisten anderen Massive Multiplayer Games.
- Die EVE Spieler sind sehr treu. Der durchschnittliche Verbleib eines Spielers liegt bei über 1,5 Jahren!
- Die Anzahl Spieler steigt kontinuierlich an. Von täglich 12'000 Spielern im 2004 auf über 25'000 im 2006. Alle auf dem gleichen Server.