

Eve Online

Im Handel

Eve Online Special Edition
 Inhalt:
 - Client-DVD
 - 30 Seiten Handbuch
 - Bonus-Shuttle
 - PvP-Blitzstart
 - 60 Tage Spielzeit

Publisher: Atari
 Termin: im Handel
 Preis: ca. 40 Euro



Das anspruchsvolle und komplexe Weltraum-Rollenspiel war noch nie so einsteigerfreundlich wie heute.

DVD
- Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6095

Wenn das Universum, sagen wir, einen Tag alt wäre, dann gäbe es das virtuelle Universum seit rund 0,4 Mikrosekunden, also 0,4 Millionstel Sekunden. Das echte Universum existiert nämlich seit 13,7 Milliarden Jahren, das Weltraum-Abenteuer **Eve Online** hingegen erst seit deren sechs. Eine Nichtigkeit nach astronomischen Maßstäben, doch eine Ewigkeit für ein Online-Rollenspiel: Seit dem **Eve**-Start am 6. Mai 2003 hat sich viel getan, der isländische Entwickler CCP schob bislang zehn kostenfreie Addons nach. Seit März 2009 vertreibt Atari überdies eine 40 Euro teure »Special Edition«. Deshalb, und weil unser letzter Kontrollflug 26 Monate zurückliegt, sind wir erneut ins Internet-All gestartet.

Direkt zur Armee
 Der Packungstext der Special Edition wirbt neben 60 Tagen kostenfreier Spielzeit und einem Bonus-Schiff (einem unbewaffneten, flinken Shuttle) auch mit einem »sofortigen Kampfungang«. Das bedeutet, dass Sie sich gleich zu Beginn der Miliz anschließen dürfen, um sich in PvP-Gefechten (Player versus Player) auf andere Spieler zu stürzen. In der regu-

lären **Eve**-Version müssen Sie zuvor erst Ihren Fraktionsruf verbessern. In der Praxis bringt der PvP-Blitzstart jedoch wenig, weil die Anfängerfregatte zu schwach ist. Wer eine Militärkarriere anstrebt, muss sich erst mal gute Ausrüstung erspielen. Außerdem sollten Sie einer Gilde (im **Eve**-Jargon »Corporation« genannt) beitreten, alleine haben Sie in den PvP-Gefechten schlechte Karten.

Schneller lernen
 Noch nützlicher für Einsteiger ist das verbesserte Tutorial, das CCP im März 2009 mit der Erweiterung **Apocrypha** eingebaut hat. Zwar klicken sich Neulinge nach wie vor durch Textfenster, bringen ihrem Charakter dabei aber nun mehr Talente bei. Nach dem Ende der Einführung schlägt Ihnen **Eve** neuerdings drei Karrierepfade vor, jeder davon bietet eine Auftragskette, in deren Verlauf Sie abermals zahlreiche Fähigkeiten lernen. Kampfpiloten etwa verbessern ihren Umgang mit Waffen und Kriegsschiffen. Dabei hilft, dass Sie zu paukende Talente endlich in einer Warteschlange aufreihen können. Früher mussten Sie nach jedem Lernerfolg von Hand das nächste Ziel wählen.

Lohnende Mühe

Michael Graf: Trotz des erleichterten Einstiegs zählt Eve zu den anspruchsvollsten Internet-Abenteuern. Jeder Pilotenanwärter muss viel, viel Zeit investieren und auch viel, viel Leerlauf in Kauf nehmen. Wer dazu bereit ist, wird mit einem lebendigen Universum und einer ungemein aktiven Fangemeinde belohnt. Die Special Edition lohnt sich aber nur, wenn Sie länger spielen möchten. Laden Sie sonst die kostenlose 14-Tage-Testversion herunter (► Quicklink: 6096).



micha@gamestar.de



In Gildekriegen bekämpfen sich oft solche riesigen Flotten. Das schweißst die Fans zusammen.



Die strategischen Kreuzer (hier ein Tengu der Caldari-Fraktion) sind neu in Apocrypha.

Immer mehr Neues
 Die fünf Addons seit unserem letzten Kontrollbesuch haben der **Eve**-Galaxie noch weitere Verbesserungen beschert. **Revelations 2** vom Juni 2007 erleichterte die Verwaltung von Allianzen und ermöglichte es, Waffen zu überladen. **Trinity** polierte im Dezember 2007 das Interface auf, **Empyrean Age** (Juni 2008) stärkte die PvP-Gefechte und führte die Milizen ein. Im November 2008 wurde die Benutzeroberfläche mit **Quantum Rise** weiter überarbeitet. Und seit März 2009 führt **Apocrypha** die Piloten durch Wurmlöcher, hinter denen neue Sonnensysteme und Belohnungen warten, darunter Blaupausen und Materialien für die neuen strategischen Kreuzer.

Rest wie immer
 Zudem leidet **Eve Online** an seinen alten spielerischen Schwächen: Die verschachtelten Menüs und die komplexe Spielmechanik erfordern trotz des Tutorials viel Einarbeitungszeit, Flüge zu fernen Sonnensystemen dauern ermüdend lange, viele Aufträge sind langweilig. Auf der Haben-seite glänzt das Weltraum-Rollenspiel mit seinem Berufs- und Gildensystem. So wird die Wirtschaft fast ausschließlich von Spielerbündnissen gesteuert, die Rohstoffe abbauen und Handelswaren herstellen. Und in Schlachten zwischen Gildeflotten kämpfen oft Hunderte von Piloten. Daraus entsteht eine eingeschworene Fangemeinde. Die Zeichen stehen also gut, dass das **Eve**-Universum noch ein paar Mikrosekunden länger existieren wird. **GR**

Auch an der Grafik hat CCP geschraubt und unter anderem die Effekte aufpoliert. Allerdings stoßen nicht alle Änderungen auf Gegenliebe. So beschweren sich einige Spieler über den Surround-Sound von **Apocrypha**. Wenn sie weit herauszoomen, hören sie nämlich gar nichts mehr.

EVE ONLINE

GENRE: Online-Rollenspiel
 HERSTELLER: CCP / Atari
 VERSION: v6
 ALTE WERTUNG: 80 (GS 09/03)

