Faszination Eve Online

Galaxie der Geschichten

Sie errichten Imperien im All, sie intrigieren, wählen demokratisch Volksvertreter und zerschießen in gigantischen Schlachten Raumschiffe im Wert von hunderttausenden Euro. Die Spieler von Eve Online haben ein komplexes, lebendiges Universum erschaffen. Was macht für sie das Spiel so besonders? Von Dennis Kogel

Bryan Murph ist verantwortlich für Schäden im Wert von über 275.000 Euro. An Raumschiffen. Eigentlich ist er Netzwerkingenieur für einen kleinen Familienbetrieb in Savannah, Georgia. Im echten Leben verbindet er Rechner und repariert Kopiermaschinen. Doch in Eve Online ist er der mächtigste General der Galaxie. Die Berichte über die Materialschlacht im System B-R5RB, die er angeführt hat, waren weltweit ein Nachrichtenthema. Auf dem Fanfest in Reykjavik sitzt er mit uns am Tisch: »Du siehst die Schlagzeilen bei der BBC und bei CNN, und alle schreiben sie über die Schlacht. Und meine Familie so: Hast du das gesehen? Und ich so ...«, breites, breites Grinsen, »... ja, hab ich.« Fast 22 Stunden verbringt Murph am Rechner. Sein Bruder und Mitbewohner bringt ihm Essen, während Murph über Skype, SMS und IRC Piloten in einer Schlacht mit 2.500 anderen Spielern Befehle erteilt. Am Ende triumphiert Murphs Allianz ClusterFuck Coalition, B-R5RB gehört ihnen. Der Sieg zementiert die Herrschaft des 40.000 Mitglieder starken Bündnisses über den Nullsec. So nennt man in Eve Online den Teil des Alls, um den die Spieler kämpfen können. Der Sieg ist so bedeutend, dass der Entwickler CCP weitreichende Änderungen vornehmen muss, damit andere Allianzen überhaupt noch eine Chance im Nullsec haben. Vor elf Jahren hat Bryan Murph mit Eve Online angefangen, ein Freund gab ihm ein paar Raumschiffe und etwas Spielgeld. Die Schiffe hat er verloren, das Interesse am Spiel nicht. Jetzt prägen seine Handlungen eine ganze Spielwelt. »Ich liebe das Gefühl von Verlust. Wenn ich etwas zerstöre, ist es weg. Ich liebe das.« Er ist der Soldat.

Seit 2003 betreibt das isländische Studio CCP das Online-Rollenspiel über unsterbliche Raumpiloten, die die Galaxie New Eden besiedeln, Schiffe bauen und Kriege führen.

Echte Liebe: Auf dem Fanfest lassen sich Besucher nicht nur wie Eve-Charaktere schminken, sondern auch tätowieren.

Das Eve-Fanfest fand dieses Jahr im Konferenz- und Konzertzentrum von Reykjavik statt.

Dieses Publikum wird gleich jubeln, wenn beim PvP-Turnier auf großer Bühne Lebensbalken steigen und fallen.

Im Hafen von Reykjavik steht ein Eve-Monument, auf dessen Sockel in winziger Schrift die Namen aller Eve-Spieler eingraviert sind.

Bryan Murph ist der bekannteste General im Nullsec, er führte die Schlacht von B-R5RB an, bei der über 275.000 Euro an Raumschiffen zerstört wurden.

Eve ist ein moderner Klassiker. Es finanziert sich über monatliche Abonnements, es ist groß, komplex, seine Unzugänglichkeit fast ein eigener Mythos. Die Kollegen von Polygon nannten Eve mal »das aufregendste langweilige Spiel des Universums«. Außenstehende, die spektakuläre Weltraumaction erwarten, bekommen nämlich verschachtelte Menüs und Spielsysteme, die viele Monate Einarbeitung fordern. Den Erfolg anderer MMOs wie World of Warcraft oder Everquest konnte Eve nie erreichen, trotzdem gibt es Wachstum. Gestartet ist es mit 50.000 Spielern, zehn Jahre später waren es über 500.000 bezahlte Accounts. Was Eve auszeichnet, ist das von CPP immer wieder ehrfürchtig beschworene Konzept der Sandbox, des Spielersandkastens. Die gesamte Wirtschaft, die Kriege, die Geschichte des Universums, alles basiert zum größten Teil auf den Aktionen der Spieler. Und: Alle müssen im selben Sandkasten spielen. Statt wie World of Warcraft viele unterschiedliche Server hat Eve Online nur zwei: einen für China und einen für den Westen. Vor Rivalitäten gibt es kein Entkommen. Jede Entscheidung prägt für alle Piloten die gesamte Spielwelt, nicht umsonst ist Eve bekannt für spektakuläre Betrugsfälle und Intrigen. Da veruntreut dann schon mal ein Bankbesitzer alle Gelder seiner Kunden, oder angeheuerte Auftragskiller arbeiten sich ein Jahr lang unerkannt in einem Spielerkonzern hoch – um schließlich den Anführer zu töten und jede Menge Konzernbesitz zu stehlen. Ja, Eve Online ist eine Galaxie der Geschichten. Auf dem Eve-Fanfest wagen wir einen Tauchgang in seine Faszination.

Andie Nordgren verantwortet große Veränderungen: Statt mit jährlichen Addons wird Eve jetzt kontinuierlich mit neuen Inhalten versorgt.

Die Spielleiterin

»Ich war gerade auf einer LARP-Version von Hamlet in einer dekadenten alternativen Weltgeschichte in den 1930ern, in denen der dänische Hof zerfällt und von kommunistischen Revolutionären überrannt wird, gespielt auf Schloss Kronborg«, erzählt Andie Nordgren. Sie ist eine schmale Frau und verantwortlich für das gesamte Universum von New Eden. Andie ist Executive Producer von Eve, und LARPs sind der Schlüssel, um »ihr« Eve zu verstehen. »LARPs sind meine Design-Community, da komme ich her.« LARPs, Live-Rollenspiele, vermischen klassische Pen&Paper-Abenteuer wie Dungeons & Dragons mit Improvisationstheater. Spieler beschreiben ihre Handlungen nicht und würfeln dann ihren Erfolg aus, sie verkleiden sich vielmehr als Helden und handeln tatsächlich – wenn auch oft in abstrahierter Form. Für viele ist die erste Assoziation beim Begriff »LARP« ein neun Jahre altes Youtube-Video mit über vier Millionen Views, in dem schlecht verkleidete LARPer über eine Waldlichtung hüpfen und ein Mann mit Halbglatze und Schottenrock Stoffsäckchen auf einen Oger (na ja ...) wirft. Er ruft »Lightning Bolt, Lightning Bolt«, also »Blitzschlag, Blitzschlag«. Das ist ein Klischee. In Skandinavi-

Dust 514

Dust 514 war CCPs Versuch, Eve Online um einen Multiplayer-Shooter zu erweitern. Die Idee ist gut: Spieler sind ein Teil von Söldnergruppen, die von Konzernen in Eve angeheuert werden, um in Battlefield-ähnlichen Gefechten Planeten zu erobern, während Eve-Piloten im Orbit mit Bombardements aushelfen. Bei der Kritik kam der exklusiv für die PlayStation 3 erschienene Free2Play-Shooter aber nicht allzu gut weg, die Spieler reagierten ebenfalls eher verhalten. Auf dem Fanfest wird Dust 514 kaum noch erwähnt, soll inzwischen aber zumindest »profitabel« sein.

en haben sich LARPs anders entwickelt. Sie werden genutzt, um sich mit gesellschaftlichen, teils politischen Fragen zu beschäftigen. Egal ob es thematisch um den Nahost-Konflikt geht (Halat Hisar), um Battlestar Galactica (The Monitor Celestra) oder um Harry Potter (Yggdrasil), im Zentrum bei Nordic LARPs steht immer die Frage: Wie verhalten wir uns in bestimmten Rollen? Welchen gesellschaftlichen Zwängen sind wir unterworfen?

Nordgren hat vor ihrer Zeit bei CCP als Journalistin in Schweden gearbeitet und war aktiv in der LARP-Community. »Es gibt so viele Ähnlichkeiten zwischen Eve und LARP«, sagt sie. »Auch wir gestalten eine Welt, mit der man interagieren kann und die interessant genug sein muss, um sie mit anderen Spielern zu teilen. Es geht nicht nur um Spielmechaniken, ein paar Zahlen und irgendeine Datenbank. Du musst sicherstellen, dass es interessante Gruppen und Fraktionen gibt, dass Spieler spannende Rollen einnehmen können, die sich von anderen Spielern unterscheiden, und ihnen allen klarmachen, wie sie miteinander interagieren können.« Die meisten Entwickler anderer Spiele müssen sicherstellen, dass ihre Spielmechaniken eingängig und ausbalanciert sind, wenn Nordgren Entscheidungen trifft, muss sie die Auswirkungen von Aktionen Hunderttausender Piloten auf eine Spielwelt bedenken. Wie bei einer LARP-Veranstaltung muss sie es schaffen, Spieler sanft gegeneinander zu schubsen, Konflikte einzuleiten, die für alle Beteiligten interessant sind, und nie das Gefühl zu geben, dass sie jemanden zu etwas zwingt. Die neueste Entwicklung von Nordgren und ihrem Team ist eine massive Umstrukturierung der Kriegsführung im Nullsec. Es soll schwerer werden, die Kontrolle über viele Sektoren gleichzeitig zu behalten. Durch eine neue Eroberungsmechanik werden kleine Gruppen in der Lage sein, auch großen Allianzen Gebiete abzunehmen. Bryan Murph wird in den nächsten Monaten viel zu tun haben. »Eve ist die größte lebendige Science-Fiction-Welt«, sagt Nordgren, »klar, es gibt diese anderen Universen. Star Wars, Star Trek, was auch immer, aber jemand hat sie geschrieben, jemand hat sie gefilmt, sie sind nicht ein einziges Universum und sie werden nicht von denen gemacht, die darin leben. Das ist es, was Eve besonders macht, und das ist der Grund, aus dem ich daran arbeite.« Nordgren ist die Frau, die Geschichten in Eve sanft in die Wege leitet. Weltraumpiloten lieben Andie Nordgren. Sie ist die Spielleiterin.

World of Darkness

Die Sandbox-Prinzipien von Eve ohne Raumschiffe in einer Großstadt mit Vampiren: Das war der Plan hinter World of Darkness, der leider gnadenlos scheiterte. Im Atlanta-Studio von CCP sollte das neue Online-Rollenspiel entwickelt werden. Nach über sieben Jahren Entwicklung wurde das Projekt 2014 eingestellt, 56 Mitarbeiter verloren ihren Job. CEO Hilmar Veigar Pétursson nennt das »eine seiner schwierigsten Entscheidungen«. Ehemalige Mitarbeiter beklagen sich über schlechtes Management. Statt an World of Darkness zu arbeiten, sollten sie oft bei Eve Online aushelfen. Pétursson kommentiert die Vorwürfe mit schwerem Seufzen und einem: »Sie haben ihre Geschichte, mit der ich nicht übereinstimme, und ich habe meine. Die Zeit ist noch nicht reif, darüber zu sprechen.«

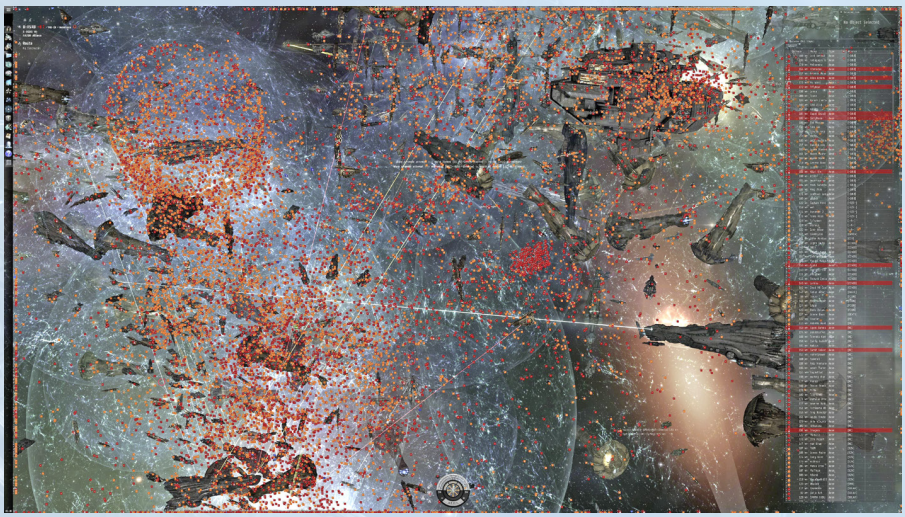
Der Chronist

»Es gibt diese eine Geschichte, die für mich herausticht: Die Belagerung von C-J6MT«, erzählt uns Andrew Groen. »Um 2005, 2006 herum kontrolliert die russische Community fast den gesamten Südosten des Nullsec. Und es gibt diese Koalition von Feinden, die sie komplett vertreiben will. Es klappt. Fast.« Andrew Groen lebt in Chicago und ist kein besonders intensiver Eve-Spieler, aber er liebt es, darüber zu sprechen. Als Reporter für die Webseite Penny Arcade Report schreibt er immer wieder Geschichten über Weltraumpiloten. »Die Russen der Red Alliance werden also zurückgetrieben in dieses eine letzte Sternensystem. Und dann kommt die Schlacht. Die Feinde der Russen kommen mit fast 700 Schiffen und die Russen haben vier, fünf Dutzend, um ihre allerletzte Basis zu verteidigen.« Ende 2013 ist Groen dann arbeitslos. Der Penny Arcade Report wird dichtgemacht. Groen hat zu viel Freizeit und liest Foren und Wikis, Nachrichtenmeldungen und Chatlogs, weil ihn die Welt von Eve nicht loslässt. »Wenn die Russen aufgeben, dann haben sie nichts mehr. Die Schlacht dauert drei Tage. Bis zu 52 Stunden bleiben die Spieler wach, um diesen letzten Außenposten zu ver-

Auf Promo-Bildern (oben) lässt Eve seine Grafikmuskeln spielen, im eigentlichen Spiel regieren allerdings Textfenster.

Andrew Groen glaubt, dass das Fehlen von alten Dingen in Iowa ihn umso mehr an Geschichte fasziniert sein lässt.

teidigen.« Groen ist fasziniert von der Geschichte von Eve und seinen Spielern – und überrascht davon, dass es niemanden gibt, der sie festhält. Der Krieg, der in der Schlacht um C-J6MT seinen Höhepunkt findet, ist im offiziellen Wiki nur drei Absätze lang. Groen startet eine Crowdfunding-Kampagne für ein Buch über Eve, »A History of the Great Empires of Eve Online«. Fast 90.000 Euro an Spenden kommen dafür zusammen und machen Andrew Groen zum ersten Historiker von New Eden. Die nächsten Monate verbringt er mit Interviews mit Spielern. Ein Reporter der New York Times (ein Eve-Online-Spieler, selbstverständlich) bietet ihm seine Hilfe als Lektor an. »Und: Die Red Alliance gewinnt die Schlacht mit brillanten taktischen Entscheidungen, wirklich innovativen Flottenstrategien. Die Russen schaffen es, eine Flotte aufzuhalten, die sechs-, sieben-, achtmal so groß ist wie ihre eigene. Diese Spieler haben ihr Leben auf Halt gesetzt, einige haben sogar ihre Jobs verloren, weil sie so sehr an die Sache geglaubt haben. Aber sie haben gewonnen. Sie haben die Schlacht gewonnen. Das ist eine Geschichte, die mir wirklich im Gedächtnis geblieben ist.« Es ist nicht allzu schwer, zu verstehen, warum. Groen glaubt, dass es Legenden sind wie diese, die Spieler zu Eve locken. Er könnte Recht haben. Russische Spieler bilden die zweitgrößte Community im Spiel. Noch heute gelten die Verteidiger von C-J6MT als Kriegshelden. »Ich habe eine wirklich große Leidenschaft für historische Arbeit entwickelt«, sagt Groen. »Wir leben in dieser seltsamen Zeit. Menschen verbringen zum ersten Mal Teile ihres Lebens in virtuellen Welten! Mein Gott, wie spannend es wird, zu sehen, wie sich Eve in 25 Jahren verändert, wenn sich schon nach zwölf so viel getan hat. Was wird in 100 Jahren passieren, wenn sich Menschen fragen, wie es dazu kam – und niemand hat diesen Moment dokumentiert?« Groen macht eine Pause – das hat Seltenheitswert. »Das erste Mal in meiner Karriere habe ich das Gefühl, dass das, was ich tue, eine echte Bedeutung hat in einem menschlichen Kontext.« Er ist der Chronist.



Die Schlacht von B-R5RB einmal ohne und einmal mit eingeblendeten Menüs und Spielern.

Der Landrat

Chris Wall organisiert beruflich Amateur-Cage-Fights in England, und er findet nicht, dass er interessant genug ist, um mit uns zu sprechen. Interessant für uns machen ihn aber nicht verschwitzte Männer, die in engen Käfigen aufeinander einschlagen, sondern sein anderer Job. Chris Wall ist Wurmlochpolitiker. »Mein typischer Tag ist: Aufstehen, Dusche, PC, und dann schaue ich mir meine Skype-Nachrichten an. Einmal waren es 4.500 über Nacht.« Wall wurde mit seinem Charakter Corbexx zum zweiten Mal in den Council of Stellar Management (CSM) berufen. Weil die Kommunikation mit einer wachsenden Zahl an Piloten immer schwieriger wurde, entwickelte CCP 2008 den CSM, einen jährlich in demokratischen Wahlen bestimmten Rat aus 14 Spielern, die direkt mit CCP kommunizieren und die Interessen der Community vertreten.

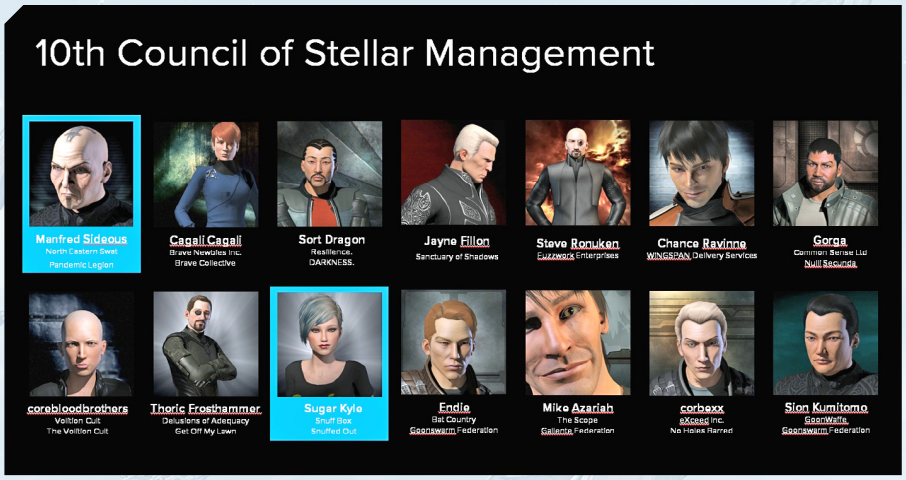
Zweimal im Jahr werden die Mitglieder nach Reykjavik eingeflogen, um verschiedene Themen zu besprechen, von Serverproblemen bis zur Diskussion komplexer Spielmechaniken. Dazwischen hat der Rat über Skype und ein internes Forum Zugang zu den Entwicklern. Um gewählt zu werden, müssen Kandidaten die Community überzeugen. Manche versprechen unmögliche Änderungen, andere bestechen Wähler mit Geld und Gütern, wieder andere haben so große Koalitionen hinter sich, dass eine Bitte genügt, um gewählt zu werden.

Chris Wall vertritt die Wurmlochbewohner von New Eden im Council of Stellar Management.

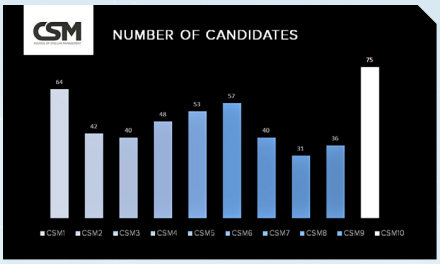
Bei Chris Wall war es ein bisschen anders. »Ich komme aus dem Wurmlochraum«, sagt er. Das ist eine Konstellation von 2.499 größtenteils unerforschten Sonnensystemen, die abseits der regulären Galaxis existieren und deren Wurmlochverbindungen sich ständig ändern – ein Paradies für Entdecker, bevölkert von gefährlichen Roboterdrohnen. »Da haben wir keine großen Machtblöcke«, führt Wall aus, »also hab ich einfach mit allen geredet. Ich habe 70 Chat-Kanäle, auf denen ich mit Allianzen gesprochen habe, über 100 Teamspeak-Kanäle aller Wurmlochkonzerne habe ich besucht. Ich höre zu und sage: Ich arbeite dran, ich kann nicht sagen, dass ich es schaffe, aber ich werde es versuchen.« Wall betreibt klassische Lokalpolitik. Nur eben in Wurmlöchern im Internet. Er ist der Landrat.

Spaß gegen Ernst

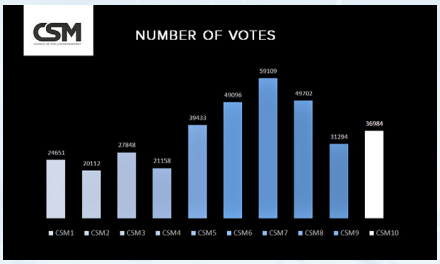
Seit dem Start von Eve Online gab es Bemühungen, eine Art Spielerregierung einzuführen. Erst mit dem modernen Einbau des CSM im Jahr 2008 gelang das. Der CSM war für CCP zunächst vor allem ein gelungener PR-Stunt, der illustrierte, wie tief die Community im Rollenspiel verwurzelt ist und wie sehr sie dem Sandbox-Ideal folgt. Im Spiel selber veränderte sich die Spielerkultur so radikal wie nie zuvor. »Am Anfang war Eve dieses wirklich ernste Rollenspiel. Du hast einen Weltraumdiktator gespielt und dich auch so verhalten«, erklärt Eve-Historiker Andrew Groen und zitiert Spieler, die im offiziellen Forum ihre Kriegserklärungen mit französischer Lyrik aufgepeppt haben. »Und heute ... heute möchtest du niemand mehr sein, der dieses Spiel so ernst nimmt. Und das hat alles mit dem Großen Krieg zu tun.« Der Große Krieg ist



Das ist die Weltraumregierung: Die Mitglieder des Council of Stellar Management.



Die Zahlen zu den Wahlen des CSM zeigen steigende Politikverdrossenheit. Bis jetzt.



der Konflikt zwischen zwei Allianzen: der Band of Brothers, einer wahnsinnig ernsten Militärdiktatur, und dem Goonswarm, einer anarchistischen Gruppe, die ihre Ursprünge im Something-Awful-Forum hat, der minimal stärker geregelten 4chan-Konkurrenz im Netz. Goonswarm wollten einfach nur Spaß am Spiel, ihr Gegner Band of Brothers hingegen »echtes« Rollenspiel und Ernst und Gravitas. Die Goonswarm-Urväter begannen den Krieg mit Guerilla-Überfällen, die Verluste wurden teuer, Band of Brothers setzte Söldner auf die Chaoten an, führte sogar eine Propagandakampagne in Foren. »Doch Goonswarm hat gewonnen«, sagt Groen, und der Sieg über Band of Brothers ist einer der modernen Legenden von Eve. Mit einer Kombination aus purer Masse (das Something-Awful-Forum ist groß) und den Spionagetaktiken des Goonswarm-Anführers Alex Gianturco, besser bekannt als The Mittani, haben die Piloten von Goonswarm Band of Brothers vernichtet. Inzwischen ist Goonswarm die wichtigste Spielergruppe in New Eden. Sie führen die 40.000 Spieler starke ClusterFuck Coalition an, der auch Bryan Murph angehört, der Held von B-R5RB. »Und die Spielerkultur in Eve hat sich verändert. Viele Leute verhalten sich jetzt wie die Goons, sie trollen, sie nehmen das Spiel nicht besonders ernst und wollen Spaß haben auf Kosten anderer Spieler«, so Groen. Wie Regierung und Trollerei Hand in Hand gehen, zeigt Chris Wall perfekt.

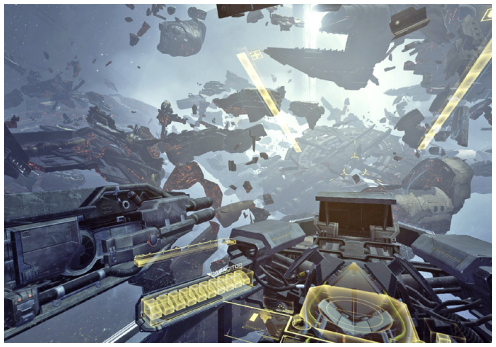
Peter Scharr bloggt über Eve und ist vor allem interessiert am Dev-Meta: den Vorlieben der Entwickler von Eve Online.

»Es gab ein Problem mit dem Einkommen aus Erkundungstouren in C1- bis C4-Wurmlöcher. Die Belohnungen waren einfach zu niedrig. Aber es gab keine genauen Zahlen. Selbst CCP hatte keine.« Also musste Wall selbst recherchieren. Er bekam Zugang zu einem Testserver, CCP gab ihm Raumschiffe und Ausrüstung. Gemeinsam mit Freiwilli-

Eve Valkyrie

Der vielleicht beste Moment des Fanfests wurde in einem Vine-Video eingefangen: Eine von CCPs isländischen Hostessen probiert in einer Pause selbst den Virtual-Reality-Weltraum-Shooter Eve: Valkyrie aus. Sie zuckt konzentriert mit dem Kopf hin und her, verfolgt Raumschiffe, die nur in ihrem Headset existieren, und dann ... hüpft sie vom Sessel und brüllt: »BOOM, BITCH!« Treffer, versenkt. Die Marketing-Botschaft für Eve: Valkyrie steht. Die Begeisterung ist echt. Selten waren Dogfights im Weltraum so intensiv und, vielleicht noch wichtiger, kaum ein anderes VR-Spiel benutzt das Headset so sinnvoll für Spielfunktionen, ohne wie ein Gimmick zu wirken. Nur wer gegnerische Jäger inmitten chaotischer Schießereien in Asteroidenfeldern durch die gläserne Kanzel manuell im Blick behält (notfalls durch Halsverrenkungen), kann starke, zielsuchende Torpedos aufschalten. Diese Kernmechanik wird in einen überraschend zugänglichen Shooter gepackt: Die schnellen Jäger fliegen automatisch los, per Knopfdruck auf einem Gamepad können wir einen Boost dazuschalten, der uns zeitweise schneller fliegen lässt, und mit den Bumper-Tasten rollen wir den Flieger nach links und rechts. Alles andere ist Shooter-Standard, der aber konstant auf die Spitze getrieben wird, um zwischen Asteroiden und Raumschiffschrott nicht von Gegnern erwischt zu werden. Das Erstaunliche daran: Trotz schneller Gefechte wird uns nicht schlecht. Der Fokus von Eve: Valkyrie soll auf Onlineschlachten in kleinen Teams mit unterschiedlichen Schiffen liegen, eine Singleplayer-Kampagne mit Battlestar-Galactica-Star Katee Sackhoff (Starbuck) soll aber auch dazukommen. Eve: Valkyrie ist laut CCP so gut wie fertig. Die Killer-App für Virtual Reality ist da, fehlen nur noch die Headsets.

Ran Kavik ist die Heldin des kommenden Eve: Valkyrie, sie wird gesprochen von Katee Sackhoff, bekannt als Starbuck aus Battlestar Galactica.



Durch solche Asteroiden- und Schrottfelder fliegen wir in Eve: Valkyrie auf der Jagd nach dem Gegnerteam.

Auch auf dem Fanfest wird Eve: Valkyrie gespielt.

In superschnellen Dogfights müssen wir Gegner im Blick behalten, um Torpedos aufzuschalten.

gen testete Wall die Wurmlochprofitabilität. »300 Stunden später hatten wir eine schöne Tabelle und ich musste empirische Standardabweichung lernen. Zum Glück gab es in unserem Spielerbündnis einen Mathe-Professor, der mir geholfen hat. Wir hatten die Daten, gaben sie an CCP, und das Einkommen aus den Wurmlöchern wurde erhöht.« Cage-Fight-Organisatoren, die gemeinsam mit Mathe-Professoren Wurmlöcher erforschen: Das ist ernste Arbeit, die offensichtlich auch von Spielern belohnt wird. Die Anzahl der Kandidaten für den diesjährigen Rat hat sich im Vergleich zum Vorjahr mehr als verdoppelt, auch wurden mehr Stimmen vergeben als noch letztes Jahr. Das ist die Politik.

Die Trollerei kommt dann auf dem Fanfest. Kurz vor dem Panel, auf dem sich das frisch gewählte CSM den Spielern in voller Besetzung vorstellt, wechselt Wall mit seinem Charakter Corbexx den Konzern. Er verlässt seine alte Wurmlochgruppe und schließt sich Goonswarm an. Auf der Bühne akzeptiert er von Sion Kumitomo, dem obersten Botschafter von Goonswarm, die wahlweise als Bösewichte des Spiels gelten oder als geniale Strippenzieher im Nullsec, einen Job. Hände werden geschüttelt. Gerüchte entstehen. Es ist ungefähr so, als wechselte Angela Merkel in der Wahlnacht zur SPD. »Eines meiner Probleme ist, dass ich gar nicht mehr so oft mit Corbexx spielen konnte. Sobald ich online ging, wurde ich zugemüllt mit Anfragen. Ich spiele inzwischen anonym unter anderen Accounts«, erklärt Wall. »Und Sion und ich dachten uns: Wäre das nicht lustig, wenn wir Corbexx zu den Goons steckten?« Das würde zu Gerüchten führen, Goonswarm und die ClusterFuck Coalition würden insgeheim den Council of Stellar Management kontrollieren. »Sehr viele Leute würden entweder sehr glücklich sein oder sehr wütend. Wahrscheinlich vor allem wütend!« Allen voran der Anführer von Goonswarm, The Mittani, der später sichtlich verwirrt neben Wall und Sion steht, um zu erfahren, was das alles soll und warum er nichts davon wusste. Wir müssen mehrmals nachfragen, um wirklich zu verstehen, was auf der Bühne passiert ist. Und so richtig sicher, ob das jetzt alles nur ein Witz war oder nicht, ist sich immer noch niemand.

In Zukunft sollen Spieler unterschiedliche Skins für ihre Lieblingsschiffe kaufen, um sie einzufärben.

Die Weltraumbürger

»Es war Oktober, ich chatte im öffentlichen Kanal und plötzlich sagen alle: Es gibt einen neuen Stern. Was!? Ein neuer Stern?« Richard Schaltegger aus der Schweiz ist Industriemechaniker, der Medizinimplantate und OP-Instrumente entwickelt, und er ist das, was man in Eve abschätzig als »Carebear« bezeichnet. Er ist einer der Spieler, von denen man nichts in Artikeln über große Schlachten oder undurchsichtige Intrigen liest. Er führt keine Flotten an, er erobert keine Gebiete, Politik macht er auch nicht – und er zeigt trotzdem, wie das Sandbox-Konzept durch alle Spielerschichten wirkt. »In den Foren und Wikis finde ich nichts zu einem neuen Stern, es muss also etwas Ungewöhnliches geschehen«. Schaltegger begibt sich auf die Suche nach dem Stern. »Ich war in einem Bergbau-Sonnensystem. Wo ist der Stern, wo ist der Stern? Da! Das ist doch der Stern!« Wenn Schaltegger nicht Bergbau betreibt, dann baut er sich selbst langwierig neue Schiffe mit gesammelten und gehandelten Ressourcen und arbeitet als eine Art Freizeitpolizist im Highsec und Lowsec, also in Sternensystemen, in denen Spieler relativ sicher sind vor Angriffen anderer Piloten. Sein Ziel: Andere Spieler beschützen, die von gelangweilten Warlords aus dem Nullsec gejagt werden. »Nach ein paar Tagen habe ich gemerkt: Es war der falsche Stern«, gesteht er. Der richtige Stern heißt »Caroline's Star«, betitelt nach der Ingame-Fotografin Caroline Grace, die ihn entdeckt hat. Der Stern erscheint, er wird anschwellen und eines Tages kollabieren. Vor allem aber markiert Caroline's Star einen wichtigen Punkt in der Hintergrundgeschichte des Eve-Universums. Es hängt mit dem Erscheinen der Drifter zusammen, einer neuen, computergesteuerten Bedrohung, die CCPs Vorstoß in ein Gebiet markiert, das bislang eher der Konkurrenz vorbehalten war: storylastige Inhalte für Spieler wie Schaltegger, die wenig Interesse haben an großen Herrschaftskämpfen im Nullsec. »Es war ein Live-Event! Ich saß da und habe mir den falschen Stern angeschaut, mich in die Hintergründe eingelesen und gemerkt, dass die Eve-Geschichte ziemlich in die Tiefe geht. Seitdem bin ich viel mehr interessiert am Universum, so viele Dinge passieren, und ich bin immer noch nicht up to date.«

Richard Schaltegger ist ein Carebear, ein Spieler, der anderen Spielern hilft und keine großen Kriege führt – und ist damit ein integraler Teil der Sandbox.

Am Hintergrund, dem »Lore«, ist Peter Scharr dagegen nicht so interessiert, er hat ein anderes Hobby: »Das Dev Meta! Das ist eine Ebene, die außerhalb des Spiels existiert, wenn bestimmte Entwickler Themen

Großes Thema für kommende Updates: hochaufgelöste Schiffstexturen.

Team Camel

Interview zum EvE-Sport

Team Camel ist das wichtigste E-Sport-Team in Eve. Sie haben das Worlds Collide Tournament auf dem Fanfest für sich entschieden und sind das Aushängeschild einer neuen, von Spielern vorangetriebenen Entwicklung in Eve. Wir treffen die drei Spieler Felix »Eshnala« Graube, Carl-Martin »l0rd Carlos« Höfer und Fabian »F4Bske« Bielawski, (von links) zum Interview in Reykjavik.

GameStar Eve Online hat den Ruf, ein Spiel über Excel-Tabellen im Weltraum zu sein. Zeichnet PvP in Eve also so was wie die besten ... Buchhalter aus?

Felix Graube Es kommt immer sehr stark darauf an, welche Art von PvP gemeint ist. In großen Nullsec-Kämpfen ist der einzelne Spieler nicht so sehr gefordert. Je kleiner die Gruppe wird, die gegeneinander spielt, umso mehr Einfluss haben die einzelnen Spieler auf das Ergebnis des Kampfes.

Carl-Martin Höfer Der Überblick ist extrem wichtig. Wo ist der Gegner, wo bin ich, wie weiche ich dem aus.

Fabian Bielawski Es ist die Komplexität, die es sehr, sehr anspruchsvoll macht. Du hast 200 verschiedene Schiffe, die du in- und auswendig kennen musst, um im Sekundenbruchteil abschätzen zu können: Was machst du jetzt am besten? Je weniger Leute du im Match hast, desto stärker wirst du für Fehler bestraft.

GameStar Was macht einen guten EvE-Sportler aus?

Felix Graube Das ist eine Kombination aus extrem guter Vorbereitung: Training, dem Verständnis der Mechanik und Theorycrafting [die mathematische Analyse von Spielmechaniken]. Und im Match selber das Schiff perfekt unter Kontrolle zu haben. Du steuerst das Schiff nicht direkt, du bist eher der Manager. Du bestimmst, in welche Richtung es fliegt, das Management deiner Energie, deiner Waffen, der Entfernung und Transversalgeschwindigkeit zum Gegner, und wo du in Relation zu deinen Teammitgliedern bist.

GameStar Was ist eure beste Erfahrung mit EvE-Sport?

Felix Graube Fabian hat im Alliance Tournament eine Whiptail gewonnen. Seine Freundin hat dann CCP angeschrieben und um ein hochaufgelöstes Bild gebeten ...

Fabian Bielawski Das war das Preisschiff, das wir gewonnen haben. Mein Baby sozusagen. Jetzt haben wir ein gigantisches Raumschiffposter direkt neben unserem Bett.

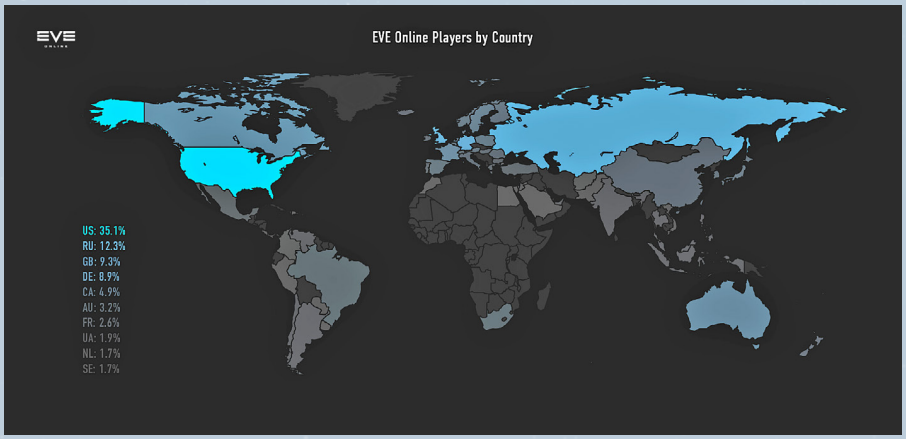
vorantreiben.« Scharr ist einer der Piloten, die in großen und kleinen Flotten mitfliegen und gegen andere Spieler kämpfen. Am legendären Kampf um B-R5RB war er nicht beteiligt, »aber da hat ein Corp-Mitglied von mir live berichtet, wie es gerade läuft und wer da reinspringt.« Eine Raumschlacht, okay, darunter kann sich jeder etwas vorstellen. Das Dev Meta hingegen ist eine Disziplin für sich: »Zum Beispiel CCP Rise, der hat die neue Spielerfahrung in der Hand, und dann gibt es CCP Puncterous, die hat eine Vorliebe für Rosa, oder CCP Fozzie, der diese große Überarbeitung von Nullsec-Mechaniken innehat.« Dadurch, dass CCP-Mitarbeiter meist mit Nicknames angesprochen werden, wirken Dev-Meta-Diskussionen noch arkaner als sie das für Außenstehende sowieso schon sind. »Ich treffe auch hier auf dem Fanfest immer wieder Spieler, die das nicht kennen. Das kriegt man eben nicht mit, wenn man nur seinen Asteroiden abbaut. Ich bin jetzt nicht so der große Fan von ›Gute Zeiten, Schlechte Zeiten‹, aber das Dev-Meta finde ich total toll.« Über diese Erkenntnisse schreibt Scharr in seinem Blog »Raue Welt«, das auch gleichzeitig einen detaillierten Leitfaden für Anfänger bietet und damit vielleicht das größte Problem von Eve Online illustriert.

Eve und die Anfänger

So interessant die Geschichten der Eve-Spieler klingen, so miserabel ist Eve darin, interessierte Spieler mit offenen Armen in New Eden zu empfangen. Das Tutorial erklärt zwar Basisfunktionen, aber nicht das komplexe soziale Gefüge von Eve und wie Spieler darin ein Zuhause finden. Obwohl dieser Pferdefuß kein neuer ist, priorisiert CCP andere Änderungen, konzentriert sich auf große Updates für bereits zahlende Abonnenten, die sich wiederum jahrelang über CCPs eigenwilliges System für große Spieler-gegen-Spieler-Schlachten beschweren: Weil die Eve-Server eine große Konzentration von Spielern in einem System nicht aushalten, wird die Geschwindigkeit für alle Spieler in diesem System heruntergefahren. Das nennt sich »Time Dilation« und sorgt dafür, dass große Schlachten wie in einer Art Sirupweltraum ablaufen. Eine der Leistungen von Flottenkommandeuren wie Bryan Murph ist es, die Zeitlupe als grundsätzlichen Teil ihrer Taktiken zu verstehen. Hinzu kommen Nebenprojekte, die nicht den erwarteten Erfolg finden. Dust 514, ein Multiplayer-Shooter im Eve-Universum für die PlayStation 3, erntet 2013 verhaltene Kritik. Erst jetzt ist das Spiel laut dem CCP-Geschäftsführer Hilmar Veigar Pétursson »profitabel«, auf dem Fanfest spricht darüber aber fast niemand. Viele Ressourcen wurden auch ins eingestellte Vampir-MMO World of Darkness gepumpt. Und von Project Legion, einem neuen Shooter im Spieluniversum, hört man überhaupt nichts mehr.

Obwohl die Begeisterung der Piloten beim Fanfest spürbar ist (es heißt nicht umsonst »Fanfest«, nicht »Haterfest«), gibt es auch deutliche Hinweise darauf, dass Eve aktuell eher an Spielern verliert als gewinnt. Bejubelte Pétursson letztes Jahr noch 500.000 aktive Accounts, gibt es dieses Jahr keine Zahlen. »Die Spielerzahlen sind stabil«, sagt er uns im Interview, will aber keine konkreten Angaben machen. Ein CCP-Producer sagt uns, dass das an einer neuen Zählmethode liegen könnte. Spieler berichten uns dagegen, dass die Anzahl gleichzeitig aktiver Piloten spürbar gesunken ist. Eve braucht Nachwuchs, steht sich dabei aber selbst im Weg. Steve »CCP Rise« Clark arbeitet an einem neuen Tutorialsystem, um mehr Spieler nach New Eden zu kriegen: »Wir haben Sets aus Aufgaben, wir nennen sie Gelegenheiten. Zerstör ein Schiff. Schließ dich einem Konzern an. Erledige einen anderen Spieler. Wenn du schon weißt, wie es geht, dann mach es einfach. Wenn nicht, dann haben wir detaillierte Anweisungen für dich.« Das kommende Tutorialsystem soll Spieler besser mit der offenen Struktur von Eve Online vertraut machen, kann aber nicht alle Probleme beheben. Beispielsweise sind nur noch vier Prozent aller Spieler weiblich, im Vorjahr waren es noch sieben Prozent. Zum Vergleich: In World of Warcraft gibt es rund 37 Prozent Spielerinnen.

CCPs CEO Hilmar Veigar Pétursson hat ein neues Motto: weniger Hype, mehr Substanz.



Russland stellt die zweitgrößte Spielerbevölkerung nach den USA, laut Andrew Groen eine direkte Folge der Schlacht um C-J6MT.

CCP hat Großes vor mit Spielerstationen: Sie sollen bald frei platziert und detailliert aufgerüstet werden, um Spielern mehr Kontrolle über die Bebauung des Weltraums zu geben.

Eve Online ist ein perfektes Spiel für Ingame-Fotografie.

Dass sich Frauen einfach mehr für Elfen als für Raumschiffe interessieren, halten wir für zu kurz gegriffen – dann würden die Zahlen ja nicht abnehmen, sondern wären schon immer gleichbleibend niedrig. Stattdessen erzählen Spielerinnen dem Panel »Ladies with Lazors« von ihren Erfahrungen. In Flottenchats würden Männer durchdrehen, wenn eine Frau zu hören ist (»Oh mein Gott, ein Mädchen!?«), an anderen Stellen herrsche eine Trollkultur, die zu weit gehe: sexuelle Belästigung, heftige Beleidigungen, Drohungen. Das Community-Team sagt, ernst zu nehmende Drohungen würden an die isländische Interpol-Zweigstelle weitergeleitet. Wie oft das passiere? Häufig. Auch wenn sich nur ein Bruchteil der männlichen Spieler so verhalten mag, zeigt es doch, wie leicht aus eingeschworenen Gemeinschaften ausschließende Gemeinschaften werden können. Wie jedes menschliche Kollektiv hat Eve seine Schattenseiten.

Die Asse

»Nach dem Kampf zittern meine Hände. Ich kann ungelogen die Maus nicht mehr bewegen, weil meine Hände so beben. Das ist genial.« Carl-Martin Höfer ist eine neue Gattung Eve-Spieler. Er ist EvE-Sportler. Eve wurde nicht als kompetitiver E-Sporttitel gestaltet, aber seine Spieler gestalten es um. Auf dem Fanfest spielt Höfer mit den PvP-Piloten vom Team Camel (siehe Kasten) gegen Profispieler vom chinesischen Server. Dass Spieler beider Server gegeneinander antreten können, macht nur CCPs technisches Voodoo möglich. Nach monatelanger Vorbereitung gewinnt Team Camel schließlich und verschafft dem gesamten westlichen Server ein Luxusschiff als Belohnung. Es ist ein wahnsinnig wichtiges Turnier und kaum jemand versteht, was da eigentlich passiert. Eve als E-Sport ist noch undurchsichtiger als League of Legends oder Dota, es besteht aus kleinen Raumschiffen, die explodieren, Lasern, die hin und her blitzen, sowie Lebenspunktbalken, die nach und nach leerer werden, bis ein Team gewonnen hat. Als Außenstehender ist es praktisch unlesbar. Und trotzdem organisieren Spieler Turniere, und CCP hilft mit. Aber nur sachte. Sie bauen das Spiel nicht um, aber sie helfen E-Sportlern, wo es geht, basteln spezielle Preise für die Gewinner, schlagen Regeln vor, an die sich Spieler nicht halten müssen, es der Fairness und Sportlichkeit zuliebe aber trotzdem tun. Die besonderen Preisschiffe fließen zurück in die Sandbox, sie werden zu gejagten Trophäen, krempeln die Wirtschaft um, werden benutzt, um Spieler zu jagen oder vor Jägern zu schützen, der Ruf als Flieger-Ass macht Spieler wie Team Camels Fabian »F4Bske« Bielawski zu gefragten Söldnern, die ihre eigene Legende bilden.

CCP Rise heißt eigentlich Steve Clark, war mal Profi-Pokerspieler und kümmert sich jetzt um das Redesign des Tutorials.

Und dann scheinen die Möglichkeiten der Sandbox wieder durch, dann ist Eve das Spiel, das Andrew Groen eine neue Karriere schenkt, Bryan Murph zum Helden macht, Chris Wall zum Politiker und Andie Nordgren zu einer der wichtigsten Spieleentwicklerinnen der virtuellen Galaxis. Womöglich bleiben CCP für immer die Verwalter des »alten« New Eden, womöglich erschaffen sie aber auch ein neues Universum, ein Universum, das seine Spieler noch mehr einbinden wird. Denn die Isländer experimentieren mit Virtual-Reality-Technologie, und deren Möglichkeiten klingen faszinierend: Ein Sandbox-Universum, das man durch die Augen der eigenen Spielfigur erkundet, wäre tatsächlich ein Schritt in eine neue Zeit, in die Zukunft der Spiele. Und sollten virtuelle Welten jemals wichtiger, größer, kommerzieller und zugänglicher werden, dann wird Eve Online die Blaupause sein: Eine menschliche Gesellschaft abseits der realen, mit eigenen Gewinnern und Verlierern, Kriegen und Legenden, Diplomaten und Spionen, Licht- und Schattenseiten. Hoffentlich lernen seine Nachfolger genauso viel von den Leistungen seiner Spieler und Entwickler wie von seinen Fehlern. Dennis Kogel

PLEX

Die Wirtschaft von Eve basiert auf der Spielwährung ISK (dasselbe Kürzel trägt auch die reale isländische Währung). Das wahre virtuelle Bezahlmittel heißt allerdings PLEX, kurz für Pilot License Extension, ein Gegenstand, mit dem die Spielzeit um einen Monat verlängert werden kann. PLEX kann man zu einem Festpreis (den eines Monatsabos) von CCP kaufen. Es erscheint dann im Inventar des Spielers und lässt sich zur Abo-Verlängerung nutzen oder für ISK weiterverkaufen. Über PLEX entsteht so ein Wechselkurs von ISK zu Euro, obwohl der Handel mit Ingame-Gegenständen gegen echtes Geld untersagt ist (aber natürlich trotzdem betrieben wird). PLEX werden geraubt und zerstört und sie machen es erst möglich, dass Raumschiffen ein Geldwert beigemessen wird, wenn sie in massiven Schlachten explodieren. So lässt sich auch der Sachschaden von 275.000 Euro errechnen, der beim Gefecht von B-R5RB entstand. Und so können Verluste im Spiel auch dem realen Geldbeutel schmerzen: Beispielsweise verlor ein Spieler im Jahr 2010 PLEX im Wert von 1.000 US-Dollar bei einem Piratenüberfall.

Island hat rund 325.000 Einwohner, also ungefähr genauso viele wie Bielefeld.