

EVE[®]

ONLINE

EINSTEIGER-KOMPENDIUM
DIE HÄUFIGSTEN FRAGEN



WILLKOMMEN BEI EVE ONLINE!

Hast du jemals davon geträumt, dich zu den Sternen aufzuschwingen, praktisch unsterblich zu sein oder sogar dein eigenes Schiff - oder deine eigene Flotte - zu befehligen? Dann ist das EVE Universum der richtige Platz für dich.

Falls du neu in EVE und neugierig bist, was dich erwartet, dann lies einfach weiter. Dieser Guide gibt dir sowohl eine allgemeine Einführung zu EVE Online, als auch eine breite Palette an praktischen Informationen für neue EVE-Piloten.

Der Guide ist nicht dafür gedacht, einfach von vorne bis hinten durchgelesen zu werden. Betrachte ihn als Kurzübersicht über die breite Palette an Möglichkeiten, die EVE Online zu bieten hat. Beachte bitte, dass du auch die „Strg-F“-Funktion verwenden kannst, um nach bestimmten Schlüsselwörtern innerhalb des Guides zu suchen. Die beste optische Qualität wird bei diesem Dokument mit Adobe Reader erzielt.

TEIL EINS – WAS IST EVE?

- 1 Was ist EVE Online?
- 2 Über den Charakter
- 3 Attribute, Skills und das Training
- 4 Hilfe im Weltraum
- 5 Spielgrundlagen von EVE
- 6 Mit anderen spielen

TEIL ZWEI – WAS KANN ICH IN EVE MACHEN?

- Einführung
- 7 PVP (Spieler gegen Spieler)
- 8 Missionen
- 9 Bergbau
- 10 Handel
- 11 Industrie
- 12 Erkundung
- 13 Fraktionskrieg

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

- Systemanforderungen
- Hilfe
- Downtime
- Abonnementkosten
- Was ist PLEX?

ANHANG

- Allgemeine Benutzeroberfläche - In der Station
- Allgemeine Benutzeroberfläche - Im Weltraum

HILFREICHE LINKS

- » Die offizielle EVE Online-Website
- » Die offizielle EVE Online Community Website (nur auf Englisch verfügbar)
- » Der offizielle YouTube-Kanal von CCP
- » EVElopedia (nur auf Englisch verfügbar)
- » Finde deine bevorzugte EVE-Fansite
- » Offizielles deutschsprachiges Forum – Neue Spieler: Fragen und Antworten
- » Die CCP Community New Player Training Sessions (Trainingsseminare für neue Spieler der CCP Community) und weiterführende Literatur

Beachte bitte, dass CCP und die EVE-Spieler eine Menge an Guides und Tutorials über EVE Online erstellt haben. Wenn du mit deiner bevorzugten Suchmaschine oder auf YouTube nach Themen suchst, findest du oft genau die Information, die du brauchst.



TEIL 1

WAS IST EVE?



1 WAS IST EVE ONLINE?

1.1 WEN SPIELE ICH?

Du bist ein so genannter „Kapselpilot“, ein talentierter Pilot, der direkt mit dem Interface eines mächtigen Kriegsschiffes verbunden ist. Solche Piloten können vom Inneren des gepanzerten Kokons ihrer Kapsel aus alle Aufgaben einer vollständigen Kommandocrew übernehmen und alle Aspekte ihres Raumschiffes bewältigen. Sie können gegen eine Reihe an konventionell gesteuerten Schiffen antreten und aus der Auseinandersetzung siegreich hervorgehen. Wenn sie sich miteinander verbünden, können sie ganze Imperien aus der Leere des Weltraumes formen. In EVE bestimmst du dein eigenes Schicksal. Du beginnst als Mitglied einer der vier Fraktionen, die das EVE Universum bewohnen, doch abgesehen von leicht unterschiedlichen Anfangsskills steht es dir frei, deinen Charakter in jede beliebige Richtung zu entwickeln. Es gibt keinerlei Einschränkungen durch vordefinierte Charakterklassen oder Berufe. Du kannst dein Geld durch Handel verdienen, Bergbau betreiben, deine Kampfkünste als Söldner anbieten, als Pirat auf Handelsrouten nach Beute Ausschau halten, dich der Spionage und Infiltration verschreiben, dich auf Forschung und Fertigung konzentrieren oder immer profitablere Missionen für NPC-Agenten (Non-Player Character, nicht von Spielern, sondern vom EVE-System gesteuert) erledigen. Wofür du dich tagtäglich entscheidest, bleibt ganz allein dir überlassen. Du kannst alleine spielen, mit einer Gruppe von Freunden eine Corporation gründen (das Äquivalent eines Clans oder einer Gilde) oder dich um die Aufnahme in einer der bereits vorhandenen, von Spielern gegründeten Corporations und Allianzen bemühen. Das EVE Universum und seine mehr als 7.600

einzigartigen Sonnensysteme stehen dir zur Erkundung und Eroberung offen.

1.2 WO SPIELT EVE ONLINE?

EVE Online spielt in einer fernen Zukunft, in einem Gebiet des Weltraumes, das weit entfernt von der Erde liegt. EVE Online erhielt seinen Namen von dem gigantischen „EVE Gate“ (EVE-Tor), welches die Menschheit in einen Sternencluster führte, der als New Eden bekannt wurde. Nach dem Zusammenbruch des EVE Gates und dem Verlust des Kontakts mit der Erde, haben die Überlebenden neue blühende Zivilisationen entwickelt und damit begonnen, ihr Schicksal in den Sternen zu suchen.

1.3 WAS BEDEUTET „MASSEN-MEHRSPIELER-ONLINESPIEL“?

„Massen-Mehrspieler“ bezieht sich auf jedes Spiel, welches Hunderte oder Tausende von Spielern beherbergt, die jederzeit Teil derselben Spielwelt sind. EVE Online war der Schauplatz von gigantischen Schlachten zwischen Tausenden von Spielern, die das Schicksal von Dutzenden Sternensystemen betroffen haben.

1.4 WAS BEDEUTET „FORTLAUFENDE UND PERSISTENTE SPIELWELT“?

Eine persistente Spielwelt entwickelt sich stets weiter, auch wenn ein Spieler offline geht. Die Spielwelt und alles was der Spieler in ihr zurückgelassen hat, wie beispielsweise abgedockte Schiffe, existiert somit weiterhin und bleibt für andere Spieler sichtbar (und wird vielleicht von ihnen zerstört). Sie ist eine lebende und atmende virtuelle Welt, die niemals schläft und niemals aufhört, sich durch die Handlungen ihrer Spieler zu verändern.



1.5 WIE VIELE SERVER GIBT ES?

Es gibt nur einen Server für EVE Online, namens Tranquility (Stille). Tranquility bietet all den Hunderttausenden Piloten eine Heimat, die am EVE Online-Universum teilnehmen. Sollte einer deiner Freunde EVE spielen oder dich auf deinen Weltraumabenteuern begleiten, spielt er im selben Universum wie du. EVE ist eine einzige virtuelle Welt, auch „Single Shard“ genannt. Das heißt, dass jeder Spieler in EVE ein Teil der selben Welt und der selben Community ist. Meist laufen MMORPGs mehreren kleineren Servern, so genannten „Shards“, sodass jeder Spieler nur mit maximal einigen tausend anderen Spielern interagieren kann, selbst wenn die eigentliche Anzahl an Abonnenten in die Millionen geht. In EVE hast du die Möglichkeit, jeden Spieler auf die eine oder andere Weise zu beeinflussen, da alle unsere Spieler Teil des selben persistenten Universums sind, welches auf dem derzeit leistungsfähigsten Spieleserver der Welt läuft.

1.6 KANN ICH EINEN PROBEACCOUNT BEKOMMEN?

Du kannst EVE Online 14 Tage lang kostenlos mit einem Probeaccount testen. Weitere Informationen findest du auf der offiziellen EVE Online-Website: www.eveonline.com/de/

2 ÜBER DEN CHARAKTER

2.1 WIE VIELE CHARAKTERE KANN ICH HABEN?

Du kannst bis zu drei Charaktere pro EVE Online-Account haben.

2.2 WIE VIELE FRAKTIONEN GIBT ES UND WELCHE SOLL ICH AUSWÄHLEN?

In EVE Online stehen vier spielbare Fraktionen zur Verfügung: Die Amarr, Caldari, Gallente und Minmatar. Für die Spielmechanik an sich gibt es keinen Unterschied zwischen ihnen, da mit dem Skillssystem jeder Charakter so trainiert werden kann, dass er jedes Schiff im Spiel fliegen kann, ganz egal, welche Fraktion es gebaut hat. Die Unterschiede haben in erster Linie mit der Hintergrundgeschichte der Fraktionen und ihrer jeweiligen Moral, Ethik und Motivation zu tun.

» Das Imperium der Amarr

Amarr - Als das größte Imperium in der Welt von EVE erstreckt sich Amarr über 40% der bewohnten Sonnensysteme. Die Amarr waren die Ersten in EVE, die die Warptechnologie - und vor allem die Sprungorttechnologie - wiederentdeckt haben. Als ihnen das vor mehr als 2.000 Jahren gelang, begannen sie sofort damit, sich auf die benachbarten Sonnensysteme auszubreiten und dabei langsam ihr Imperium aufzubauen. Als immer zutiefst religiöses Volk, blieb die Religion stets von großer Bedeutung für jeden Amarr, ein Eifer, der sowohl für viel Gutes als auch für viel Böses verantwortlich war. Kurz nachdem sie sich vom Zusammenbruch von EVE erholt hatten, begannen sie damit, ihren Einflussbereich auf die benachbarten Staaten auszudehnen. Die eroberten Nationen wurden versklavt - eine Vorgehensweise, die sie mit ihrer Religion rechtfertigten.



» Der Staat der Caldari

Als Staat, der auf Unternehmenskapitalismus beruht, wird der Staat der Caldari von einer Handvoll Megacorporations geleitet, die den Staat unter sich aufteilen, und jeden gesellschaftlichen Aspekt kontrollieren und regeln. Jede Corporation besteht aus Tausenden kleineren Gesellschaften, von Industrieunternehmungen bis zu Anwaltsfirmen. Jedes Land und jedes Gebäude gehört einer Gesellschaft, die es an die Bürger vermietet. Auch Regierung und Polizei werden von unabhängigen Unternehmen geleitet. Die Gesellschaft der Caldari ist durchdrungen von ihren militärischen Traditionen; als Volk mussten deren Angehörige einen langen und blutigen Krieg um ihre Unabhängigkeit führen, auch wenn sie ihren Heimatplaneten an ihre verhassten Feinde übergeben mussten, die Gallente.

» Die Föderation der Gallente

Einige empfinden sie als selbstgerecht, einmischend, aufgeblasen und lästig; andere sehen sie als tatkräftige Liberale und Verteidiger der freien Welt. Ob man sie nun liebt oder hasst, man kann sie einfach nicht ignorieren. Jedermann hat eine Meinung über die Föderation der Gallente; es hängt nur davon ab, von welcher Seite des Tisches man sie betrachtet. Für viele ist es das Gelobte Land, wo jeder Traum Wirklichkeit werden kann. Die Gallente glauben stark an den freien Willen und die Menschenrechte, trotz zahlreicher Rückschläge in ihrer langen Geschichte und den Gegensätzen in ihrer Gesellschaft. Viele der wohlhabendsten Menschen in New Eden sind Gallente und schaffen einen ständigen Bedarf an Luxusgütern. Gleichzeitig geht die Anzahl der Armen in die Millionen, denn obwohl die liberale Marktwirtschaft und individuelle Freiheit jedem einzelnen die Chance gibt, bis an die Spitze aufzusteigen, ist es gleichzeitig genau leicht, bis ganz nach unten zu stürzen.

» Die Republik der Minmatar

Als zähes, ernstes Volk sind die Minmatar entschlossenes und unabhängiges Volk. Ihr Heimatplanet Matar ist ein natürliches Paradies, obwohl Jahrhunderte des Missbrauchs ihm viel von seiner Schönheit genommen haben. Das Schicksal der Minmatar hatte laufend seine Höhen und Tiefen. Einst waren sie ein aufblühendes Imperium mit einem Grad an mechanischer Fertigkeit, der niemals zuvor oder seither erreicht wurde. Später allerdings mussten sie Jahrhunderte der Sklaverei erdulden; Quälerei und Tod zum Wohle ihrer fremden Herren. Heute haben die meisten von ihnen wieder ihre Freiheit erlangt, aber das Vermächtnis ihrer Versklavung bleibt bestehen.

Mit diesen Informationen kannst du entscheiden, welche Fraktion du spielen möchtest. Beachte bitte, dass es in EVE Online Spieler gibt, denen der Rollenspielaspekt des Spiels gefällt und die daher genau so spielen werden, wie es die Fraktionsgesinnung vorschreibt. Wenn du vorhast, diesen Aspekt des Spiels zu erkunden, kannst du deine Fraktion entsprechend auswählen. Vergiss bitte nicht, dass deine Charaktere auf deinem Account nicht alle derselben Fraktion angehören müssen. Somit kannst du mehr als eine ausprobieren.

2.3 WAS PASSIERT, WENN MEIN CHARAKTER STIRBT?

Falls dein Charakter das Pech hat, getötet zu werden, wachst du automatisch in einem brandneuem Körper auf, und zwar auf der Station, die du als Standort deines Klons bestimmt hast. Grundlegende Klone kosten nichts, fassen jedoch nur eine minimale Anzahl an Skillpunkten; wir empfehlen dir daher, möglichst bald in ein verbessertes Modell zu investieren, sobald dein Training ins Rollen gekommen ist. Die verbesserten Modelle können nur

einmal benutzt werden. Deswegen solltest du für deinen Klon eine Station auswählen, die über medizinische Dienste verfügt, damit du dir noch vor dem Abdocken ein neues Modell kaufen kannst.

2.4 WIE FUNKTIONIERT DAS KLONSYSTEM?

Das Klonsystem funktioniert, indem du einen „Klonaufwertungsvertrag“ abschließt. Das bedeutet, dass du mit solch einem Vertrag nicht wirklich „stirbst“, falls deine Kapsel zerstört wird. Du wirst in deinem Klon aufwachen und in der Lage sein, dich gleich wieder ins Getümmel zu stürzen. Abhängig davon für welche Station du dich als Standort für einen Klon entschieden hast, kannst du viele Lichtjahre von dem Punkt aufwachen, an dem du gestorben bist - aber du wirst in der Lage sein, in das System zurück zu fliegen, in dem du warst und den Kampf weiterzuführen.

Klone gibt es in verschiedenen Ausführungen, jede imstande eine bestimmte Anzahl an Skillpunkten aufzunehmen. Wenn dein Charakter also mehr Skills lernt und dadurch besser wird, wirst du von Zeit zu Zeit deinen Klon aufwerten müssen, um all die Informationen in deinem Gehirn zu behalten.

Es gibt auch einen weiteren Klontyp, bekannt als „Sprungklon“. Ein Sprungklon ist nicht dasselbe wie die neuen Körper, in denen du nach dem Tod aufwachst, sondern ermöglicht es dir, große Entfernungen im Weltraum augenblicklich zu überwinden, indem du einfach dein Bewusstsein transferierst oder in einen neuen Körper „springst“.

3. ATTRIBUTE, SKILLS UND DAS TRAINING

3.1 WIE BEEINFLUSSEN DIE ATTRIBUTE DEN SPIELSTIL?

In EVE Online beeinflussen die Attribute die Skilltrainingszeit. Jeder Skill hat ein primäres und sekundäres Attribut, die die Zeitspanne festsetzen, die notwendig ist, um das Training einer Stufe dieses Skills abzuschließen. Jedem Skill ist ein Attribut zugewiesen, welches sich auf die Aktivität bezieht, das der Skill beeinflusst (Kampf, Fertigung, Forschung, Handel usw.). Wenn du dich also auf einen Aspekt des Spiels konzentrieren willst, wäre es klug, deine Attributpunkte auf die Attribute zu verteilen, die sich auf diese Aktivität beziehen. Zum Beispiel wären die Attribute „Auffassungsgabe“ und „Willenskraft“ für Piloten wichtig, die kampforientierte Skills trainieren wollen.

3.2 WIE KANN ICH MEINEN CHARAKTER WEITERENTWICKELN?

Es gibt viele Möglichkeiten, deinen Charakter weiterzuentwickeln und das Trainieren von Skills ist die offensichtlichste. In EVE Online schränken wir dich nicht auf eine bestimmte Klasse oder bestimmte Skills ein. Theoretisch kannst du alle Skills im Spiel trainieren. Allerdings gibt es so viele Skills, dass du im Voraus planen und dich auf Skills konzentrieren solltest, die deine im Spiel bevorzugten Aktivitäten betreffen. Du kannst deinen Charakter ebenso weiterentwickeln, indem du ihn mit Implantaten versorgst oder Booster nutzt, die Fähigkeiten beeinflussen und das Skilltraining deines Charakters beschleunigen. Eine weitere Möglichkeit zur Weiterentwicklung deines Charakters besteht darin, fortschrittlichere und stärkere Raumschiffe zu erhalten, indem du sie von anderen Piloten kaufst oder selbst herstellst.

3.3 KANN ICH MEHR ALS EINEN CHARAKTER GLEICHZEITIG WEITERENTWICKELN?

Ja, du hast die Möglichkeit, eine zusätzliche Trainingswarteschlange für 30 Tage zu aktivieren, indem du eine „30-tägige Pilotenlizenzverlängerung“ („30 Day Pilot's License Extension“, auch als „PLEX“ bekannt) nutzt. Obwohl es möglich ist, mehr als einen Charakter pro Account gleichzeitig weiterzuentwickeln, indem man eine zusätzliche PLEX nutzt, wirst du trotzdem nur in der Lage sein, mit einem Charakter pro Account gleichzeitig online zu sein und mit ihm zu spielen.

3.4 WIE FUNKTIONIERT DAS SKILLTRAINING?

Es gibt keine Charakterstufen in EVE Online, aber es gibt Stufen innerhalb jedes Skills. Das Skilltraining in EVE Online unterscheidet sich von dem, was die meisten Spieler aus anderen MMOs gewohnt sind. Der Skillfortschritt basiert nicht auf deinen Handlungen im Spiel, sondern wird unabhängig davon im Laufe der Zeit berechnet. Zeit ist der wichtigste Faktor des Skilltrainings: Das Trainieren von Skills benötigt Zeit und erfolgt auch, während du offline bist. Das Trainieren von Skills in EVE Online ist wie das Hochladen von Daten in das Gehirn deines Charakters und kein aktives Lernen aufgrund einer Aktion. Das bedeutet, dass du deinen Charakter weiterhin trainieren kannst, auch wenn du eine Spielpause machst - zumindest solange dein Account aktiv ist.



3.5 WAS SIND SKILLSTUFEN?

Jeder Skill in EVE Online hat 5 Stufen. Jede Stufe benötigt eine andere Anzahl an Skillpunkten. Je höher die Stufe, desto mehr Skillpunkte werden benötigt. Du wirst viel länger benötigen, um einen Skill auf Stufe 5 zu trainieren als auf Stufe 1 und einen Skill von Stufe 4 auf Stufe 5 zu trainieren, dauert viel länger als das Trainieren des Skills von Stufe 1 auf Stufe 4. Dies ermöglicht es neuen Spielern, relativ rasch mit langjährigen Piloten gleich zu ziehen. Jedoch wird es immer noch eine Menge Zeit kosten, alle deine Skills zu maximieren.

3.6 WIE FUNKTIONIEREN SKILLS?

Skills sind ein wichtiger Teil der Weiterentwicklung eines Charakters in EVE Online. Sie beeinflussen die Möglichkeiten in den meisten Spielbereichen, wie Kampf, Industrie, Forschung, Handel usw. Es gibt auch viele Gegenstände im Spiel, wie Schiffe und Module, die du nicht verwendet kannst, bevor du nicht bestimmte Skills auf eine bestimmte Stufe trainiert hast. Jede Stufe eines Skills erhöht passiv die Fähigkeit deines Charakters in einem bestimmten Bereich, wie im Detail in der Skillbeschreibung beschrieben.

3.7 WELCHE SKILLS SOLL ICH TRAINIEREN?

Das hängt von deinem individuellen Spielstil ab. Wenn du dich zum Beispiel auf kleine, wendige Schiffe spezialisieren willst, solltest du dich auf das Trainieren der Skills für Fregatten und kleine Waffen konzentrieren. Wenn du außergewöhnliche Dinge herstellen willst, solltest du dich auf das Trainieren von Skills in der Kategorie Industrie konzentrieren. Vielleicht willst du alles auf einmal machen und dich nicht auf einen bestimmten Bereich des Spiels spezialisieren. Dann solltest du viele Skills trainieren, doch anstatt sie bis auf Stufe 5 zu trainieren, solltest du dich am Anfang mit

Stufe 3 oder 4 zufrieden geben. Dies ermöglicht es dir, viele unterschiedliche Skills zu trainieren, anstatt im gleichen Zeitraum wenige Skills auf Stufe 5.

3.8 TRAINIERT MEIN CHARAKTER SKILLS WEITER, WENN ICH DAS SPIEL VERLASSE?

Ja, dein Charakter wird das Training fortsetzen, egal ob du online bist oder nicht. Die einzige Bedingung ist, dass dein Account zu diesem Zeitpunkt aktiv ist. Du musst jedoch ein Auge auf die Trainingswarteschlange haben: Wenn dein Charakter das Skilltraining abschließt, dass du eingestellt hast, musst du dich in das Spiel einloggen, um das Training eines anderen Skills oder einer anderen Stufe zu starten.

3.9 WAS IST DIE TRAININGSWARTESCHLANGE?

Die Trainingswarteschlange ermöglicht es dir, das Skilltraining bis zu einem gewissen Maß zu automatisieren. Du kannst eine Reihe von Skills/Skillstufen einstellen, die trainiert werden sollen. Die Grenze dabei ist, dass der letzte Skill in der Trainingswarteschlange innerhalb eines Zeitfensters von 24 Stunden beginnen muss. Das bedeutet, dass du eine Trainingswarteschlange erstellen kannst, die über einen Monat läuft, falls der letzte Skill der Reihe solange benötigt, um trainiert zu werden.

3.10 WIE KOMME ICH AN SKILLS?

Dein Charakter beginnt mit einer bestimmten Anzahl an Skills. Welche Skills das sind, hängt von deinen Entscheidungen während der Charaktererstellung ab. Um weitere Skills zu trainieren musst du Skillbücher kaufen und sie deinem Charakter injizieren. Im allgemeinen kommst du an Skillbücher, indem du sie von NPCs oder von anderen Spielern auf dem Markt kaufst. Du kannst sie allerdings auch durch Missionen erhalten, als Beute finden oder über den Loyalitätsladen einer der Hauptfraktionen des EVE Universums beziehen.

4 HILFE IM WELTRAUM

4.1 WER IST AURA?

Aura ist der Bordcomputer, den du zusammen mit deinem Raumschiff erhältst. Sie hilft auch bei der Vorstellung der verschiedenen Aspekte des Spiels, indem sie neue Piloten Schritt für Schritt durch das Tutorial führt.

4.2 WO KANN ICH DIE TUTORIALS IM SPIEL FINDEN?

Sobald du das Spiel mit einem neuen Charakter startest, landest du im Tutorial, das dir beibringt, wie man bestimmte Handlungen im Spiel durchführt. Dieses Tutorial ist Teil der Einführung für neue Spieler und kann nach Belieben geschlossen oder fortgesetzt werden. Du kannst auch verschiedene Teile des Tutorials auswählen, indem du das Hilfe-Fenster öffnest (durch Drücken von F12 auf deiner Tastatur), um rasch zu den Abschnitten zu navigieren, die dich am meisten interessieren.

4.3 WIE KANN ICH ETWAS ÜBER DIE KARRIEREPFADE ERFAHREN?

Außerhalb der Tutorials bieten Karrieremissionen eine gute Möglichkeit, um sich mit den unterschiedlichen Karrierepfaden in EVE Online bekannt zu machen. Du kannst diese Missionen mit einem brandneuen Charakter absolvieren. Öffne dazu einfach das Hilfe-Fenster (drücke F12 auf deiner Tastatur) und klicke dort auf „Karriereagenten anzeigen“. Dadurch öffnet sich ein Fenster, in dem du ganz einfach den Karriereagenten deiner Wahl herauspicken kannst. Es gibt 5 verschiedene Kategorien:



- » Militär: Diese Missionen vermitteln dir ein Grundverständnis für den Kampf.
- » Wirtschaft: Hier lernst du, den Markt und das Vertragssystem zu nutzen und erfährst etwas über das Geldverdienen mit der harten Arbeit von anderen.
- » Industrie: Dieser Karrierepfad ist für jeden, der Rohmaterial abbauen und damit Güter fertigen will, die dann an andere Piloten verkauft oder für den Eigenbedarf eingesetzt werden können.
- » Erkundung: Wenn du daran interessiert bist, im Weltraum geheimnisvolle Anomalien zu erscannen, die Piraten zum Bekämpfen, Artefakte zum Analysieren oder zahlreiche andere Überraschungen enthalten, dann ist dies dein Karrierepfad.
- » Fortgeschrittenes Militär: Ein erweitertes Kampftraining, das Abschnitte über Logistik, elektronische Kriegsführung und Ausweichmanöver enthält.

4.4 GIBT ES JEMANDEN, DEN ICH UM HILFE BITTEN KANN?

Wir haben im Spiel einen offiziellen, englischsprachigen Kanal, der „Help“ genannt wird. Zusätzlich dazu gibt es für unsere deutschsprachigen Spieler noch einen speziellen „Hilfe“-Kanal. Weiterhin werden Charaktere auf einem neuen Account automatisch für dreißig Tage in den Kanal „Rookie Help“ eingeladen; dieser steht allerdings nur in Englisch zur Verfügung. Falls du Fragen zum Spiel hast, kannst du diese jederzeit in einem dieser Kanäle stellen. Alle diese drei Kanäle werden von einer Freiwilligenorganisation überwacht und moderiert, die ISD (Interstellar Services Department) genannt wird. Um mit einem offiziellen Vertreter von CCP Games Kontakt



aufzunehmen, musst du entweder im Spiel oder über unsere [Website](#) ein Support-Ticket erstellen.

4.5 GIBT ES EINEN SICHEREN ORT UM MIT ANDEREN NEUEN SPIELERN ZU FLIEGEN?

Es gibt eine Reihe an Systemen im Spiel, die als „Anfängersysteme“ bezeichnet werden. Alle neuen Charaktere starten in einem von diesen Systemen - in welchem hängt von dem Volk und der Abstammung ab, die du für deinen Charakter gewählt hast. In den Anfängersystemen absolvierst du die Tutorials und erhältst Karrieremissionen. Für Anfängersysteme gelten besondere Regeln, die sich von anderen Systemen unterscheiden. So wird sichergestellt, dass neue Spieler die Features von EVE in ihrem eigenen Tempo erkunden können. Wir empfehlen, dass du in diesen Systemen bleibst, bis du die Grundlagen des Spiels erlernt hast und bereit dafür bist, all das zu entdecken, was New Eden zu bieten hat.

5 SPIELGRUNDLAGEN VON EVE

5.1 WOHER WEISS ICH, WELCHE SONNENSYSTEME ICH SICHER DURCHQUEREN KANN?

In EVE Online lautet die Frage eher, welche Sonnensysteme man sicherer durchqueren kann... Es gibt viele Bedrohungen in New Eden und ein unbedachter Pilot kann rasch in Schwierigkeiten geraten. Aber alle Systeme in New Eden haben etwas, das als Sicherheitsstatus bekannt ist und in numerischer Ordnung von 1.0 (höchste Sicherheit) bis -1.0 (niedrigste Sicherheit) reicht. Ein 1.0-System ist das sicherste von allen und selbst in den Asteroidengürteln tauchen keine NPC-Piraten auf und greifen dich an, während du in Ruhe Erz abbaust.

Die Systeme, deren Sicherheitsstatus zwischen 1.0 und 0.5 rangiert, werden als „Hochsicherheitsraum“ („High-Sec“) bezeichnet. Solange du im Hochsicherheitsraum bist, bietet dir eine Organisation namens CONCORD ihre Dienste an und unterstützt dich, falls du von anderen Spielern angegriffen wirst.

Die Systeme von 0.4 bis 0.1 sind als „Niedersicherheitsraum“ („Low-Sec“) bekannt und bieten kaum Schutz für Piloten. Allerdings gibt es an den Toren und Stationen durch Geschütze (Sentry Guns) ein wenig Schutz vor unautorisierten Angriffen. Jeder, der sich in diese Systeme wagt, ist auf sich allein gestellt und wird sich auf seine Sinne, Erfahrung und Verbündete verlassen müssen, um zu überleben.

Schließlich gibt es noch die 0.0-Systeme und Systeme mit einem negativen Sicherheitsstatus, auch als „Nullsicherheitsraum“ („Null-Sec“) bekannt. Hier gibt es überhaupt keinen Schutz und das Überleben hängt einzig von den Fähigkeiten und den Ressourcen des Einzelnen ab.

5.2 WER IST CONCORD UND WELCHE AUFGABEN HABEN SIE?

CONCORD kann als „Weltraumpolizei“ angesehen werden, die durch die Hochsicherheitsgebiete von New Eden patrouilliert. Sie ergreifen Maßnahmen gegen diejenigen, die andere grundlos angreifen und werden solche Schurken jagen und gnadenlos zerstören. Allerdings ist es nicht ihre Aufgabe, einen Angriff zu verhindern, sondern den Angreifer zu bestrafen. Solltest du also unter Beschuss anderer Spieler stehen, kommt CONCORD vielleicht nicht rechtzeitig an, um dir zu helfen. Dann liegt es an deinen Fähigkeiten und der Stärke deines Schiffes, ob du bestehen kannst. CONCORD ist auch für den Sicherheitsstatus der Piloten zuständig, einem Bestrafungs- und Belohnungssystem. Dein Status wird abhängig von deinen Taten angehoben oder gesenkt. Taten, die dem Wohle aller dienen, wie die Zerstörung von NPC-Piraten und die Übernahme von bestimmten Missionen, erhöhen deinen Status. Taten, die als kriminelle Handlungen angesehen werden, wie der Angriff auf einen anderen Spieler oder die Zerstörung ihres Eigentums ohne triftigen Grund, verringern den Status - zudem taucht eine schwer bewaffnete CONCORD-Flotte auf, um dir deinen Fehler vor Augen zu führen. Falls dein Sicherheitsstatus zu niedrig wird, macht es das aufgrund der Anwesenheit von CONCORD schwieriger, durch Systeme mit einer höheren Sicherheitsstufe zu navigieren.

5.3 MANCHE SPIELER SCHIESSEN EINFACH AUF MICH. WARUM DÜRFEN DIE DAS?

In EVE Online kann jeder Spieler jeden beliebigen anderen Spieler angreifen, ganz egal wo. Das liegt daran, dass EVE Online in erster Linie ein PVP-Spiel ist (Player versus Player - Spieler gegen Spieler). Wenn der andere Pilot kein Recht hat, dich anzugreifen, wird CONCORD ihn jagen und ihn für seine Verbrechen bestrafen - zumindest sofern der Angriff im Hochsicherheitsraum stattfindet. Falls der Angriff im Nieder- oder Nullsicherheitsraum stattfindet, musst du dich selbst schützen, da du in diesen Bereichen des Weltraumes jederzeit angegriffen werden kannst, ohne dass CONCORD eingreifen kann. Bedenke auch, dass nach einer aggressiven oder anderen illegalen Handlung gegen einen anderen Piloten (wie von ihm etwas zu stehlen oder ihn grundlos anzugreifen), jeder Pilot dich danach eine Zeit lang überall ungestraft angreifen darf.

5.4 WIE KOMME ICH AN NEUE SCHIFFE UND BESSERE WAFFEN?

Du kannst bessere Schiffe und Waffen oder Module zur deren Ausrüstung entweder auf dem Markt oder über das Vertragssystem kaufen. Du kannst auch in beiden nach den Schiffen, Waffen und Modulen suchen, wobei der Markt mehr Informationen über den Gegenstand bereit hält. Das Vertragssystem ermöglicht es dir, gebrauchte Gegenstände und alles zu verkaufen, das nicht auf dem Markt gefunden werden kann, während du auf dem Markt genau das bekommst, wofür du bezahlt hast. Zusätzlich dazu können bestimmte Gegenstände nur über das Vertragssystem gehandelt werden.





5.5 WELCHE VERSCHIEDENEN SCHIFFSTYPEN KANN ICH FLIEGEN?

Abhängig von deinen Skills kannst du jedes Schiff im Spiel fliegen. Allerdings neigen die meisten Piloten dazu, sich entweder auf die Schiffe eines bestimmten Volkes oder auf einen bestimmten Schiffstyp zu spezialisieren, je nachdem, wie sie sich in EVE weiterentwickeln wollen. Ein Unternehmer wird seine Trainingszeit normalerweise nicht damit verschwenden, Schlachtschiffe zu fliegen und ein Pilot, der das Leben eines Piraten vorzieht, wird sich nicht darum kümmern, wie man eine Bergbaubarkasse fliegt. Manche bevorzugen einen bestimmten Kampfstil und werden sich daher Schiffe aussuchen, die für diesen Kampfstil entwickelt wurden. Zum Beispiel sind bestimmte Schiffe für den Einsatz von Lenkwaffen besser geeignet als andere, während wieder andere besser darin sind, Strahlenwaffen zu verwenden. Manche haben bessere Schildsysteme und andere bessere Panzerungssysteme. Die verfügbaren Schiffstypen sind zahlreich und vielfältig, doch bei den Kampfschiffen gibt es generell folgende Klassen: Fregatten, Zerstörer, Kreuzer, Schlachtkreuzer, Schlachtschiffe, Dreadnoughts, Träger, Superträger und Titanen. Innerhalb von diesen gibt es wiederum zahlreiche Unterklassen, üblicherweise die fortgeschrittenen „Tech II“-Varianten. Zum Beispiel gibt es bei den Fregatten die fortgeschrittenen Varianten Angriffsfregatte, Tarnkappenbomber, Covert Ops-Fregatte, Abfangjäger und elektronische Angriffsfregatte. All diese Schiffsklassen bis hinauf zum Schlachtschiff haben diese fortgeschrittenen Varianten im größeren oder kleineren Umfang und nach dem erforderlichen Skilltraining stehen diese allen Piloten offen.

Das Interbus Schiff-Identifikationssystem, kurz ISIS, ist ein Technologiebaum-System zur Identifizierung aller Schiffe in EVE. Schiffe werden auf eine

optisch ansprechende und interaktive Art dargestellt und zeigen die benötigten Skills, um neue Schiffe freizuschalten. Gleichzeitig gibt es Spielern alle detaillierten Informationen, die sie benötigen, um sich für eine Fraktion, eine Schiffsklasse und ein Schiff auf ihrem weiteren Weg zu entscheiden. Zugriff auf das ISIS erfolgt über das entsprechende Icon im Neocom (der Funktionsleiste auf der linken Seite des Clients).

5.6 WAS IST DER FARBIGE SICHERUNGSKNOPF BEI MEINER SCHILDANZEIGE?

Die Einstellungen der Sicherung befinden sich bei deinem Energiespeicher in Form eines kleinen Knopfes mit farbigem Licht. Das Licht zeigt an, welche Sicherungsstufe du derzeit aktiviert hast. Solange deine Sicherung „aktiviert“ ist, hindert sie dich daran illegale Handlungen durchzuführen, die dich ansonsten zu einem globalen Ziel machen und es allen anderen Piloten in deiner Umgebung erlauben würden, dich ohne Einmischung von CONCORD ganz legal anzugreifen. Wenn du die Sicherung auf „teilaktiviert“ (gelb) oder „deaktiviert“ (rot) senkst, wirst du in der Lage sein, jede beliebige gewalttätige Handlung in New Eden durchzuführen, wirst aber auch alle Konsequenzen tragen müssen, die darauf folgen können. Die Sicherung soll dir also dabei zu helfen, potentiell kostspielige, irrtümliche Mausclicks oder Fehler zu vermeiden.

5.7 WAS PASSIERT, WENN ICH AUF EINEN ANDEREN SPIELER SCHIESSE?

Der unrechtmäßige Angriff auf einen anderen Piloten ist eine kriminelle Handlung und wird von CONCORD bestraft. Einige andere gesetzwidrige Handlungen werden als verdächtig erachtet und es anderen Piloten ermöglichen, dich anzugreifen. Der Angriff auf einen Verdächtigen oder die Teilnahme an einem Duell starten für kurze Zeit ein eingeschränktes Gefecht

zwischen dir und dem Verdächtigen, das es euch erlaubt, gegeneinander zu kämpfen. Indem du die Sicherung an deinem Schiff aktiviert lässt, kannst du kriminelle oder verdächtige Aktionen vermeiden. Abschaltung auf eigene Gefahr!

Falls du unrechtmäßig angegriffen wirst, hast du das Recht, innerhalb von 30 Tagen nach dem Angriff Vergeltung zu üben, ohne dass CONCORD eingreift. Du kannst dieses Recht sogar an Kopfgeldjäger und Söldner verkaufen, damit diese die Arbeit für dich erledigen! Das wird „Abschussfreigabe“ genannt. Du musst deine „Abschussfreigabe“ aktivieren, damit der Charakter, den du zum Abschuss freigibst, 15 Minuten lang ein Verdächtiger wird - mit allen damit verbundenen Konsequenzen.

5.8 KANN MAN IM HOCHSICHERHEITSRAUM GEGENEINANDER KÄMPFEN?

Ja, wenn du dich ganz legal mit anderen Piloten im Hochsicherheitsraum messen willst, kannst du auf die Duellfunktion zurückgreifen. Wenn ein Duell angenommen wurde, wird ein Timer zwischen dir und dem anderen Piloten gestartet, bis zu dessen Ablauf ihr euch ganz legal beschießen und zerstören könnt. Obwohl dieser Kampfstil sicherer ist als viele andere, können sich andere Piloten trotzdem einmischen, auch wenn sie dabei einen Sicherheitsabzug riskieren oder ein globales Ziel werden, so wie zuvor in diesem Guide beschrieben. Bitte beachte, dass du während eines Duells in deiner Kapsel getötet werden kannst.

6 MIT ANDEREN SPIELEN — CORPORATIONS/GRUPPENSPIEL

6.1 WIE KANN ICH ZUSAMMEN MIT ANDEREN SPIELERN FLIEGEN?

Der beste Weg zusammen mit anderen Spielern zu fliegen ist der Beitritt einer von Spielern gegründeten Corporation. Eine gut geführte Corporation kann Materialunterstützung und Training für neue Piloten bereitstellen. Aber noch wichtiger ist, dass sie Schutz und Unterstützung gegen feindlich gesinnte Piloten bieten. Eine EVE Online-Corporation ist etwas, das den „Gilden“ oder „Clans“ in anderen Onlinetiteln ähnelt. Zusätzlich dazu teilen sich alle EVE Online-Spieler denselben Server. Daher wirst du dich niemals fragen müssen, ob du auf demselben Server bist wie deine Freunde.

6.2 WO KANN ICH EINE CORPORATION/ALLIANZ FINDEN, DER ICH BEITRETEN KANN?

Corporations suchen auf viele verschiedene Arten nach neuen Mitgliedern. Viele Corporations nutzen das Rekrutierungsforum auf der offiziellen EVE Online-Website, andere werben in den öffentlichen Rekrutierungschatkanälen innerhalb des Spiels und noch mehr nutzen das Rekrutierungswerkzeug im Spiel.

6.3 LOHNT ES SICH, IN EINER CORPORATION UND/ODER ALLIANZ ZU SEIN?

Eine Corporation kann auf einer Station ein gemeinsames Büro mieten, um die Zusammenarbeit der Mitglieder zu erleichtern. Eine Corporation kann Steuern für ihre Mitglieder festsetzen und ändern, um ein gemeinsames Einkommen zu schaffen. Die meisten Corporations haben geringere Abgaben als NPC-Corporations. Corporations können zudem eine von



Spielern betriebene Station übernehmen oder kleinere Sternenbasen verwalten, um ihre Ziele zu erreichen. Eine Corporation kann gemeinsam mit anderen Corporations auch einer Allianz beitreten, um ein Gebiet des Weltraums für sich zu beanspruchen oder um sich einfach gegenseitig zu beschützen.

6.4 WIE KANN ICH MEINE EIGENE CORPORATION ODER ALLIANZ GRÜNDEN?

Jeder Pilot kann ganz einfach seine eigene Corporation gründen indem er die entsprechenden Grundskills trainiert und einen kleinen Nominalbetrag an CONCORD zahlt. Es gibt keine erforderliche Mindestmitgliederzahl um eine Corporation zu gründen und es ist möglich, der einzige Pilot in einer Corporation zu sein. Allianzen können von jedem Piloten gegründet werden, der CEO einer Corporation in EVE ist. Die Skillanforderungen sind jedoch weitaus höher und es wird lange dauern, sie zu trainieren. Die Abgaben, die an CONCORD gezahlt werden müssen, um eine Allianz zu gründen und zu unterhalten, sind sehr hoch und die meisten Piloten müssen mit anderen zusammenarbeiten, um sie sich leisten zu können.

6.5 WIE KANN ICH EINER CORPORATION/ALLIANZ DEN KRIEG ERKLÄREN?

Jede Corporation oder Allianz in EVE kann unter ihren Mitgliedern eine Abstimmung beginnen, um einer anderen Corporation oder Allianz den Krieg zu erklären. Corporations und Allianzen, die sich im Krieg befinden, können sich gegenseitig ganz ohne Einmischung von CONCORD bekämpfen. Eine Corporation, die sich gegen Angreifer verteidigen muss, kann Verbündete oder Söldner anwerben um sie zu unterstützen.

6.6 WIE FINDE ICH EINE FLOTTE, UM FÜR EIN PAAR STUNDEN MITZUFLIEGEN?

Ein Pilot kann mithilfe des Flottenfinders eine Flotte finden und ihr beitreten. Manche Flotten sind auf spezielle Corporations, Allianzen oder sogar auf Piloten eines bestimmten Sicherheitsstatus beschränkt - je nachdem, was die Flotte vorhat. Ein umsichtiger Pilot sollte vorsichtig dabei sein, ohne Freunde und Verbündete an seiner Seite einer Flotte beizutreten. Eine der schnellsten und einfachsten Möglichkeiten, einer Flotte von Spielern in relativer Sicherheit beizutreten ist der Fraktionskrieg, der weiter unten beschrieben wird.

TEIL 2

WAS KANN ICH IN EVE MACHEN?



EINFÜHRUNG

EVE Online ist ein Spiel mit einer unvergleichlichen Menge von Möglichkeiten, die Spielern zur Verfügung stehen. Diese Menge an Möglichkeiten kann für Spieler rasch überwältigend werden, die traditionelle MMOs gewohnt sind. Die Optionen, die weiter unten in diesem Abschnitt vorgestellt werden, sind nur ein kleiner Ausschnitt der Aktivitäten und Möglichkeiten, die dir offen stehen. Ein Spieler ist nicht dazu verpflichtet, diese Optionen in irgendeiner bestimmten Reihenfolge oder auch nur sie alle zu durchlaufen. Ein Spieler, der Erkundung allen anderen Spielbereichen vorzieht, kann den Hauptteil seiner Zeit in New Eden damit verbringen, dieser Aktivität für Monate oder Jahre nachzugehen und beispielsweise Industrie und/oder den Fraktionskrieg vollkommen außer Acht lassen.

Wie bereits angemerkt, musst du jede Aktion, die du in New Eden unternimmst, als eine Form des PVP ansehen, da dies das Kernkonzept des Spiels ist. Im Asteroidenfeld wetteiferst du mit anderen Piloten um das Sammeln von Rohstoffen. Du wirst dich vielleicht auch gegen Erzdiebe verteidigen müssen. Auf dem Markt kämpfst du um die Kontrolle der Wirtschaft in bestimmten Gebieten, um das Angebot und die Nachfrage deiner Produkte gegen die von anderen angehenden Magnaten. Auf dem Schlachtfeld kannst du um Ruhm, Geld oder das Recht kämpfen, über ganze Bereiche des Weltraums zu herrschen. Wie immer in EVE ist es deine Entscheidung.

7 PVP (PLAYER VERSUS PLAYER – SPIELER GEGEN SPIELER)

Das wesentliche Kernkonzept von EVE Online ist es, Vollzeit-PVP in einer Sandbox zu bieten. Wie bereits in vorherigen Abschnitten erwähnt, kann jeder Spieler jeden anderen Spieler jederzeit und überall angreifen. Im Hochsicherheitsraum wird es Konsequenzen geben, wenn ein Pilot einen anderen ohne triftigen Grund angreift, aber der Angriff kann stattfinden. Im Nieder- und Nullsicherheitsraum gibt es gar keine Beschränkung hinsichtlich des PVP. Ein paar der vielfältigen PVP-Stile sind im nächsten Abschnitt näher beschrieben.

7.1 WELCHE ART VON PVP GIBT ES IN EVE?

Es gibt verschiedene Arten, auf die Spieler in EVE gegeneinander antreten können. Einfacher Kampf ist die am meisten verbreitete Form des PVP. Dieser reicht von einem Eins-gegen-Eins-Kampf zwischen Fregatten oder Kreuzern bis zu gigantischen Flottenschlachten mit Schlachtschiffen, Dreadnoughts, Trägern oder sogar Titanen mit Hunderttausenden daran beteiligten Piloten. Dann gibt es den bereits erwähnten Fraktionskrieg und Duelle. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, dich auf das PVP in EVE zu konzentrieren: Du kannst ein Pirat sein und den Piloten auf beliebigen Handelsrouten nachstellen oder an sogenannten „Gate Camps“ teilnehmen, wo du auf der Lauer nach Piloten liegst, die von System zu System springen. Vielleicht willst du lieber ein Kopfgeldjäger sein, der andere Piloten wegen einer reichen Belohnung aufspürt oder einfach wegen des Ruhmes, den der Abschuss bedeutet. Vielleicht wirst du sogar ein bekannter Flottenkommandant und lenkst die Handlungen von hunderten

anderen Piloten in einer der gigantischen Schlachten, die wir bereits erwähnt haben. Die Entscheidung liegt - wie bei allen Dingen in EVE - allein bei dir.

7.2 KANN ICH DEM PVP VOLLSTÄNDIG AUS DEM WEG GEHEN?

Nein, es gibt keine Systeme oder Orte in New Eden, in denen man dem PVP vollkommen entgehen kann. Die sichersten Systeme sind die „Anfängersysteme“, in denen neue Spieler ihre Reise in EVE beginnen. In den Hochsicherheitsystemen ist es ein Angriff weniger wahrscheinlich, da CONCORD die Piloten bestraft, die andere Piloten ohne guten Grund angreifen. Wenn du aber zum Beispiel ein Schiff mit einer sehr wertvollen Ladung fliegst, kann ein Spieler dich trotzdem angreifen, um das Schiff zu zerstören und alles aus dem Wrack zu stehlen, sofern er meint, dass es die Mühe wert ist. Solche Angriffe werden „Ganking“ genannt und wenn sie profitabel sind, sind Piloten oftmals gewillt, den Verlust ihres Schiffes an CONCORD und die Verringerung ihres Sicherheitsstatus für ihre Verbrechen zu akzeptieren. Daher liegt es immer am Piloten, auf jedem seiner Flüge aufmerksam zu bleiben und jederzeit auf alles vorbereitet zu sein.



8 MISSIONEN

Missionen sind Aufgaben, die von den Agenten der verschiedenen NPC-Corporations in New Eden an Piloten vergeben werden. Die Aufgaben reichen vom Gütertransport zwischen Stationen bis zur Bekämpfung von Piraten, um ein bestimmtes Ziel in einem Missionsgebiet zu erreichen. Der Agent wird dir für die Erfüllung seiner Aufgabe normalerweise eine finanzielle Belohnung (ISK) geben, kann dir aber auch wertvolle Gegenstände anbieten. Das Erfüllen von Missionen ist auch der beste Weg, um dein Ansehen bei den Hauptfraktionen und Corporations in EVE zu erhöhen, was verschiedene Vorteile bietet. Um eine Mission von einem bestimmten Agenten zu erhalten, muss dein Ansehen die Mindestanforderungen erfüllen. Der Agent, seine Corporation oder seine Fraktion müssen dich genug mögen, damit der Agent überhaupt in Erwägung zieht, dir eine Arbeit anzubieten. Als Faustregel gilt: Je schwieriger und lukrativer die Mission ist, umso mehr müssen dich der Agent oder sein Arbeitgeber mögen, bevor du sie erhältst.

Diese Tätigkeit in EVE Online entspricht am ehesten dem „Questen“ in traditionellen Onlinespielen. Mach aber nicht den Fehler anzunehmen, dass das weniger gefährlich ist als der Rest von EVE Online.

8.1 WIE FINDE ICH EINEN AGENTEN, DEN ICH NUTZEN KANN?

Es gibt mehrere Möglichkeiten, um Agenten zu finden. Am einfachsten ist es, an einer Station anzudocken und dort das Agentenfenster zu überprüfen. Dieses zeigt dir eine Liste aller Agenten in dieser Station. Du kannst dir die Agenten darin ansehen, um festzustellen, ob du das erforderliche Ansehen hast um von ihnen Missionen zu erhalten. Es gibt auch den so genannten „Agentenfinder“, der jederzeit aufgerufen werden kann und das Auffinden von Agenten zu einer einfachen Angelegenheit macht.

8.2 WELCHE ARTEN VON MISSIONEN GIBT ES?

Missionsagenten gehören zu einer der unterschiedlichen Abteilungen innerhalb ihrer Corporation. Agenten in bestimmten Abteilungen werden immer Missionen einer bestimmten Art anbieten.

» Sicherheitsmissionen: Diese Missionen umfassen Kampfszenarien, in denen du Piraten, Angehörige feindlicher Kriegsflotten, Raubdrohnen oder verschiedene andere Dinge neutralisieren oder zerstören musst. Vielleicht verlangt ein Agent von dir, eine Piratenfestung zu zerstören, einen lästigen feindlichen Agenten auszuschalten oder einen friedlichen Geleitzug zu überfallen. Du solltest dich lieber auf eine riskante Situation einstellen, wenn ein Agent dir eine solche Mission anbietet.

» Vertriebsmissionen: Diese Missionen umfassen den Transport von Gütern von einer Station zu einer anderen. Agenten haben meist eine breite Palette an unterschiedlichen Gründen oder Motiven, um etwas transportieren zu wollen. Grundsätzlich wirst du für diese Missionen ein Schiff mit einem großen Frachtraum benötigen. Für höherstufigere Missionen musst du eventuell mehrmals hin und her fliegen, um die Missionsbedingungen zu erfüllen.

» Bergbaumissionen: Diese Missionen führen dich in einen Asteroidengürtel, um Erz abzubauen, das dann zurück zu deinem Agenten gebracht werden muss. Die aus den Asteroiden geförderten Materialien sind die Eckpfeiler der Fertigung im EVE Universum und die meisten großen Corporations weisen ihre Agenten an, Verträge aufzusetzen, um diese Materialien zu bekommen.

8.3 WIE VERBESSERE ICH MEIN ANSEHEN BEI EINER CORPORATION/FRAKTION?

Agenten gehören zu einer Corporation, die ihrerseits einer Fraktion angehört. Um dein Ansehen bei einer von ihnen zu erhöhen, musst du einfach nur Missionen für die Agenten erfüllen. Manche Missionen werden nur dein Ansehen bei der Corporation erhöhen, während andere auch deinem Ansehen bei der jeweiligen Fraktion zu Gute kommen. Es ist einfacher, dein Ansehen bei einer Corporation als bei einer Fraktion zu erhöhen. Dein Ansehen bei einer Fraktion betrifft alle Corporations innerhalb dieser Fraktion. Daher ist es das wertvollste Ansehen, das du haben kannst.

8.4 WIE KANN ICH MEIN ANSEHEN BEI EINEM AGENTEN VERBESSERN?

Auf dieselbe Art und Weise, wie du dein Ansehen bei einer Corporation oder Fraktion erhöhst: Indem du Missionen erledigst. Du wirst jedoch nur dein persönliches Ansehen bei einem bestimmten Agenten erhöhen, wenn du Missionen für diesen Agenten erledigst. Allerdings berücksichtigt der Agent auch dein Ansehen bei seiner Corporation und Fraktion. Daher wird er vielleicht seine persönlichen Vorbehalte dir gegenüber zurückstellen, wenn seine Corporation oder Fraktion dir wohlgesonnen ist.

8.5 WELCHE SCHIFFE SOLLTE ICH BEI DEN EINZELNEN MISSIONSSTUFEN FLIEGEN?

Missionen lassen sich in 5 Stufen einteilen. Bei wichtigen oder epischen Missionen ist die Stufe versteckt, aber bei normalen Missionen kannst du dir einen Agenten aussuchen, der Missionen einer bestimmten Schwierigkeitsstufe anbietet. Welchen Schiffstyp du für eine bestimmte Missionsstufe verwendest, hängt von deinen persönlichen Vorlieben und der jeweiligen Situation ab, aber in den meisten Fällen hilft folgende Faustformel:

- » Kampfmissionen Stufe 1: Wähle Fregatten oder Zerstörer.
- » Kampfmissionen Stufe 2: Wähle Zerstörer oder Kreuzer.
- » Kampfmissionen Stufe 3: Wähle Schlachtkreuzer.
- » Kampfmissionen Stufe 4: Wähle Schlachtschiffe.
- » Kampfmissionen Stufe 5: Bring Freunde mit!
- » Vertriebsmissionen: Wähle Industrial-Schiffe.
- » Bergbaumissionen: Wähle am besten Bergbaufregatten oder -barkassen - oder einfach ein Schiff, mit dem du bequem Erz abbauen kannst.

Beachte auch, dass sich Missionen innerhalb derselben Stufe sehr in der Schwierigkeit unterscheiden. Daher wirst du manchmal angebotene Missionen ablehnen müssen, weil sie zu schwierig sind. Unglücklicherweise kannst du nur 1 Mission alle 4 Stunden ablehnen, sonst leidet dein Ansehen bei deinem Agenten oder seinem Arbeitgeber.

8.6 WAS SIND LOYALITÄTSPUNKTE UND WIE NUTZE ICH SIE?

Für den Abschluss der meisten Missionen erhältst du Loyalitätspunkte, die von der Corporation des Agenten vergeben werden, für den du arbeitest. Du kannst verschiedene Güter wie Schiffe, Implantate, Module, Skills usw. über den Loyalitätsshop erhalten, der sich in jeder Station befindet, die dieser Corporation gehört. Öffne einfach den LP-Shop, stöbere dort durch die Angebote und nutze deine Loyalitätspunkte um Waren zu kaufen. Manche Angebote benötigen mehr als nur Loyalitätspunkte, wie zum Beispiel Geld (ISK) oder bestimmte Gegenstände.

8.7 KÖNNEN MIR DIE MISSIONEN AUSGEHEN?

Dir werden die Missionen niemals ausgehen. Einige Agenten bieten einem Charakter immer nur eine Mission an, aber du kannst jederzeit auf Agenten zugreifen, die immer genug Arbeit für dich zur Verfügung haben.

8.8 FÜR WEN SOLL ICH MISSIONEN FLIEGEN?

Für wen du Missionen fliegst ist dir überlassen. Während du noch die Grundlagen erlernst ist es besser bei der Fraktion zu bleiben, die du während der Charaktererstellung ausgesucht hast. Danach kannst du dir jedoch die unterschiedlichen Fraktionen in EVE Online ansehen und dann die Fraktion auswählen, für die du arbeiten willst. Nutze anschließend den Agentenfinder, um einen Agenten zu finden, der bei der gewünschten Fraktion angestellt ist und dir Arbeit vermitteln kann. Bedenke jedoch, dass du dir mit der Arbeit für eine Fraktion bei einer anderen Fraktion Feinde schaffen kannst. Entscheide also sorgfältig für wen du arbeiten willst. Beispielsweise wird die Republik der Minmatar dich nicht mögen wenn du für ihre Rivalen, die Amarr, arbeitest. Wenn du hingegen oft genug für die Amarr arbeitest, kann es sein, dass die Minmatar dich so wenig mögen, dass sie dich innerhalb der von ihnen kontrollieren Systeme angreifen. Du kannst dein Ansehen bei einer Fraktion, die dich nicht mag, später jederzeit wieder verbessern, aber das kann bei sehr geringem Ansehen eine Menge Arbeit bedeuten. Wähle daher deinen Arbeitgeber weise!

8.9 WAS SIND EPISCHE MISSIONSREIHEN (EPIC ARCS) UND WO FINDE ICH SIE?

Epische Missionsreihen (Epic Arcs) setzen sich aus einer Reihe von sich verzweigten Missionen zusammen. Anders als bei den Standardmissionen bieten epische Missionsreihen den Piloten im Laufe der Reihe eine oder mehrere Auswahlmöglichkeiten. Du musst dich an einem bestimmten Punkt innerhalb der Missionsreihe für eine von mindestens zwei Missionen entscheiden. Es gibt mehrere Wege durch jede Missionsreihe. Jede Abzweigung bietet dir andere Missionen und Belohnungen. Wenn du die Tutorialmissionen absolvierst, wirst du schließlich eine Empfehlung für die Agentin Sister Alitura erhalten, die die epische Missionsreihe für Anfänger anbietet. Du musst nicht die Tutorials absolvieren, um diese Reihe zu beginnen; du kannst auch einfach an ihrer Station im System Arnon andocken und mit ihr sprechen und sie wird dir die erste Mission der Reihe anbieten. Darüber hinaus gibt es andere und schwierigere epische Missionsreihen, die du angehen kannst, sobald du besser ausgerüstet und mit deinen Möglichkeiten als Pilot besser vertraut bist.





9 BERGBAU

In EVE Online bezeichnet Bergbau den Vorgang, wertvolles Erz aus Asteroiden abzubauen, die überall in New Eden gefunden werden können. Dadurch wird die ewig hungrige Industrie der Spielwelt gefüttert; laufend und für immer. Bergbau umfasst auch das Sammeln von Eis aus den Eisfeldern, aus dem der Treibstoff hergestellt wird, der die Capital-Flotten der Spieler und Sternenbasen antreibt.

9.1 WELCHE SCHIFFE, MODULE UND SKILLS BRAUCHE ICH FÜR DEN BERGBAU?

Theoretisch kann jedes Schiff in EVE, das über einen freien Waffenturmslot verfügt, als Bergbauschiff verwendet werden, indem Bergbaumodule montiert werden. Allerdings verwenden die meisten Piloten, die den Bergbau ernsthaft betreiben, spezielle Bergbaubarkassen, die besser dafür geeignet sind als normale Schiffe. Grundsätzlich benötigst du nur ein Schiff, ein Bergbaumodul und den Skill „Mining“ auf Stufe eins, um deine Bergbaukarriere zu beginnen! Jeder neue Pilot sollte sofort in der Lage sein, mit dem Bergbau zu beginnen.

9.2 WELCHE ERZSORTEN KANN ICH ABBAUEN UND WO FINDE ICH SIE?

Es gibt mehrere unterschiedliche Hauptsorten an Erzen, jede mit ein paar Untersorten. Jede bietet eine unterschiedliche Mischung der acht Hauptmineraltypen. Im Hochsicherheitsraum findet ein Pilot meist nur die am weitesten verbreiteten Erzsorten, in erster Linie Veldspar und Scordite. Ein Pilot muss in die gefährlichen und wilden Weiten des Nullsicherheitsraumes aufbrechen, außerhalb des Schutzes von CONCORD, um die seltensten und wertvollsten Erze zum Abbauen zu finden.

9.3 KANN ICH NUR IN ASTEROIDENGÜRTELN ERZ ABBAUEN?

Asteroidengürtel sind die am einfachsten zugänglichen Orte, um in New Eden an Erz zu gelangen. Aber es sind nicht die einzigen Orte, an denen Erz zu finden ist. Piloten können mithilfe der eingebauten Sensorübersicht unberührte Asteroidenablagerungen finden. Manchmal finden sie auch seltenes und wertvolles Erz im Hochsicherheitsraum, das es normalerweise nicht in diesem Gebiet gibt.

9.4 GIBT ES TIPPS ODER TRICKS, UM DAS MEISTE ERZ AUF EINMAL ABZUBAUEN?

Ein geschäftstüchtiger Pilot, der an einer Karriere im Bergbau interessiert ist, wird seine Skills trainieren und das beste Schiff kaufen müssen, um die abgebaute Erzmenge zu maximieren. Davon abgesehen gibt es ein paar Möglichkeiten, die Effektivität einer Bergbauoperation zu erhöhen. Viele verwenden Container, die sie in den Weltraum werfen und dann bis zum Rand mit abgebautem Erz füllen. Das spart ihnen viele Flüge zu einer Station, um das abgebaute Erz zu abzuladen. Sei dir jedoch im Klaren darüber, dass skrupellose Diebe versuchen könnten, den Inhalt des Containers zu stehlen, um Profit zu machen.

9.5 KANN ICH ALLEINE ERZ ABBAUEN?

Ein einzelner Pilot kann ganz einfach allein in den Asteroidenfeldern arbeiten, um an die benötigten Mineralien zu kommen. Allerdings erhöht er seine Möglichkeiten und Effizienz stark, wenn er mit Kollegen zusammenarbeitet. Eine gut organisierte Gruppe von Bergleuten kann ein Asteroidenfeld viel schneller abgrasen als es ihnen jeder für sich möglich wäre.

9.6 DA GIBT ES EINE MENGE ERZ. WIE KANN ICH DAS ALLES ABTRANSPORTIEREN?

Ein umsichtiger und auf Sicherheit bedachter Bergmann wird sein Erz in die Station transportieren, sobald er die Laderäume seines Bergbauschiffs gefüllt hat. Bergleute, die ihren Ertrag für größeren Profit riskieren wollen, lassen ihr Erz hingegen in ausgeworfenen Containern zurück, während sie zu einer Station fliegen, um ein geeignetes industrielles Transportschiff zu holen. Solche Schiffe sind in der Lage, zehntausende Kubikmeter an Material zu fassen, was es Bergleuten ermöglicht, länger in den Asteroidengürteln zu bleiben.

9.7 WAS MACHE ICH MIT ALL DEM ABGEBAUTEN ERZ?

Für schnellen Profit kann Erz direkt auf dem Markt verkauft werden. Allerdings kann der geschäftstüchtige Bergmann den Wert seiner Anstrengungen vergrößern, indem er Erz zu einzelnen Mineralien veredelt. Mineralien können genau wie Erz auf dem Markt verkauft werden, aber sie können auch dazu verwendet werden, um mit den richtigen Skills neue Module, Munition oder sogar Raumschiffe zu bauen. Während sich die Skills des Bergmannes verbessern, wird er in der Lage sein, mehr Ertrag aus der Zeit zu ziehen, die er in den Asteroidenfeldern verbringt.

9.8 WIE FUNKTIONIERT DAS VEREDELN?

Das Veredeln ist ein Vorgang, bei dem wertvolle Mineralien aus dem rohen Asteroidenerz gewonnen werden. Jede Erzsorte hat eine unterschiedliche Zusammensetzung in Hinsicht auf die Mineralien, die man beim Veredeln bekommt. Je geschickter der Charakter dabei ist, umso weniger Mineral wird beim Veredelungsvorgang verloren gehen. Somit bleibt ihm mehr für den Verkauf oder die Produktion.

10 HANDEL

Du kannst die meisten Dinge, die du benötigst, auf dem Markt im Spiel kaufen. Du kannst entweder direkt nach einem Gegenstand suchen, indem du den Namen in das Suchfeld eingibst oder du kannst durch all die Gegenstände blättern, die (in der aktuellen Station, dem System oder der Region) erhältlich sind, indem du auf den Reiter „Durchsuchen“ klickst. Sobald du die gewünschten Gegenstände gefunden hast, kannst du einfach deinen eigenen Auftrag erstellen und die Gegenstände kaufen. Du kannst deinen Kaufauftrag einfach auf der Grundlage der Angebote erstellen, die du siehst, oder du kannst ihn anpassen um zu versuchen, sie ein wenig billiger zu bekommen.



Es gibt auch skrupellose Piloten in New Eden und oftmals versuchen sie Spieler mit Angeboten zu betrügen, die zu gut aussehen, um wahr zu sein. Das kann viele Formen annehmen, aber die verbreitetsten Betrügereien sind: Geschäfte mit billigen Fraktionsschiffen werden im Direkthandelsfenster abgeschlossen, wo sich das Schiff als normales Modell herausstellt; das Verdoppeln oder Verdreifachen einer ISK-Spende wird (üblicherweise in Chatkanälen) angeboten, doch die ISK werden nur angenommen und nicht zurückgezahlt; Rekrutierungsbetrügereien, bei denen ISK als Beitrittsgebühr für eine Corporation verlangt wird oder wo du aufgefordert wirst, all deine Schiffe und Besitztümer an ein Corporationsmitglied zu übergeben, damit sie in eine Basis tief in den Nullsicherheitsraum gebracht werden, sie dann jedoch gestohlen werden. Es gibt noch viele andere, doch anders als in anderen gängigen MMO-Titeln ist ein Betrug erlaubt, sofern er innerhalb der Spielmechanik stattfindet. Es liegt also an jedem einzelnen Spieler, seinen gesunden Menschenverstand zu gebrauchen und bei einem Angebot vorsichtig zu sein, das zu gut aussieht, um wahr zu sein.

10.1 WOHER WEISS ICH, WELCHE GEGENSTÄNDE ICH KAUFEN SOLL?

Benötigte Gegenstände musst du auf dem Markt kaufen. Vielleicht beginnst du mit den Skillbüchern, die du benötigst um im Spiel voranzukommen und nicht in den Tutorialmissionen erhältst. Wenn du bestimmte Schiffstypen fliegen, bestimmte Waffensysteme bedienen, deine Schilde verbessern, Drohnen verwenden, abgebautes Erz effizienter veredeln oder vieles andere machen willst, benötigst du dafür die entsprechenden Skills. Anschließend willst du vielleicht ein größeres oder besseres Schiff kaufen und es mit der besten Ausrüstung ausstatten, die du kriegen kannst.

10.2 SIND DIE PREISE IM MARKT FIX ODER VERÄNDERN SIE SICH STÄNDIG?

Die Preise sind nicht fix, obwohl die Preise bestimmter Gegenstände, die fast überall erhältlich sind, nicht sehr stark variieren. Der Markt und die Wirtschaft in EVE Online werden fast vollständig von Spielern kontrolliert und daher unterscheiden sich die Marktpreise oft von Region zu Region. Indem die Gegenstände nur von Spielern gefertigt werden, bestimmen sie allein den Preis und das Angebot auf dem Markt. Wenn bestimmte seltene Schiffsblaupausen nur einer einzigen Spielercorporation gehören, hat diese Corporation praktisch ein Monopol auf diesen Schiffstyp. Ebenso sind Gegenstände, die abseits der zentralen Hochsicherheitsgebiete angeboten werden, aufgrund der anfallenden Fertigungs- oder Transportkosten teurer. Wie du dir vorstellen kannst wird die EVE-Wirtschaft dadurch sehr komplex und viele Charaktere wurden mit Spekulationen, gut ausgewählten Handelsrouten und harter Arbeit wohlhabender, als sie es sich erträumen konnten.

10.3 WAS IST EIN VON SPIELERN UNTERHALTENER MARKT UND WIE FUNKTIONIERT ER?

Die Spieler bestimmen in vielen Fällen den Preis einer Ware, wie viel davon in einer bestimmten Region erhältlich ist oder ob sie überhaupt verfügbar ist. Manche schwer zu erhaltende Gegenstände können von Spielern komplett aufgekauft und zurückgehalten werden, um sie zu einem späteren Zeitpunkt für einen höheren Preis zu verkaufen. Spekulationen mit bestimmten Gegenständen, strenge Kontrolle von anderen und die einfache Mechanik von Angebot und Nachfrage werden nahezu alle von den Spielern bestimmt und das ist es, was die Wirtschaft antreibt.

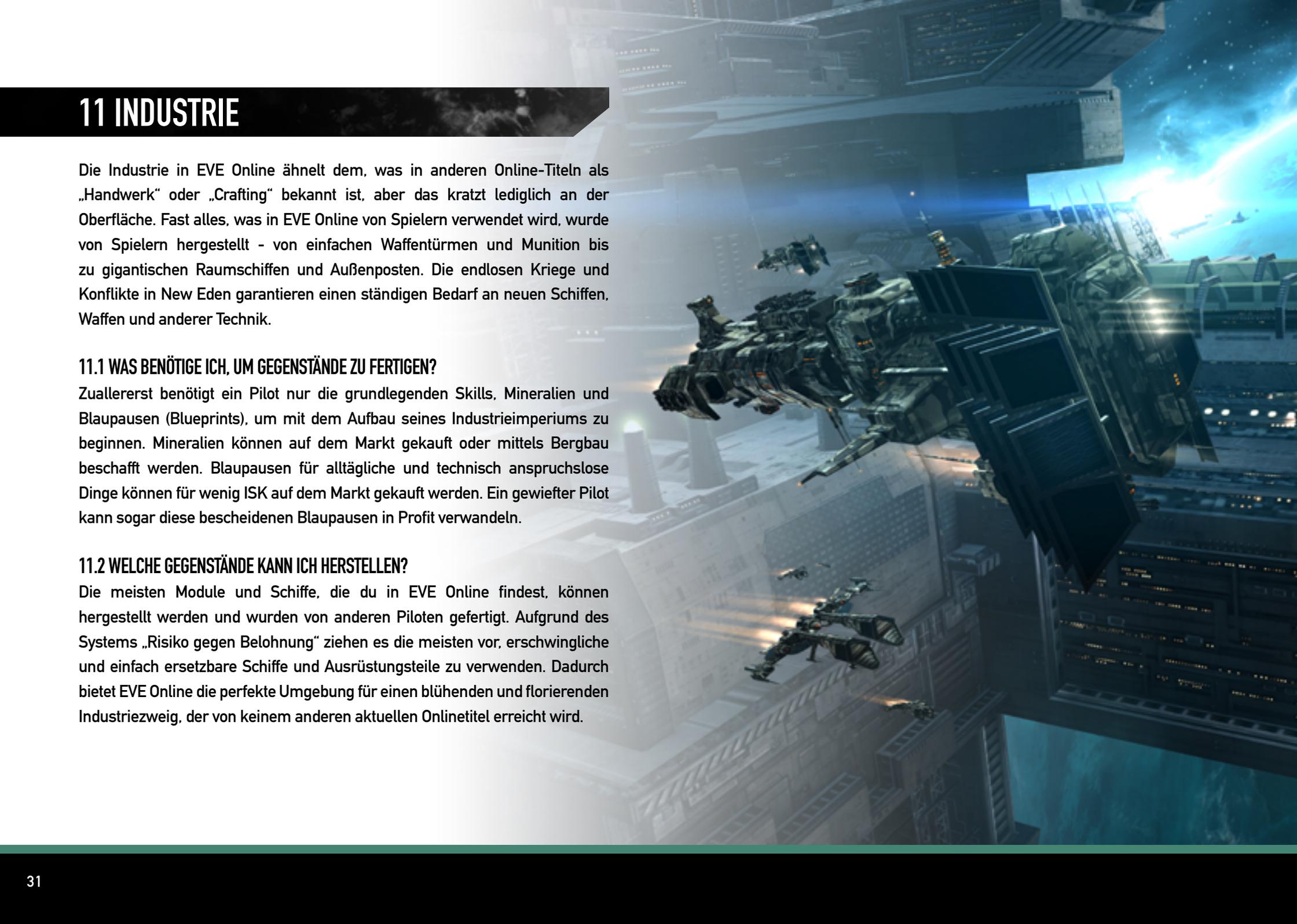
10.4 KANN ICH ETWAS KAUFEN, OHNE DEN MARKT ZU VERWENDEN?

Es gibt zwei weitere Möglichkeiten, Gegenstände abseits des Marktes zu kaufen: Direkthandel und Verträge. Der Direkthandel ist ein Austausch von Gegenständen mit einem anderen Spieler, der stattfindet, während beide in einer Station angedockt sind. Ein Spieler öffnet ein Handelsfenster und legt den gewünschten Gegenstand hinein. Der Käufer gibt den Preis des Gegenstandes ein und dann kann der Handel abgeschlossen werden. Ein Vertrag kann (gegen eine Gebühr) zwischen Charakteren, einem Charakter und einer Corporation oder einem Charakter und einer Allianz abgeschlossen werden. Der Kauf und Verkauf von Gegenständen ist nur eine von vielen Verwendungsmöglichkeiten des Vertragssystems.

10.5 WOFÜR KANN ICH VERTRÄGE VERWENDEN?

Mit Verträgen kannst du alles Mögliche kaufen oder verkaufen und sie sind besonders nützlich beim Handel mit Gegenständen, die nicht auf dem Markt erscheinen. Das können bestimmte Schiffsmodule sein, und andere Gegenstände, die schwer zu bekommen sind. Verträge können auch dazu verwendet werden, um Gegenstände in beliebiger Anzahl für eine einmalige Vertragsgebühr zwischen Spielern auszutauschen (einen Vertrag erstellen kostet 10.000 ISK). Wenn du also einem anderen Piloten ein Shuttle, 50.000 Einheiten eines Minerals oder 20 Schlachtschiffe (mitsamt Waffen, Module und Munition) schicken willst, sind Verträge die beste Möglichkeit dazu. Kurierverträge werden von vielen Händlern verwendet, um ihre Güter von einem System in ein anders zu transportieren, wenn sie die Reise nicht selbst unternehmen wollen. Sie erstellen einen Vertrag und ein anderer Spieler transportiert gegen Bezahlung die Güter für sie. Oftmals spezialisieren sich Spieler auf diese Arbeit und haben gigantische Frachter für große Transportmengen.

11 INDUSTRIE



Die Industrie in EVE Online ähnelt dem, was in anderen Online-Titeln als „Handwerk“ oder „Crafting“ bekannt ist, aber das kratzt lediglich an der Oberfläche. Fast alles, was in EVE Online von Spielern verwendet wird, wurde von Spielern hergestellt - von einfachen Waffentürmen und Munition bis zu gigantischen Raumschiffen und Außenposten. Die endlosen Kriege und Konflikte in New Eden garantieren einen ständigen Bedarf an neuen Schiffen, Waffen und anderer Technik.

11.1 WAS BENÖTIGE ICH, UM GEGENSTÄNDE ZU FERTIGEN?

Zuallererst benötigt ein Pilot nur die grundlegenden Skills, Mineralien und Blaupausen (Blueprints), um mit dem Aufbau seines Industrieimperiums zu beginnen. Mineralien können auf dem Markt gekauft oder mittels Bergbau beschafft werden. Blaupausen für alltägliche und technisch anspruchslose Dinge können für wenig ISK auf dem Markt gekauft werden. Ein gewiefter Pilot kann sogar diese bescheidenen Blaupausen in Profit verwandeln.

11.2 WELCHE GEGENSTÄNDE KANN ICH HERSTELLEN?

Die meisten Module und Schiffe, die du in EVE Online findest, können hergestellt werden und wurden von anderen Piloten gefertigt. Aufgrund des Systems „Risiko gegen Belohnung“ ziehen es die meisten vor, erschwingliche und einfach ersetzbare Schiffe und Ausrüstungsteile zu verwenden. Dadurch bietet EVE Online die perfekte Umgebung für einen blühenden und florierenden Industriezweig, der von keinem anderen aktuellen Onlinetitel erreicht wird.

11.3 WIE FUNKTIONIERT DIE FERTIGUNG?

Die Fertigung erfolgt in Stationen oder in speziellen Strukturen von Sternenbasen, die von Spielern gegründeten Corporations gehören. Ein Pilot sammelt all die notwendigen Blaupausen und Materialien zusammen und mietet eine Fertigungsstraße in einer Station oder in einer Sternenbasis-Struktur. Seine Skills entscheiden, wie effizient und schnell die Fertigung ist. Die Fertigungszeit kann zwischen ein paar Minuten (für einfache oder billige Gegenstände wie Munition) bis zu Wochen oder gar Monaten (für gigantische Fertigungsprojekte wie ein Raumschiff der Capital-Klasse) rangieren.

11.4 WOHER WEISS ICH, WELCHE GEGENSTÄNDE ICH FERTIGEN SOLL?

Erfolgreiche Geschäftsleute behalten die regionalen Märkte und Verträge in New Eden sehr genau im Auge um herauszufinden, welche Module oder Schiffe profitabel sind und in welchen Systemen ein Profit erzielt werden kann. Der geschäftstüchtige Pilot findet sicher eine Menge an Möglichkeiten, um aus seinen Fertigungsprojekten Profit zu schlagen. Ein Pilot, der seine Corporation oder Allianz mit Ressourcen unterstützen will, muss einfach nur wissen, was seine Verbündeten benötigen und schon kann er es für sie herstellen.

11.5 WIE KOMME ICH AN BLAUPAUSEN? MUSS ICH SIE KAUFEN?

Blaupausen für alltägliche und technisch anspruchslose Dinge können gegen einen Nominalbetrag auf den Märkten von New Eden von NPC-Corporations gekauft werden. Blaupausen für fortschrittlichere Schiffe und Module sind aufwendiger und erfordern eine umfassende Erforschung der existierenden und billigeren Blaupausen. Um Blaupausen für fraktionsspezifische Module

oder Schiffe zu erhalten, ist eine Menge an Laufarbeit für diese Fraktion oder einfach die Jagd auf ihre hochrangigen Mitglieder und Offiziere in den kalten Weiten des Weltraums nötig.

11.6 FORTGESCHRITTENE INDUSTRIE

Die Technologie von EVE Online ist in Technologiestufen eingeteilt. Grundsätzlich werden Schiffe und Module als Tech I betrachtet. Sie sind die Hauptstütze der Flotten und Operationen überall in EVE. Tech II-Schiffe und Module sind fortgeschrittener und spezialisierter als ihre Tech I-Gegenstücke. Wer über die notwendigen ISK verfügt wird bemerken, dass Tech II-Ausrüstung einem in manchen Situationen einen beachtlichen Vorteil verschafft. Allerdings ist diese Technologie nicht billig und es kann schwierig sein, sie zu ersetzen. Aus den Tiefen des Wurmlochraums kommt eine noch fortschrittlichere Technologie: Die hochmodulare Tech III. Piloten, die diese weit fortgeschrittene Technologie nutzen wollen, müssen eine Menge in ihre Wissenschaft- und Industrie-Skills investieren.

Es gibt auch eine Fertigung und Materialbeschaffung, die auf Planeten stattfindet. Dazu ist es manchmal erforderlich, Material von Planet zu Planet zu transportieren und sorgfältig nach den Stellen zu suchen, an denen man die natürlichen Ressourcen abbauen kann.

Die Fertigung dieser fortschrittlichen Schiffe und Module benötigt eine Menge an Skilltraining und Ausdauer, aber die möglichen Gewinne wiegen diese Strapazen auf lange Sicht auf.

12 ERKUNDUNG

Erkundung umfasst den Einsatz von fortgeschrittener Sensorausrüstung, um interessante Gegenstände oder Gebiete im Weltraum zu finden. Das umfasst Gebiete mit den Überresten uralter Zivilisationen, Piratenverstecke, schwer zu erreichende Asteroidenfelder und viele andere aufregende Orte. Manch seltene und fortgeschrittene Technologie kann nur mit Materialien gebaut werden, die während Erkundungsexpeditionen gefunden werden.

12.1 WIE FINDE ICH IN EVE DINGE ZUM ERKUNDEN?

Du musst im Weltraum Erkundungsgebiete mithilfe der eingebauten Sensorübersicht oder Sonden erscannen. Diese geben dir dann die Koordinaten des Gebiets, die du mit deinem Raumschiff anfliegen kannst. Dein Schiff verfügt über einen eingebauten Scanner, der die einfachsten Erkundungsgebiete finden kann. Um jedoch besser versteckte Gebiete zu finden, musst du Scansonden verwenden. Es ist auch empfehlenswert, die Erkundung-Karrieremissionen zu absolvieren, um dich mit diesem System vertraut zu machen. Schau in den Abschnitt „Hilfe im Weltraum“, um mehr Informationen über Karriereagenten zu finden.

12.2 WAS BRAUCHE ICH, UM VERSTECKTE GEBIETE ZU FINDEN?

Du wirst ein „Core Probe Launcher“-Modul für dein Schiff und „Core Scanner Probes“ für das Modul besorgen müssen. Modul und Sonden können auf dem Markt oder über das Vertragssystem im Spiel gekauft werden.

12.3 ICH HABE EIN INSTABILES WURMLOCH GEFUNDEN. WOHIN FÜHRT ES?

Manchmal stolperst du beim Scannen nach Erkundungsgebieten über ein instabiles Wurmloch. Dieses kann in besondere Systeme führen, die Wurmlochsysteme genannt werden, oder es kann dich in irgendein zufälliges System im bekannten Weltraum schicken. Mithilfe von Wurmlöchern kannst du gewaltige Entfernungen überwinden, allerdings sind sie auch sehr unberechenbar und können jederzeit kollabieren oder neu auftauchen. Du musst sehr vorsichtig sein wenn du dich durch sie hindurch wagst, da sie hinter dir kollabieren und dich an einem gefährlichen und weit entfernten Ort stranden lassen können.

12.4 WAS GIBT ES IM WURMLOCHRAUM?

Wurmlochsysteme sind exotische Systeme, die außerhalb des bekannten Weltraums liegen und andere Eigenschaften haben als normale Systeme. Sie können die Attribute deines Schiffes auf bestimmte Arten beeinflussen und die Kommunikation in ihnen ist schwieriger als anderswo, da fortgeschrittene Kommunikationssysteme (wie die systemweiten Chatkanäle) noch nicht in ihnen installiert wurden. Du kannst auch seltsame und exotische Erkundungsgebiete in diesen Systemen finden. Viele können geheimnisvolle Wesen beherbergen, die als „Sleeper“ bekannt sind. Kampfunerfahrene Piloten sollten sich besser vor einem Zusammentreffen mit den Sleepers hüten.

13 FRAKTIONSKRIEG

Die vier Fraktionen, die den Kern des sicheren Weltraums darstellen, kommen nicht wirklich gut miteinander aus. Die Föderation der Gallente und der Staat der Caldari befinden sich seit einiger Zeit gewissermaßen im Krieg, seitdem der Staat der Caldari vor annähernd zwei Jahrzehnten aus der Föderation ausgeschieden ist. Das Imperium der Amarr liefert sich Kämpfe und Scharmützel mit der Republik der Minmatar und deren Freiheitskämpfern, seit die Minmatar vor vielen Jahren aus der Sklaverei entkommen sind.

Die Milizen sind Piloten, die für die Fraktion ihrer Wahl kämpfen. Ein Pilot muss bei der Fraktion, für die er in die Schlacht ziehen will, ein neutrales oder gutes Ansehen haben; ansonsten gibt es keinerlei Einschränkungen. Ein Minmatar-Pilot kann bei seinen ehemaligen Amarr-Herren Ruhm und Ehre erlangen und der Miliz der Amarr beitreten, falls er das möchte! Der Fraktionskrieg in EVE Online ist ein andauernder Kampf zwischen diesen Fraktionen, dem unerschrockene Piloten für reiche Belohnungen oder Ruhm und Ehre beitreten können.

13.1 WIE TRETE ICH EINER MILIZ BEI?

Bevor sie sich einschreiben können, benötigen Piloten ein Mindestmaß an Vertrauen bei der Fraktion, der sie beitreten möchten. Sobald diese Grundvoraussetzung erfüllt ist, kann man einfach an einer der entsprechenden Stationen der Miliz andocken und den Antrag stellen.

Die vier Milizen sind im folgenden aufgeführt und Piloten können ihnen auf jeder ihrer Stationen beitreten.

- » Imperium der Amarr: 24th Imperial Crusade
- » Staat der Caldari: State Protectorate
- » Föderation der Gallente: Federal Defense Union
- » Republik der Minmatar: Tribal Liberation Force

13.2 WELCHE BELOHNUNGEN KANN ICH FÜR DIE TEILNAHME ERWARTEN?

Die Fraktionen überschütten ihre loyalsten Piloten geradezu mit Belohnungen. Blaupausen für ein paar der mächtigsten Raumschiffe, die von den Fraktionen hergestellt werden, können nur für die Teilnahme am Fraktionskrieg erworben werden. Viele andere Fraktionsgegenstände können außerdem billiger über die LP-Shops der Milizen erworben werden.



ALLGEMEINE INFORMATIONEN

WAS SIND DIE SYSTEMANFORDERUNGEN?

Die aktuellen Systemanforderungen findest du hier:

eveonline.com/de/faq/client-system-requirements/

ICH HABE EIN PAAR FRAGEN ÜBER DAS SPIEL, WO KANN ICH SIE STELLEN?

Du kannst mit einem Game Master (GM) Kontakt aufnehmen, indem du ein Support-Ticket erstellst. Das kannst du entweder im Spiel über die Option „Hilfe“ im Neocom (F12) oder über die EVE Community Website im Bereich „Help & Support > Support Tickets“ machen. Du kannst auch über die [Website](#) eine E-Mail an den Kundendienst erstellen oder direkt an support@eveonline.com schreiben. Unsere erfahrenen Kundendienstmitarbeiter sind mehr als glücklich darüber, dir bei all deinen Anfragen zu helfen.

Beachte bitte, dass es keinen Telefon- oder anderweitigen Kundendienst gibt und die GMs nur über das Support-Ticket-System erreicht werden können.

HAT DIESES SPIEL EINE DOWNTIME?

Ja, EVE Online hat eine tägliche Downtime von 30 Minuten, die um 11:00 UTC (12:00 MEZ bzw. 13:00 MESZ) beginnt. Bisweilen kann die Downtime auch länger dauern, zum Beispiel wenn ein Patch aufgespielt wird. In diesem Fall wird rechtzeitig eine entsprechende Nachricht auf der EVE Website und dem EVE Launcher veröffentlicht. Wenn die Downtime deutlich verlängert wird, beispielsweise beim Aufspielen einer Erweiterung, wird diese Information ebenfalls rechtzeitig bekannt gegeben.

WIEVIEL KOSTET DAS SPIEL PRO MONAT?

EVE Online kostet \$14,95, €14,95 oder £9,99 pro Monat. Wenn du allerdings ein Abonnement für eine längere Zeit abschließt, werden die Kosten geringer; zum Beispiel kostet das Abonnement für 1 Jahr das Äquivalent von \$10,95, €10,95 oder £7,50 pro Monat. Mehr über die Abonnementkosten (und Kosten in anderen Währungen) findest du hier:

eveonline.com/de/faq/paying-for-eve/



WAS IST EINE PLEX UND WIE VERWENDE ICH SIE?

PLEX steht für „30-tägige Pilotenlizenz-Verlängerung“ (30 Day Pilot's License Extension) und ist eine weitere Möglichkeit, das EVE Online-Abonnement zu bezahlen. PLEX können auch auf dem Markt im Spiel gekauft und verkauft werden. Auf diese Weise kannst du schnell an ISK für dein Konto gelangen, wenn du nicht die Zeit hast, sie im Spiel zu verdienen. Du kannst PLEX auf der [EVE Online-Website](#) (und von autorisierten Verkaufspartnern) kaufen, sie anschließend im Spiel verkaufen und die ISK verwenden, die du dadurch erhältst. Der Spieler, der die PLEX kauft, kann sie dazu nutzen, um seinem Abonnement 30 Tage hinzuzufügen. Dieses System funktioniert für alle Spieler sehr gut; manche haben im Spiel eine Menge an ISK und können daher diese virtuelle Währung dafür nutzen, um Spielzeit zu kaufen. Andere haben wenig Zeit zum Spielen, möchten aber genug ISK haben um größere, bessere Schiffe und Module zu kaufen. Dann können sie PLEX kaufen und die ISK aus dem Verkauf dazu verwenden, um die Gegenstände zu bekommen, die sie möchten. Mehr über das PLEX-System findest du auf unserer Website: community.eveonline.com/support



EVE UI IM SPIEL

IN EINER STATION >>

Neocom

Stationsdienste

Trainingswarteschlange

The screenshot displays the Neocom interface within a station. On the left, a vertical navigation menu lists various functions: Neocom-Menü, Charakterübersicht, Chatfenster, Inventar, Personen & Positionen, Nachrichten, Ausrüstung, Markt, Wissenschaft & Industrie, Corporation, Karte, Besitz, Konto, Logbuch, Tutorial, Hilfe, and ISIS. A 'Trainingswarteschlange' label points to the 'Charakterübersicht' icon. On the right, a 'Stationsdienste' panel lists 14 services, each with a numbered icon: 1. Besitzer der Station, 2. Abdocken, 3. LP-Shop, 4. Versicherung, 5. Milizbüro, 6. Kopfgeldbüro, 7. Wissenschaft & Industrie, 8. Ausrüstungsfenster, 9. Markt, 10. Wiederaufbereitungsanlage, 11. Reparaturdock, 12. Medizinischer Dienst, 13. Neuanpassung, and 14. Noble Exchange. The background shows a detailed view of a station's interior with a large, circular, metallic structure.

Hier findest du weitere Informationen über das UI und seine Funktionen (nur auf Englisch verfügbar).

EVE IN-GAME UI

IM WELTRAUM »

Neocom

Übersicht



Chatfenster

HUD



Bitte beachte, dass CCP diesen Guide nicht genauso oft aktualisieren kann, wie neue Inhalte zu EVE Online hinzugefügt werden; daher können einige Teile dieses Dokuments bei Zeiten veraltet sein. Das Datum dieser Version des Guides befindet sich auf der letzten Seite. CCP plant, diesen Guide mindestens einmal im Jahr zu aktualisieren. In der Zwischenzeit raten wir dir die Website community.eveonline.com zu besuchen, um die neusten Informationen über Spielinhalte und Patches zu finden und die [Endbenutzer-Lizenzvereinbarung](#) im Hinblick auf Aktualisierungen und neue Erweiterungen zu überprüfen