Razorien

— 23. Januar 2018, Sonnensystem: 9-4RP2, Region: Cloud Ring. Die Flotten der Northern Coalition um die Pandemic Horde-Allianz bereiten sich auf einen Angriff des Imperiums vor, einer von der berüchtigten Goonswarm Federation geführten Koalition. Ziel der Angreifer ist eine Weltraumzitadelle der Keepstar-Klasse, ein waffenstarrendes Monstrum mit 160 Kilometern Durchmesser. Nach mehreren vorbereitenden Angriffen in den zurückliegenden Wochen soll dieses Bollwerk nun zerstört werden, um einen Machtwechsel in diesem Sonnensystem vorzubereiten. Die Operation ist Teil eines seit Monaten tobenden Krieges, mit dem das Imperium seine Einflusszone auszudehnen versucht. Die beiden Kriegsparteien haben am Abend fast 6.000 EVE-Raumpiloten (sie nennen sich selbst *capsuleers*) in 9-4RP2 zusammengezogen – ein Weltrekord.

KRIEGE IN EVE ONLINE

„OHNE KRIEG IST LANGWEILIG“

von Tobias Nowak

32v32 in BATTLEFIELD 1? 150 Gamer-Soldaten in einer Schlacht HOLDFAST: NATION AT WAR? Alles Kleinkram. In EVE ONLINE werden Kriege zwischen zehn- oder hunderttausenden Spielern ausgefochten – über echte Monate und virtuelle Lichtjahre hinweg. Was charakterisiert diese Kriege? Und warum werden sie überhaupt geführt?

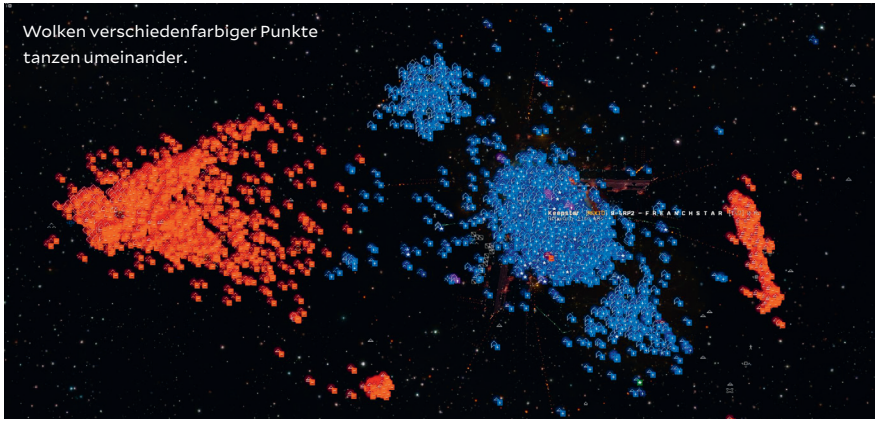
MEHR ALS KRIEGSMECHANIK

Digitale wie analoge Spiele neigen seit jeher dazu, kriegerische Szenarien zu nutzen. Allerdings beschränken sich die meisten Spiele auf einzelne Kriegs*mechaniken* und fordern jeweils nur einzelne kriegerische Fähigkeiten: die operative Geschicklichkeit des Infanteristen in Shootern, die taktische Kreativität in RTS-Games, die planerische Klugheit in rundenbasierten Strategiespielen. EVE ONLINE vereinigt all diese Elemente und erfüllt so als wahrscheinlich einziges Spiel die Kriterien einer verbreiteten Kriegsdefinition: die zentralgelenkte Organisation der Kriegsparteien, die Kontinuität der bewaffneten Operationen, Plan und Strategie.

ÖKONOMISCHE, ROLLENSPIELERISCHE UND PHILOSOPHISCHE KRIEGSGRÜNDE

In den 14 Jahren, die EVE ONLINE mittlerweile läuft, wurden Kriege mit einer ganzen Reihe unterschiedlicher Ziele geführt. Andrew Groen gibt in seinem Buch „Empires of EVE: A History of the Great Wars of EVE ONLINE" einen Überblick der kriegerischen und politischen Verwirrungen in den ersten Jahren dieser Spielwelt. Er erzählt detailliert von opportunistischen, ökonomischen, rollenspielerischen, aber auch zutiefst philosophischen Kriegsgründen.

Verteidigung der Zitadelle in 9-4RP2



EveNews24.com

DIE WELT VON EVE ONLINE

EVE ONLINE, eine Game-Welt aus 7.500 Sonnensystemen voller Planeten, Monde, Asteroidengürtel und Raumstationen. Bis zu 500.000 Spieler treiben sich mit ihren virtuellen Raumschiffen auf dem *Single shard*-Server von EVE ONLINE herum, d. h. alle Spieler befinden sich gemeinsam in einer einzigen Spielwelt, ohne Instanzierungen à la WoW. Die EVE-Spieler sind meist organisiert in sogenannten „Allianzen", mehr oder weniger straff geführten Spielergruppen mit manchmal tausenden Mitgliedern. Allianzen verbünden sich miteinander häufig zu „Koalitionen", die sich als große Machtblöcke gegenüberstehen und ganze Regionen des Weltraums für sich beanspruchen. Eine weitere Besonderheit von EVE ONLINE ist, dass alle Objekte, v. a. Raumschiffe und Raumstationen, „persistent" sind: Sie existieren nur einmal und sind zerstörbar. Wenn in einem Gefecht also ein (im Zweifelsfall sehr teures) Raumschiff zerstört wird, ist das ein schmerzhafter Verlust für den Spieler.

Der aktuelle Konflikt zwischen dem Goon-geführten *Süden* und der *Northern Coalition* ist allerdings nicht so *ernst* und dient *nur* dem Austesten der eigenen Fähigkeiten zur Machtprojektion, also dem Ausloten des eigenen militärischen Handlungsspielraums. Denn Kriege in EVE haben zurzeit – anders als in vergangenen Jahren – selten strategische Ziele, sondern dienen eher taktischen Interessen. Dies hat vor allem spielmechanische Gründe: „Seit 2017 ist es quasi unmöglich, jemanden aus seinem Space zu entfernen, sobald er sich eingegraben hat. Denn die Mechaniken, mit denen Zitadellen zerstört werden können, sind kompliziert und blöd", sagt Killah Bee, *allied commander* der Northern Coalition, der auch die Verteidigung in 9-4RP2 befehligte.

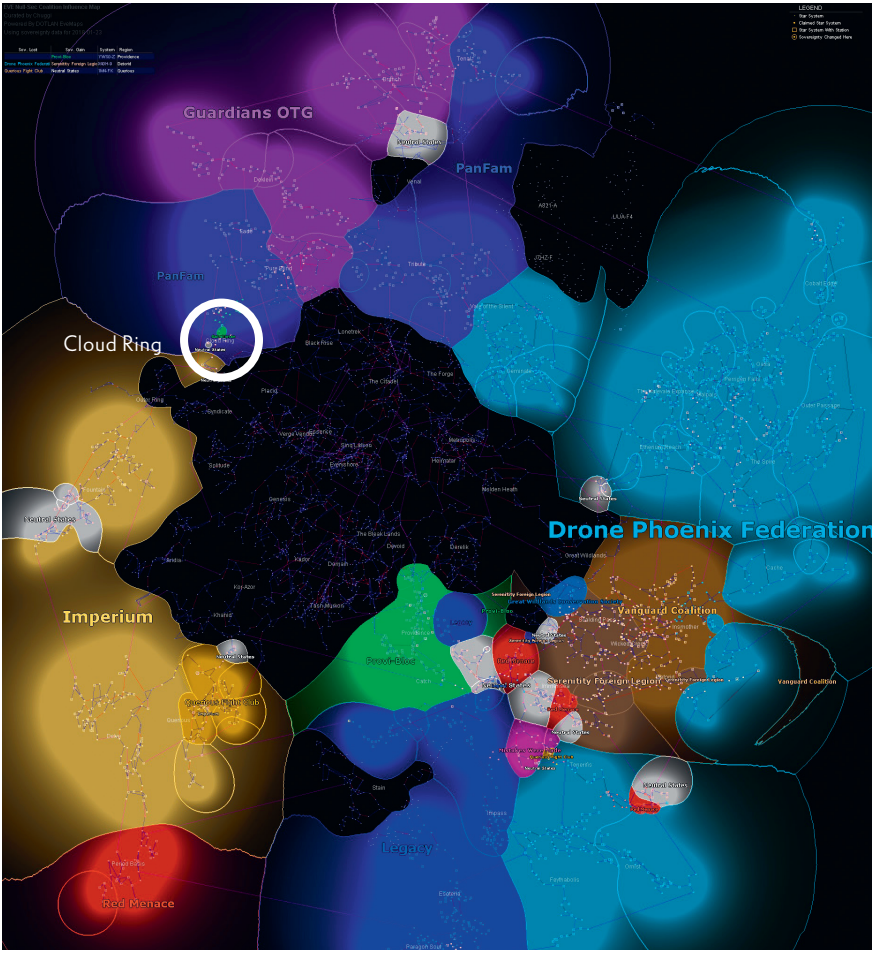
„Beide Seiten wollen einfach nur wissen, wer seine Macht weiter projizieren kann." KILLAH BEE

In der Welt von EVE ONLINE fehlt seit einiger Zeit auch einer der üblicherweise zwingendsten Kriegsgründe: Ressourcenknappheit. Da in EVE Schiffe, Waffen, Munition und Equipment durch die spielergesteuerten Industrien hergestellt werden müssen, ist das Abbauen, Raffinieren und Verteilen der dafür nötigen Ressourcen ein Kernelement des Spiels. „Aber es reicht, eine relativ kleine Ecke des Weltraums zu kontrollieren, um alles zu produzieren, was man als Allianz so braucht. Es gibt keinen Ressourcenmangel, der einen zu Eroberungen zwingt." Killah Bee blickt deshalb auch sehr gelassen auf den aktuellen Konflikt: „Die Goons brauchen die Region nicht, um die gerade gekämpft wird. Wir brauchen die Region auch nicht. Beide Seiten wollen einfach nur wissen, wer seine Macht weiter projizieren kann."

Der zentrale Kriegsgrund ist jedoch meist nicht Machtprojektion oder Politik, sondern ... Spielspaß. Denn die allermeisten *capsuleers* lockt die Aussicht auf prächtige Weltraumgefechte zu EVE ONLINE. Und damit ist weniger die Jagd auf NPC-Piraten gemeint als vielmehr die Aussicht auf koordinierte PvP-Schlachten. *Content* nennen die EVE-Spieler diese spielergenerierten Vorgänge und Zusammenstöße, ob im Kleinen oder ganz Großen. Normalerweise bieten Computerspiele *content* als Story oder vom Entwickler bereitgestellte Spielmodi. Aber da „das PvE-Spiel in EVE todlangweilig ist" (Killah Bee), müssen die Spieler hier selbst dafür sorgen: *Content* ist deshalb Spiel- und Kriegsziel.

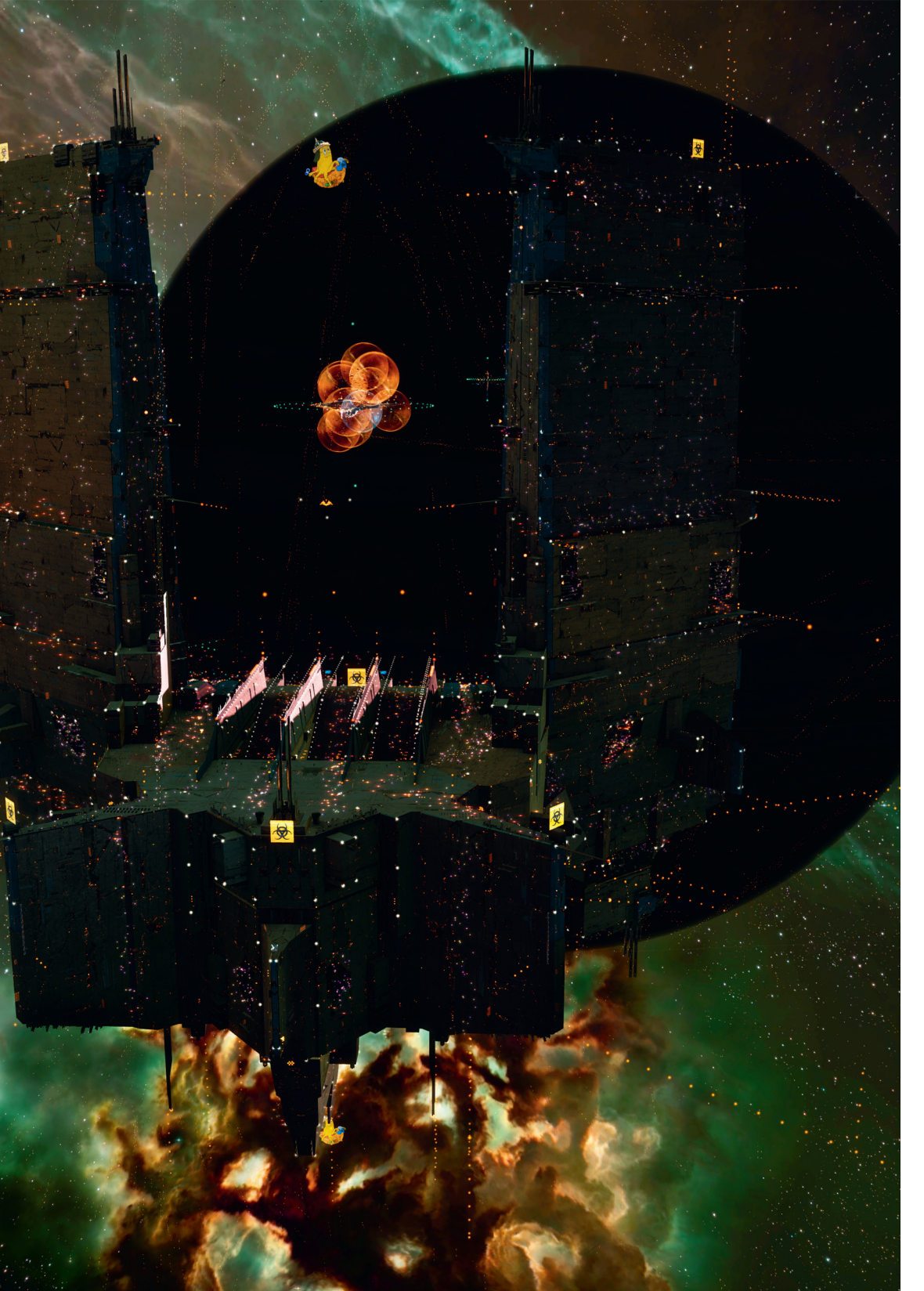
UNSICHERHEIT IST DER GRÖSSTE FEIND

Die Art, wie Allianzen Krieg führen, ist abhängig von verschiedenen Faktoren: Große Schlachten wie um 9-4RP2 sind die Ausnahme. Meistens operieren kleinere Flotten, mit dem Ziel, Unsicherheit aufseiten des Gegners zu erzeugen, indem sie Logistikrouten oder Abbaugebiete angreifen. Das stört den *Cashflow* des Gegners.
Auch passive Maßnahmen können große Wirkung zeigen. Mikokoel, Flottenkommandeur der deutschsprachigen „League of Unaligned Master Pilots", gibt ein Beispiel: „Wir schmuggeln ein getarntes Schiff in ein feindliches Sonnensystem und parken es dort. Das nennt man *cloaky camping*. Unser Pilot kann dabei sogar afk gehen, denn allein die Tatsache, dass alle feindlichen Spieler auf ihren Kontaktlisten sehen, dass ein Schiff von uns sich irgendwo in deren System herumtreibt, wird für große Verunsicherung sorgen und sowohl den Bergbau in den Asteroidengürteln als auch wertvolle Transporte stören. Denn durch *hot drops* könnten wir nun auch ohne Vorwarnung ganze Flotten ins gegnerische System lotsen."



Einflusssphären am 23. Januar 2018

Eve Online Einflussbereiche 2007-2017



VON WOLKEN UND SPIONEN

Das Bestehen von größeren Raumgefechten hat übrigens nichts mit der geschickten Handhabung eines Steuerknüppels zu tun: Die überlegene Konfiguration der Module, das kluge Management von Energieverteilung oder Schildladungen und natürlich die gelungene Koordination mit den Verbündeten entscheidet über den Sieg. Bei größeren Begegnungen zoomt man zwecks besserer Übersicht normalerweise weit weg vom Zentrum einer Schlacht und plötzlich bekommt diese eine geometrische Qualität: Wolken verschiedenfarbiger Punkte tanzen umeinander, verschwinden oder tauchen wieder auf, ziehen sich zusammen oder breiten sich aus.

Die Vorbereitung auf größere Aufeinandertreffen, das Austüfteln des Meta, ist auch in Eve Online entscheidend, wie Killah Bee erzählt: „Heute gibt es eine sehr strikte *fleet doctrine*, d.h. die Flotte besteht aus einer Art von Kampfschiff, einer Art von Logistikschiff, usw. Und dann werden tatsächlich nur diese Schiffe geflogen, weil sich über die Jahre rauskristallisiert hat, dass man so viel effektiver kämpfen kann." Also kann es schlachtentscheidend sein, im Vorfeld die Zusammensetzung gegnerischer Flotten zu kennen. Spione, die sich in gegnerischen Allianzen einnisten, haben unter anderem die Aufgabe, herauszufinden, aus welchen Schiffen die feindliche Flotte bestehen soll: „Denn dann kann man den kompletten Markt dieses Schiffstyps leer kaufen. Natürlich haben die Gegner die Möglichkeit, diese selber zu produzieren, aber das dauert halt ziemlich lang."

DIE ÖKONOMIE DES SPIELSPASSES

Um für einen Konflikt gewappnet zu sein, müssen Spielergruppen wirtschaftlich gut aufgestellt sein: Der Mineralienabbau in Asteroidengürteln und auf Monden muss laufen, ebenso die Produktion in Raffinerien und Schiffswerften, Blaupausen und Buchhaltung müssen organisiert werden... Eve Online wird nicht umsonst als „spreadsheets in space" bezeichnet. Diese Produktionskette dient final nur der Herstellung von Material, das in Gefechten zerstört wird. Der gesamte Wirtschaftskreislauf in Eve wird also angetrieben von der Nachfrage nach neuen Raumschiffen, die in ständigen Gefechten wieder zerstört werden. Kurz: Krieg ist der Motor der gesamten Spielökonomie.

Neben der Produktwirtschaft wirkt aber auch eine Ökonomie des Spielspaßes, denn letzten Endes wollen alle *capsuleers* hier ihre Weltraumträume ausleben, in Farbe und Breitwand. Deshalb kann Langeweile in Eve eine strategische Waffe sein: den Gegner immer wieder provozieren und sich auf eine Schlacht vorbereiten lassen, aber selber nie auf dem Schlachtfeld erscheinen. *Capsuleers* nennen das *blue*

balls, auf Deutsch: „dicke Eier". Wenn man das einige Tage lang gemacht hat, ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass Spieler der gegnerischen Seite keine Lust mehr auf diese spaßfreien Operationen haben und sich gar nicht erst ihrer Flotte anschließen oder einloggen. Man langweilt den Gegner so lange , bis dessen Flotte auf ein Maß geschrumpft ist, das die eigenen Siegchancen realistisch werden lässt. Laut Killah Bee ist diese Art „weaponized boredom" heutzutage allerdings nicht mehr in Mode und wird nur in Notsituationen angewandt, „denn die Leute sind schon relativ offen für Kämpfe". Kein Wunder, denn *blue balls* sind das Gegenteil von *content*.

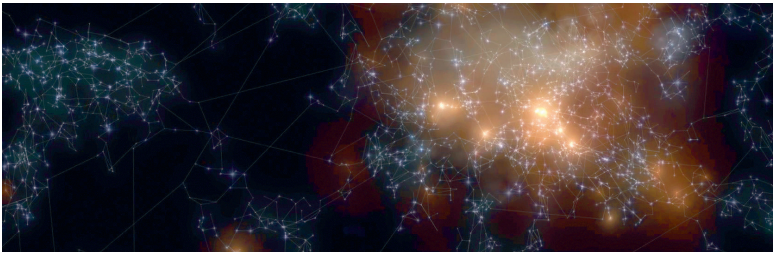
„Es gibt Flotten fürs Entertainment und es gibt Flotten für den Krieg." KILLAH BEE

Aber auch große Schlachten sind selten ein Garant für Spaß, denn wenn tausende von Spielern sich in einem Sonnensystem herumtreiben, muss Spielentwickler CCP die Game-Zeit auf bis zu zehn Prozent der normalen Geschwindigkeit drosseln, damit die Menge an Signalen überhaupt noch verarbeitet werden kann. „Time Dilation" (TiDi) nennt sich dieser Zustand, den Eve-Piloten in der Regel mit zusammengebissenen Zähnen hinnehmen, wie schlechtes Wetter. Erfolgreiche Flottenkommandeure müssen ihre Leute deshalb bei Laune halten, da sie sich naturgemäß nicht auf den blinden Gehorsam von Gamern verlassen können. Flottenkommandeur Killah Bee gibt sich also viel Mühe, mit seinen *capsuleers* regelmäßig auch kleinere Operationen durchzuführen: „Entertainment ist wichtig. Es gibt Flotten, die sind gut zum Entertainen, und es gibt Flotten, die sind für den Krieg. Und wenn Krieg angesagt ist, wissen alle EVE-Spieler, worauf sie sich einlassen. Wenn die Schlacht um 9-4RP2 ausgebrochen wäre, dann hätte sie von 19 Uhr bis zur Downtime am nächsten Tag um zwölf Uhr mittags gedauert. Bei so einer Schlacht weiß jeder, dass das superlange dauern und supernervig sein wird. Aber sowas muss in EVE halt manchmal gemacht werden. Und die meisten Member haben dafür auch viel Verständnis. Außerdem machen alle mit, weil sie hinterher sagen wollen, ‚Ich war dabei'."

„Kriege sind das, was an EVE Spaß macht." KILLAH BEE

Die Welt von EVE ONLINE wird geprägt von Zweckbündnissen und langjährigen Allianzen, Spionage und Gegenspionage, Verrat und Betrug, Wirtschaftsblockaden und Produktionsorganisation – alles letzten Endes getrieben von der Lust am Spielkrieg. Wie Killah Bee es ausdrückt: „Wenn's keine Kriege gibt in EVE, dann ist EVE langweilig. Kriege sind das, was an EVE Spaß macht."

CCP / Razorien



EVE Online im Museum of Modern Art

Der Sternencluster von EVE Online

EPILOG

24. Januar 2018. Die für den Vorabend erwartete Riesenschlacht um 9-4RP2 kommt nicht zustande, denn der Server geht in die Knie und das Gefecht entwickelt sich zum stotternden Lag-Alptraum, einem „TiDi-fest stalemate". Die Schlachtpläne der Flottenkommandeure lassen sich nicht umsetzen. Das Aufeinandertreffen der Hauptverbände findet nicht statt.

7. Februar 2018. Das Imperium hat eigene Zitadellen in 9-4RP2 errichtet und versucht nun durch kleinere Operationen mit weniger Time Dilation die Souveränität im System zu erobern … ▣

Tobias Nowak berichtet für eine Reihe öffentlich-rechtlicher Radiosender regelmäßig aus der Welt der „interaktiven Unterhaltungselektronik" (siehe *tobias-nowak.de*). Er findet EVE ONLINE zwar extrem faszinierend, spielt abends aber dann doch immer wieder ROCKET LEAGUE.