

Wie spielt man DE?

Willkommen in einer neuen Runde des MMOBG (massivly multiplayer online browser game) „*Die Ewigen*“. In diesem Spiel bist du der Herrscher eines ganzen Planetensystems, baust eine geregelte Wirtschaft auf, handelst mit anderen Spielern und gelegentlich wirst du auch gegen andere Spieler kämpfen müssen, um deinen Planeten zu verteidigen oder stärker zu machen.

Um all das unter einen Hut zu kriegen, gibt es in *Die Ewigen* (kurz: DE) 2 verschiedene Ticks (Zeiteinheiten), den Wirtschaftsttick (WT) und den Kampftick (KT). Jeden WT bekommst du neue Ressourcen und jeden KT fliegen deine Schiffe ein Stück weiter. Ein KT ist 4 mal so lang wie ein WT - wie lange genau, hängt von dem Server ab, auf dem du spielst. In der Regel ist ein WT bei xDE 15 / bei SDE 3 Minuten lang und ein KT dementsprechend bei xDE 60 / SDE 12 Minuten. In welchem laufendem Tick man sich befindet, wird oben rechts angezeigt. SZ steht dabei für die Serveruhrzeit.

Das Spiel ist sektorbasierend, das bedeutet, dass du mit bis zu 9 weiteren Spielern einen Sektor beheimatest. Der Sektor ist sozusagen deine Familie, dein letzter Rückhalt, und hier muss sich Jeder auf Jeden verlassen können.

Des weiteren steht es dir frei, einer Allianz beizutreten, oder sogar eine eigene zu gründen. Die Allianz ist sozusagen dein Freundeskreis. Meistens werden sich mehrere Sektoren in einen Sektorbund zusammenschließen, ebenso mehrere Allianzen in eine Metaallianz (kurz: Meta), wodurch sich die Anzahl der verbündeten Spieler nochmals erhöht. Den Sektor kann man sich zwar nicht aussuchen, da er zufällig bestimmt wird (auch wenn es möglich ist, den Sektor zu wechseln und in einen anderen zufälligen Sektor zu gelangen), doch die Wahl der Allianz ist jedem selbst überlassen. Lass dich dazu am Besten von deinem Sektor beraten. Viele Allianzen haben sich im offiziellen DE-Forum vorgestellt, daher ist ein Blick dorthin auf jeden Fall von großem Wert. Zur Kommunikation mit anderen Spielern gibt es 2 verschiedene Möglichkeiten, einzig der Sektor bietet eine dritte:

Das Forum. Jeder Sektor hat sein eigenes Forum, in dem man sich unterhalten, Fragen stellen oder Informationen austauschen kann.

Die zweite Möglichkeit der Kommunikation ist der Hyperfunk (HF), im Grunde eine Variante der E-Mail, hiermit kann man jedem Spieler eine Botschaft schicken, oder ganze Massen-HFs an den eigenen Sektor oder die eigene Allianz versenden.

Die dritte Möglichkeit der Kommunikation ist das IRC, ein Chat-System, dessen Erklärung diesen Guide bei weitem sprengen würde. Im Normalfall wird mindestens ein Spieler in deinem Sektor dich darüber aufklären können, es sei jedoch nur kurz erwähnt, dass IRC für einen Spieler unbedingt zu empfehlen ist, da die meisten Allianzen das IRC nutzen, um koordinierte Angriffe zu starten.

Kommen wir nun zu den wichtigsten Dingen, die man beachten sollte, wenn man DE spielt: Da du das hier lesen kannst, bist du zweifelsohne im Besitz eines Accounts und hast damit schon die erste schwierige Hürde in Angriff genommen: Welche Rasse soll ich spielen? Diese Frage lässt sich nicht allgemein beantworten, jeder muss selbst herausfinden, welches Spielkonzept er favorisiert. Hier eine kurze Vorstellung der Rassen:

1) Die Ewigen: Auch wenn sie dem Spiel ihren Namen gegeben haben, heißt das nicht, dass sie die ultimative Rasse sind. Im Gegenteil, die Ewigen sind die typische Durchschnittsrasse eines jeden Spiels, ohne große Vor- oder Nachteile. Dadurch sind sie für Neueinsteiger im Spiel besonders gut geeignet, aber auch erfahrene Spieler wählen diese Rasse, da sie gegenüber den anderen Rassen einen Geschwindigkeitsvorteil bei den Schiffen hat.

2) Die Ishtar: Die Ishtar sind die Händlerrasse des Universums, wodurch sie in diesem Bereich Vorteile vorzuweisen haben. Da sie anderen gegenüber friedlich eingestellt sind, besitzen ihre Schiffe keine große Feuerkraft, dafür sind die planetaren Verteidigungsstationen der Ishtar überall gefürchtet. Diese Rasse ist zu empfehlen, wenn man eine ruhige Spielweise vorzieht und keinen Spass daran hat, andere anzugreifen, sondern lieber auf den Handel setzt.

3) Die K`Tharr: Die K`Tharr sind die Kämpferrasse des Universums. Die Stärke ihrer Schiffe ist einzigartig und daher sollte man sich vor ihnen in Acht nehmen. Der Schwachpunkt liegt in der Verteidigung: Das bedeutet, dass die Verteidigungsanlagen mit denen anderer Rassen nicht mithalten können. Ein wahrer K`Tharr braucht jedoch nur Kampfschiffe. Diese Rasse ist für all diejenigen geeignet, die sich gerne mit anderen Spielern messen wollen und auf Eroberung setzen, und ist daher für Neulinge und Profis gleichermaßen geeignet.

4) Die Z`tah-ara: Diese Rasse ist wohl die geheimnisvollste, da sich ihre Stärken und Schwächen im Laufe der Zeit immer wieder stark verändert haben. Allgemein liegt der Vorteil der Z`tah-ara im Ausspionieren der Gegner durch Agenten. Zusätzlich besitzen sie die billigsten Schiffe im Spiel und können deshalb riesige Armeen bauen, durch deren bloßen Anblick viele in die Flucht geschlagen werden. Das Problem dieser Rasse liegt darin, dass die Schiffe, einmal in einen Kampf verwickelt, sehr schnell zerstört werden. Für Einsteiger ist diese Rasse nicht zu empfehlen, da es eine besonders große Aktivität und Erfahrung erfordert, mit ihr erfolgreich umzugehen.

Solltest du nun erschreckend festgestellt haben, dass du dir die falsche Rasse ausgesucht hast, musst du nicht verzagen. Man kann mit jeder Rasse erfolgreich spielen, wenn man sich nur Mühe gibt. Nachdem man nun weiß, welche Stärken und Schwächen man besitzt, sollte man auch schon direkt anfangen, Gebäude zu bauen. Zu Beginn hat man nur ein einziges zur Auswahl, doch direkt danach kann man die ersten Fehler machen. Ich verwende folgend die allgemeinen Ausdrücke der Gebäude (später auch Forschungen, Schiffe ect.) so, wie sie bei den Ewigen heißen. Für konkrete Namenshilfe sei hier auf die [Die Ewigen-Hilfe](http://hilfe.die-ewigen.com) (<http://hilfe.die-ewigen.com>) verwiesen, die alle Gebäude, Forschungen, Schiffe und Türme detailreich beschreibt. Auch sei erwähnt, dass dutzende Bautipps durch das Internet wandern, in denen detailliert beschrieben wird, in welcher Reihenfolge man was bauen muss, um ganz oben in der Rangliste zu landen. Ich werde daher nur eine grobe Übersicht bieten:

Wie bereits erwähnt, kann man zuerst nur ein Gebäude bauen, das Konstruktionszentrum (hier sei nochmal erwähnt, dass ich mich der Standardnamen bediene und nicht der Rassenspezifischen). Als nächstes sollte man die Kollektorenfabrik bauen, da sie der Schlüssel für die Wirtschaft ist. Nur durch dieses Gebäude kann man unter Ressourcen Kollektoren bauen, riesige Solarringe, die Energie durch die Sonne empfangen und an uns weiterleiten, um Rohstoffe herzustellen. Kollektoren sind ziemlich das Wichtigste im Spiel: Wer die meisten hat, bekommt am meisten Rohstoffe, deshalb werden auch erbitterte Kriege um Kollektoren gefochten. Denn in DE klaut man anderen Spielern keine Rohstoffe wenn man sie angreift, sondern Kollektoren. Und da die Kollektorbaukosten fast exponential ansteigen, werden sie im Laufe des Spiels so teuer, dass man sich nicht mehr leisten kann, welche zu bauen, demzufolge auf das Erbeuten angewiesen ist. Trotzdem sollte man vor allem zu Beginn nicht zu viele bauen, sondern auf ein ausgewogenes Punkte-Kollektoren Verhältnis achten. Am Besten ist, ihr vergleicht den euren mit dem der übrigen Spieler im Sektor. Wichtig ist noch zu erwähnen, dass erst durch den Bau des erweiterten Konstruktionszentrums und einigen Forschungen alle Gebäude gebaut werden können. Welche Voraussetzungen für die jeweiligen Gebäude, Schiffe und Forschungen notwendig sind, ist in der Ewigen-Hilfe nachzulesen.

Als nächstes baut man die Raffinerie M. M steht dabei für Multiplex und ist der wichtigste Rohstoff im DE - Universum. Durch den Bau der Raffinerie kann man die durch Kollektoren erbeutete Energie in Multiplex umwandeln. Ebenso verhält sich es sich mit den übrigen Raffinerien D (Dyharra) / I (Iradium) / E (Eternium). Einzig die Rohstoffe Tronic und Palenium kann man nicht herstellen, man bekommt sie auf eine andere Weise: Tronic durch die zufälligen Ereignisse,

Palenium durch Efta (was es damit auf sich hat, werde ich später darauf zu sprechen kommen). Zu Beginn wird bei der Herstellung der Rohstoffe eine Menge Energie verloren gehen, daher sollte man später die Raffinerien zu Hochleistungsumwandlern upgraden, wodurch die Rohstoffgewinnung am effizientesten ist. In welcher Reihenfolge die übrigen Gebäude gebaut werden sollen, liegt an der individuellen Spielweise, allerdings gibt es Richtlinien, an die man sich halten sollte. Wichtig ist, dass man recht früh ein Forschungszentrum baut, durch das man sich weiter entwickeln kann und stärkere Schiffe bauen kann. Um diese zu bauen benötigt man selbstverständlich eine Raumwerft. Für Ishtar empfiehlt sich hier zuerst ein Verteidigungszentrum, mit dem man planetare Geschütztürme bauen kann. Weitere wichtige Gebäude sind die 3 Scanner, durch die es ermöglicht wird, feindliche Flotten zu erkennen, die auf dem Weg zu deinem Planeten sind. Der erste Scanner setzt die Chance eine fremde Flotte zu entdecken auf 33%, der zweite auf 66% und der dritte schließlich auf 100%. Es sollte jedem klar sein, dass man sie so schnell wie möglich bauen sollte, damit andere Spieler im Sektor sehen können, wenn du angegriffen wirst, und dich verteidigen können.

Wichtig ist ebenfalls die Weltraumhandelsgilde, die das Handeln ermöglicht. Zusätzlich erhöht sich durch den bloßen Bau des Gebäudes der Rohstofftrag gewaltig. Ein weiteres wichtiges Gebäude ist der Geheimdienst, durch den man fremde Welten erscannen und erforschen kann. Alle übrigen Gebäude werden anschließend gebaut, je nach Bedarf. Kommen wir zum nächsten Punkt: Kämpfen. Anders als in manchen MMOBGs reicht es nicht aus, wenn man einfach das teuerste Schiff in Massen baut. In DE ist die Kombination der Schiffe am wichtigsten, da jedes Schiff Stärken und Schwächen hat, ein erweitertes Schnick Schnack Schnuck Prinzip also. Im Folgenden werden nur die Schiffsklassen als Namen benutzt, die rassenspezifischen Namen sind in der Hilfe zu finden.

1) Kollektorschiffklasse: Diese Schiffsklasse ist die wohl wichtigste für alle Angreifer, da nur sie die Möglichkeit hat, Kollektoren zu klauen. Daher sollte man immer genügend mitnehmen (15% der gegnerischen Kollektorzahl). Da beim Klau der Kollektoren diese Schiffe zerstört werden, sollte man immer genügend nachbauen.

2) Jägerklasse: Jäger sind die kleinsten und wendigsten Schiffe aller Rassen und erledigen die Schmutzarbeit. Sie kämpfen untereinander und, was das Wichtigste ist: Sie sind am effizientesten in der Vernichtung der Kollektorschiffklasse. Da sie auch noch enorm billig sind, ist ihr Bestand in normalen Flotten am größten.

3) Jagdbootklasse: Diese Klasse dient weniger der Zerstörung gegnerischer Schiffe, als der Außergefechtsetzung letzterer. Sie blocken große Schiffe und machen sie unwirksam, was diese Schiffsklasse zu einer der wichtigsten macht, vor allem für eher schwächere Rassen wie Ishtar und Z`tah-ara.

4) Bomberklasse: Auch wenn sie offiziell zu den Jagdbooten gehören, dienen diese Schiffe einzig der Vernichtung planetarer Geschütztürme.

5) Zerstörerklasse: Die Zerstörerklasse ist darauf spezialisiert, Jagdboote zu zerstören, ist allerdings auch im Kampf gegen größere Schiffe recht gut, und daher ein Allroundschiff.

6) Kreuzerklasse: Ein Kreuzer ist ein risiges Kampfschiff und kann zusätzlich noch eine gewisse Zahl an Jägern und Bombern transportieren (Zahl ist rassenspezifisch), da diese für größere Strecken zu langsam sind. Man sollte daher immer genügend Kreuzer haben, um alle Jäger und Bomber mitnehmen zu können.

7) Schlachtschiffklasse: Schlachtschiffe sind die Erweiterung der Kreuzer, sie sind stärker und können mehr Schiffe transportieren. Und als wenn das nicht genug wäre, recyceln sie Rohstoffe von im Kampf zerstörten Schiffen.

8) Trägerklasse: Eine Variante der Schlachtschiffklasse ist die Trägerklasse, die eine geringere Bewaffnung hat, dafür aber eine große Zahl an Jägern und Bombern transportieren kann.

Eine „gute“ Flotte ist eine ausgewogene Flotte, auch wenn einige sich auf den Bau von nur 1-2

Schiffstypen spezialisieren. Wichtig ist die Geschwindigkeit der Schiffe, die zum koordinieren von Angriffen für jeden deutlich sein muss. Doch vorher nochmal eine kleine Beschreibung der Türme und Geheimagenten: Es gibt 5 verschiedene Arten von Türmen, jeder ist auf die Zerstörung einer bestimmten Schiffsklasse spezialisiert, auch hier gilt, ausgewogen ist am Besten. Unter dem Geheimdienst gibt es 2 Arten von Einheiten: Sonden und Agenten. Erstere erlauben nur eine grobe Übersicht von einem Planeten (und die Wahrscheinlichkeit, ob eine Sonde entdeckt wird liegt an der Ausbaustufe des Scanners. Scanner Stufe I 15% Wahrscheinlichkeit; Stufe II 30 % Wahrscheinlichkeit, Stufe III 45% Wahrscheinlichkeit), letztere liefern einzelne detaillierte Informationen. Es gibt immer ein gewisses Risiko, dass die eigenen Agenten enttarnt werden, von daher sollte man vorsichtig mit ihnen umgehen.

Nun zu dem, was du sicherlich am meisten wissen willst: Wie greife ich an? Viel wichtiger sollte allerdings die Frage sein: Wie verteidige ich richtig? Doch dazu später mehr.

Angreifen besteht im Grunde aus mehreren Phasen:

- 1) Gestaltung der eigenen Flotte (um herauszufinden, wie stark man ist) und eventuell befreundete Spieler suchen, mit denen man zusammen angreifen kann. Hier hilft IRC sehr stark bei der Suche.
- 2) Sondierung eines Ziels. Dabei gilt es zu beachten, dass man zu Anfang nur angreifen sollte, wenn man wenigstens eine dreifache Überlegenheit hat und die Anzahl der geklauten Kollektoren die Verluste rechtfertigen.
- 3) Festlegung des Startzeitpunktes, am Besten immer kurz bevor ein nächster KT beginnt, damit der Gegner möglichst wenig Zeit zum reagieren hat. Hierbei muss die Geschwindigkeit der Schiffe beachtet werden, damit alle Angreifer zur gleichen Zeit am Ziel ankommen. Eventuell muss jeder zu einem anderem Zeitpunkt losfliegen.
- 4) Ist man dann losgeflogen, müssen regelmäßig durch erscannen mit Agenten im Geheimdienst die gegnerischen Nachrichten überprüft werden, um zu erfahren, ob alles reibungslos abläuft, oder ob ihm eventuell andere Spieler zu Hilfe kommen. Das erscannen ist nur dann möglich, wenn das Ziel offline ist, sollten also keine Nachrichten vorhanden sein, ist das Ziel online und der Angriff sollte abgebrochen werden. Sollten die Nachrichten weiterhin zu lesen sein und es kommen dem Ziel freundlich gesonnene Schiffe zur Hilfe, muss abgewogen werden, wer stärker ist und notfalls ebenfalls abgebrochen werden. Sollte aber nichts dergleichen passieren, habt ihr euren ersten erfolgreichen Angriff bald hinter euch.

Nun zum wichtigstem Thema des Spiels: Was soll ich machen, wenn ich angegriffen werde, oder jemand in meinem Sektor? Betrachten wir die Fälle einzeln:

- 1) Ich bin online und werde angegriffen: Das erste, was man tun sollte, ist Nachrichten löschen, damit der Gegner nicht sehen kann, ob und wieviele Freunde dir helfen. Anschließend schreibt man die bösen Angreifer an, dass man online ist, meistens reicht das vollkommen aus. Trotzdem sollte man vorsorglich versuchen, DEFF zu besorgen. Deff bezeichnet man, wenn jemand seine Schiffe zur Unterstützung des Angegriffenen schickt. Am Besten hilft da die Allianz oder der Sektor. Hier sei auch nochmal erwähnt, dass das IRC der beste Weg ist, um mit anderen zu kommunizieren und dadurch das Deffen (andere verteidigen) sehr einfach ist.
- 2) Ich komme online und werde schon längere Zeit angegriffen, sodass mir niemand mehr helfen kann, oder mir kann sogar niemand helfen, obwohl ich von Anfang an online war: Sollte dies der Fall sein, muss man sich darauf einstellen, dass man verlieren könnte. In einigen Fällen reicht das Löschen von Nachrichten, um Angreifer zum recallen (das heißt zum Abbruch des Angriffs) zu bringen, meistens jedoch nicht. Ist das der Fall, sollte man seine eigenen Schiffe zu einem anderem Planeten schicken, damit man seine Flotte im Kampf nicht verliert, späteres recallen ist aber nicht vergessen. Der Verlust von Kollektoren ist in einer solchen Situation dann nicht zu verhindern. Ein weiteres Problem bei einem solchen Angriff sind die Geschütztürme: Da sie planetar sind, kann man

sie nicht wegschicken, und sie werden daher auf jeden Fall zerstört. Es gibt jedoch eine Möglichkeit, trotz dieser scheinbar ausweglosen Situation noch mal heil davon zu kommen. Man nennt es Operation Counter. Counter bedeutet, dass ein mir freundlich Gesinnter denjenigen angreift, der mich angreift, damit dieser aus Angst um seine Kollektoren eventuell recallt. Diese Methode funktioniert allerdings nur in den wenigsten Fällen.

3) Jemand aus meinem Sektor wird angegriffen, der online ist: Hier sollte eigentlich derjenige alles selbst in die Wege leiten können. Das Einzige, was man tun sollte, ist, seine Schiffe zum Deffen zu schicken.

4) Jemand aus meinem Sektor wird angegriffen, ist aber offline: Diese Situation erlebt man ständig in DE. Das Wichtigste ist zu wissen, in welcher Allianz das Opfer ist, meistens erfährt man das im Sektorforum, oder in der Übersicht. Nun geht man in den Channel der Allianz im Chat-Programm-IRC und wendet sich dort an einen Operator. Es gibt ansonsten keine andere Möglichkeit der Allianz Bescheid zu geben, daher ist IRC zwingend notwendig, um seinen eigenen Sektor eine gute Unterstützung zu bieten. Dem Operator, wenn er denn auf einen reagiert, übergibt man dann die Daten des Angriffs. Um dies zu vereinfachen, gibt es eine ganze Menge Möglichkeiten - unter anderem den [DE-Browser](http://de-browser.die-ewigen.com) (<http://de-browser.die-ewigen.com>), doch darauf werde ich hier nicht weiter eingehen. Fragt einfach mal in der Allianz oder im Sektor danach, man wird euch sicher weiter helfen können. Einige Spieler geben sogar Handynummern an, sodass man nun Anrufen und Bescheid geben kann. Ob man soweit gehen will, sei jedem selbst überlassen.

Ein weiteres Feature von *Die Ewigen* ist Efta. Dort geht es darum, mit deinem Cyborg verschiedene virtuelle Gegner zu besiegen und somit Erfahrungspunkte zu sammeln. Dadurch wird der Kollektoroutput durch die Sonderressource Palenium verstärkt. Desweiteren ist es durch das Erledigen von so genannten Efta-Quests möglich, sich einen Dyharra-Bonus von 200.000 (im Gegenzug muss man 5 Tronic zahlen) zu verschaffen.

Das war im Groben das Wichtigste für das Spiel. Um tiefer in die Materie einzudringen, sollte man einfach spielen und Erfahrung sammeln, „learning by doing“ und andere fragen, die sich auskennen. DE-Spieler sind allgemein sehr hilfsbereit. Im IRC sind die Channels #die-ewigen und #de-support zu empfehlen, da einem dort immer gerne geholfen wird.

Viel Spass beim Spielen