



Im Computerspiel „EVE Online“ reisen die Spieler in ihren Raumschiffen durch das Universum New Eden, das sich aus 5000 Sonnensystemen zusammensetzt.

Fotos CCP (2), Haubner, Henn

In New Eden ist die Weltwirtschaft noch in Ordnung

EVE ist anders als gewöhnliche Onlinerollenspiele: ökonomisches Denken ist gefragt – jährlich treffen sich Spieler in Island zum Fanfest

Das Computerspieluniversum von „EVE Online“ trotz der ins Trudeln geratenen Weltwirtschaft. Tausende von Spielern fliegen durch einen komplexen Welt-raum, der viele Freiheiten offenlässt und in dem die Wirtschaftslage von der ökonomischen Vernunft der Nutzer abhängt.

Von Steffen Haubner, Reykjavík

Im Winter ist Reykjavík von ausgesuchter Trostlosigkeit. Vielleicht ist deshalb das Bedürfnis, sich in Traumwelten zu flüchten, in diesem Teil der Welt besonders groß. Ob in der Musik, Mode oder Kunst – neben einem quirligen Nachtleben sind Kreativität und Eskapismus in dieser Stadt zentrale Überlebensstrategien. Vielleicht ist es aber auch die außerirdisch anmutende Landschaft rund um die isländische Hauptstadt, die die Fantasie zum Brodeln bringt wie eine der heißen Quellen, die etwas weiter im Landesinneren zu finden sind. Ein ebenso gutes Motiv für die Flucht vor der Realität ist sicherlich auch der Staatsbankrott des Landes, der in den verzweifelten Anzugträgern, die mit hängenden Köpfen in Hauseingängen und auf Parkbänken Reykjavíks hocken, ein geradezu surrealistisch wirkendes Sinnbild findet.

Optimismus und Zuversicht herrschen dagegen in der Halle der Reykjavíker Sportarena Laugardalshöll. Der Wirtschaftswissenschaftler Eyjólfur Guðmundsson erörtert gerade die Hintergründe der vielversprechenden Wirtschaftsentwicklung der vergangenen zwölf Monate. Gut, es habe einige Aufwände gegeben, sagt er, aber insgesamt sei ein stabiles Wachstum zu verzeichnen. Guðmundsson redet dabei nicht über Island. Vielmehr spricht er von New Eden, einer abgelegenen Region irgendwo in den Weiten des Weltraums. Genau genommen ist New Eden nicht einmal dort zu finden, sondern existiert ausschließlich auf den Festplatten eines Servers irgendwo in London.

Die Fans kommen aus aller Welt

„Als wir 1999 die Idee hatten, den ultimativen Science-Fiction-Simulator zu erschaffen, hat man uns ausgelacht“, erzählt Torfi Frans Olafsson. Er gehört zu denjenigen, die New Eden erschaffen haben. „Und bis vor kurzem musste ich mich andauernd rechtfertigen, warum ich nicht etwas Anständiges arbeite, womit man Geld verdienen kann, zum Beispiel als Banker.“ Verhaltendes Gelächter im Saal. Die rund 800 aus allen Ecken der Welt stammenden Fans sind nicht zum Scherzen aufgelegt. Sie haben den weiten Weg nach Reykjavík zurückgelegt, um auf dem diesjährigen „EVE Online Fanfest“ – einer Mischung aus Klassetreffen, Vorlesungen und Diskussionsrunden – etwas über die künftige Entwicklung der sogenannten Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiele zu erfahren, in das viele von ihnen den größten Teil ihrer Zeit investieren. Anders als bei dem weitaus bekannteren Spiel „World of Warcraft“ (WOW), das ebenfalls von Tausenden



Rund 800 Spieler aus aller Welt sind zum EVE-Fanfest nach Reykjavík gereist. In manchen Ländern gibt es EVE sogar in der Landessprache.

gleichzeitig online gespielt werden kann, handelt es sich bei EVE um eine homogene Welt: Alle Aktivitäten spielen sich auf einem einzigen Server ab, so dass man jeden der mehr als 230 000 aktiven Spieler in der virtuellen Welt treffen kann, während man etwa bei WOW auf mehreren Servern verteilt spielt und somit nur eine begrenzte Zahl an Mitspielern treffen kann.

Für viele Besucher ist New Eden eine Art zweite Heimat geworden. Für sie ist EVE kein launiges Fantasy- und Science-Fiction-Geplänkel, sondern eine Vision, an deren Verwirklichung jeder mitarbeiten darf, der den nötigen Ernst dafür aufbringt. Die isländische Firma CCP (Crowd Control Productions), die EVE betreibt, legt großen Wert auf direkten Kontakt zu den Spielern. Ihnen sollen keine vorgefertigten Inhalte vorgesetzt werden. Es wird vor allem das realisiert, auf was sich die EVE-Gemeinde im Verlauf demokratischer Entscheidungsprozesse geeinigt hat.

„Kein Spiel bietet derart umfassende Freiheiten wie EVE“, sagt ein deutscher Besucher, der in New Eden Charakis heißt. Charakis hat sein Hobby zum Beruf gemacht und arbeitet in der Düsseldorf CCP-Dependence als „Game Master“, als Mittler zwischen Spielern und Firma. Seinen wirklichen Namen will er



Der Spieleentwickler Torfi Frans Olafsson

öffentlich nicht preisgeben, da er sich mit Entscheidungen für oder gegen einzelne Anliegen der Spieler – im EVE-Jargon „Petitionen“ genannt – schon mal unbeliebt macht. „Die größte Schwierigkeit ist, die unterschiedlichen Wünsche der Spieler gegeneinander abzuwägen“, sagt Charakis. „Aber letztlich ist es auch genau das, was das Spiel so spannend macht.“ Bei EVE sind keinerlei Ziele vorgegeben. Der Spieler entscheidet selbst, was er erreichen will. Ob er einfach nur mit seinem Raumschiff die unendlichen Weiten erkundet, mit Rohstoffen handeln oder die sich in New Eden tummelnden Piraten jagen möchte; ob er Karriere als Ingenieur, Wirtschaftsexperte oder Soldat machen oder einen völlig neuen Beruf erfinden möchte – all das bleibt allein dem Spieler überlassen.

Hinter alldem stehen eine gigantische Datenbank und ein ausgeklügeltes Wirtschaftssystem, das unter anderem regelt, welche Preise für Rohstoffe oder Raumschiffbauteile bezahlt werden müssen – streng nach dem Gesetz von Angebot und Nachfrage. Und wer sich sein Traumschiff oder eine notwendige Reparatur gerade nicht leisten kann, der wendet sich vertrauensvoll an die ebenfalls von Spielern gegründete EBank, um sich ISK, die offizielle Währung New Edens, zu leihen.

Nicht kostenlos

Wer „EVE Online“ spielen will, muss dafür bezahlen. Für 15 Euro hat man eine einmonatige Daseinsberechtigung im Spieluniversum New Eden, etwa 130 Euro kostet sie für das ganze Jahr. Updates sind für alle Spieler kostenlos. Die offizielle Währung in New Eden heißt ISK – 1000 ISK bekommt man für 25 Euro. Wer seinen Avatar gut ausstatten will, ist schnell ein paar hundert Euro los. StZ

■ www.eve-online.com; einen deutschsprachigen Einstieg in die EVE-Online-Welt bietet Web.de oder www.eve-online.de.



„Sich bei EVE einzuloggen“, so bringt es Tony Gonzales, der Spiele-Designer und Autor des ersten, mehr als tausendseitigen EVE-Romans, zum Ausdruck, „bedeutet, dass man an einer Party teilnimmt, deren Verlauf niemand vorhersagen kann.“

Eine Frage der sozialen Strukturen

Auf der Hauptbühne ist Olafsson endlich bei dem angekommen, was die Fans am meisten interessiert: der Zukunft von EVE. „Walking in Stations“ heißt die nächste Ausbaustufe des Science-Fiction-Simulators. Sie soll es ermöglichen, dass sich die Spieler, die bisher nur mit ihren Raumschiffen durchs Weltall fliegen konnten, sich auf Raumstationen mit ihren Spielcharakteren, ihren Avataren, persönlich treffen. Virtuelle Barkeeper werden virtuelle Drinks ausschenken und Raumschiffkommandanten von ihren Heldentaten berichten. Während es bei den letzten Erweiterungen vor allem ums Kämpfen ging, sollen nun wieder verstärkt die sozialen und wirtschaftlichen Aspekte zum Tragen kommen. In gewisser Weise bildet New Eden damit genau das ab, was auch die reale Welt derzeit am nötigsten hat.

„Ökonomische Systeme brechen zusammen, weil Menschen die falschen Entscheidungen treffen“, sagt der Ökonom Guðmundsson, der das Wirtschaftssystem EVE sehr gut kennt. „Das passiert vor allem, weil sie zu wenig Informationen über die Rahmenbedingungen dieser Entscheidungen haben.“ Deshalb wollen er und sein Arbeitgeber CCP künftig für noch mehr Transparenz im EVE-Universum sorgen. In einer nach dem Vorbild von Wikipedia geführten Onlineenzyklopädie namens „EVEpedia“ sollen den Spielern detaillierte Statistiken und Datenmaterial zur Verfügung gestellt werden. Im Gegensatz zur irdischen Wirklichkeit, da ist sich Guðmundsson sicher, wird die Wirtschaft in New Eden so auch weiterhin stabil bleiben: „EVE stärkt mein Vertrauen in die ökonomische Vernunft des Menschen jeden Tag aufs Neue.“

PETER GLASER

Digitales Botox

Schönheitspflege mit Photoshop und Konsorten ist längst gang und gäbe. Nun will uns eine kanadische Software ans virtuelle Messer liefern.



Der 32-jährige Parham Aarabi sei ein „weltbekannter Erfinder und preisgekrönter Dozent“, heißt es in Wikipedia. Am berühmten Massachusetts Institute of Technology rechne man ihn den „World's Top Innovators“ zu. Derzeit ist er außerordentlicher Professor für technische Informatik an der Universität von Toronto. Eine lange Reihe von Aarabis Schöpfungen ist aufgelistet, darunter etwa die robuste Spracherkennung. Seine bemerkenswerteste Innovation ist nicht verzeichnet: Modiface. 1999 hatte Aarabi mit Forschungen zur automatischen Gesichtsanalyse begonnen und sich mit Dingen wie automatischem Lippenlesen befasst. Zusammen mit seinem Kollegen Alireza Rabi begann er daneben, an einer Software zur Vorabvisualisierung von Schönheits-OPs zu arbeiten. 2006 gründeten die beiden Modiface Inc.

Nun hat die Firma das Programm „Lift-Magic“ auf den Markt gebracht, das einem das Ergebnis einer Schönheitsoperation vorab veranschaulichen möchte. Dazu scannt man ein Foto von sich ein, und Modiface nimmt daran ein virtuelles Lifting vor. Etwa eine Lippenaufspritzung. Software, Software an der Wand, wer ist die Schönste im ganzen Land?

Da sich die Idee gut variieren lässt, hat der weltbekannte Dr. Aarabi noch ein paar weitere solcher Algorithmen gestrickt, wie etwa „Hairmixer“. Hier lassen sich aus jeweils einem Foto von einem selbst und eines Lieblingspromis neue Persönlichkeitsmerkmale mischen. Was für eine Vergeudung von Mannjahren (Fraujahre nicht zu vergessen). Nachdem inzwischen schon 12-Jährige von kosmetischer Chirurgie träumen, seufzte sogar ein Rezensent des Blogs Gizmodo, in dem vor allem Hightechspielzeug besprochen wird, angesichts solcher Pseudolösungen für Selbstbewusstseinsprobleme: „Keine Angst: Letztlich zählen ja nur die inneren Werte.“

Nach dem Geheimnis ihrer Schönheit gefragt, bekannte die Schauspielerin Michelle Pfeiffer (50) in einem Interview: „Das sogenannte große Schönheitsgeheimnis ist eines, das jeder kennt, aber keiner befolgen will, weil es langweilig ist und auch noch aufwendig. Man muss einfach gut auf sich achten. Um gesund zu bleiben, muss man sich gesund ernähren und den Körper trainieren. Außerdem braucht man jemanden, der für gutes Licht sorgt und einem ein hinreißendes Make-up macht.“

Digitale Schönheitsoperationen sind längst gang und gäbe – ob mit oder ohne Einverständnis der Betroffenen, sei dahingestellt. Wer seine Urlaubsfotos bereinigen möchte, kann zum „Tourist Remover“ greifen. Dean Hrbacek, ein Republikaner aus Texas, der für einen Sitz im Kongress kandidierte, ließ vor einiger Zeit ein Bild von sich auf eine Aussendung drucken, das, wie sich herausstellte, seinen Kopf auf dem schlankeren Körper eines anderen Mannes zeigt. Sein Wahlkampfmanager räumte ein, dass es sich um eine Montage handelte. Er sagte, Hrbacek sei so beschäftigt gewesen, dass er keine Zeit für ein Fotoshooting gehabt habe.

Was „LiftMagic“ nicht verrät, sind die Risiken, die der Traum von der technisch machbaren Schönheit nach sich zieht. Allein in Deutschland gibt es pro Jahr mehr als 500 000 kosmetische Eingriffe. Die Operierten werden immer jünger – und jede fünfte OP geht schief. Auch die Erfolge sind nicht von Dauer. Ein Facelifting hält nur fünf bis sieben Jahre.

! Haben Sie kurze Geschichten über Dinge, die dumme Gelaufen sind? Dann schicken Sie Peter Glaser eine E-Mail. Auf seinem aktuellen Blog erklärt Peter Glaser drei Regeln, die Sie dabei beachten müssen:

www.stuttgarter-zeitung.de/glaserei

Erster Apple Store in Deutschland öffnet

Bisher kannte man sie nur aus den USA: Apple Stores wie der in New York sorgen immer wieder für Schlagzeilen, wenn etwa Hunderte von Apple-Fans tagelang vor den Türen campierten, um als Erste eins der begehrten iPhones zu ergattern. Am Samstag wird der erste offizielle Apple Store Deutschlands eröffnet – in München. Das Münchener Geschäft ist neben den Filialen in Rom, Genf und Zürich der vierte offizielle Apple Store auf dem europäischen Festland. In Großbritannien gibt es noch 20 weitere Läden. StZ

Internetsurfen mit dem Handy wird beliebter

Der Abruf von Nachrichten, Wettermeldungen oder Verkehrsinformationen mit dem Handy wird nach Angaben des Hightechverbands Bitkom immer beliebter. Die Netzbetreiber erlösten damit nach Bitkom-Schätzungen 2008 rund 5,1 Milliarden Euro, 7,1 Prozent mehr als im Vorjahr. Die Hälfte dieses Umsatzes entfällt dabei auf das Internetsurfen mit dem Handy, der Rest auf den Versand von SMS und MMS. AP

Über das Stromnetz kommt man auch ins Internet

Powerline heißt eine Alternative zu WLAN – Das Bundesamt für Strahlenschutz rät dennoch weiterhin zum gewöhnlichen Internetkabel

Sie erfüllen zwar denselben Zweck und sind doch unterschiedliche Technologien: WLAN schiebt die Daten durch die Luft, bei der Powerline-Communication fließen sie über das hausinterne Stromnetz. Dicke Betonwände, die das Funksignal stören, sind so kein Problem mehr.

Von Peter Ilg

„Kein Bohren, kein Dreck und kein Kabelsalat.“ Diese drei Argumente könnten gleich für zwei völlig unterschiedliche Technologien der Werbeslogan sein: für das drahtlose Netzwerk WLAN und der „Powerline-Communication“. Darunter versteht man das hausinterne Internetnetzwerk, in dem die Daten über das Stromnetz fließen. Was beide noch gemeinsam haben: Telefonanschluss und der Computer liegen zu weit auseinander, als dass sie über ein Kabel verbunden werden könnten. Wer also Bohren, Dreck und lange störende Kabel vermeiden will, kann auf eine der beiden Anschlussmöglichkeiten zurückgreifen, wobei das WLAN bis jetzt die weitaus

verbreitetste Lösung ist, zumal Internetprovidern bei Vertragsabschluss häufig die WLAN-Hardware kostenlos dazugeliefert wird. Doch hilft alles nichts, wenn die Daten von Türen, dicken Mauern oder gar Betondecken zurückgehalten werden. Die WLAN-Technologie wurde ursprünglich in und für Amerika entwickelt. In der dort üblichen Leichtbauweise mag sie problemlos funktionieren, bei uns mitunter jedoch nicht.

In solchen Fällen ist die Powerline, auch PowerLAN genannt, eine durchaus geeignete Alternative. Man sollte sie aber nicht mit dem Angebot der Energieversorger verwechseln, die Internetzugänge über das Stromkabel anbieten. Vielmehr ist bei den sogenannten Inhouse-Netzwerken der Kunde über das Telefonnetz mit dem Internet verbunden, und innerhalb des Hauses werden die Datenströme über das Stromnetz verteilt. Anbieter wie Devolo, Allnet oder Tomcom vertreiben die Geräte, die man für das PowerLAN benötigt: mindestens zwei Adapter – einer für die Verbindung von Modem oder Router zur Steckdose, und einen für die Verbindung zwischen Stromnetz und Computer. Dabei

unterscheiden sich die Produkte hauptsächlich in ihren Übertragungsraten. Bis zu 200 Megabit pro Sekunde leisten den Herstellerangaben zufolge inzwischen die schnellsten Geräte. Die meisten Adapter bieten aber Übertragungsraten von 14 bis 85 Megabit pro Sekunde. Im Vergleich: die heutzutage üblichen WLAN-Standards liefern 54 Megabit pro Sekunde. „Für die Inbetriebnahme muss weder eine Software installiert noch müssen die Geräte konfiguriert werden. Die Adapter finden sich automatisch und sekundenschnell im Stromnetz“, liest man beim Hersteller Allnet. Doch die versprochenen Übertragungsraten werden häufig nicht erreicht, zeigt die Praxis.

Was im Stromnetz passiert, erklärt Werner Nording vom Bundesamt für Strahlenschutz: „Die Technik nutzt die vorhandene hausinterne 50-Hertz-Elektroinstallation zusätzlich als Übertragungsmedium für hochfrequente Signale bis etwa 30 Megahertz zur leitungsgebundenen Datenübertragung.“ Was heißt, die Internetströme reisen huckepack auf dem Stromkabel von A nach B und wenn gewollt auch bis zu Steckdose Z.

Nach Meinung von Nording sind die Einsatzgebiete von WLAN und PowerLAN zwar gleich, die Technologien allerdings nur bedingt vergleichbar: „Ein WLAN sendet quasi absichtlich hochfrequente elektromagnetische Wellen zum Zwecke der Datenübertragung aus, ein Powerline-Adapter speist hingegen ein Leitungssystem.“

Obwohl das aber der Fall ist, melden sich Kritiker bereits zu Wort: Zum einen laufen Funkamateure gegen die Technik Sturm: Über die nicht abgeschirmten Stromleitungen werden durch PowerLAN Störstrahlen verbreitet, die benachbarten Kurzwellenfunkern das Hobby vermasseln. Zum anderen werden Befürchtungen laut, diese Störstrahlung könne schädliche Auswirkungen auf die Gesundheit haben. Derzeit liegen dem Bundesamt für Strahlenschutz noch keine systematisch erhobenen Daten über die hervorgerufenen Immissionen vor. Dennoch empfiehlt Nording: „Wenn immer möglich, sollte das normale Datenkabel den Vorzug erhalten.“ Denn dann sei die Strahlenbelastung gleich null, und auch die versprochene Übertragungsrate käme der tatsächlichen sehr nahe.