



EVE ONLINE: COLD WAR

INTERVIEW

Super PLAY får en ingame snak med Count TaSessine, CEO for Interstellar Starbase Syndicate, den 7. største alliance i EVE - og den fredeligste. TEKST: KRISTIAN WEST

- Hvad var grundlaget for at starte alliance Interstellar Starbase Syndicate og hvordan er det gået jer siden grundlæggelsen?

Count TaSessine: Idéen bag Interstellar Starbase Syndicate var at lave et megacorporation der er specialiseret i industriel udvinding af ressourcer fra ubeboede måner. Desværre findes de mest lukrative måner ude i randområderne, langt væk fra civilisationen og Concorde beskyttende vinger. Disse områder er domineret af en række stater der er notorisk svære at komme ind i hvis man ikke har de rette diplomatiske og politiske kontakter. Ved at gå ind i Interstellar Starbase Syndicate, får de mange små og mellemstore corporations, der normalt ikke har adgang til randområderne, muligheder, de ellers ikke ville kunne få.

Vores hurtige succes viser, at forretningsmodellen er sund. På kun 1,5 måned er vi blevet den niende største virksomhed i Eve. Vi har operationer i fire regioner og vi ejer dusinvis af solsystemer. Vores rumskibe ses overalt i galaksen til økonomisk fordel for både vores medlemmer og de stater der har givet os lov til at operere i deres områder. Så i al beskedenhed vil jeg sige at det går godt.

- Jeres alliance er baseret på fredelig handel og starbase operationer. Hvordan behandler I trusler fra pirater, både ai og spillere?

Interstellar Starbase Syndicate er et civilt foretagende og som sådan har vi ingen flåde af betydning. Men vi har dybe lommer så vi hyrer normalt lejesoldater til at beskytte vores konvojer og vores rumstationer. Vi accepterer ikke angreb fra pirater af nogen slags. Hvis vi føler os truet, har konvojcheferne ret til at åbne ild uden varsel.

- Hvordan ser universet ud efter ankomsten af freighters og dreadnaughts på markedet? Og er der andre ting, der har ændret sig nævneværdigt efter begyndelsen af Cold War?

Freighters er gigantiske fragtskibe, en slags rummets supertankere, og har som sådan vendt op og ned på livet for dem der bor i randområderne. Eet fragtskib kan rumme en flere måneders forsyninger for vores rumstationer. Men det betyder selvfølgelig også at behovet for militær eskort er blevet større. Økonomisk set betyder fragtskibene

at vi i Interstellar Starbase Syndicate kan konsolidere og simplificere mange af de opgaver der ellers var meget tidskrævende for vores medlemmer.

Som CEO for et megacorporation der ejer og bygger rumstationer vil jeg sige at dreadnaughts bekymrer mig meget. Der er tale om massive flyvende fæstninger der udelukkende er blevet bygget for at ødelægge rumstationer og lægge hele solsystemer øde. For et megacorporation som Interstellar Starbase Syndicate, der er afhængig af rumstationer for at kunne fungere, er det naturligvis bekymrende. Det eneste svar jeg har på hånden til dreadnaughts, er at vi må bygge vores egne.

- Hvis man ikke er en del af en alliance, hvordan ser ens muligheder for udvikling og overlevelse så ud på stjernekortet?

Fine. Over 75% af Eve's befolkning er ikke med i en alliance og de fleste klarer sig fint. Solo spillere er nogen af de rigeste i Eve. Mange er specialiseret i Tech 2 forskning, hvilket er ekstremt lukrativt. Andre miner asteroider eller producerer rumskibe. Desværre bliver mange unge spillere tiltrukket af livet som lovløs pirat. Det lyder umiddelbart romantisk, men livet på den forkerte side af loven er hårdt, og det er mit indtryk at de fleste lever fra hånden til munden.

- Hvordan startede du selv din karriere i EVE universet og hvor er du på vej hen?

Jeg er Caldari af fødsel og startede min professionelle karriere i Hegemonic Core, der er en hæderkronet gammel virksomhed der fokuserer på asteroide mineral udvinding i stor skala. Det ville ikke være forkert at sige at jeg trådte mine barnesko i HC. Senere startede jeg eget firma med et par gode venner. Idag er jeg CEO for en af de absolut største virksomheder i Eve. Mit mål er, at vi i Interstellar Starbase Syndicate kan skabe et liv for så mange som muligt i randområderne. Det er kampen værd, fordi livet herude er fuld af muligheder. Alle kan skabe deres egen lykke. Det er på mange måder drømmen om det Vilde Vesten om igen.

Og så håber jeg naturligvis at vores aktionærer vil forblive trofaste og at de fortsat vil tjene masser af penge på os.



Et lille Galleon-skib er på udkig efter fjender i et islandskab. Og parat til at tilkalde slagskibet eller mineskibet, alt efter hvad de finder.



En gruppe Itron Mark Vs - tidligere det største fragteskib i rummet - i formationsflyvning nær en Galleon POS (player owned starbase) i rummet. Mange spillere forsøger så vidt muligt at undgå kamp og foretrækker i stedet at fragte varer eller skabe sig en formue ved at handle med alt fra hjemmelavede skibsreserverede, ammunition og stjernebase-komponenter til mineraler, slaver, narko, vandforsyninger og elektronisk udstyr. Mulighederne er næsten uendelige.



The Minmatar er en af de fire racer i EVE. Alle kan træne sig op til at benytte skibe fra de andre racer, men kun en ægte Minmatar er stolt og barsk nok til at sidde bag styrepinden i denne Freighter. Det er en af de nye skibstyper i Cold War-patchen, og et fartøj som kun ganske få firmaer kan drømme om at eje mere end et enkelt af. Freighteren har hundrede gange større kapacitet end den detroniserede konge, den nu så ydmyge Itron Mark V.