



**SENSUS NUMINIS**  
EVE VETERANS SINCE 2003

# Testserver 1 x 1



Hylax Ciai  
Sensus Numinis  
30.07.2010

# INHALT

<b>ALLGEMEINE INFOS.....</b>	<b>2</b>
WAS IST DER TESTSERVER? / WAS IST SINGULARITY? .....	2
IN WELCHEN PUNKTEN UNTERSCHIEDET SICH SISI VON TRANQUILITY? .....	2
WAS IST EIN MIRROR? .....	2
WANN GIBT ES DEN NÄCHSTEN MIRROR? .....	2
<b>DEN SINGULARITY CLIENT EINRICHTEN.....</b>	<b>3</b>
SCHRITT 1: FINDE DEN INSTALLATIONSORT VON EVE.....	3
SCHRITT 2: EINE KOPIE VON EVE ERSTELLEN .....	3
SCHRITT 3: EINE VERKNÜPFUNG ERSTELLEN UND ANPASSEN .....	3
SCHRITT 4: PATCHEN UND STARTEN .....	3
<b>REGELN AUF SINGULARITY .....</b>	<b>4</b>
ALLGEMEINE REGELN .....	4
FD-MLJ REGELN .....	4
SOVEREIGNTY .....	4
EINNEHMBARE STATIONEN.....	5
<b>BUG REPORTS SCHREIBEN .....</b>	<b>6</b>
WAS FÜR EINEN BRAUCHBAREN BUG REPORT VORHANDEN SEIN SOLLTE .....	6
DEN LOGSERVER BENUTZEN.....	6
<b>WEITERES .....</b>	<b>6</b>
LINKS .....	6

## ALLGEMEINE INFOS

### WAS IST DER TESTSERVER? / WAS IST SINGULARITY?

Nun, es gibt zwei Testserver:

Singularity, ist der bekannteste Testserver. Dieser Server wird dazu benutzt um neue Features und Veränderungen zu testen.

Multiplicity wird für das Testen von Tranquility Hotfixes benutzt. Dieser Server ist nicht öffentlich.

Singularity ist der Haupttestserver um den es in diesem Guide geht. Gängig ist die Abkürzung SISI, welche im Folgenden benutzt wird.

### IN WELCHEN PUNKTEN UNTERSCHIEDET SICH SISI VON TRANQUILITY?

Wie die Bezeichnung *Testserver* schon sagt, wird SISI zum Testen von neuen Features und Patches benutzt.

Um das Testen zu vereinfachen, wurde der Markt automatisch mit Items gefüllt. In mindestens einer Station pro Constellation ist der Markt gefüllt. Alle Items kosten 100 ISK.

Nutzer von ETCs haben Glück: Ihre ETCs laufen auf SISI nicht ab, wenn sie zum Zeitpunkt der letzten Spiegelung noch nicht abgelaufen waren.

Auf SISI gelten neben der EULA besondere Regeln. Dazu mehr im 3. Teil.

Factionitems sind auf dem Markt nicht verfügbar.

Es gibt ab und zu Events um Patches zu testen. CCP kündigt diese in ihren News und im offiziellen Forum frühzeitig an.

In FD-MLJ gibt es *Arenen* für PVP.

### WAS IST EIN MIRROR?

Ein Mirror (Spiegel, Spiegelung) ist eine Kopie der Tranquility Datenbank.

Er enthält neben Account- und Charakterdaten wie Skills, Items, Implantate auch Contracts, Outposts usw.

Damit soll ein möglichst realistisches Testumfeld geboten werden.

### WANN GIBT ES DEN NÄCHSTEN MIRROR?

Neue Mirrors werden in der Regel vor neuen Updates und Patches aufgespielt.

Ein weiter Grund für einen neuen Mirror besteht, wenn grobe Veränderungen am Gameplay gemacht werden, welche von vielen Spielern getestet werden sollen.

Es kann sein, dass neue Accounts im aktuellen Mirror nicht mit enthalten sind. Ist das der Fall, so muss man auf den nächsten Mirror warten.

BTW: Das erstellen eines Mirrors dauert einen halben Tag. Deshalb kann der ganze Prozess schon mal zwei Tage in Anspruch nehmen.



## DEN SINGULARITY CLIENT EINRICHTEN

### SCHRITT 1: FINDE DEN INSTALLATIONSORT VON EVE.

"C:\Programme\CCP\EVE" oder "C:\Program Files\CCP\EVE"

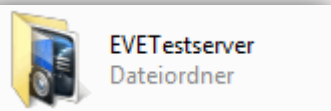
### SCHRITT 2: EINE KOPIE VON EVE ERSTELLEN

#### Windows XP:

1. Navigiere nach "C:\Programme\CCP".
2. Kopiere den EVE Order (Rechtsklick -> Kopieren oder Auswählen -> STRG + C)
3. Füge ihn auch hier wieder ein. Es könnte eine Warnung kommen, Bestätige mit Ja.
4. Der kopierte Ordner heißt "Kopie von EVE". Nenne ihn um in z.B. "EVETestserver".

#### Windows Vista und Windows Seven:

1. Navigiere nach "C:\Programm Files (x68)\CCP".
2. Kopiere den EVE Order (Rechtsklick -> Kopieren oder Auswählen -> STRG + C)
3. Füge ihn in deinen Benutzer Ordner wieder ein. (Rechtsklick -> Einfügen oder STRG + V)
4. Der kopierte Ordner heißt "EVE - Kopie". Nenne ihn um in z.B. "EVETestserver".



### SCHRITT 3: EINE VERKNÜPFUNG ERSTELLEN UND ANPASSEN

1. Stelle sicher, dass du im neu erstellten "EVETestserver" Verzeichnis bist.
2. Rechtsklick auf eve.exe -> Senden an -> Desktop (Verknüpfung erstellen).
3. Die Eigenschaften der neuen Verknüpfung öffnen.
4. Hinter "Ziel" folgendes anhängen: /server:87.237.38.50

```
C:\Users\Philipp\EVETestserver\eve.exe /ser
```

Die angepasste Verknüpfung könnte so aussehen:

### SCHRITT 4: PATCHEN UND STARTEN

1. Starte den kopierten Client nun über die neue Verknüpfung.
2. Der Patch sollte nun automatisch heruntergeladen werden.
3. Folge den Anweisungen des Updaters.
4. Starte den Testserver über die eben erstellte Verknüpfung.

Wenn rechts neben dem Login nun Singularity statt Tranquility steht, war alles erfolgreich.

```
SERVER: TEST SERVER (SINGULARITY)  
STATUS: OK  
0 SPIELER
```

## REGELN AUF SINGULARITY

### ALLGEMEINE REGELN

1. Keine Pods killen!
2. CCP, Devs, GMs, BugHunter und freiwillige Helfer nicht bei ihrer Arbeit stören oder belästigen.
3. PVP nur mit Einverständnis aller Beteiligten.
4. Kein anhäufen von Items.
5. Es werden KEINE Items gespawnt.
6. Kein übertriebenes abwerfen von Items (POSSs, Warpubbles, Shuttles etc.)
7. Keine übergroßen Mengen vom Markt kaufen.
8. Die Sprache im Local ist Englisch.
9. Verkauf von Items auf dem Testserver für ISK auf TQ ist nicht erlaubt.
10. Keine Beleidigungen in öffentlichen Chats. (Gilt auch für den Local).

### FD-MLJ REGELN

1. Keine Pods killen!
2. Keine Capitals oder Fighter-Dronen außerhalb von FFA2.
3. Kein massenhaftes Abwerfen von Items (POSSs, Warpubbles, Shuttles etc.)
4. Keine Doomsdays.
5. Vor den Stationen wird nicht gekämpft!
6. Keine Bombs in FFA's.
7. Keine Bubbles abwerfen.

Jedes übertreten der Regeln wird bestraft (zum Beispiel mit einer permanenten Sperre).

Alle Testserver Sperren, wenn nicht anders gesagt, gelten bis zum nächsten Mirror.

Alle Spieler die sich über eine Sperre beschweren und behaupten, dass sie "Keine großen Mengen auf dem Markt gekauft haben", sollten dem Fakt ins Auge sehen, das wir den Hangar vor einer Sperre kontrollieren.

### SOVEREIGNTY

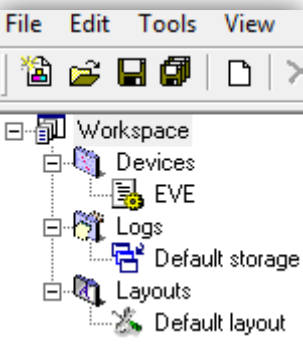
1. Der erste, der eine TCU in einem unbeanspruchten System aufstellt, und onlined, hat Anspruch auf Bestehen der Sov.
2. Ausnahme: Wenn das Claiming böswillig geschieht, um zum Beispiel andere Spieler am testen zu hindern, besteht kein Anspruch auf Sov.
3. Sollte die TCU offline gehen, verliert der Spieler das Recht auf die Sov sobald das System wieder neutral ist.
4. Verankern und online schalten einer SBU ohne Absprache mit den Systemhaltern wird als Verstoß gegen die Regeln betrachtet
5. Keine Politik auf dem Testserver. Lasst die Konflikte von Tranquility hinter euch, wenn ihr euch auf dem Testserver einloggt.

Übernehmen von Systemen die bereits von anderen Spielern beansprucht werden ist nicht erlaubt.

## EINNEHMBARE STATIONEN

1. Wenn ein Spieler eine Station übernimmt, darf er den Zugriff auf diese Station und Stationservices nicht einschränken.
2. Nochmals: Keine Politik auf dem Testserver. Wenn man etwas in Bezug auf Einnehmbare Stationen testen möchte, ist das okay.
3. Wenn man eine Station allerdings nur übernehmen möchte um den Inhaber eins auszuwischen, ist das nicht okay.
4. Die Regel, welche besagt, dass PVP nur mit beiderseitigem Einverständnis geführt wird, gilt auch für POSs und POS Strukturen





## BUG REPORTS SCHREIBEN

**Bug Reports sind keine Petitionen.**

**Es bringt nichts in einem Bug Report nach Schiffersatz zu fragen, da diese nicht vom GM oder Support Team bearbeitet werden.**

**Um Hilfe von GMs zu erhalten, kann man hier eine Petition schreiben.**

Clientlogs, Crashdumps und Screenshots sind nützlich und sollten deshalb an den Bug Report angehängt werden.

Bei Abstürzen, beim Einfrieren des Clients, Grafik- oder Soundfehlern sollte ein DxDiag Protokoll mit angehängt werden.

## WAS FÜR EINEN BRAUCHBAREN BUG REPORT VORHANDEN SEIN SOLLTE

1. Logserver Log
2. DxDiag Datei
3. Crashdump (falls erstellt)
4. Screenshots des Bugs (Kein Screenshot der Fehlermeldung, sondern des eigentlichen Fehlers)
5. Genaue Beschreibung von dem, was passiert ist.

## DEN LOGSERVER BENUTZEN

Um hier Fehlern aus dem Weg zu gehen, sollte man den PC vorher neu starten oder sicherstellen, dass keine EVE Prozesse im Task Manager zu finden sind)

1. Suche den Installationsort von EVE. (z.B. C:\Programme\CCP\EVE)
2. Wenn du den Ordner gefunden hast, starte die logserver.exe. Stelle aber sicher, dass du den Logserver vor EVE startest!
3. Erstell einen neuen Workspace: "File" -> "New Workspace" oder STRG + W
4. Starte EVE wie sonst auch
5. Wenn du den Bug reproduzieren konntest, EVE Abstürzt, oder wenn du den Prozess beendest weil EVE hängt, dann Speicher den Workspace: "File" -> "Save Workspace as..."

## WEITERES

### LINKS

[Testserver Feedback Forum](#) (englisch)

[Thread mit allen Infos zum Testserver](#) (englisch)