



Michael Graf

Sandbox, Sandkasten also – der Name verspricht Freiheit und Formbarkeit, Kreativität und Raum für Experimente. Wie halt früher im Sedimentkornbottich des Kindergartens, aus dem Burgen und Städte wuchsen, meine eigenen kleinen Wel-

ten. Ich finde es klasse, wenn Entwickler versuchen, dieses Gefühl des Sich-Austoben-Könnens in Sandbox-Spielen nachzuahmen, indem sie mir die Fesseln allzu strenger Reglements und immer gleicher »Hole fünf Hundehöhlen«-Aufträge abnehmen. Ich finde es klasse, wenn ich tun darf, was ich will. So wie damals im Sandkasten. Klar, Computerspiele ganz ohne Regeln kann's nicht geben, irgendwie muss ein Spiel mich immer einschränken, sei's mit unüberwindlichen

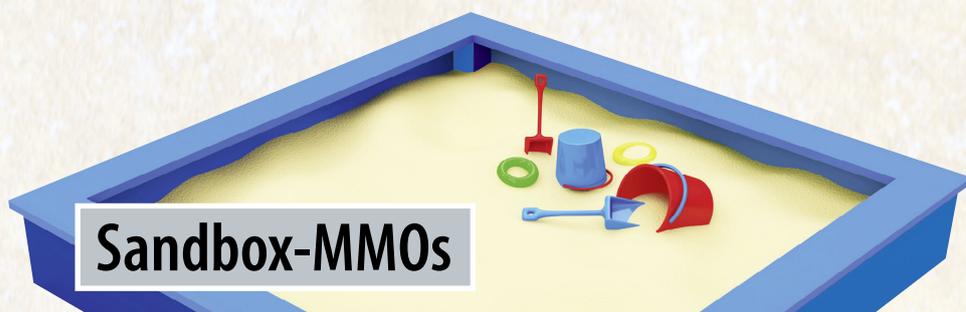
Bergen oder undurchdringlichen Felsen, mit unbeugsamer Physik oder fester Mechanik. Aber im Rahmen dieser Codegesetze wünsche ich mir die Freiheit, die Welt zumindest ein bisschen nach meinen Vorstellungen zu formen, etwas Eigenes zu schaffen. Denn auf etwas Selbstgebautes bin ich grundsätzlich viel stolzer als auf tausend geschaffte 08/15-Quests. Die Krux ist nur: Eine Sandbox muss richtig gemacht sein. Im Kindergarten haben sie den Sandkasten ja auch nicht mit Kieselsteinen gefüllt.

Gewollter Kontrollverlust

Für ein Sandbox-Spiel reicht es nicht, einfach nur eine Open World zu bauen. Sie muss auch veränderbar sein. Mein aktuelles Paradebeispiel dafür, wie Sandbox eben nicht funktioniert, heißt Elite: Dangerous. Da füllt David Braben eine Online-Galaxis mit unfassbaren 400 Milliarden Sonnensystemen, in

denen ich und (theoretisch) Tausende andere Spieler Waren verschiffen, Frachter überfallen, Piraten jagen und neue Sterne entdecken – aber formen und bestimmen darf ich fast nichts. Außer, oho, die Handelspreise, die sich sanft an die Warenrouten anpassen. Das höchste der Sandkastengefühle sind »Crowdfunding«-Projekte: Wenn genügend Piloten Ingame-Kohle spenden, entsteht eine neue Raumstation. Na, Klasse. Tatsächlich von Spielern gebaute Stationen oder wirtschaftliche Freiheit bleiben Fehlanzeige, die Galaxis dümpelt statisch vor sich hin, eine Sternenladung verschenkten Potenzials.

Den Online-Gegenpol bildet Eve Online mit seinen Spielerkriegen und einem offenen Wirtschaftssystem, das selbst Betrugs-exzesse gestattet. Eve Online blutet Freiheit und wirft mich eben nicht als reinen Konsumenten in eine statische Vergnügungspark-Kulisse, sondern in ein lebendiges Universum, dessen Zukunft seine Bewohner zwar nicht komplett, aber doch zu einem guten Teil selbst gestalten. Für diese Faszination sind die Eve-Spieler sogar bereit, sich auf Menülabyrinth einzulassen, die jedes Excel vor Neid erblassen lassen. Natürlich tänzelt Eve Online dabei gerne auf der Grenze zur Anarchie – aber so funktioniert Selbstbestimmung eben! Entwickler, die eine Sandkasten-Erfahrung anstreben, die



Sandbox-MMOs

DER PREIS DER FREIHEIT



Petra Schmitz

Hätte man mich vor ein paar Jahren gefragt, wäre ich beim Thema Sandbox-MMO noch in verzücktes Schwärmen verfallen. Ich hätte in glühenden Farben ein Bild von der Freiheit, den Möglichkeiten, dem Gemeinschaftsgefühl

und den großen Momenten gemalt. Hätte behauptet, es gäbe nichts Besseres im Bereich Online-Rollenspiel – wenn man sich

Pirates of the Burning Sea ist eigentlich eine gute Mischung aus Sandbox- und Vergnügungspark-MMO, nur spielen will es kaum jemand.



nicht scheut, mit anderen und für andere zu spielen. Tief unter meiner Ratio steckt sie immer noch, die Begeisterung für dieses Untergenre. Immerhin bekomme ich selbst nach zigfachem Schauen des fantastischen Eve-Online-Trailers von Anfang 2015 noch immer eine Gänsehaut bei den mit Spielerstimmen unterlegten Szenen. (Wer den Trailer nicht kennt, hier entlang: <http://ow.ly/Yfkj2>.) Weil ich aus eigener Erfahrung weiß, dass die Begeisterung, die man da hören kann, nicht gemogelt ist. Ich weiß das sogar, obwohl ich Eve Online selbst nie angefasst habe. Aber ich habe im wahrsten Sinne des Wortes fast zwei Jahre meines Lebens in Pirates of the Burning Sea versenkt. Und das ist von Eve Online gar nicht so weit entfernt. Man ersetze Raum- durch Segelschiffe, dann hat man's auch schon fast.

Zwei Leben

Zwei Jahre? Lächerlich! Das mögen jetzt sicherlich viele denken. Aber zwei Jahre mit einem Sandbox-MMO – das ist anders als etwa zwei Jahre mit World of Warcraft. Zumindest wenn man nicht einfach nur so mit-schwimmen, sondern wirklich was für sich und andere reißen möchte. Denke ich an die Zeit mit Pirates of the Burning Sea zurück,

dann kommen mir zunächst die fantastischen Seeschlachten in den Sinn – oder etwa der Gänsehaut-Moment, als ich das erste Mal mit einem eigenen, mit Gildunterstützung gebauten Linienschiff durch die Karibik pflügte. Aber ich denke auch an die Arbeit, die Planung, das Diskutieren. Ich habe zu PotBS-Zeiten meine Tage nicht nach meinen Echtwelt-Bedürfnissen, sondern nach denen meines Avatars, nach denen der Gilde und denen meiner Fraktion angelegt.

Sandbox-MMOs sind immer Mühe, sind immer Anstrengung, darüber muss man sich im Klaren sein, wenn man sich richtig darauf einlassen möchte. Ein großer Teil der Mühen findet jedoch nicht im Spiel, sondern außerhalb statt – auch weil kaum ein Sandbox-MMO die eigentlich nötigen Kommunikationstools bereitstellt. Man plant, man diskutiert, man streitet. Ja, das alles gibt's natürlich auch in »Vergnügungspark«-MMOs. Sobald man sich auf andere Menschen einlässt und sich als Teil einer Gemeinschaft versteht, wird der Faktor Frust immer zu einer größeren Maßeinheit, als wenn man alleine vor sich hinwurschteln würde. Sandbox-MMOs jedoch potenzieren diese Maßeinheit noch mal um ein Vielfaches. Schau ich mir beispielsweise Camelot Unchained (ab



Im Sandbox-MMO Shroud of the Avatar verkauft der Ultima-Schöpfer Richard Garriott Baugrundstücke für 100 bis 2.100 Dollar. Echtes Geld.



Eve Online ist der Inbegriff der Sandbox: Sperrig, aber auch sehr frei und faszinierend. Dafür müssen Entwickler aber auch Kontrolle aufgeben.



Elite: Dangerous entführt seine Spieler in eine riesige Online-Galaxie, die sich aber kaum verändern lässt. Das ist keine Sandbox.

diesen Namen verdient, müssen das in Kauf nehmen. Sie müssen es wagen, Kontrolle aufzugeben. Ich kann mir Dutzende Gründe dafür denken, das zu scheuen. Beispielsweise, weil völlige Freiheit auch zu Gesetzlosigkeit führt, die Spieler frustrieren kann. Vielleicht ist auch die Zielgruppe für echte Sandkästen begrenzt. Eve Online dürfte ja gutes Geld abwerfen, zieht aber keine Spielermillionen an – ganz im Gegensatz zum immer noch riesigen Vergnügungspark-MMO World of Warcraft.

Gemeinsam sind wir Sand

Das Zünglein an der Sandwaage ist für mich dabei das Zusammenspiel. Klar, alleine sand-

kasteln kann auch ganz nett sein, irgendwann artet es aber in Ziellosigkeit aus. Es hat triftige Gründe, dass Spieler in Minecraft, Eve Online & Co. zusammenarbeiten: Sie motivieren sich nicht nur gegenseitig, sondern erreichen auch mehr. Wer gemeinsam mit Freunden etwas aufbaut, kann noch stolzer darauf sein, egal ob Minecraft-Monument, Gildenhalle oder Raumstation. Die alten Pharaonen haben ihre Pyramiden ja auch mit, äh, Freunden aufgeschichtet. Dass das in Sandkastenspielen schon mal in Arbeit und Grind ausarten kann, liegt auf der Hand: Großprojekte sind Fleißarbeit. Umso wichtiger, dass ich selbst und andere (!) Spieler den Lohn dieser Arbeit deutlich se-

hen können – etwa, weil meine Gilde einen Teil der Welt erobert und in jedem Dörfchen ihre Flagge gehisst hat. Erfolg, mit dem ich nicht angeben kann, ist kein Erfolg. Auch das fordert Entwickler: Macht Leistungen sichtbar! Wenn die vergoldete Gildenhalle nur in einer für Nicht-Mitglieder gesperrten Instanz vor sich hin funkelt, ist sie nur die Hälfte wert. Noch mal: Ich kann jeden Entwickler verstehen, der Kontrollverlust scheut und die Formbarkeit seiner Spielwelt auf bestimmte Gebiete und Systeme beschränkt. Schon alleine, damit das Balancing nicht aus dem Ruder läuft. Aber dann sollte er eben auch ehrlich sein und sein Spiel nicht »Sandbox« nennen. ★

Dass man ganz schön viel Körner sieben muss, um Gold darin zu finden, und dass die Freiheit der Sandbox-MMOs oft teuer erkaufte ist, sprechen Michael Graf und Petra Schmitz in ihrer jeweils ganz persönlichen Sicht auf dieses Genre an. Dass Sandbox-MMOs aller-

dings durch unkonventionelle Herangehensweisen zu den Impulsgebern fürs Online-Genre gehören und viele Ideen bringen können, beweisen die vier Spiele, die wir Ihnen im Anschluss vorstellen.

Seite 42) an, dann weiß ich, dass den sicher kaummäßig spannenden Klappereien unendliche Stunden fürs Organisieren und Planen der Bauphasen und Schlachten vorausgehen werden. Und wenn die lange und akribisch geplante Klapperei dann in die Hose geht, ist der Frust umso größer. Unter Kurzweil, Spaß und Unterhaltung verstehe ich inzwischen jedenfalls anderes.

Augenwischerei

Wenn schon Sandbox, dann eine Mischung, mit einer guten Portion Vergnügungspark-MMO drin. So wie Pirates of the Burning Sea es macht, ist es im Ansatz schon gar nicht

verkehrt. Quests für die, die auch gerne mal alleine oder mit einer überschaubaren Anzahl Freunde unterwegs sind, und Sandbox mit freier Wirtschaft, selbstgebauten Schiffen sowie planungsintensiven Großschlachten für die, die bereit sind, ihr Echtwelt-Dasein auf ein Minimum zu reduzieren.

Sich in ein Sandbox-MMO reinzuknien, kann zweifelsohne viel Freude sowie eine tiefe Befriedigung schenken. Bis man vielleicht wie ich an den Punkt gelangt, an dem die Luft raus ist, weil man (bewusst oder unbewusst) festgestellt hat, dass Sandbox-MMOs Augenwischerei sind. Sie suggerieren Freiheit und Größe, in Wahrheit sind sie

jedoch schrecklich limitiert in ihren Möglichkeiten, Angeboten und Mechaniken. Vielmehr ist vieles in seine kleinsten Teile dividiert, um Größe und Masse zu suggerieren – und um Zeit zu verschlingen. Sich ein Schiff in Eve Online zu bauen, gleicht einer komplizierten, ewige Zeit andauernden Tabellenkalkulation, wo jede Zahl für Stunden des Rohstoff-Grinds steht. Ich hingegen mache seit langer Zeit einen großen Bogen um Sandbox-MMOs und vergnüge mich mit der Vergnügungspark-Verwandtschaft. Da kann ich vieles, was mir die Sandbox-MMOs madig machen (Diskussionen, Streits, Grind), auch erleben, aber ich muss es nicht. ★



Klassische »Vergnügungspark«-MMOs wie World of Warcraft oder Guild Wars 2 bieten inzwischen so viele unterschiedliche Inhalte, dass man sich für Jahre nicht langweilen muss. Wer will, kann aber darin auch grinden.

