



Dungeons sind dunkel und aktuell noch eintönig. Die sperrige Benutzeroberfläche macht es zudem oft schwer, Gegner anzuklicken.

Ende November des vergangenen Jahres startete die geschlossene Beta zu Albion Online. Zum Eintritt braucht's ein Gründerpaket ab 30 Dollar. Die Teile verkaufen sich anscheinend verflucht gut, denn der Server ist brechend voll. In den Städten tummeln sich tonnenweise Spieler, die Auktionshäuser quellen vor Waren über, und im Chat wird in diversen Sprachen bunt durcheinander gequatscht. Weil der Zuspruch so immens ist, hat sich das mit dem ursprünglich geplanten Free2Play-Release mittlerweile erledigt. Die fertige Fassung des Spiels soll jetzt kostenpflichtig werden.

Tatsächlich Sandbox

Dass Albion Online schon jetzt so beliebt ist, liegt daran, dass es kaum vergleichbare Onlinespiele gibt. Sandbox versprechen zwar viele, so konsequent wie hier wird es sonst kaum umgesetzt. Die gesamte Wirtschaft ist in der Hand der Community. Nicht nur sämtliche Waren wie Waffen, Rüstungen, Nutz- und Reittiere, Möbel und überhaupt alles werden von Spielern gefertigt und verhökert. Auch Einrichtungen wie

Schmieden und Werkstätten sind in Spielerhand, inklusive der Steuern, die man für deren Nutzung abdrücken muss. Unseren Platz in der Welt bestimmen wir selbst – ob wir nun rund um die Uhr Holz hacken, um vom Erlös einen eigenen Ochsen und irgendwann unseren eigenen Laden zu kaufen, oder ob wir mit einer PvP-Gilde plündernd und marodierend durch die Lande ziehen. Ob als Abenteurer, Händler, Handwerker oder alles auf einmal – ambitionierte Spieler haben schon jetzt haufenweise zu tun. Für gelegentliche Abstecher ins Spiel ist das fast schon zu viel Arbeit.

Offene Spielweise

Sammeln und Craften haben wir schon in der Alpha ausgiebig ausprobiert. Diesmal waren wir neugierig, wie weit man es als PvE-Kämpfer bringen kann, wenn man das Handwerk weitgehend außer Acht lässt. Darum haben wir uns zu Spielbeginn nur für unsere Starterausrüstung zusammengezimmert und uns dann mit sämtlichen Räufern und Banditen in der Nachbarschaft angelegt. Tatsächlich lassen die Schurken reichlich Kohle fallen, sodass wir uns immer lo-

cker aktuelle Ausrüstung und Reparaturen leisten konnten. Natürlich hätten wir noch mehr Spielwährung verdient, hätten wir unterwegs Dinge wie Holz und Steine gesammelt und verkauft oder weiterverarbeitet. Wir waren aber zu keinem Zeitpunkt dazu gezwungen. So viel Freiheit ist toll. Blöd nur, dass sie beim Kampfsystem endet.

Zu viel Grind

Die erste Waffe in Albion Online ist immer ein Schwert. Im Talentbaum, dem Schicksalsbrett, sehen wir aber auch Stäbe, Keulen, Speere, Klauen und vieles mehr. Klauen finden wir toll, die müssen wir aber erst umständlich freispielen. Dazu müssen wir zunächst genug Feinde mit dem Schwert umhauen, um so den Bogen freizuschalten. Dann wiederholen wir das Spiel mit dem Bogen und erhalten so Zugriff auf Speere und einen besseren Bogen. Mit einer dieser Waffen geht es jetzt noch mehr Gegnern an den Kragen, dann bekommen wir Zugriff auf Dolche. Erst, wenn wir lange genug mit einem Dolch trainiert haben, dürfen wir zwei Dolche gleichzeitig führen. Erst danach, ein paar tausend Kämpfe später, können wir

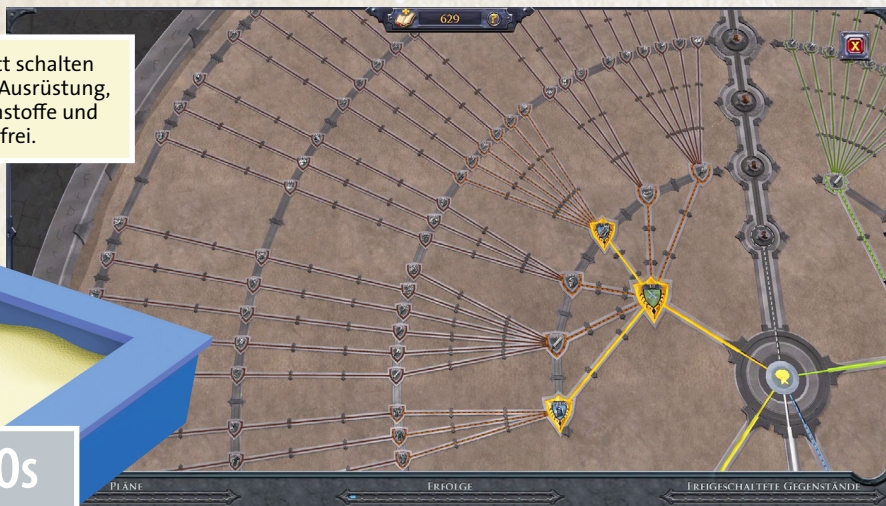


Wir fliehen auf unserem Pferd vor einem Wolfsrudel. Unser Premium-Reittier nimmt dabei Schaden und muss später repariert werden. Kein Scherz!



Füchsen ziehen wir das Fell über die Ohren, um es zu verhökern oder weiterzuverarbeiten.

Über das Schicksalsbrett schalten wir die Nutzung neuer Ausrüstung, das Abbauen neuer Rohstoffe und neue Warenkategorien frei.



Sandbox-MMOs Albion Online

Genre: Online-Rollenspiel Publisher: – Entwickler: Sandbox Interactive Termin: 2016

VIRTUELLER VOLLZEITJOB

Von Sascha Penzhorn



Den Zugang zur Beta gibt es ab 30 Dollar. Spieler gibt es trotz Bezahlschranke reichlich!



Sascha Penzhorn
@GameStar_de



So sehr mich das Sandbox-Design von Albion Online fasziniert, weicht meine Begeisterung aus der Alpha inzwischen der Langeweile. Ich soll unzählige Gegner mit einer Waffe umnieten, die mich eigentlich überhaupt nicht reizt, die ich zwecks Fortschritt im Schicksalsbrett aber benutzen muss. Ich schaue einem Balken beim Wachsen zu, während mein Charakter Erz zu Barren verarbeitet. Meine Kleidung, mein Werkzeug und selbst mein Reittier will ständig repariert werden! Und es ist ja ganz toll, dass Killstealing hier ebenso auf der Tagesordnung steht wie das gegenseitige Wegfarmen von Ressourcen. Aber dass mir andere Spieler aufgrund solcher Mechaniken ausnahmslos auf den Keks gehen, ist nicht »Oldschool« – das ist einfach nur veraltet. Trotzdem – und genau deswegen – bietet Albion Online genau das, was viele Spieler sich wünschen und nirgends sonst finden. Die Spielwelt ist gnadenlos und schenkt einem nichts. Alles muss man sich erarbeiten und ständig konkurriert man mit anderen Händlern, Farmern, Abenteurern und ganzen Gilden. Nur die hartnäckigsten Spieler schaffen es zu Ruhm und Wohlstand, der Rest wird im offenen PvP ratzekahl ausgeplündert oder von Wölfen gefressen und träumt allenfalls vom eigenen Laden in einer gut besuchten Hauptstadt. Und das alles ohne nervtötende Pay2Win-Mechaniken.

endlich Klauen benutzen. Und weil andere Spieler ebenfalls Ausrüstung freischalten wollen, werden Kills geklaut, wo es nur geht. Na hoffentlich ist das am Ende den Stress wert! Ein klassenloses System finden wir grundsätzlich toll, aber die Freischaltung eigener Waffen ist echt abartig umständlich.

Alles braucht Zeit

Auch abseits der Kämpfe ist reichlich Geduld nötig. Bevor man hochstufes Zeug abbauen oder herstellen darf, kämpft man sich natürlich erst mal durch Newbie-Ressourcen und -Rezepte. Bäume fällen, Erz klopfen, alles auf den Ochsen laden, in die Stadt reiten, Waren verhöckern oder veredeln und verarbeiten – und dann geht's von vorne los. So arbeitet man sich im Schicksalsbrett zu immer besseren Materialien und Waren durch. Man wiederholt wieder und wieder dieselben Tätigkeiten, um an Kohle zu kommen. Denn nur so besitzt man irgendwann mal sein Traumhaus, fescle Klamotten oder einen coolen neuen Lastochsen. Das klingt nicht nur wie Arbeit – es fühlt sich auch oft genauso an.

Landschaften statt Rassen

Zur Alpha wurden in der Charaktergenerierung noch zusätzliche spielbare Völker angedeutet. Inzwischen sind jegliche Hinweise auf mögliche Orks oder Zwerge verschwunden, und alle Spielercharaktere bleiben wohl erst mal nur Menschen. Grundsätzlich ausgeschlossen sind alternative Rassen für die Zukunft zwar nicht, versprechen möchten die Entwickler aber auch nichts, bevor andere, wichtigere Baustellen nicht abgearbeitet sind. So sollen abwechslungsreichere Biome (Schnee, Sumpf usw.) ins Spiel kommen, damit die Zonen nicht mehr alle gleich aussehen. Auch Städte und Dungeons sollen mehr Variationen bieten, die gesamte Spielwelt soll weiter wachsen.

Für PvP-Fans sind dazu Ranglisten und ein Rufsystem für heldenhafte und bössartige Spieler angedacht. Features wie Fischerei und das Bauen in der offenen Spielwelt sind in Arbeit. Bis zum Release hat Entwickler Sandbox Interactive also noch alle Hände voll zu tun. Kein Wunder, dass die geschlossene Beta noch mindestens bis August weiterlaufen soll. ★