



Drakensang Online

Drakensang ist tot, es lebe Drakensang! Die Entwickler der klassischen Rollenspielreihe entwerfen eine moderne Version ihres Erfolgs. Oder doch nur ein Simpel-Browserspielchen? Von Michael Trier

+ Stärken

- + dynamisch erweiterbar
- + flexibles Regelsystem
- + kostenlos spielbar
- + massig Items
- + keine Installation, trotzdem gute Grafik

- Schwächen

- nichts für Drakensang-Traditionalisten
- kein DSA-Regelwerk
- wohl wenig Story

Angeschaut

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Bigpoint** Entwickler: **Bigpoint Berlin (als Radon Labs: Drakensang: Am Fluss der Zeit, GS 03/10: 85 Punkte)**
Termin: **2. Quartal 2011** Status: **zu 50 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7155 Auf DVD: Trailer

Man stelle sich vor, Gene Roddenberry hätte 1966 die Frage beantworten müssen: »Wie viele verschiedene Völker hat die Föderation in Star Trek?«, entgegnet der Entwicklungsleiter der **Drakensang**-Serie Bernd Beyreuther auf unsere Frage nach dem ungefähr zu erwartenden Umfang von **Drakensang Online**. Damit hat er klar gemacht, wie der Hase läuft. Es geht um dynamische Entwicklung, um ein wirklich großes Projekt.

gen reales Geld erstehen kann, nicht legitimes Cheaten, Siegen durch Euros Segen sozusagen? »Es ist Bigpoint-Philosophie und Teil des Erfolgs: Die Spiele sind wirklich Free-2Play, alles ist erspielbar«, antwortet Beyreuther. Bigpoint ist einer der größten Browserspiel-Hersteller der Welt und Beyreuthers neuer Arbeitgeber.

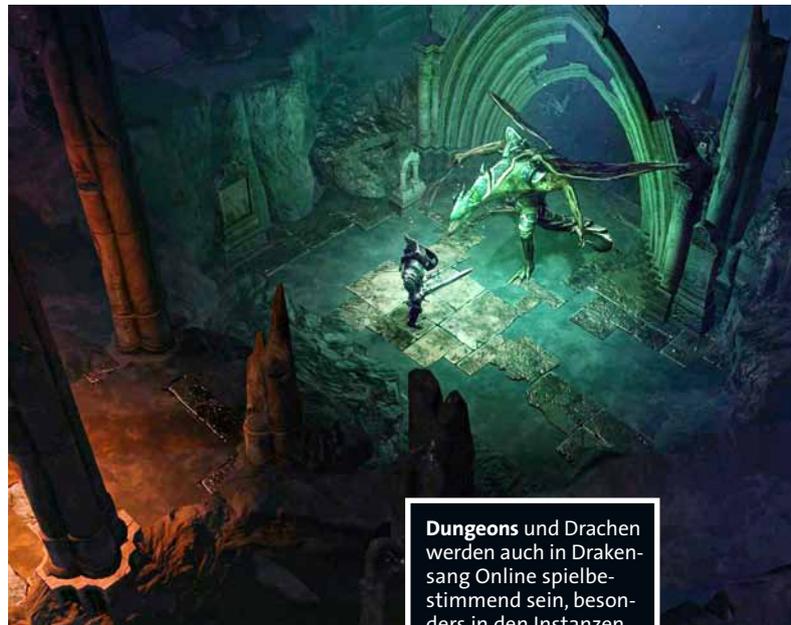
Man merkt ihm an, wie sehr ihm **Drakensang Online** am Herzen liegt, wie wichtig ihm seine Botschaften sind. Das ist verständlich, schließlich geht es hier nicht nur um die Geschichte von Radon Labs oder einer einzelnen Rollenspielreihe. Nein, dieses Projekt steht symbolisch für den Zustand und die Entwicklung des PC-Spielemarktes allgemein. Vielleicht werden wir an ihm ablesen können, in welche Richtung die Reise geht. Um die wahre Bedeutung dieses (von der Rollenspiel-Community im Moment als »dieses Browserspielchen« oder gar »Schande« wahrgenommenen) Projekts zu erfassen, müssen wir einen kurzen Blick zurück auf das **Drakensang**-Drama werfen. Im Jahr 2008 erschien **Das Schwarze Auge**:

Drakensang, ein etwas betuliches Solo-Rollenspiel mit komplexem Regelwerk und Rundenkämpfen (Grundlage: das deutsche Pen&Paper-Rollenspielsystem **Das Schwarze Auge**, kurz **DSA**). Ein typisch deutsches Produkt, auf das zahlreiche Rollenspieler hierzulande gewartet haben. Gut eineinhalb Jahre später kam mit **Drakensang: Am Fluss der Zeit** ein im Detail verbessertes, ansonsten aber baugleiches Rollenspiel. Beide Titel erhielten in der deutschen Fachpresse hohe Wertungen und wurden zudem von vergleichsweise großen Marketingkampagnen begleitet. Unterm Strich, und das ist das Dramatische, reichten die Verkäufe aber trotz hoher Produktqualität und entsprechendem Medienrummel nicht aus. Das preisgekrönte Studio ging pleite. Bigpoint griff zu und übernahm das komplette **Drakensang**-Team, das fortan Bigpoint Berlin heißt. Als erster Titel wurde im Juni 2010 **Drakensang Online** angekündigt, ein kostenloses Browserspiel ohne **DSA**-Lizenz. Wie aber kann ein solches Studio Pleite gehen? Sind die Raubkopierer schuld? Bernd Beyreuther: »In das seit 20 Jahren gesun-

Die Spielwirklichkeit ist längst online.

Keine Spur von Rückzug, keine Verweise auf etwaige Beschränkungen der neuen Plattform (Browser) oder des neuen Bezahlmodells. Denn **Drakensang Online** wird komplett kostenlos spielbar sein, wenn auch mit integriertem Item-Shop. Bedeutet so ein Laden im Spiel, in dem man Ausrüstung ge-

Die Welt ist klassische Fantasy, die detaillierte Grafik für ein Browser-Spiel eine Sensation.



Dungeons und Drachen werden auch in Drakensang Online spielbestimmend sein, besonders in den Instanzen.

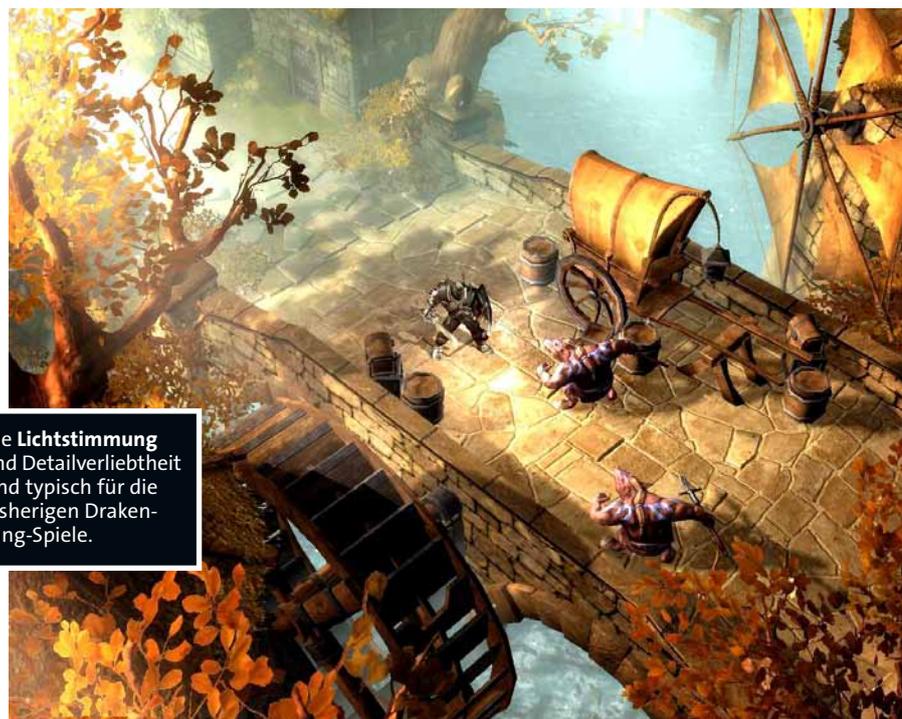
gene Lied über Raubkopien möchte ich nicht einstimmen. Der Kreis der Käufer, den die Spiele mit der DSA-Lizenz angesprochen haben, ist treu, existiert aber leider nur in Deutschland und ist inzwischen viel zu klein geworden. Ein repräsentables Rollenspiel benötigt heutzutage ein Budget, das nicht mehr in einem einzelnen Land eingespielt werden kann. Internationale Reichweite muss für einen solchen Titel einfach sein, sonst ist es unmöglich, die notwendige Qualität zu garantieren. Außerdem war **Am Fluss der Zeit** retro bis in die tiefste Pore. Das hat zu viel Sympathie geführt, aber nicht zu vielen Verkäufen. Warum? Weil die Spielwirklichkeit für die meisten Leute heute eine ganz andere ist: nämlich online!»

Und so ist **Drakensang Online** dann auch der krasse Gegenentwurf zur **Drakensang-Reihe**, mit einem Wort: **Diablo**. Actionorien-

tiert es Kampfsystem, feste Iso-Perspektive, item- statt storygetrieben. Nur die Grafik kommt uns bekannt vor, das ist schon irgendwie **Drakensang**. Und tatsächlich kommt die hauseigene Nebula-3-Engine aus den Vorgängern zum Einsatz. Und das soll im Browser laufen? Ja, es läuft sogar schon. Für Browser-Spiele ist diese Qualität eine Sensation, und auch verglichen mit »normalen« PC-Spielen schneidet die Grafik nicht schlecht ab. Doch wenn man schon ein anderes Spiel baut, warum dann den Namen **Drakensang** weiter benutzen? Beyreuther: »Drakensang Online ist die nächste Generation in der Reihe. Es ist vom Grafikstil über die NPCs bis hin zu Humor und Vertonung sofort als Drakensang erkennbar. Liebe zum Detail und Wärme in der Gestaltung sind Eigenschaften, die Drakensang immer Sympathie eingebracht haben und die Drakensang Online ausmachen

werden. Die Community kann mitbestimmen, wir können das Spiel organisch an den Vorlieben der Spieler ausrichten. Wir fangen mit vier oder fünf Klassen an, das wird aber lange nicht das Ende sein. Wir haben so viele Möglichkeiten, es wird ständig neue Inhalte geben. Und dann Koop-Schlachten mit Hunderten Spielern, das wird toll!«

Man kann Beyreuther das glauben, er war nie ein Dampfplauderer. Trotzdem wird es für die Fans des klassischen Rollenspiels wieder einen Titel weniger geben, in dem sie nächtelang in Charaktergenerierung versinken können. Für diese Gruppe ist **Drakensang Online** eine schlechte Nachricht. Für den Rest der Welt heißt es: Achtung, hier kommt ein ganz neues Spiel, gemacht von Spieldesign-Experten, veröffentlicht von internationalen Vertriebsprofis, auf so ziemlich jeder Mühle dieses Universums ohne Installation oder auch nur einen Cent Einsatz lauffähig; das hat das Zeug zum Ereignis. Und so ist das Ende von etwas auch hier der Beginn von etwas Neuem – das in diesem Fall vielleicht nicht allen schmecken dürfte. **MT**



Die Lichtstimmung und Detailverliebtheit sind typisch für die bisherigen Drakensang-Spiele.

Beeindruckt & traurig
 Michael Trier
 Chefredakteur
 michael@gamestar.de

Ich bin beeindruckt. Von der Vehemenz und Klarheit, mit der Drakensang-Chef Beyreuther mit der alten Rollenspielwelt bricht und sich aufmacht zu neuen Ufern. Die aber – weil er viel von Spieldesign versteht – gar nicht so weit entfernt liegen. Denn Drakensang Online scheint viel näher dran an Diablo als an einem beliebigen Browser-Pausenspielchen. Ich bin allerdings auch traurig. Denn ich mag zwar Diablo, tüftle aber auch gern stundenlang an einem Rundenkampf oder Charakterwerten. Altes Drakensang: Du wirst mir fehlen. Neues Drakensang: Du hast eine Chance, nutze sie!