

## + Stärken

- + schöne 3D-Browsergrafik
- + klassische Sammel-Tretmühle

## - Schwächen

- anfangs wenig komplex
- nicht intuitive Bedienung

# Drakensang Online

Das Online-Action-Rollenspiel soll erst mal nur als Grundgerüst erscheinen – und dann wachsen, wachsen, wachsen.

Von Michael Graf

## Angespielt

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Bigpoint** Entwickler: **Bigpoint Berlin (Drakensang: Am Fluss der Zeit, GS 03/10: 85 Punkte)**  
Termin: **Juni 2011** Status: **zu 90 % fertig (Beta-Version)**

[GameStar.de/Quicklink/7155](http://GameStar.de/Quicklink/7155)

Die größte Herausforderung, sagt Bernd Beyreuther, sei gewesen, die Technik in den Browser zu quetschen. Das ist dem Chefentwickler von **Drakensang Online** geglückt: Der schöne Internet-Ableger der **Drakensang**-Serie fußt wie seine Singleplayer-Ahnen auf der 3D-Engine Nebula, läuft aber im Browserfenster, ohne Ruckler, ohne nennenswerte Ladezeiten und ohne großen Vorab-Download. Beim ersten Start saugt der Rechner nur ein paar Megabyte, danach fließt die Welt kontinuierlich vom Server, während man spielt. Dieses Streaming ist technisch beeindruckend und zugleich sinnbildhaft für die Entwicklung von **Drakensang Online**: Zunächst basteln die Designer ein kleines Grundgerüst, das sie dann erweitern. Entwicklung als Stream, sozusagen. Weil dieses Grundgerüst fast fertig ist, haben wir Beyreuther & Co. besucht und **Drakensang Online** angespielt.

Moment, was ist **Drakensang Online** überhaupt? Ein Online-Rollenspiel, in dem Sie à la **Diablo** Monsterhorden totklicken, alleine oder gemeinsam mit Freunden. Wie das ähnliche **Mythos** bleibt das Free2Play-Browserspiel kostenlos; wer mag, kann Echtgeld in Vorteile investieren – dazu gleich mehr. Schon im Juni beginnt der offene Betatest, dann ist **Drakensang Online** für jedermann frei zugänglich, nach nur acht Monaten Entwicklungszeit. Logisch, dass zu diesem Zeitpunkt kein Epos auf den Servern liegen wird. Wäre das neue **Drakensang** ein Roman, ent-

spräche die Startversion den ersten paar Seiten. So gibt es zunächst nur zwei Klassen, Krieger und Magier. Mit einem dieser Helden erkunden Sie 17 Gebiete, darunter Städte sowie monsterverseuchte Wiesen und Höhlen. Weitere Klassen und Areale sind geplant, die Höchsthöhe liegt vorerst bei 40.

So begeben wir uns erstmals in die neue **Drakensang**-Welt, die im Gegensatz zu den Offline-Vorgängern nichts mehr mit **Das Schwarze Auge** zu tun hat. Unterteilt ist sie in instanziierte Abschnitte, das heißt, dass in jedes Gebiet eine bestimmte Anzahl Spieler passt. Alle weiteren verpflanzt der Server in eine Kopie des Areals. Durch manche Instanz-Höhlen schnetzeln sich unser Welten-

retter und seine eventuellen menschlichen Begleiter komplett alleine. So gehen wir auf Monsterjagd – und erleben Standardkost. Die Totklickerei ist Routine, das Questdesign simpel (»Hole 10 davon«, »Sprich mit jenem Händler«). Nennenswerte Inszenierung findet nicht statt, neben den kurzen, unvertonten Auftragsequenzen gibt's keine Zwischen- oder Skriptsequenzen. Immerhin spielt sich der Dauerkampf recht flott, auch weil die altbekannte Sammel-Tretmühle schnell wieder losrumpelt: Wir freuen uns darüber, ständig bessere Gegenstände zu erbeuten. Nervig ist, dass wir im Gefecht ständig Heil-

Im **Gruppenkampf** macht **Drakensang Online** am meisten Spaß. Hier arbeiten zwei Magier und ein Krieger zusammen.





Im Wilden Wald trifft unser Krieger auf Hirschmenschen und Wildschein-Soldaten. Das Interface-Design ist noch nicht final.

tränke schlucken müssen, weil die Bestien viel Schaden anrichten. An der Balance wird noch gefeilt. PvP-Gefechte gegen andere Spieler sind zwar möglich, beschränken sich derzeit aber auf Arena-Deathmatches.

Das Charactersystem wird zum Betastart ebenfalls keine Komplexitätspreise gewinnen. Jede Klasse hat magere fünf Fähigkeiten, unser Magier begnügt sich mit einem einfachen Geschoss, einem Flächenschaden-Ball, einer Rundum-Nova, einem Explosionszauber und einem Teleport-Spruch. Diese Talente lernen wir nach und nach bei Trainern, bei denen wir sie danach stufen-

## Entwicklung als Stream, sozusagen.

weise aufwerten. Außerdem lässt sich jede Fähigkeit mit einer Essenz aufmotzen, was sich spielerisch und grafisch auswirkt. Wenn wir etwa den Explosionszauber mit Feueressenz würzen, kracht er fortan als Meteor vom Himmel. Das erinnert an die Runen von **Diablo 3**. Allerdings ist jedes Talent nur mit einem einzigen Essenztyp kompatibel, das Flammenpulver lässt sich nicht mit der Teleport- oder der Nova-Fähigkeit kreuzen. Zumindest noch nicht, weitere Kombinationen und Essenzsorten sollen folgen. Auch einen richtigen Talentbaum wird es erst später geben, wir können unseren Helden anfangs nicht spezialisieren.

Die Tuning-Essenzen haben einen weiteren Haken: Sie sind mengenmäßig begrenzt, dienen also als Munition. Wenn alle Ladungen aufgebraucht sind, verpufft die Wirkung.

Nachschub können wir von Gegnern erbeuten oder kaufen. So tauschen wir echtes Geld in »Andermant«-Münzen um, mit denen wir im integrierten Item-Shop weitere Pulvermunition bezahlen. Oder bessere Heiltränke, die den Lebenspunkte-Globus sofort auffüllen und nicht erst nach und nach. Oder Teleportsteine, mit denen wir jederzeit ins nächste Dorf zurückspringen können. Grattisspieler dürfen lediglich von einem festen Wegpunkt zum nächsten reisen. Nach dem Heldentod können wir uns gegen Andermant-Bezahlung direkt am Levelbeginn wiederbeleben lassen anstatt in der fernen Stadt. Bezahlhelden erkaufen sich also etwas mächtigere Talente und Komfort-Vorteile, alle Gebiete und Gegenstände sind auch kostenlos verfügbar. Selbst die Andermant-Spezialwährung lässt sich von normalen Monstern erbeuten, wenn auch in geringen Mengen. Eröffnet wird der Item-Shop übrigens schon zum Betastart. Falls Sie sich also wundern, dass wir **Drakensang Online** mit Vollpreis-Abenteuern vergleichen: Das Spiel ist schon in der Betaphase darauf ausgelegt, Geld einzuspielen. Dann muss es sich auch an anderen Bezahlspielen messen lassen.

Bis die Beta startet, müssen die Entwickler vor allem an der nicht intuitiven Bedienung arbeiten. Mal lösen wir Aktionen mit Links-, mal mit Rechts-, mal mit Doppelklicks aus. Kein Tutorial erklärt, was in welchem Fall zutrifft. Mangels akustischer Warnung bekommen wir selten mit, dass unser Manovorrat leer ist. Wenn unsere Lebenspunkte genull schwinden, erklingt zwar Herzpochen, das aber im Schlachtlärm untergeht. Über den Köpfen von Händlern, die Quests anbieten, prangt ein Handelssymbol und kein Ausrufezeichen wie bei allen anderen Auftragge-

bern. Das sind nur einige Beispiele für die vielen Ecken und Kanten, die Bernd Beyreuthers Team. noch abfeilen muss.

Nach dem Betastart soll der große Vorteil der Online-Plattform zum Tragen kommen. Denn die Entwickler können alle Spielerdaten erfassen und auswerten: Welches Talent ist am beliebtesten? Welche Quest wird am seltensten gelöst? So lässt sich **Drakensang Online** auf die Vorlieben der Spielerschaft zuschneiden und kontinuierlich weiterentwickeln – zumindest theoretisch. In den Designerköpfen schwirren zudem viele Ideen herum, von Gildenfunktionen über echte Story-Instanzen bis hin zu einem erweiterten PvP-System. Das bleibt Zukunftsmusik, noch ist **Drakensang Online** lediglich ein Grundgerüst. Allerdings eines mit viel Potenzial. Und beeindruckender Technik. **GR**



### Möge die Saat aufgehen

Michael Graf  
Redakteur  
micha@gamestar.de

Drakensang Online ist nicht Diablo 3. Es ist nicht einmal die kleine Free2Play-Schwester von Diablo 3. Die könnte es aber werden. Vielleicht. Irgendwann. Dazu muss Bigpoint Berlin nach dem Betastart noch sehr viel nachliefern. Natürlich bleibt die Grafik hübsch, und natürlich macht das Grundgerüst schon jetzt ein paar Tage lang Spaß. Dennoch ist Drakensang Online zum Betastart kaum mehr als ein Saatkorn, aus dem im Laufe der Zeit ein gutes Online-Action-Rollenspiel sprießen kann. Wenn es mit Liebe gehegt und gepflegt wird.

**Potenzial: Gut**