

Stein.world bringt das Konzept von „Browserquest“ auf das nächste Level

25.02.2019, 11:43 | IT, New Media & Software

Pressemitteilung von: *pg5-Studio*



stein.world Logo

Das erste vollwertige Realtime MMORPG für den Browser

München, Deutschland – Abenteuerer aufgepasst! Die Beta-Version des Free2Play MMOs stein.world ist nun verfügbar.

2012 ist das web-basierte Action-RPG „Browserquest“ von Little Workshop erschienen – ein Spiel, das gleichzeitig auch als Technikdemo demonstrierte, wie umfangreich ein Spiel aussehen könnte, das nur in HTML5 geschrieben wurde. Die beiden Entwickler hinter pg5-Studio nahmen sich dieses Konzept zu Herzen und bauten auf dieser Idee weiterführend auf, als sie mit der Entwicklung von stein.world begannen. Im November 2017 wurde der erste Prototyp des Spiels veröffentlicht. Seither hat sich das Projekt zunehmend weiterentwickelt. Stein.world ist ein vollwertiges Realtime MMORPG mit vielen gängigen Features des MMO-Genres:

Eine persistente und abwechslungsreiche Fantasywelt mit hunderten Quests & Items, Dungeons, Berufen und vielem mehr. Und um das Ganze direkt spielen zu können, ist es ausreichend, lediglich die Website des Spiels aufzurufen - egal ob auf einem PC, Tablet oder dem Smartphone.

It's as easy as opening a website – because that's literally what you have to do!

- stein.world -

<https://stein.world/>

Was einst als kleines HTML5-Hobbyprojekt begann, entwickelte sich zunehmend weiter. Regelmäßige Erweiterungen der Gameplay-Features und der Spielwelt formen das Projekt mehr und mehr zu einem vollständigeren MMO-Erlebnis. Die Spieler sind in der Lage zahlreiche Abenteuer zu bestreiten und unzählige Monster zu bekämpfen. Sie können Bergbau, Kräuterkunde und Försterei betreiben, um epische Waffen und Rüstungen zu schmieden und sich mit anderen Spielern zusammenschließen, um untereinander zu handeln oder sich gemeinsam Seite an Seite durch Horden an Gegnern in den Dungeons zu kämpfen. Die Gestaltung des Charakters bleibt dem Spieler dabei völlig selbst überlassen. Ein festes Klassensystem gibt es nicht.

Das und vieles mehr erwartet die Spieler in der Welt von stein.world auf der Suche nach dem namensgebenden Bierkrug, der dem Spieler nach einer langen Partynacht entwendet wurde.

“Unser Ziel war es ein MMO zu kreieren, welches wir selbst gerne spielen würden. Gleichzeitig wollten wir das Spiel so vielen Leuten wie möglich zugänglich machen, sowohl spielerisch als auch technologisch.“

Adam Jagodzinski , CEO / Lead Designer

Stein.world ist dabei theoretisch auf jedem internetfähigen Gerät spielbar, das einen modernen Internetbrowser installiert hat. Das Spiel erfordert keinerlei Downloads, Plugins oder Addons, ganz nach dem Motto:

„Play anywhere, at anytime, on anything.“

Ein neues und einzigartiges Spielkonzept – Community-nah entwickelt

Stein.world ist ein völlig kostenloses MMORPG im oldschooll-inspirierten 2D-Pixellook. Das Spiel setzt auf ein aktives Kampfsystem, ähnlich wie die Nintendo-Klassiker „Zelda“ und „Secret of Mana“. Kämpfe müssen mit Hilfe von unterschiedlichsten Waffen (und den damit verbundenen unterschiedlichen Angriffsmustern) und aktivem Ausweichen bewältigt werden.

Neben den bereits genannten Features arbeiten die Entwickler stets an neuen Gameplay-Elementen und weiten die Welt von stein.world kontinuierlich aus. Neben einem neuen Level-Bereich wird das nächste große Update ein Housing-System einführen, wodurch Spieler die Möglichkeit bekommen, eine eigene Farm zu betreiben. Mit Hilfe der Erträge dieser Farm und der einhergehenden Einführung neuer Berufe, erhalten die Spieler noch mehr Möglichkeiten, um ihre gefährlichen Abenteuer besser bewältigen zu können, sei es durch Verarbeitung der eigens angebauten Lebensmittel zu Mahlzeiten, wie Buff-Food, oder dem Herstellen von zahlreichen Tränken.

Neben den spielerischen Inhalten arbeiten die Entwickler momentan ebenfalls an der Optimierung der Steuerung und des User-Interfaces für Mobilgeräte, sowie an der Entwicklung einer dedizierten App-Version für Android und iOS.

„Der Wunsch ein vollständiges Spielerlebnis in einem Browser anbieten zu können, brachte zahlreiche Herausforderungen mit sich, da wir technologisch oft auf ungeahnte Territorien stießen. Deshalb war es uns von Anfang an sehr wichtig, Feedback zu bekommen und eine gute Beziehung mit unserer Spielerschaft aufrecht zu erhalten.“

Martin Pesl, CEO / Lead Developer

Stein.world ist die gesamte Spielzeit über für jeden Spieler kostenlos. Weder Gebiete noch Spielelemente werden hinter einer Pay-Wall versteckt. Das Spiel setzt auf ein faires Pay2Skip-Modell und versucht das Pay2Win-Modell, so weit wie möglich, zu umgehen. Der Erwerb von vorteilsbringendem Equipment gegen Echtgeld wird nicht möglich sein. Das Ziel ist es, ein gutes Miteinander zu schaffen, anstatt eine Zweiklassengesellschaft zu bilden, wie es bei anderen Genrevetretern der Fall ist.

Features:

- Wave-Dungeons (1-5 player)
- Dungeons (5 player)
- Professions (gathering & crafting)
- Friendlist
- Player-Trading
- Group-System
- Bank-System
- Persistent Fantasy World

Geplante Features:

- Housing
- Farming
- Guild-System
- Factions
- Pets & Costumes
- Sounds & Music

- Raids (10 player)
- More professions (cooking, fishing & alchemy)

Links

Game: <https://stein.world/>

PressKit: <https://stein.world/presskit>

Twitter: https://twitter.com/pg5_studio

Facebook: <https://www.facebook.com/steingame/>

Discord: <https://discordapp.com/invite/K2xA8Vg>

Reddit: https://www.reddit.com/r/stein_world/



STEIN.WORLD - Official Trailer

<https://www.youtube.com/watch?v=jfxmU2CXaxk>

Portrait

pg5-Studio - Die kleine Softwareschmiede aus Bayern

pg5-Studio ist ein zweiköpfiges Entwicklerstudio ansässig in München (Deutschland) und wurde speziell von den zwei Gründern, Adam Jagodzinski (Lead Designer) und Martin Pesl (Lead Developer), für die Entwicklung von stein.world gegründet.

News-ID: 1039228 • Views: 1387 (Stand: 03.10.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/1039228/Stein-world-bringt-das-Konzept-von-Browserquest-auf-das-naechste-Level.html>