

»Was nix koscht, des taugt nix«, sagt der Schwabe. »Is für umme, aber echt jovel, hömma*«, sagt der Westfale und freut sich über das Gratis-Online-Rollenspiel Runes of Magic. Wer hat Recht? Wir haben dem geschenkten Gaul ins Maul geschaut.

Runes of Magic



Vorsicht, Gegenverkehr: In den Höhlen herrscht reger Betrieb, doch es sind genug Monster für alle da.

DVD
Exklusiv auf DVD:
Version 2.0.0.1804
von Runes of Magic

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5840

Früher, so ungefähr in der Steinzeit, dackelten wir in den Spieläden, legten unser Geld hin und verschwanden mit einer Schachtel nach Hause. Dann, so ungefähr in der Bronzezeit, konnten wir Spiele im Internet bestellen und uns schicken lassen. Noch später, so ungefähr in der Eisenzeit, kamen Online-Rollenspiele wie **Ultima Online** und natürlich **World of Warcraft**, die wir im Laden kauften und gegen ein monatliches Salär spielten.

Jetzt ist ein neues Zeitalter angebrochen: **Runes of Magic** können wir gratis herunterladen und ebenso gratis spielen. Doch das MMORPG wird nicht von der Heilsarmee betrieben, sondern von Frogster – wie finanziert der Berliner Publisher sein Fantasy-Epos?

Rappen berappen

Wir haben uns in die Open Beta geworfen, die kurz vor Weihnachten 2008 gestartet ist. Mit an Bord: der Item Shop, in dem wir

gegen echtes Geld virtuelles Zeugs kaufen können. »Ha!«, denken Sie jetzt vermutlich, »ohne Kreditkarte ist bestimmt bei Level 10 Schluss. Oder nach einer Woche. Oder an der Grenze zur nächste Spielzone.«

Falsch. Sie können **Runes of Magic** komplett spielen, ohne einen Cent zu bezahlen. Müssen dann aber auf Schusters Rappen durch die Gebiete marschieren. Denn ein virtueller Gaul kostet echtes Geld: Die Mount-Miete be-

ginnt bei 1,12 Euro für sieben Tage. Sie können natürlich auch ein Dauer-Pferd kaufen, das dann treudoof bei Ihnen bleibt, aber auch bis zu stolze 15 Euro kosten kann – je nachdem, wie viele Diamanten (die Spielwährung) Sie auf einen Schlag kaufen: Für beispielsweise 4,99 Euro gibt's 100, für satte 74,99 Euro gleich 2.000 Stück. Das Sieben-Tage-Pferd beispielsweise erleichtert das Abenteuerkonto um 30 der **Runes of Magic**-Klunker.

Geiz ist länger geil

Der Item Shop beherbergt neben den Pferden noch mehr Nützliches: größere Truhen für gesammelte Gegenstände etwa oder Zauberrollen, die für eine Stunde die gewonnenen Erfahrungspunkte um 50 Prozent erhöhen. Es gibt aber auch viel Schnickschnack wie das minzgrüne Sofa oder den violetten Damensessel, die Sie in Ihr virtuelles Haus stellen können – und die wohl eher an die Sammelwut zufällig vorbeikommender **Sims**-Fans appellieren. Aber dazu später mehr.

Die gute Nachricht: Sie brauchen wirklich nichts zu kaufen. Sie müssen dann halt länger laufen, öfter Gegenstände verkaufen, damit Ihr Inventar nicht verstopft, länger Erfahrungspunkte



Reittier und Teleporter lassen Distanzen schrumpfen. Der **Gaul** ist allerdings kostenpflichtig, entweder im Leasing-Modell, oder Sie kaufen ihn für einen einmaligen Betrag.



Im **Item Shop** kaufen wir gegen Diamanten Gegenstände ein (hier: Objekte, die das Handwerkeln erleichtern). Die Diamanten wiederum kaufen wir für echte Euro.

Doppelt Held besser

Ab Stufe 10 dürfen wir unserem Charakter eine zweite Klasse verpassen. Wir zeigen, wie's geht.



Eine Quest führt uns in die Stadt Veranas zum Trainer. Hier wählen wir eine von fünf Sekundärklassen. Insgesamt gibt's sechs Klassen, aber eine haben wir bei Spielbeginn als Primärklasse festgelegt. Ritterdame Siggilinde entscheidet sich für eine Zweitkarriere als Magierin.



Ab jetzt können wir beliebig zwischen beiden Klassen wechseln, müssen dazu aber zu unserer Hausdame oder zurück zur Klassentrainerin. Umständlich: Wir müssen je nach Auswahl immer die Klamotten wechseln – als Magierin etwa können wir keine dicke Rüstung tragen.



Nur die jeweils aktive Klasse gewinnt Erfahrungspunkte! Als frischgebackene Magierin beginnen wir auf Level 1 und marschieren entweder zurück ins Startgebiet zu niedrigstufigen Quests, oder wir teleportieren in die Sascilia-Steppe, eine Art Startzone für Zweitklassen.

sammeln, länger Ihre Berufe steigern. Kurzum: Alles dauert länger, aber alles ist möglich.

Zweiter Bildungsweg

Zu Spielbeginn wählen wir aus den sechs Klassen Ritter, Krieger, Schurke, Magier, Priester oder Kundschafter. Unterschiedliche Rassen gibt es nicht, wir beginnen immer als Mensch, in männlicher oder weiblicher Ausführung. »Ha!«, denken Sie jetzt schon wieder, »nur sechs Klassen. Da wird das Gruppenspiel bestimmt schnell langweilig!«

Wieder falsch. Ab Level 10 dürfen Sie nämlich aus den verbliebenen fünf Klassen eine als Sekundärklasse wählen – dadurch entstehen bis zu 30 Kombinationen wie Schurke-Kundschafter, Ritter-Magier oder Krieger-Priester. Wie genau das funktioniert, zeigen wir Ihnen oben im Kasten »Doppelt Held besser«. Diese Klassenkombos erlauben viele

Taktiken, weil wir auf Fähigkeiten beider Klassen zugreifen können. Als Ritter-Magier sengen wir Gegnern schon aus der Ferne per Feuerball den Allerwertesten an, bevor sie in Reichweite unserer Schwert-Schild-Angriffe stürmen. Ein Kundschafter-Magier hingegen mutiert zum mächtigen Fernkämpfer, der seine Mana- und Konzentrations-Punkte für Fernangriffe kombiniert.

Mein Haus, mein Mädchen

Um zwischen Haupt- und Nebenklasse zu wechseln, müssen wir unser Haus aufsuchen, das wir schon ab Level 1 bekommen – nebst Hausmädchen in knapper Klischee-Uniform, Minirock und Strapse inklusive. Hier lagern wir auch Ausrüstungsgegenstände, platzieren unsere mintgrünen Möbel oder kaufen Werkbänke für unsere Handwerk-Talente. Frogster will in den nächsten Mo-

naten weitere Stockwerke und Möbel für die Spielerbuden anbieten; wir haben den Unterschulter aber ausschließlich fürs Einlagern und Klassenwechseln gebraucht. Für Spieler mit mehreren Charakteren ist das Haus schon wichtiger, weil sich bis zu acht Spielfiguren so eine Hütte nebst Lagertruhe teilen können.

Erz-Schurken

Schön umfangreich ist das Handwerk in **Runes of Magic**: Grundsätzlich können wir alle Berufe lernen – Bäume fällen, Kräuter rupfen, Erze kloppen und Gegenstände entzaubern. Wir dürfen die Rohstoffe auch an Hobelbänken, Schmieden oder Schneiderischen verarbeiten. Doch nur in einem Beruf können wir es zur Meisterschaft bringen, bei allen anderen ist bei Lehrling, Geselle oder Spezialist Schluss – je höher die Stufe, desto weniger Berufe dürfen wir soweit bringen.

Weil also jeder alle Ressourcen abbauen kann, stürzen sich vor allem im Startgebiet die Spielerhorden auf wehrlose Erzklumpen, Baumstämme und Kräuterbüschel, die auch noch schön sichtbar auf der Minikarte auftauchen. Das Wegschnappen der Rohstoffe hört jedoch auf, sobald die Spieler merken, dass es sehr viele davon gibt, die zudem rasant nachwachsen. Doch trotz des Überflusses ist das Handwerk-Steigern sehr langwierig, weil die vielen Rohstoffe schnell das Inventar verstopfen – wir haben uns deshalb schon frühzeitig spezialisiert und für uns ab da uninteressante Rohstoffvorkommen ignoriert.

Runen-Run

Die namensgebenden Runen spielen schon sehr früh eine wichtige Rolle: Mit ihrer Hilfe steigern wir so ziemlich alles. Waffen- und Rüstungswerte, Handwerksfähigkeiten – sogar zum Teleportieren



Level Up! Bei jedem **Stufenaufstieg** gibt's nicht nur optisches Tamtam, sondern auch die für die Charakterentwicklung entscheidenden Talentpunkte. Die investieren wir ...



... in unsere aktuelle Klasse und bauen auf diese Weise ihre **Fertigkeiten** aus (hier: Ritter). Alle paar Stufen lernen wir zusätzlich auch ganz neue Talente.



Dieser **Elite-Eunuch** ist ein (noch) lebendes Questziel. Die praktische automatische Reisefunktion hat uns schnurstracks zu ihm geführt – Verlaufen war gestern.

brauchen wir die magischen Dinge. Dafür bleiben sie auch bei sehr vielen erledigten Gegnern liegen, sodass wir mit dem Runen-Einsetzen kaum nachkommen.

Überhaupt sind unsere Rucksäcke schon nach ein, zwei Stunden Spielzeit so voll wie bei **World of Warcraft** nach Tagen nicht. Dabei werden wir aber nicht wie bei **Titan Quest** oder **Hellgate: London** mit mächtigen Gegenständen gradezu überflutet. Doch bei jedem Levelaufstieg bekommen wir netterweise einen praktischen Geschenkbeutel mit neuen Gegenständen, dazu kommen die genannten Rohstoffe, Runen und Questobjekte sowie das unter Umständen doppelte Outfit – wegen unserer zwei Klassen.

Grünstichig

Grafisch haut **Runes of Magic** keinen Ork aus den Pantoffeln, muss sich aber auch nicht verstecken. Trotzdem würde etwas mehr Abwechslung bei den Gebieten helfen – Wiesen, Wälder und Sumpfen sind sehr grünstichig. Um-

so mehr freuen wir uns über die wenigen »besonderen« Landschaften, etwa über die eisigen Flächen im Hochland. Richtig enttäuschend fanden wir aber die Hauptstadt Veranas mit ihren tristen Mauertexturen und nur wenigen schönen Ecken. Kein Vergleich zum ersten Einmarsch in Blizzards Eisenschmiede oder Sturmwind. Und der ist immerhin schon fünf Jahre her!

Coffee to go

Vorbildlich hingegen sind die vielen bequemen Funktionen, die das Questen erleichtern. Allen voran der »Autopilot«: Per Rechtsklick auf einen Questgeber in der Questbeschreibung spurtet unser Charakter auf Wunsch automatisch zum Ziel. Das klappt auch mit vielen Monstertypen, sofern sie im Questtext genannt sind. Sogar auf der Landkarte können wir die Automatikfunktion anwenden, indem wir die stets markierten Questgeber auswählen. Bei unseren vielen Probelaufen sind wir nur zweimal hängengeblieben,



Typisches Gedränge vor dem **Auktionshaus**, das noch Sortierproblemchen hat: Fleisch und Fisch werden unter »Erz« geführt. Wenn's weiter nichts ist...

ansonsten standen wir auch nach längerer Kaffeepause bei unserer Rückkehr vor dem anvisierten Ziel. Nur umhauen mussten wir die Monster selber.

Falls Ihnen solche »Rentnerhilfen« wie der Untergang des Abendlandes vorkommen: Sie müssen sie ja nicht benutzen. Oder Sie nehmen nur die Suchfunktion in Anspruch, die einzelne Personen auf der Karte markiert und einen Richtungspfeil an Ihren Charakter klebt.

Gehe around Taipeh

Bei so viel Hilfe ist das Questen recht einfach, zumal gesuchte Gegenstände zahlreich von erledigten Monstern hinterlassen werden: Wenn Sie zehnmal Koboldblut brauchen, müssen Sie maximal elf Kobolde umhauen. Auch »versteckte« Gegenstände sind auf der Minikarte angezeigt, nur bei wenigen Aufgaben war bis jetzt längeres Suchen nötig.

Wie sich die Instanzen und Raids mit Dutzenden Teilnehmern spielen, werden wir im Test des

fertigen Spiels berichten – denn hier und im PvP-Bereich (Spieler gegen Spieler) tut sich Entwicklungstechnisch momentan noch am meisten. Auch die Lokalisierung läuft noch auf Hochtouren; momentan erscheint ungefähr ab Level 10 öfter mal ein Deutsch-Englisch-Taiwanesisch-Mix, und die deutschen Beschriftungen sprengen gerne mal die Buttons. Doch dort, wo sie schon im Einsatz waren, haben die Lokalisations-Manager gute Arbeit geleistet, außerdem gibt es alle paar Tage ein hilfreiches Update.

Wohlfühlklima

An dieser Stelle einmal ein ganz großes Lob an die Spieler der Open Beta: Hier herrscht untereinander in der Regel ein sehr netter Umgangston, Fragen werden freundlich und schnell beantwortet – so soll es sein.

Aber machen Sie sich doch selber ein Bild: Exklusiv auf unserer DVD finden Sie den neuesten Client von **Runes of Magic**, satte 3,4 Gigabyte groß. **MD**



Wir können zwar alle **Berufe** lernen, aber nicht alle komplett steigern.

Runes of Magic

► **Angespielt** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **1. Quartal 2009**
 ► Hersteller **Runewaker / Frogster** ► Status **zu 90% fertig**

Martin Depp: Nach Frogsters extrem trüdeligem Bounty Bay Online war ich bei Runes of Magic sehr skeptisch: Kann das Gratis-Rollenspiel mit den großen Titeln mithalten? Oh ja, es kann! Runes of Magic hat gefühlte 1,5 Quests pro Quadratmeter, das Doppelklassensystem motiviert, und ich komme prima durchs Spiel, ohne die Kreditkarte zu zücken. Klar, die Welt ist nicht so riesig, und viele Quests arten in Monstertroperei aus – aber Spaß macht's halt!



redaktion@gamstar.de

Potenzial Sehr gut