



Sie spielen World of Warcraft schon so lange, dass in Sturmwind und Orgrimmar Straßen nach Ihnen benannt sind? Dann gehen Sie doch mal fremd – ohne Abo-Gebühren!

Runes of Magic

DVD Video-Special

GameStar.de Screenshots & Infos Quicklink: 5840

Junge, du bist nicht so schlau wie andere Kinder. Also nimm dein Schwert und geh' Ratten kloppen! – Mädel, du bist viel schlauer als die anderen Kinder. Also lass die Ratten in Ruhe und geh' lernen!

In solche Rollen wurden Millionen Online-Spieler bisher gezwängt: Dumm und stark? Krieger! Schlau und schwächling? Magier! Nix halbes, nix ganzes? Paladin!

Damit ist jetzt Schluss: Im Gratis-Online-Rollenspiel **Runes of Magic** legen Sie sich schon mit Level 10 eine zweite Klasse zu.

Schließlich sind wir ja auch in der echten Welt nicht ein Leben lang nur Fußballprofi, Boxenluder oder Spieltester – irgendwann müssen wir dazulernen und werden Fußballkommentator, Millionärs geliebte oder Treppenlifttester.

- Facts**
- ▶ 6 Klassen
 - ▶ 30 Klassenkombos
 - ▶ 8 Gebiete
 - ▶ 15 Dungeons
 - ▶ über 1.600 Quests
 - ▶ 9 Berufe

Blizzard Far East

Die ersten Schritte in **Runes of Magic** erinnern frapierend an unsere ersten Gehversuche in **World of Warcraft**. Die taiwanesischen Entwickler von Runewaker haben sich Blizzards Millionenseller mehr als genau angeschaut: Bis auf winzige Ausnahmen ist die Steuerung identisch, das Interface ebenso. Die ersten Erfahrungspunkte und Belohnungen purzeln nach wenigen Minuten in Levelbalken und Inventar, das Spiel entfacht sehr schnell das Faszinosum Sammeln und Leveln.

Eine billige Fernost-Kopie also, eine Plastik-Rolox made in Taipeh? Mitnichten. **Runes of Magic** liefert durchaus eigene Ideen und Verbesserungen. Neben den erwähnten Doppelklassen gibt es private Wohnhäuser für jeden Charakter, große Gildenburgen, schon sehr früh im Spiel sockelbare

Items. Wir durchforsten keine Tipps-Webseiten oder Lösungsbücher, um einen wichtigen Questgeber zu finden, sondern öffnen einfach das umfangreiche Questbuch. Auf Wunsch marschieren unser Charakter sogar schnurstracks automatisch zur gesuchten Person.

1 + 1 = 30

Sechs Klassen stehen zur Wahl: Schurke und Kundschafter, Ritter und Krieger, Magier und Priester. Durch die Kombinationsmöglichkeit zweier Klassen gibt es 30 Konstellationen, etwa Magier-Schurken oder Ritter-Priester. Schon das Austüfeln der Doppelrolle macht Laune: Will ich lieber solo spielen oder in der Gruppe? PvE oder PvP? Für sich allein genommen sind die Klassen relativ eindimensional gestrickt. So kann nur der Priester heilen, und der

Kundschafter ist zwar Fernkämpfer, hat aber kein Tier dabei. Doch mit der Kombination zweier Klassen steigen auch die Möglichkeiten: Als Magier mit Feuer- oder Blitzzaubern angreifen, dann als Kundschafter Pfeile hinterher-schießen? Klappt prima, zumal beide Klassen unterschiedliche Ressourcen verbrauchen, nämlich Mana und »Konzentration«. Oder als Schurken-Magier in den Feindsrücken springen, zwei Dolche schwingen, dann heilen und notfalls heimlich verschwinden? Im PvP eine beliebte Taktik!

Runewaker feilt allerdings noch stark an den Klassen. Kurz vor dem Spielstart wurde zum Beispiel der übermächtige Kundschafter entmuskelt, und in PvP-Gefechten ist der Angreifer noch klar bevorteilt. Trotzdem geht die Balance so kurz nach dem Start in Ordnung.



Kurz nach Spielstart öffnete Runewaker das neue Gebiet **Rabenfeld**, das ungefähr ab Level 45 überlebbar wird. Die Zone erinnert an eine Mischung aus Warcrafts Schlingendorral und Desolace.



Dungeons und Bossgegner sind nicht so aufwändig inszeniert wie in anderen Titeln, aber spannend.



Standardpferde bekommen Sie wahlweise gegen Spielgold oder gegen echtes Geld.



Gildenburgen dienen momentan nur als Schatzkammer, ab etwa August sollen Burgenkämpfe folgen.



Unsere Klasse wechseln wir beim Trainer oder im Haus. Nur die aktuelle Hauptklasse gewinnt Erfahrung.

Begehrter Schrank

Wer sehr unterschiedliche Klassen spielt, muss sich öfter mal umziehen: Ein Ritter kann als einziger Plattenrüstung wuppen, ein Magier aber nur Stoff. Schurke und Kundschafter hingegen stehen beide auf Leder. Dazu kommen unterschiedliche Waffentypen. Weil die aktuelle Hauptklasse bei der Ausrüstung das Sagen hat, können wir plötzlich viel mehr Dinge gebrauchen, die wir in anderen Spielen gleich zum Händler oder Auktionshaus geschleppt hätten. Stattdessen lagert der Ritter die

Stoffrobe daheim ein, bis seine Magier-Zweitklasse endlich die passende Levelgröße hat. Daheim? Genau, denn schon in der nächsten Ortschaft nach Spielstart begrüßt uns eine schneie Dame und lädt uns in unser eigenes Haus ein. Das dient sozusagen als Bank für all den Plunder, den wir nicht mit uns schleppen möchten. Praktischerweise ist das Haus von mehreren Orten aus zugänglich.

Gold oder Geld?

Spätestens beim Möblieren unserer spartanischen Hütte werden

wir zart daran erinnert, dass wir im Leben nichts geschenkt bekommen. Während wir wuchtige Tische gegen Spielgold erwerben können, kostet wirklich nützliches Mobiliar richtiges Geld, also Euros, die Sie von Ihrer Kreditkarte abbuchen lassen oder über fünf andere Zahlungsvarianten abrufen. Dafür gibt's dann zum Beispiel größere Truhen für Items oder Kleiderständer für Rüstung. Längst nicht alle Gegenstände sind ihr Geld wert; ein paar Tipps lesen Sie im Kasten rechts. Wichtig ist nur eins: Sie müssen in **Runes of Magic** nichts kaufen, um besser zu sein oder im Spiel weiterzukommen. Sie können das Spiel komplett »durchspielen«, ohne einen Cent auszugeben.

sen wir die Texte schon genau lesen und Hinweisen nachgehen. Aber diese als Schatzsuche beginnende Questkette ist absichtlich anders als die anderen.

Der Item-Shop



Genau echtes Geld können Sie im Item-Shop Gegenstände kaufen. Viele davon gibt's aber auch für Spielgold oder Münzen aus Tagesquests. Ein Pferd ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie viel mit Gruppen oder der Gilde spielen. So ein Gaul kommt auf 1,12 Euro pro Woche oder bis zu 15 Euro für den Komplettkauf. Alternativ zahlen Sie den Zossen mit Spielgold, für zwei Stunden Miete müssen Sie umgerechnet rund zehn bis 30 Minuten zehren. Wenn Sie PvP spielen, sollten Sie Ihre wertvollen Items gegen Verlust schützen – zehn Diebstahlsicherungen kosten rund 2,50 Euro. Andere Kaufgegenstände wie Extra-Truhen oder imposantere Reittiere dienen hingegen nur Ihrer Bequemlichkeit oder Ihrem Ego.



Das Handwerksystem ist wie eine Pyramide aufgebaut: Wir können alle neun Handwerksberufe auf der Lehrlingsstufe erlernen. Ab Geselle sind's noch sechs, ab Spezialist drei, und nur eine Profession bringen wir bis zur Meisterschaft. Viele selber hergestellte Gegenstände haben mehr Runen-Slots, wir können sogar epische Ausrüstung basteln.



Teleporter verbinden die acht Zonen. Taborea ist ungefähr so groß wie die Südhälfte Kalimdors (WoW).

Masse entspricht allerdings nicht gleich Klasse: Die Aufgaben bestehen überwiegend aus »X Monster umhauen«, »Y Monsterkörperteile besorgen« oder »Monsterboss Z eliminieren«. Klingt wenig motivierend, aber die PvE-Gegner lassen immerhin recht häufig gesuchte Beute fallen, sodass wir nicht 30 Viecher umlegen müssen, um einen großen Zeh abzustauben. Außerdem sind die Belohnungen deutlich besser als in anderen Spielen, wir finden eher passende Items für unsere beiden Klassen.

Runen-Tunen

Auch das Runensammeln motiviert. Bereits auf den ersten Levels finden wir sockelbare Items, die wir mit den namensgebenden Steintafeln aufbrezeln können. Auf Level 15 bekommen wir zusätzlich einen »arkanen Umwandler« zum Rucksack gepackt, in dem wir Runen und Manasteine zu noch mächtigeren Tuningteilen kombinieren können.

Die Jagd auf Runen und Sockel-Items führt uns unweigerlich in Dungeons. Davon birgt die Spielwelt Taborea mit ihren nur acht Zonen 15 Stück. Ein Teil davon setzt sich bei jedem Betreten zufällig neu zusammen, ihr streng rechtwinkliger Grundriss erinnert aber an die Karopapier-Frühzeit der Rollenspiele. Die Dungeons sind vergleichbar groß wie die in

WoW und Co., aber nicht so aufwändig gestaltet. Wegen der großen Gegnerdichte und deren Stärke ist gutes Teamplay hier wichtig.

Taschendiebe

Ab Stufe 15 können Sie auf PvE-Servern Ihren PVP-Status anwenden, dann sind Sie für andere PvP-Spieler angreifbar. Auf PvP-Servern gilt das natürlich immer, aber hier herrschen härtere Regeln. Zum einen verliert der Unterlegene einen zufälligen Gegenstand, vom Billig-Heiltrank bis zum epischen »Megamonsterbrutzelschwert der ewigen Kloppe +5«; seine wertvollen Items sollte man daher unbedingt »versiegeln«, siehe Kasten auf Seite 83. Zum anderen wirken sich Siege und Niederlagen auf die Reputation und Werte aus. Wer ständig andere umhaut, wird zwar im Angriff stärker, aber bald von Stadtwachen attackiert. Wer sich gut verteidigt, bekommt mehr Trefferpunkte und verliert seltener Gegenstände.

Derzeit: Burgfrieden

Anführer einer Gilde können anderen Gilden den Krieg erklären. Dann haben alle Mitglieder für 30 Minuten automatisch PVP-Status. Diese »Feldschlachten« stecken aber noch in den Kinderschuhen, da sie außer hohen Goldkosten und Spaß am PvP noch nicht viel bringen. Mit dem ersten großen

Unspartanisch Sparen

Martin Deppe: Ich geb's ja zu: Bisher waren Gratis-Rollenspiele in meinen Augen nur was für Sparfüchse, Spartaner und Eine-Stunde-im-Monat-Spieler. Aber was Runewaker und Frogster hier hingestellt haben, ist wirklich beeindruckend. Ohne permanenten Kaufdruck bekomme ich ein solides und fesselndes Rollenspiel, das gleichzeitig einsteigerfreundlich und (dank Doppelklassen, Runen sowie umfangreichem Handwerk) richtig schön komplex ist. Da verschmerze ich auch die vergleichsweise kleine, bodenständige Spielwelt und das streckenweise abwechslungsarme Questen. Unbedingt mal reinspielen!



redaktion@gamestar.de



Im Questbuch helfen zahlreiche Links, bis hin zur automatischen Bewegung zur Zielperson.

Inhalts-Patch, der für Herbst 2009 geplant ist, sollen aber richtige Kämpfe um Goldenburgen mög-

lich sein. Die Bauten gibt's zwar schon, derzeit sind sie aber noch eher nutzlos. *Martin Deppe*

RUNES OF MAGIC ONLINE-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Runewaker Entertainment (Runes of Magic ist das Erstlingswerk)
PUBLISHER Frogster
TERMIN (D) 19.3.2009
SPRACHE Deutsch **CA. PREIS** gratis / 10 € (Box)
AUSSTATTUNG Pappschuber, DVD, Landkarte, 32 S. Handb. **USK** ab 12 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT – Stunden
 Leveln und Doppelcharakter motivieren kontinuierlich weit über 100 Stunden lang.

GENRE ROLLENSPIEL
 KAMPF: simpel, komplex, linear, offene Welt, Taktik, einfach, komplex
 CHARAKTER: simpel, komplex
 FREIHEIT: linear, offene Welt
 KÄMPFE: Action, Taktik
 HANDLUNG: einfach, komplex

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

EINSTIEG leicht – schwierig
SPIELMECHANIK einfach – komplex
SPIELTEMPO langsam – schnell

HILFEN kurzes Tutorial, Texthilfen
SPEICHERSYSTEM speichert Charakterfortschritt automatisch

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 4,0 GB Festplatte DSL 1000	2,6 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,0 GB RAM 4,0 GB Festplatte DSL 2000	Core 2 Duo E4300 A64 4000+ AMD 2,0 GB RAM 4,0 GB Festplatte DSL 6000

PROFITIERT VON Headset, Skype oder Teamspeak
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** –
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schöne, farbenfrohe Landschaften + gute Zaubereffekte - karge Innenräume und Dungeons - bescheidene Animationen	6 / 10
SOUND	+ gute Waffen- und Zaubersounds + sehr gute Musik ... - ... die aber nur selten ertönt - insgesamt geräuscharm	6 / 10
BALANCE	+ ausgewogenes PvE + keine überstarken Klassen - Mob-Stärke gelegentlich schwer einschätzbar	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ mischt westliche und östliche Stilrichtungen + glaubwürdige Fantasywelt - kaum Staun-Erlebnisse	7 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Standard-Steuerung + Questbuch mit »Nav« + Personen-Suche - Effekte erschweren manchmal die Übersicht	9 / 10
UMFANG	+ acht große Zonen + 15 Instanzen + ausbaubare Goldenburgen und eigene Häuser	9 / 10
HANDLUNG / QUESTS	+ sehr viele Questgeber + hohe Drop-Raten - viel unoriginelles »Töte dies, finde das« - wenig Abwechslung	7 / 10
CHARAKTERSYSTEM	+ interessantes, gut umgesetztes Doppelklassensystem + viele Skill-Möglichkeiten + Beute und Belohnungen lohnen sich öfter	10 / 10
KAMPFSYSTEM	+ sehr unterschiedliche Taktiken mit einem Charakter + Klassen-Kombos - Angreifer im PvP stark im Vorteil	8 / 10
ITEMS	+ umfangreiches Handwerksystem + viele Gegenstände für Eigenbedarf herstellbar + Item-Tuning schon früh im Spiel	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Guter WoW-Klon mit klasse Charactersystem.

79
SPIELSPASS