



Aventurien ahoi: Auf Wunsch gehen Sie mit dem berühmten Kapitän Foggwulf auf große Fahrt.



Tie'Shianna in der Khom-Wüste bietet mit seinem orientalischen Flair eine willkommene optische Abwechslung.

Drakensang Phileassons Geheimnis

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **August 2010** ► Hersteller **Radon Labs / Dtp**
► Status **zu 70% fertig** ► [GameStar.de Quicklink 6806](#) ► Potenzial –

Hohe Prominenz gibt sich die Ehre: Das erste Addon zum klassischen Rollenspiel von Radon Labs dreht sich um einen der bekanntesten Charaktere des Schwarze-Auge-Universums.

Wie es sich für ein Addon gehört, bringt **Drakensang: Phileassons Geheimnis** vor allem mehr von dem, was Fans des Rollenspiels **Drakensang:**

Am Fluss der Zeit schätzen. Zu den üblichen Erweiterungen wie neue Waffen, Gegenstände und Gegner gesellt sich für Kenner der Welt des Schwarzen Auges ein besonderes Schmankerl: Sie können niemand Geringeren als **Astleif »Foggwulf« Phileasson** als vollwertigen und steuerbaren Mitstreiter in Ihre Gruppe aufnehmen (der Rest Ihres Trupps entspricht dem des Haupt-

spiels). Der berühmte Kapitän vom Volk der Thorwaler machte sich einst einen Namen, indem er im Rahmen einer Wettfahrt mit seinem Schiff in 80 Wochen ganz Aventurien umrundete. Derart verstärkt stellen Sie sich neuen Quests, die Sie durch Risse in der Welt (sogenannten Globulen) unter anderem in die Hochelfenstadt Tie'Shianna von vor 3.000 Jahren führen. Damit sich

das neue Abenteuer nahtlos in die Welt einfügt, hat Radon Labs die circa zehnstündige Geschichte in Zusammenarbeit mit dem DSA-Chefredakteur Thomas Römer entwickelt. Um Phileassons Geheimnis auf den Grund zu gehen, müssen Sie **Drakensang: Am Fluss der Zeit** nicht unbedingt durchgespielt haben, denn die beiden Programme können auf Wunsch auch parallel zueinander gespielt werden. Falls Ihnen die Sache mit den 80 Wochen übrigens bekannt vorkommen sollte, so liegen Sie richtig. Kapitän Foggwulf verdankt seinen Namen nämlich einem noch legendärerem Weltreisenden: Phileas Fogg aus Jule Vernes **In 80 Tagen um die Welt**. **SD**

Runes of Magic The Elder Kingdoms

► **Angeschaut** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **Mai 2010**
► Hersteller **Runewaker / Frogster** ► Status **zu 95% fertig**
► [GameStar.de Quicklink 6803](#) ► Potenzial –



Gildenburgen lassen sich künftig weiter ausbauen.

Das dritte Kapitel bietet jede Menge Futter für Highlevel- und PvP-Spieler – gratis.

Das kostenlose Online-Rollenspiel **Runes of Magic** (GameStar-Wertung: 79 Punkte) wird ab Mai sukzessive um das dritte Kapitel namens **The Elder Kingdoms** erweitert. Der Entwickler Runewaker erhöht die aktuelle Level-

grenze auf 60 und baut den in drei Zonen unterteilten und für Helden ab Stufe 55 geeigneten Kontinent Zandorya ein. Die neun neuen Instanzen (unter anderem der Kerker von Dalanis) dürfen Sie künftig in zwei Schwierigkeitsstufen angehen, was sich ähnlich wie in **World of Warcraft** auf die Qualität der Beute auswirkt. Zudem gibt's nun große Reittiere für zwei Spieler, ein weiteres Schlachtfeld (8v8) nebst Belohnungssystem sowie zusätzliche Gildenquests, Monster-Sammelkarten und Runen. Auf die scheinbar unspektakulärste Neuerung in **The Elder Kingdoms** freuen sich die Fans laut des Frogster-Sprechers Philipp Senkbeil am meisten: **Runes of Magic**-Helden, die zueinander gefunden haben, dürfen nun heiraten. Auf das Wohl der Glücklichen! **DM**



Dieser **Scavenger** gehört zu den dämonischen Neuzugängen von F.E.A.R. 3.

F.E.A.R. 3

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **4. Quartal 2010**
► Hersteller **Day 1 / Warner Bros.** ► Status **zu 60% fertig**
► [GameStar.de Quicklink 6810](#) ► Potenzial –

Der Horror-Shooter schockt mit Koop-Modus, Zufallsgrusel und einer schwangeren Alma.

Sollte Gruftie-Lady Alma tatsächlich ein drittes Kind zur Welt bringen, droht dieser ein dämonisches Problem. Und wer wüsste das besser als die anderen beiden Söhne Almas? Also schließen der zeitlupeballernde Pointman (Held des 1. Teils) und sein telepatiebegabter Bruder Paxton

Vettel (Bösewicht des 1. Teils) ein kooperatives Zweckbündnis. Interessant: Trotz des gleichen Ziels und mächtiger Team-Moves stehen die beiden auch im Wettbewerb und sollen sich sogar gegenseitig Steine in den Weg legen dürfen. Außerdem versprechen die Entwickler eine neuartige Deckungsmechanik und ein sogenanntes »Generative Scare System«, das die Feinde bei jedem Level-Neustart anders verteilt. **HK**