



Dalanis, die Hauptstadt des neuen Kontinents, ist lediglich im **Zentrum** (links) malerisch anzuschauen. Unter der Stadt hingen lauern überdimensionierte **Käfer** – und die neue Kerker-Instanz.

Runes of Magic

The Elder Kingdoms

Morgens heiraten, mittags den Sechzigsten feiern, abends mit den Gildenkumpels in die Belagerungsschlacht ziehen: Das dritte Kapitel des härtesten Gratis-Konkurrenten von World of Warcraft bietet vor allem hochstufige Inhalte.

DVD
Test-Check

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 5840

Addon auf Raten: Wie bei **ELVEN Prophecy**, dem zweiten Kapitel des Gratis-Online-Rollenspiels **Runes of Magic**, veröffentlicht der deutsche Publisher die neue Erweiterung **The Elder Kingdoms** nicht mit einem Schlag, sondern scheinbarweise. Der größte Batzen ging am 18. Mai online, darunter zwei von drei neuen Gebieten. Wann das letzte

geöffnet wird, stand zum Redaktionsschluss (17. Juni) noch nicht fest, wir rechnen aber noch im Juli damit. Dann sollte sich auch das neue Stufenmaximum auf 60 erhöhen, aktuell liegt es bei 58.

Licht im Keller

Kernstück des dritten Kapitels ist der Kontinent **Zandorya**, den wir ab Level 54 nach einer Quest in

der Aotulia-Vulkanregion via Drachenflug erreichen. Das Landgebiet nennt sich **Donnerhufhügel**. Klingt nach stolzen Reiterhorden, doch von denen ist nix mehr übrig. Stattdessen marodieren hier Raubritter, und wir verdrücken uns in die Hauptstadt **Dalanis**.

Anders als das stolze **Warcraft**-Sturmwind erinnert **Dalanis** an Bitterfeld: zerfallene Stadtge-

bierte, bedrückte Menschen, Ratten allerorten. Im Zentrum thront der **Kindkönig Callaway**, der die Lage nicht in den Griff bekommt und Hilfe braucht. Von uns.

Einige der mehreren hundert neuen Quests finden wir gleich in der Stadt, allerdings kommen wir uns dabei wie ein Level-1-Spieler vor: Spinnen und Kakerlaken sollen wir killen, teilweise direkt ne-

Gruppenspiel

Martin Depp: Spätestens mit dem dritten Kapitel wird **Runes of Magic** zum ernsthaften **WoW**-Konkurrenten. Vor allem das Tuning der Doppelklassen-Charaktere und ihrer Ausrüstung motiviert, sogar auf der Höchstufe. Einzelgängern, die gerne alleine questen und nur für härtere Aufgaben Mitspieler brauchen, kann ich **Runes of Magic** allerdings weniger empfehlen. Denn viele aktuelle und künftige Neuerungen zielen aufs gemeinsame Spielen hin, besonders bei den Belagerungskriegen ist **Teamwork** angesagt. Dafür lässt sich das Online-Abenteuer nach wie vor prima kostenlos spielen, allerdings sollten Sie sich spätestens in den neuen Gebieten ein permanentes Reittier (ca. 6 bis 10 Euro) gönnen.



redaktion@gamestar.de



Überall treffen wir auf **Denkmäler**, Zeugen der einstigen Pracht **Zandoryas**. Weniger prächtig: Die Berge links hinten ploppen auf.



Die bereits zugänglichen Neugebiete sind optisch abwechslungsreich und dichter **besiedelt** als die alten.

ben den Händlern und Ausbildern im Zentrum. Gerade diese täglich absolvierbaren Quests im Stadtgebiet sind schnell erledigt, aber nicht sonderlich spannend.

Monsterkartenklopfen

Spannender ist das Beutemachen in den weitläufigen neuen Gebieten: Neuerdings bringen uns die Sammelkarten, die erledigte Viecher gelegentlich fallen lassen, nicht nur Informationen über den Monstertyp, sondern handfeste Boni. Bei über 800 Bestiern ein echter Anreiz, möglichst vielfältige Karten zusammenzuklauben – zumal auch niedrigstufige Charaktere von den Steigerungen profitieren.

Sammelwut, Teil 2: Ab Stufe 50 können wir durch komplette Ausrüstungs-Sets neue Fertigkeiten lernen, die wir in Dalanis bei einem speziellen Händler aktivieren. Anfangs, mit Level 50, dürfen wir nur zwei dieser Extrafertigkeiten nutzen, laut dem Publisher Frogster sollen künftige Erweiterungen nach und nach zehn Set-Skills freischalten. Dadurch baut **Runes of Magic** sein umfangreiches Charakter-Tuning aus, das dank des Doppelklasse-

systems ohnehin schon unzählige Möglichkeiten bietet.

Runes of Battlefield

Auch für Gilden gibt's bald mehr zu tun: In Belagerungskriegen beharken sich zwei Gruppierungen auf einer symmetrischen Karte, auf der die Gildenburgen stehen. Dazwischen liegen Kristallquellen, die wir erobern können. Dann bringen sie uns Ressourcen, die wir in Belagerungswaffen und Abwehrtürme stecken. Das Ziel der Schlacht ist der Thronraum des Gegners – wer hier den Hauptkristall mopst, hat kurz darauf gewonnen. Es sei denn, der Verteidiger holt das gute Stück zurück. Alternativ besetzt man alle Quellen und zerstört den Kristall.

Zwischen den Schlachten sitzen wir aber nicht dämchendrehend im Weinkeller, sondern halten unsere Gildenburg in Schuss. Denn bestimmte Anbauten bringen Boni. Ein Stall zum Beispiel erhöht das Reittempo, Steinmauern trutzen Katapultbeschuss.

Kleinvieh macht Mist

Abteilung »Nett, aber nicht sooo sinnvoll«: Wir können neuerdings



Die Standardkarte für die **Belagerungskriege**, links und rechts die beiden Burgen.



Unser **Zweit-Hausmädchen** hat uns Stärkungstränke gebraut, jetzt ist sie müde.

Hausmädchen anheuern, die uns im Spielerhaus unter die Arme greifen. Die Damen (und Herren) brauen zum Beispiel Tränke oder erledigen Handwerksarbeiten, sind mit 200.000 Gold aber sehr teuer. Dafür bringen sie einen Hauch **Sims** ins Spiel. Wenn wir gelegentlich mit den Angestellten plaudern, wächst ihre Zuneigung, was ihre Leistungen verbessert.

Apropos Zuneigung: Demnächst soll es offizielle Hochzeiten in **Runes of Magic** geben. Die Frischvermählten dürfen sich fortan das Spielerhaus teilen. Wir vermuten stark, dass zugleich der eingebaute Shop für Bezahlinhalte überquillt – mit Smokings, Brautkleidern und dem stilechten »Just Married«-Schild fürs neue zweisitzige Reittier ... **MD**

RUNES OF MAGIC ONLINE-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Runewaker Entertainment (Runes of Magic, GS 06/09: 79 Punkte)
 PUBLISHER Frogster TERMIN (D) 18.5.2010
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS gratis/10 € (Box)
 AUSSTATTUNG Pappschuber, DVD, 80 S. Handbuch, Poster USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEAND-PCS			3D-GRAPHIKKARTEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD			2,6 GHz Intel XP 2400+ AMD			Core 2 Duo E4300 A64 4000+ AMD			<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 / 6800
512 MB RAM			1,0 GB RAM			2,0 GB RAM			<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7800 / 7900
7,1 GB Festplatte			7,1 GB Festplatte			7,1 GB Festplatte			<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 8800 / 9800
DSL 384			DSL 2000			DSL 6000			<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 9600
									<input checked="" type="checkbox"/> Geforce GTX 200
									<input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1600
									<input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900
									<input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 2900
									<input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 3800
									<input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 4800

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	+ farbenfrohe Landschaften + viele, gute Zaubereffekte - spartanische Innenräume - bescheidene Animationen	6 /10
SOUND	+ gute Waffen- und Zaubersounds + sehr gute Musik - immer noch sehr wenige Umgebungsgerausche	7 /10
BALANCE	+ ausgewogenes PvE + keine überstarken Klassen - Mob-Stärke gelegentlich schlecht einschätzbar	8 /10
ATMOSPHÄRE	+ mischt West- und Ost-Stilrichtungen + glaubwürdige Fantasywelt - kaum Staun-Erlebnisse - Zonen zu ähnlich	6 /10
BEDIENUNG	+ sehr eingängige Standard-Steuerung + Questbuch mit »Navi« + Personen-Suchfunktion - Effekte erschweren teils die Übersicht	9 /10
UMFANG	+ jetzt 15 große Zonen + 26 Instanzen + ausbaubare Gildenburgen und eigene Häuser + sehr viele Questgeber + hohe Drop-Raten	9 /10
QUESTS	+ viel unoriginelles »Töte dies, finde das« - wenig Abwechslung	7 /10
CHARAKTERSYSTEM	+ interessantes, gut umgesetztes Doppelklassensystem + viele Skill-Möglichkeiten + Beute und Belohnungen oft nützlich	10 /10
KAMPFSYSTEM	+ sehr unterschiedliche Taktiken mit einem Charakter + Klassen-Kombos - Angreifer im PvP stark im Vorteil	8 /10
ITEMS	+ umfangreiches Handwerksystem + viele Gegenstände + sehr viel Item-Tuning, auch schon früh im Spiel	10 /10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** SPIELZEIT 400 Stunden

FAZIT Die derzeit beste kostenlose WoW-Alternative.