

Conan Unconquered

WÜSTE MASSEN

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Funcom** Entwickler: **Petroglyph Games** Termin: **29.5.2019** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **29 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Tower Defense mit Oldschool-Echtzeitstrategie kennt man bereits aus They Are Billions. Ob die Formel den Transport von der Postapokalyypse in blutige Pulp-Fantasy schadlos übersteht? Von Florian Zandt

Vielleicht ist Conan Unconquered ja nur eine Fingerübung für Petroglyph Games. Denn bevor das Studio aus Las Vegas mit dem Remaster von Command & Conquer beweisen darf, wie gut es bewährte Konzepte neu aufkochen kann, erproben die Entwickler ihre Auffrischkünste schon mal mit Conan Unconquered. Das ist zwar keine Neuauflage, aber trotzdem ist das Vorbild so offensichtlich, dass es fast wehtut: die Zombiejagd They Are Billions, die Anfang 2018 die Steam-Charts eroberte. Immerhin hat die

Mischung aus Echtzeitstrategie und Tower Defense eine andere (jedoch ziemlich egale) Hintergrundgeschichte. Die wird in Comic-Form erzählt, beeinflusst das Spiel aber in keiner Weise. Genau wie im Vorbild They Are Billions sind es aber ohnehin eher spielerische Aspekte, die Conan Unconquered (mehr oder weniger) auszeichnen.

Aller Anfang ist leicht

In Conan Unconquered übernehmt ihr auf den fünf Karten der Kampagne das Kommando über eine Festung. Die müsst ihr in Echtzeit gegen immer stärker werdende Gegnerwellen verteidigen. Zu diesem Zweck gilt es, Ressourcen wie Holz und Stein zu sammeln, eine Infrastruktur aus Mauern, Kasernen und Forschungsgebäuden zu errichten und mit Armeen aus neun unterschiedlichen Einheiten und eurer Heldenfigur die diversen Angreifer in die Flucht zu schlagen. Klingt anspruchsvoll und hektisch, und das ist es auch – vor allem dank eines schnell anziehenden Schwierigkeitsgrads.

Davon merkt ihr allerdings im Quasi-Tutorial auf der ersten Karte noch wenig. Wie auch in They Are Billions müsst ihr zwei wichtige Elemente im Auge behalten: die Versorgung eurer Siedlung mit Ressourcen und die Errichtung einer starken passiven und aktiven Verteidigung. Mit Jagdhütten stellt ihr die Nahrungsversorgung sicher,

Holzfäller beschaffen Material für die ersten Mauern und Wachtürme. Und mit Hütten sorgt ihr dafür, dass ihr Gold einstreicht und »Bevölkerung« für eure Produktionsstätten und Armee zur Verfügung steht. Das Besondere daran: Manche Ressourcen findet ihr nur in bestimmten Gebieten. Eisenvorkommen, die fortgeschrittene Einheiten wie Bogenschützen ermöglichen, liegen beispielsweise häufig außerhalb des Einzugsgebiets und ihr müsst diese erst erschließen.

Zu diesem Zweck schickt ihr entweder die Piratin Valeria oder den namensgebenden Barbaren Conan als Heldenfigur auf Erkundungsreise und deckt den Kriegsnebel auf. Vor fast jeder Mission könnt ihr wählen, wer von den beiden ins Feld ziehen soll, spielerisch unterscheiden sich die beiden bis auf unterschiedliche Spezialfähigkeiten wie einen Rundumschlag oder eine Schadensaura nicht. Mit Kampfstandarten erweitert ihr schließlich den Siedlungsradius, innerhalb dessen ihr Gebäude bauen könnt. Durch die Standarten erhält man zusätzlich die weitere Ressource Befehlsmacht, die ihr für nahezu alle Aktionen vom Bau von Gebäuden bis zur Rekrutierung von Einheiten benötigt. Wer jedoch blind Einheiten baut, ohne für Nachschub an der Rekruten- und Nahrungsfront zu sorgen, hat vielleicht kein Geld für Verteidigungsgebäude übrig und guckt sich bei der nächsten Gegnerwelle die Radies-



Florian Zandt
@zandterbird

Es gibt wirklich wenige Comic-Umsetzungen, die der Vorlage wirklich gerecht werden. Dennoch hat es bis jetzt noch jedes Spiel mit Conan-Beteiligung auf meine Festplatte geschafft. Dass Conan Unconquered den Titel Lizenzspiel aber eigentlich gar nicht verdient und sein Grundprinzip recht dreist geklaut hat, hinterlässt allerdings einen faden Beigeschmack. Dabei ist der Kern des Tower-Defense-Strategie-Mix fordernd und kurzweilig. Sich für jede Welle eine neue Taktik zurechtzulegen, hastig neue Gebäude aus dem Boden zu stampfen und Gegnerhorden mit meinem Helden und passgenau zusammengewürfelten Einheiten zurückzuschlagen – das macht schon enorm viel Spaß. Als They-Are-Billions-Mod wäre Conan Unconquered der Erfolg sicher gewesen. Als eigenständiges Spiel ist es zumindest der Beweis, dass sich auch hinter eher uneleganter Optik und uninspirierter Geschichte ein paar gute spielerische Ideen verstecken können. Viel mehr aber eben auch nicht.



In Conan Unconquered seid ihr grundsätzlich immer in der Unterzahl. Mit der richtigen Taktik bekommt ihr dank guter Balance aber selbst riesige Gegnerhorden klein.



Wird eure Festung zerstört, ist das Spiel zu Ende – was euch aufgrund des wirklich knackigen Schwierigkeitsgrads in den späteren Karten häufiger passieren dürfte.

chen von unten an. Die Ressourcenknappheit sitzt euch also ständig im Nacken.

Stein, Schere, Gedärm

Ebenso wichtig wie das Ressourcensammeln: die Ausbildung von Einheiten, die Vielfalt reicht von Schwertkämpfern über Speerwerferinnen bis hin zu Priesterinnen. Könnt ihr die ersten Gegnerwellen noch mit eurem Helden alleine erledigen, braucht ihr, vor allem wenn die Gegner aus mehreren Richtungen angreifen, eine solide Armee. Wer auf Zerging und Makromanagement setzt, hat bei Conan Unconquered trotzdem schlechte Karten. Denn wie erfolgreich eine Einheit gegen einen Gegner ist, entscheidet sich nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip. Nahkämpfer sind der Kavallerie überlegen, während Fernkämpfer mit Schwert- und Speerschwingern kurzen Prozess machen. In der Praxis funktioniert dieses System enorm gut und sorgt dafür, dass mit klugem Taktieren auch schwierige Schlachten gedreht werden können. Beim Agieren helfen die sinnvoll belegten Hotkeys und Tastaturkürzel.

Besonders hilfreich dabei ist die Pausenfunktion, ein weiteres Element, das sich Conan Unconquered von They Are Billions abgekauht hat. Drückt ihr die Leertaste, hält

das Spiel an. So könnt ihr euren Einheiten ungestört Befehle geben und euch einen Überblick darüber verschaffen, wie ihr die Verteidigung optimieren könnt. Auch die ständige Gefahr von brennenden Gebäuden oder Einheiten, die von den verwesenden Leichenbergen vor der Haustür krank werden können, habt ihr so besser im Griff. Damit ihr auf den späteren Karten Erfolg habt, solltet ihr die Verschnaufpause auch für die Forschung in den Ingenieurs- oder Gelehrteingilden nutzen. Dort schaltet ihr gegen Gold beispielsweise stärkere Einheiten und Steinmauern frei oder plant Tempel, mit denen ihr einen hausgroßen Avatar des Gottes Mitra beschwören könnt. Das verschafft euch gegen spätere imposante Gegner wie Riesenschlangen oder Nekromantenprinzen einen deutlichen Vorteil. Obwohl die Gegner-KI ohnehin definitiv zu wünschen übrig lässt. So werden beispielsweise beschädigte Mauerabschnitte nicht bevorzugt angegriffen, oder Einheiten lassen sich auch mal ohne Gegenwehr beschießen.

Optik aus der Bronzezeit

Auch abseits der Kampagne hält euch Conan Unconquered beschäftigt. Der Multiplayer-Modus bietet prozedural generierte

Karten, die ihr hinsichtlich der Anzahl an Gegnerwellen, Ressourcendichte und weiteren Parametern konfigurieren und entweder solo oder im durchdacht umgesetzten Koop-Modus bezwingen könnt. Darin baut jeder Spieler seine eigenen Gebäude und Armeen, auf Mauern, Türme und Forschungsergebnisse hat man aber gemeinsam Zugriff – das fördert echte Arbeitsteilung! Habt ihr am Ende einer solchen Zufallskarte eine besonders hohe Punktzahl auf dem Konto, könnt ihr sie als Challenge online stellen und auch die Herausforderungen anderer Spieler in Angriff nehmen. Jedoch fehlen dem Spiel weitere Multiplayer-Optionen, die für echten Wiederspielwert sorgen könnten.

Die Optik von Conan Unconquered ist jedenfalls kein Argument dafür, sich erneut in die blutigen Schlachten zu stürzen. Obwohl Feuer, Schattenwurf und Wasserreflexionen durchaus schick wirken, präsentiert sich das Spiel sonst ziemlich altbacken. Ob die Arial-Schriftart in den Menüs, die hölzernen oder manchmal fehlenden Animationen, oder die amateurhaften Sprecher: Vieles am Lizenztitel wirkt wie aus einem besseren Browser-Spiel übernommen. Immerhin transportiert Conan Unconquered dank massenhaft Blut, verwesenden Leichen und trashigen Riesenmonstern die Pulp-Atmosphäre der Vorlage ziemlich gut – auch wenn es dafür den Namen Conan nicht gebraucht hätte. ★

CONAN UNCONQUERED

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 4150 / Phenom II X4 B60
Geforce GTX 650 / Radeon R7 250
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4690 / FX-8370
Geforce GTX 970 / Radeon RX 580
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



schicke Partikel- und Umgebungseffekte
stimmungsvoller Soundtrack
amateurhafte Sprecher
mäßige Animationen
angestaubter Look

SPIELDESIGN



zahlreiche Upgrade-Möglichkeiten
herausforderndes Taktieren
gutes Gleichgewicht zwischen Mikro- und Makromanagement
stumpfe KI
kein großer Unterschied zwischen Helden

BALANCE



erstes Szenario als Quasi-Tutorial
effektive Stein-Schere-Papier-Kämpfe
kluges Koop-Prinzip
nur ein Speicherstand
schnell anziehender Schwierigkeitsgrad

ATMOSPHERE / STORY



gut transportierte Pulp-Atmosphäre
Conan als Feldherr
schlüssig inszeniert
Lizenz nicht ausgereizt
Hintergrundgeschichte dünn
Story findet nur in Comics statt

UMFANG



neun Einheitenentypen
umfangreicher Technologiebaum
Challenge-Modus
relativ kurze Kampagne
magere Multiplayer-Modi

FAZIT

Optisch gewinnt Conan keinen Blumentopf, punktet aber mit durchdachtem spielerischen Kern und fordernden Taktikkämpfen.



Ein wichtiger Pfeiler des Spielprinzips sind die Gilden (etwa für Ingenieure), in denen ihr Upgrades für eure Einheiten und neue Technologien erforschen könnt.