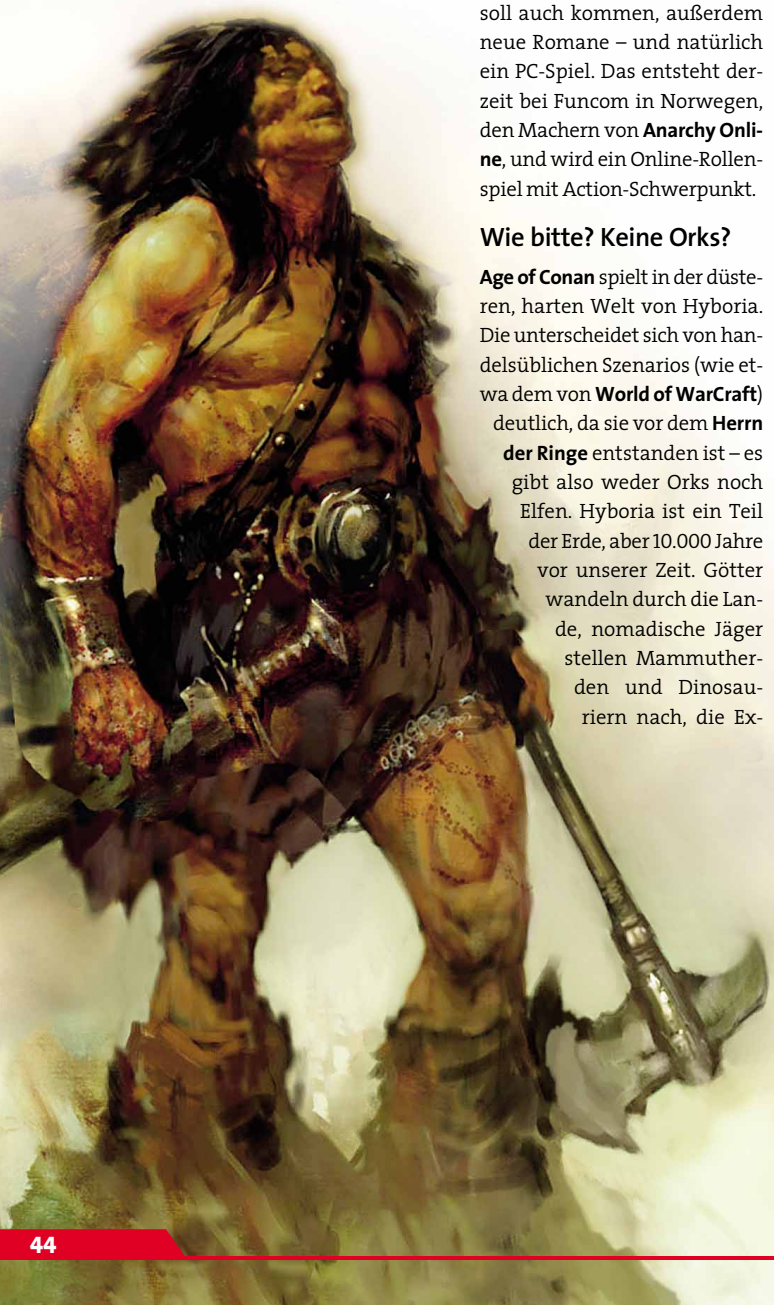
Online? Action? Mit Barbaren?

AGE OF CONAN

Mit der Rolle als Barbar Conan nahm Arnold Schwarzeneggers Karriere Fahrt auf. Jetzt kehrt die Figur mit Macht zurück: Neue Filme, Comics und Bücher sind in der Mache. Und ein PC-Spiel!

Leicht bekleidete, vollbusige Damen gehören typischerweise zum Conan-Universum…

… ebenso wie Mammuts, Atlanter, Barbaren, Drachen und jede Menge spritzendes Blut.



Wer kennt noch Conan? Den Barbaren-Helden erfand der Schriftsteller Robert E. Howard 1932 in einer Kurzgeschichte für das Magazin **Weird Tales**. Conan wurde rasch berühmt; bis heute sind 65 Bücher über ihn erschienen, von Howard und anderen Fantasy-Autoren, darunter Größen wie Robert Jordan (**Rad der Zeit**). Arnold Schwarzenegger schaffte mit dem Film **Conan the Barbarian** (1982) seinen internationalen Durchbruch. Warum erzählen wir Ihnen das alles? Weil 2005 ein Conan-Jahr werden soll: Es gibt eine neue erfolgreiche Comic-Serie, Warner dreht einen Film, ein Anime-Streifen soll auch kommen, außerdem neue Romane – und natürlich ein PC-Spiel. Das entsteht derzeit bei Funcom in Norwegen, den Machern von **Anarchy Online**, und wird ein Online-Rollenspiel mit Action-Schwerpunkt.

Wie bitte? Keine Orks?

Age of Conan spielt in der düsteren, harten Welt von Hyboria. Die unterscheidet sich von handelsüblichen Szenarios (wie etwa dem von **World of WarCraft**) deutlich, da sie vor dem **Herrn der Ringe** entstanden ist – es gibt also weder Orks noch Elfen. Hyboria ist ein Teil der Erde, aber 10.000 Jahre vor unserer Zeit. Götter wandeln durch die Lande, nomadische Jäger stellen Mammutherden und Dinosauriern nach, die Exbewohner des untergegangenen Atlantis sind ein Machtfaktor durch ihre überlegene Magie. Für Kenner: Die Geschichte von **Age of Conan** ist direkt nach den Ereignissen des Buches **Hour of the Dragon** angesiedelt. Conan ist kein kleiner unerfahrener Barbarenhäuptling mehr, sondern König von Aquilonia. Sie können ihm spät im Spiel sogar begegnen und unter Umständen sein Freund werden.

20 Levels solo

Sie übernehmen die Rolle eines jungen Abenteurers. Die ersten 20 Levels Ihres Heldenlebens erleben Sie eine abgeschlossene Story, beinahe wie in einem normalen Rollenspiel; deren Ende hängt von Ihren Entscheidungen ab. In Level 5 treffen Sie die Wahl zwischen den vier Berufen: Magier, Priester, Dieb oder Krieger. In Level 20 wählen Sie zusätzlich eine von drei oder vier Unterklassen, in Level 60 steht (für das »Highlevel-Spiel«) nochmal eine Entscheidung zwischen zwei Klassenvarianten an. Ein Priester entscheidet sich also beispielsweise in Level 20 für einen Gott; ein Krieger muss grübeln, ob er lieber Barbar oder Paladin sein will. Bei Erreichen von Level 40 suchen Sie sich zudem einen von vier Nebenberufen aus: entweder

ENTWICKLER-CHECK

Funcom hat eine bewegte Geschichte hinter sich: Das ambitionierte Online-Rollenspiel Anarchy Online hätte die 1993 gegründete Firma durch seine Startschwierigkeiten fast in den Ruin getrieben. Mittlerweile haben sich die Norweger gefangen, allerdings waren Restrukturierungen nötig. Funcom residiert in Oslo, Norwegen, hat aber auch Büros in der Schweiz und den USA.

Bisher veröffentlichte Spiele: insgesamt 23, darunter Anarchy Online, The Longest Journey, No Escape, Speed Freaks (PS2)

Derzeit in der Mache: Age of Conan, Dreamfall, ein geheimes Projekt

Eingestellte Projekte: Steel Rebellion, Midgard

Sie dürfen Ihren Charakter, allein oder als Gruppe, auch hoch zu Ross durch die Lande bewegen. Allerdings wie bei World of WarCraft wohl erst, wenn Sie einen bestimmten Level erreicht haben.

Craftsman (kann Ausrüstung erschaffen), Master (bekommt einen Knappen als Begleiter), Commander (besser in Multiplayer-Schlachten) oder General (gut bei Belagerungen).

Von Level 20 bis 80 ziehen Sie als Wanderer durch die Lande und kooperieren mehr und mehr mit den anderen Spielern in der Online-Welt. Hier geht es um die Erforschung von Hyboria, 30 Regionen mit eigenen Monstertypen, Quests und Grafiksets stehen bereit. Dieser Ansatz ist ungewöhnlich und resultiert aus den Erfahrungen des Funcom-Teams mit anderen Online-Rollenspielen: Die Norweger wollen, dass Sie von einer tiefen Story ins Spiel geführt werden und anfangs auch gut solo klarkommen (ähnlich wie bei **World of WarCraft**). Die typischen Multiplayer-Elemente (Gruppenbildung, PvP, Gilden, Chat etc.) erleben Sie ab Level 20 in voller Ausprägung.

Burgen belagern

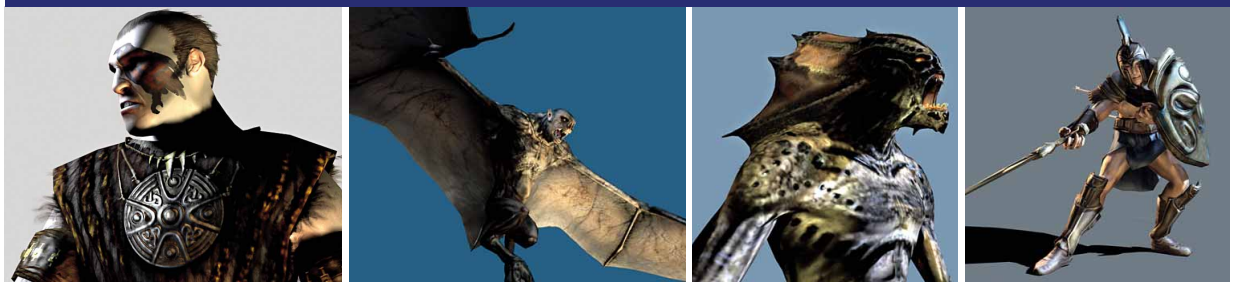
Age of Conan will einen starken Schwerpunkt auf Action legen. Kämpfe gliedern sich deshalb in drei Varianten. Erstens sind da die üblichen Scharmützel mit einzelnen Gegnern, die Funcom »echter Kampf« nennt. Sie schlagen mit Ihrer Waffe in Echtzeit auf Trefferzonen des Feindes. Sie können also beispielsweise versuchen, den Gegner am Kopf zu treffen, ihm die Waffe aus der Hand zu schlagen oder ihn von den Füßen zu fegen. Kombos sind auch möglich, dennoch soll das System leicht zu lernen sein. Fernkampf, Kampf vom Pferd aus und Magie funktionieren ähnlich. Sie werden allerdings nicht wie in anderen Online-Rollenspielen einfach nur das Monster anklicken und dann das Kampfende abwarten.

Die zweite Art ist der »Formationskampf«: Sie arbeiten mit anderen Spielern zusammen, um eine Formation zu bilden, was in Schlachten gegen größere Gruppen von Feinden auch nötig sein wird. Einer der Spie-

Eine frühe Grafikstudie: So schön sieht die Welt aus. Die Berge im Hintergrund sollen Sie erreichen und erklettern können.

Der Bodennebel ist typisch für diese Region. Insgesamt werden Sie 30 Gegenden mit unterschiedlichen Grafikstilen bereisen.

MONSTER IM ROHDESIGN



Eine kleine Auswahl von Render-Studien aus dem Entwickler-Labor; diesen Monstern und NPCs werden Sie im fertigen Spiel begegnen können.

Besonderen Wert legen die Entwickler von Funcom auf möglichst lebensnahe Animationen, wobei hier in Sachen Realismus übertrieben wird.

Ein Kampf aus der optionalen Ego-Perspektive. Allerdings ist das Interface in dieser frühen Version von Age of Conan noch rudimentär.

ler ist der Anführer, der kann die Aufstellung ändern und den anderen sogar Befehle erteilen. Ein Beispiel: Ihre Gruppe erregt die Aufmerksamkeit von 15 berittenen Schwertträgern, Ihr Anführer befiehlt also die Bildung einer defensiven, zwei Linien tiefen Speerformation, um dem Ansturm zu begegnen.

Kampftyp Nr. 3 ist die »Belagerung«. Sie können mit anderen Leuten ganze Städte bauen, komplett mit Wällen, Türmen, Burgfrieden. Die Ortschaften müssen Sie gegen Monsterhorden verteidigen, können dabei aber die Hilfe rekrutierter CPU-Charaktere (so genannte NPCs) in Anspruch nehmen. Umgekehrt dürfen Sie den Krieg auch ins Feindesland tragen und selber Städte und Festungen belagern. Dazu setzen Sie Katapulte ein, organisieren große Spielergruppen mit entsprechenden Formationen und versuchen, Bollwerke einzureißen.

Ihr Recke hat es relativ oft mit größeren Ansammlungen von Feinden zu tun – da brauchen Sie eine starke Heldengruppe an Ihrer Seite. idealerweise mit Übung im Formationskampf.

Humpelnde Helden

Sie sehen Ihren Charakter genretypisch von hinten, der Wechsel zu einer Art »Schulterkamera« ist aber auch möglich. Beim Einsatz von Fernkampf oder Magie wechselt die Perspektive automatisch. Bei der Grafik will Funcom neue Standards für Online-Rollenspiele setzen: DirectX9 wird voll unterstützt; Shadowmaps sollen für sanfte Schatten sorgen, realistische Tag-Nacht-Übergänge werden möglich sein, und und und. Die Beurteilung der Optik heben wir uns für einen späteren Artikel auf, dafür ist das Spiel derzeit noch nicht weit genug. Großes planen die Entwickler in Sachen Animationen. Ein Beispiel: Ihr Charakter ist verwundet und humpelt. Sie trinken einen über den Durst und humpeln immer noch, aber schwanken zusätzlich. Nun gehen Sie auch noch durch tiefen Schnee, also muss Ihr Held humpeln, schwanken und zusätzlich die Beine höher heben, um nicht einzusinken. Funcom nennt das »Layered Animation«; wenn sie das so umsetzen, dürfte es sehr spektakulär aussehen. GUN

CONAN-KRAMS

Das Conan-Universum ist durch zahllose Werke bis in alle Details ausgestaltet. Ein paar Beispiele finden Sie hier, von Comics über Bücher bis zu Filmen und Figuren. Ein Geheimtipp ist der epische Soundtrack des ersten Films von Basil Poledouris, der perfekte Fantasy-Stimmung erzeugt.

AGE OF CONAN – HYBORIAN ADVENTURES

Genre: Online-Rollenspiel
Termin: Ende 2005
Entwickler: Funcom
Status: zu 40% fertig

Gunnar Lott: »Interessante Konzepte, die aber zum jetzigen Zeitpunkt nur schwer zu bewerten sind. Funcom geht wie schon bei Anarchy Online mit einer Fülle guter Ideen an den Start – wenn das alles so umgesetzt wird, dass (wie bei World of WarCraft) auch Einsteiger problemlos ins Spiel kommen, sehe ich ganz gute Chancen für die Rückkehr des berühmten Barbaren.«