

Barbarpapa

AGE OF CONAN

Ein Online-Rollenspiel nur für Erwachsene? Mal ohne Elfen, Orks und Zauberer mit spitzen Hüten? Klingt interessant! Als erstes deutsches Spielemagazin durften wir antesten, was dahinter steckt.

Können Sie Blut sehen? Also, in Online-Rollenspielen? Nur selten, oder? Dabei ist so ein Schwerthieb ja eigentlich eine brachiale Angelegenheit: Wenn ein Meter geschliffener Stahl in einen Körper einschlägt, verursacht das normalerweise eine recht ansehnliche Wunde. In Online-Rollenspielen hingegen entstehen dabei meist nur bunte Leuchteffekte, wäh-

rend das Opfer mittels einer Zahleneinblendung verkündet, wie weh ihm das jetzt getan hat. Für Rollenspieler ist das völlig normal, für Actionfans eher lachhaft. Die können sich zwar in **Knights of the Temple, Enclave** oder ein paar indizierten Titeln mit dem Schwert austoben, eine frei erkundbare Online-Welt bekommen sie dabei aber nicht. Funcom will nun mit **Age of Conan** Rollenspieler und Actionfreunde vereinen. Wir haben uns beim Publisher Eidos in London angeschaut, wie das funktionieren soll.

Völkerkunde

Wie jedes Online-Rollenspiel beginnt auch **Age of Conan** mit der Charaktererstellung. Wir haben die Wahl zwischen drei »Ras-

sen«: Stygier, Cimmerier oder Aquilonier – also auf jeden Fall ein Mensch. Elfen, Orks und die anderen üblichen Verdächtigen gibt es in diesem Spiel nicht. Robert E. Howard, der Schöpfer des Conan-Universums, hat sich eine Welt ausgedacht, die rund 10.000 Jahre vor unserer Zeitrechnung existiert, auf dem fiktiven Urkontinent Hyboria. Die aus dem Süden stammenden Stygier ähneln in ihrer Kultur den antiken Ägyptern, die Cimmerier sind verwegene Nordmänner, die Aquilonier bilden den größten Anteil an der Bevölkerung Hyborias. Wie genau sich die Wahl des Volkes auf die Charakterentwicklung auswirkt, steht noch nicht fest. Stygier werden aber voraussichtlich die besseren Magier wer-

den, die Cimmerier, deren prominentester Landsmann Conan selbst ist, dürften herausragende Schwertkämpfer hervorbringen. Trotzdem wählen wir in **Age of Conan** zunächst keine Charakterklasse wie Krieger oder Zauberer, unser Held ist also ein ganz normaler Kerl – und Galeerensklave.

Rudern macht breite Schultern

Tatsächlich suchen wir unser zukünftiges Alter Ego aus einer Gruppe Galeerensträflinge aus. Wir wählen entweder auf gut Glück einen der schwitzenden Gefangenen oder erstellen uns selber einen. In **Age of Conan** können wir unglaublich viele Einstellungen am Aussehen unseres Helden verändern, vom

BILDER VOM ENTWICKLER

Obwohl wir **Age of Conan** einen Tag lang antesten konnten, stammen die Bilder von Funcom. Der Grund: Das Interface ist nicht final. Die Entwickler haben das Kampfsystem kurzfristig von acht Angriffstasten auf fünf reduziert, mussten die Benutzeroberfläche entsprechend anpassen und sind mit dem Ergebnis noch nicht vollständig zufrieden. Bei unserem Testspiel funktionierte es aber schon anstandslos – Sie sehen es in unserem Video.



In **Age of Conan** kämpfen Sie auch hoch zu **Ross**.



Als »Meister« bekommen wir einen computergesteuerten **Handlander** (links).

Körperbau über die Gesichtsbildung bis hin zum Augenabstand. Wir basteln uns einen extrakernigen Raufbold, mit Stiernacken und Boxernase, und beginnen das Spiel. Nun startet das eigentliche Intro: Unsere Galeere sinkt, wir finden uns am Strand einer Dschungelinsel wieder. Am Leib tragen wir nur einen Lendenschutz, in der Hand ein abgebrochenes Ruder – die genreüblich miese Startausstattung eines Online-Rollenspielcharakters. Und da sehen wir auch schon den ersten Questgeber, ebenso genreüblich mit einem Fragezeichen markiert. Gar nicht

genreüblich: Weit und breit ist kein anderer Spieler zu sehen. **Age of Conan** beginnt nämlich wie ein Offline-Rollenspiel: Wir sind alleine auf der Insel und können uns hier erstmal in Ruhe mit dem Spiel anfreunden.

3, 2, 1, tot!

Bis Level 5 treiben wir uns allein in dieser »Anfänger-Instanz« herum. Das dauert etwa eine Stunde. Wir folgen einer echten Einzelspieler-Handlung und lernen das Kampfsystem von **Age of Conan** kennen. Denn natürlich treiben sich auf der Insel feindselige Eingeborene und diese Viecher herum. Im Gegen-



Die mächtigen **Hiebkombinationen** werden mit Leuchtschritten an der Klinge hervorgehoben.

satz zu anderen Rollenspielen, in denen wir ein Ziel anklicken, ab und zu noch eine Spezialtechnik aktivieren und ansonsten nur warten, bis der Gegner umfällt, müssen wir in **Age of Conan** weitaus mehr tun. Unser Recke kann auf unterschiedliche Arten schlagen, etwa seine Keule von links oder von rechts schwingen. Um die Schlagrichtung zu bestimmen, klicken wir auf eins von fünf ringförmig angeordneten Icons in der unteren Bildschirmmitte oder drücken die Tasten [Q], [1], [2], [3] oder [E]. Die liegen direkt neben der standardmäßigen WASD-Steuerung, so dass wir leicht

nachvollziehen können, welcher Hieb in welche Richtung geht. Mit der Zeit lernen wir außerdem Schlagkombinationen. Dazu müssen wir die Angriffstasten in der richtigen Reihenfolge drücken. Das ist einfach, denn sobald wir den Eröffnungsangriff starten, leuchten nacheinander die Icons auf, mit denen unsere Standardattacke zur mächtigen Combo wird.

Nahkampf

Wir müssen im Kampf darauf achten, dass wir nah genug an unserem Ziel stehen, sonst geht der Hieb ins Leere. Dafür erwischen wir mit einem Rundum-

WER IST DIESER CONAN ÜBERHAUPT?

Die Romanfigur

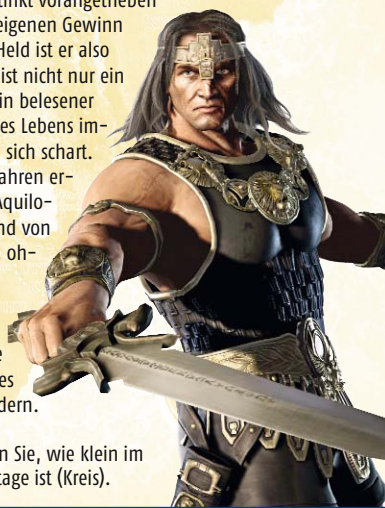
Die Figur des Conan wurde vom amerikanischen Schriftsteller Robert E. Howard Anfang der 30er erfunden. Zwischen 1932 und 1936 schrieb Howard mehr als 20 Geschichten über den schwarzhaarigen Barbaren, von denen die meisten im Rahmen einer Groschenroman-Sammlung veröffentlicht wurden. Die dunkle, unbarmherzige Welt Hyborias entsprang direkt Howards Seele: Der Mann war zutiefst depressiv und beging 1936 Selbstmord. In den folgenden Jahrzehnten schrieben mehrere Schriftsteller weitere Conan-Abenteuer, seine Langlebigkeit verdankt der Cimmerier allerdings der Comicserie, die Marvel (Spiderman, X-Men) ab den 70ern veröffentlichte. Es folgten zwei Kinofilme mit Arnold Schwarzenegger und neue Comics aus dem Hause Dark Horse. 2007 will Warner Bros außerdem einen neuen Film produzieren. Conan ist der Urvater aller muskelbepackten Schwertschwingen. Obwohl er in den Romanen stets den Umständen entsprechend gekleidet ist, sieht man ihn in den Comics und Filmen in der Regel halb nackt.



Der Abenteurer

Conan der Cimmerier ist ein Barbar aus dem Norden Hyborias. Die Cimmerier sind ein stolzes, wildes Volk: hochgewachsen, schwarzhaarig, kriegerisch – und Conan ist der stärkste von ihnen. Bereits mit 15 ist er ein herausragender Kämpfer, durchstreift die Länder auf der Suche nach Abenteuern und findet reichlich davon: Kriege, Monster, böse Zauberer aber auch schöne Prinzessinnen. Der Barbar verdient sich seinen Lebensunterhalt als Dieb, Söldner oder Pirat und gilt im Kampf als nahezu unsiegbar. Obwohl Conan auf seinen Reisen viele heldenhafte Siege erzielt, wird er in erster Linie von seinem Überlebensinstinkt vorangetrieben und ist immer auf seinen eigenen Gewinn bedacht – ein klassischer Held ist er also nicht. Doch der Cimmerier ist nicht nur ein Haudrauf, sondern auch ein belesener Stratege, der im Laufe seines Lebens immer mehr Gefolgsleute um sich schart. Im Alter von rund vierzig Jahren erklimmt er den Thron von Aquilonien, dem mächtigsten Land von Hyboria – allerdings nicht, ohne den ehemaligen König vorher erwürgt zu haben. Und dort sitzt der Barbar noch immer, wenn Sie Age of Conan spielen: ein wildes Tier in königlichen Gewändern.

Hyboria ist riesig! Beachten Sie, wie klein im Vergleich die Startinsel Tortage ist (Kreis).





Magier müssen ihre Zauber zeitaufwändig »weben«.



Die Heimat der **Stygier** erinnert an das antike Ägypten.



In Age of Conan spritzt **Blut**, Körperteile fliegen. Das Spiel wird hierzulande eine Freigabe ab 16 oder 18 Jahren erhalten.

schlag auch mehrere Gegner. Ob und wie viel Schaden wir dabei verursachen, wird allerdings wie bei jedem anderen Rollenspiel hinter den Kulissen ausgerechnet – die Charakterwerte haben also weiterhin eine wichtige Funktion. Wir können Schläge zwar nicht per Tastendruck abwehren, dafür aber den Schwerpunkt unserer Deckung festlegen. Den fünf Angriffsrichtungen entsprechend markieren wir mit **[Strg]** und den Schlagtasten die Zonen, die wir bevorzugt schützen wollen. Sehen wir etwa, dass der Gegner ständig unsere rechte Seite angreift, verstärken wir mit **[Strg]**

und **[E]** unsere rechte Deckung. Damit steigern wir dort die Blockwahrscheinlichkeit, senken sie dafür aber an anderer Stelle, zum Beispiel links.

Nur nicht den Kopf verlieren

Während in anderen Online-Rollenspielen bei einem Fehlschlag lediglich kurz »Verfehlt« oder dergleichen eingeblendet wird, weichen die Kämpfer in **Age of Conan** tatsächlich aus oder heben ihren Schild – und zwar butterweich animiert. Die Figuren reagieren auch optisch auf Treffer. Treten wir etwa unserem Gegner in den Bauch,

knickt der in der Körpermitte ein. Die Kämpfe sehen daher viel realistischer aus als die drögen Schattenboxereien in **World of Warcraft**. Realistischer bedeutet auch brutaler. Bei jedem erfolgreichen Treffer spritzt Blut, und mit einer geringen Wahrscheinlichkeit kann ein Duell auch mit einer drastischen Todesanimation enden, »Fatality« genannt. Dann lösen sich schon mal Körperteile von ihrem Eigentümer. Das steht zwar im Einklang mit Howards gewalttätiger, unbarmherziger Welt, dürfte der USK aber trotzdem nicht gefallen. Um nicht zum 18er-Titel zu werden, wird

der Publisher Eidos voraussichtlich hierzulande die Fatalities entfernen. Inwiefern das beim Spielen auf internationalen Servern zum Problem werden könnte, ist jedoch noch unklar.

Strangers in the night

Mit dem Aufstieg auf Level fünf eröffnet uns die Story einen Weg in die erste von Mitspielern bevölkerte Stadt namens Tortage. Gleichzeitig wählen wir unseren »Archetypus«, die Überklasse: Soldat, Priester, Schurke oder Magier. Die Archetypen verfügen über die genreüblichen Fähigkeiten. So ist der Soldat ein guter Kämpfer, der Priester ein Heiler und so weiter. In Tortage können wir uns aussuchen, ob wir alleine oder mit anderen Abenteurern umherziehen wollen. Dabei ist der Tag für Multiplayer-Rollenspieler reserviert, die Nacht für Solisten. Sprich: Gehen wir in die Taverne und legen uns schlafen, lädt das Spiel für uns eine Nacht-Instanz, in der die Story weiter erzählt wird. Wenn Sie wollen, können Sie so in **Age of Conan** bis Level 20 als reiner Einzelkämpfer spielen. Sie müssen dabei allerdings ständig eingeloggt sein, um Ihre Charakterwerte zu speichern.

Herr Weber zaubert

Mit Level 20 entwickeln Sie Ihren Helden dann weiter: ►►



Einige der Gegner sind viel größer als Menschen. Diesen **Yeti** hier hatten wir uns außerdem wesentlich friedlicher vorgestellt.



Dieses Spiel ist nichts für Kinder, denn hier bekommen Sie's mit fiesen **Monstern** zu tun.

Jeder Archetypus gliedert sich in mehrere Klassen. Der Schurke etwa kann nun zum kampfstarken Barbaren oder hinterlistigen Assassinen mit vergifteten Klingen werden, der Priester sich zum kräftigen Bärenschamanen oder Blitze schleudernden Sturmdruiden entwickeln. Womit wir bei der Magie von **Age of Conan** wären: In Hyboria ist die Zauberkunst etwas zutiefst Finsteres. Der Magier wandelt sich ab Level 20 entsprechend zum Dämonologen, Necromancer oder selbst zum Untoten. Die verschießen nicht einfach per Mausclick Feuerbälle, sondern müssen Zaubersprüche »weben«. Dabei verfallen sie für kurze Zeit in eine Art Trance, in der sie nacheinander

mehrere magische Angriffe kombinieren können, etwa einen lähmenden Donner mit einem verletzenden Blitz. Anschließend setzt der Magier den Spruch frei und muss dabei, wie der Schwertkämpfer, mit der Maus noch richtig zielen – Funcom bleibt in Sachen Action-Steuerung konsequent.

Echte Ritter

Ab Level 20 bricht in **Age of Conan** das klassische Online-Rollenenspiel aus: Wir verlassen Tortage und erkunden Hyboria. Hier läuft der Tag- und Nachtwechsel dynamisch ab, mit dem reinen Storymodus ist jetzt Schluss. Natürlich gibt's in **Age of Conan** auch Reittiere (Pferde und Kamele) und natürlich ist auch hier alles ein bisschen anders: Wir können vom Sattel herab kämpfen! Das funktioniert wie die übrigen Schwertduelle, allerdings wird das Timing schwieriger – so ein Pferd ist ja recht flott. Je flotter, desto mehr Schaden richtet unser Hieb an. Auf der Reise durch Hyboria werden Sie Erstaunliches zu sehen bekommen: hochentwickelte Kulturen, dunkle Hexer, steinzeitliche Wilde, exotische Tiere wie Mammuts oder Säbelzähntiger aber auch mystische Geschöpfe wie Schlangensmenschen, Drachen oder Riesen. Und natürlich jede Menge Mitspieler, von denen der eine oder andere sicherlich auf ein Kämpfchen aus ist.

Drunken Master

Wer sich mit anderen Spielern raufen will (»Player versus Player« oder PvP), der bekommt in



Kämpfer hauen nicht einfach stumpf aufeinander ein, sondern sind aufwändig **animiert**.

Age of Conan jede Menge Gelegenheit dazu. Am unteren Ende der PvP-Skala stehen die Kneipschlagereien. Dabei entscheiden weder Level noch Ausrüstung den Ausgang des Kampfes, sondern allein, wer wie viel getrunken hat. Bier macht robust, aber träge, Schnaps aggressiv, aber verwundbar. Wer besoffen genug ist, kann loskloppen. Funcom plant, spezielle Attacken einzubauen, die in keiner Schenkschlagerei fehlen dürfen: Flasche über den Kopf, Stuhl über den Rücken oder Barbar über die Theke. Gesehen haben wir das zwar noch nicht, wir vertrauen aber voll auf Funcoms fähige Animationskünstler.

Spartiaten! Huah!

Anspruchsvollere PvP-Kämpfe gibt's in den Arenen. Da werden »Capture the Flag« und ähnliche (eher shooter-typische) Turniere ausgetragen. Die Krönung sind allerdings die Belage-

runngsschlachten. Hier kämpfen Gilden gegeneinander um Türme und Burgen, die die Spieler gemeinsam bewohnen können. Die Gildenkrieger ordnen sich dabei in Formationen. Ein Spieler, der neben seiner Hauptklasse die »Prestigeklasse« des Commanders erlernt hat, kann seinen Kameraden befehlen, bestimmte Positionen in seiner Nähe einzunehmen. Jeder seiner Waffenbrüder innerhalb dieser Formation erhält nun erhöhte Kampfkraft. In der Prestigeklasse des Lords bauen wir unsere Burg aus, errichten etwa eine Schmiede, um Katapulte zu bauen. Ein »Crafter« stellt für seine Kameraden Waffen und Rüstungen her, als »Meister« bekommen wir einen computergesteuerten Handlanger, der an unserer Seite kämpft. Beachtlich, wenn man bedenkt, dass wir vor nicht allzu langer Zeit selbst als Sklave ans Ufer einer weit entfernten, kleinen Insel gekrochen sind.

FAB



Hyborias **Städte** wirken ausgesprochen lebendig.



Zaubersprüche können ihr Ziel verfehlen.

AGE OF CONAN

fabian@gamestar.de

Genre: Online-Rollenenspiel

Entwickler: Funcom / Eidos

Termin: 4. Quartal 2007

Status: zu 80% fertig

Fabian Siegmund: »Age of Conan ist ein Online-Rollenenspiel nach meinem Geschmack. Und damit meine ich nicht zwangsläufig den Gewaltgrad. Ich spiele grundsätzlich lieber allein, weil ich dann mein eigener Herr bin und mir der Sinn von Gilden bislang verborgen blieb. In Age of Conan kann ich mich nicht nur lange als Einzelkämpfer durchschlagen, hier haben die Gilden auch eine richtige Funktion: Burgen bauen, Formationskämpfe, taktische Schlachten – super! Beim Kampfsystem hätte ich mir zwar noch mehr Komplexität gewünscht (etwa aktives Blocken), aber das dürfte den Netzcoden eines Spiels, an dem mehrere Tausend Menschen gleichzeitig teilnehmen, überfordern. Ich hoffe ohnehin, dass mich meine Mitspieler auf den öffentlichen Servern nicht zur Weißglut treiben – indem sie im Duell einfach weglauen.«

POTENZIAL SEHR GUT



➤ AB 16/18DVD: Video-Special



➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK 3904