Age of Conan

Der Muskelmann bekommt ein eigenes Online-Rollenspiel. Und ein vielversprechendes dazu. Wir haben den Titel beim Entwickler Probe gespielt – PvP-Schlachten inklusive.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
  ▶ Quicklink: 4400
- Infos zum Spiel
  ▶ Quicklink: 4401

Kalt ist es in Oslo. Wir bibbern uns durch Norwegens Hauptstadt bis zum Gebäude des Entwicklers Funcom. Wie soll man bei solchen Temperaturen bloß in Conans Welt eintauchen? Die ist ja bekanntermaßen alles andere als eisig – zumindest größtenteils. Doch kaum betreten wir den Firmenparkplatz, schmettern uns zwei berittene und voll bewaffnete Barbaren einen einladenden Gruß entgegen: »Willkommen in Hyboria, Fremde! Tretet ein.« Das tun wir. Die Minusgrade sind schnell vergessen, denn drinnen wartet ein Rechner mit einem heiß ersehnten Online-Rollenspiel auf uns: **Age of Conan**.

Das Rollenspiel

Schon bei unserem letzten Besuch im Sommer (Preview in der Ausgabe 07/2007) hat uns die umfangreiche Charaktererstellung gefallen. Sowohl Optionsvielfalt (mehr Gestaltungsmöglichkeiten als etwa bei **Everquest 2**) wie auch das abgedrehte Drumherum (an Bord einer sturmgepeitschten Sklavengaleere) machen Spaß. Ob Augenbrauen, Wangenknochen, Hautfarbe, Frisur oder Tattoos – fast alles am Helden lässt sich stufenlos per Schieberegler dem eigenen Geschmack anpassen. Viel interessanter: In **Age of Conan** entscheiden Sie sich zwischen zwölf Charakterklassen, die sich teils stark von üblichen Genre-Standards unterscheiden. So gibt es zwar mit Pfeil und Bogen bewaffnete Jäger und selbstverständlich schwertschwingende Barbaren, wir dürfen uns aber auch in einen Bären-Schamanen, Assassinen, Herold, Dämonenbeschwörer oder dunklen Templer verwandeln. Bereits diese Auswahl verrät, dass Sie es in **Age of Conan** nicht mit bunten Comic-Figuren à la **World of Warcraft** zu tun haben – das würde auch kaum zu der vom amerikanischen Schriftsteller Robert E. Howard erdachten Fantasywelt

Am Ende der Tutorial-Geschichte wird die **Inselstadt Tortage** angegriffen und niedergebrannt – Sie müssen auf das Festland fliehen.

Bilder vom Entwickler

Obwohl wir Age of Conan einen Tag lang ausführlich spielen konnten, durften wir keine eigenen Screenshots vom Spiel machen, sämtliche Bilder stammen vom Publisher Eidos. Der Grund: Funcom hat die Benutzeroberfläche noch nicht fertig gestellt und will sie deshalb nicht vorab zeigen. Zudem feilt das Team noch an der Technik; während unseres Besuchs hatte das Spiel mit teils derben Grafikfehlern zu kämpfen.

Conan ist ein gälischer Männername, der vor allem in England und Irland verbreitet ist.

Hyboria passen. Stattdessen sind die Figuren in **Age of Conan** vor allem eines: grimmig.

Das Actionspiel

Das Spiel beginnt auf der kleinen Dschungelinsel Tortage – natürlich mit dem für Rollenspielhelden obligatorischen Gedächtnisverlust nach einem Schiffbruch. Klar auch, dass wir außer einem Lendenschurz sowie einem stumpfen Dolch keine Ausrüstung bei uns tragen und bis auf simple Nahkampfangriffe keinerlei Talente beherrschen. Das gilt übrigens für jede Klasse; erst ab Level 5 spezialisieren Sie Ihren Helden mit auf ihn zugeschnittenen Fertigkeiten. Ein paar Meter vom Strand entfernt stoßen wir auf unsere erste Auftraggeberin. Die junge Casilda wurde von einem Sklavenhändler an einen Pranger gefesselt und den Wildtieren überlassen. Wir sollen Sie befreien, in dem wir den Schurken umhauen und ihm den Schlüssel entwenden. Dank des dynamischen Kampfsystems müssen wir jedoch weit mehr tun, als nur stumpf Aktionstasten drücken, wie von vielen anderen Online-Rollenspielen gewohnt. So müssen wir entscheiden, ob unser Held von rechts, links oder oben zuschlägt. Cool: Die KI-Gegner passen ihre Deckung unseren Schlägen an. Damit wir nicht blind draufloshauen, zeigen weiße Schildsymbole neben oder über dem Feind, wo wir am effektivsten Schaden anrichten. An dem innovativen System müssen die Entwickler aber noch arbeiten – bislang macht es oft keinen Unterschied, ob wir unsere Aktionen auf das Deckungsverhalten des Gegners abstimmen oder nicht.

In hochstufigen Gebieten treffen Sie auf besonders starke Brocken wie diesen **Drachen**. Den bekommen Sie nur mit einem gut abgestimmten Team klein.

Das Adventure

Kaum ist die holde Casilda befreit, folgt die nächste Aufgabe: Wir sollen die Dame durchs banditenverseuchte Dickicht führen und zur Hauptstadt der Insel geleiten. Genug Zeit, um die Kämpfe noch etwas genauer zu beschreiben: Neben Standardangriffen können insbesondere Nahkämpfer Kombo-Manöver aufbauen. Starten wir eine solche Attacke, müssen wir (ähnlich wie in **The Witcher**) mehrmals im richtigen Moment eine von drei Aktionstasten drücken, damit unser Recke besonders starke Schwerthiebe austeilt. Mit einer geringen Wahrscheinlichkeit schließen solche Manöver mit brutalen Todesanimationen, sogenannten »Fatalities« ab, bei denen nicht nur viel Blut spritzt, sondern auch Gliedmaßen und Köpfe fliegen. Das bekommen auch die Banditen zu spüren, die uns im Dschungel vors Schwert laufen. Endlich am Stadttor angekommen, will man uns jedoch nicht hineinlassen – die Eisen an unseren Armen und Beinen brandmarken uns als Sklaven, und denen ist der Zutritt verwehrt. Um die Ketten loszuwerden, suchen wir an einem brodelnden Lavafluss den Schmied Turach auf. Der wiederum will erst seinen Ofen repariert haben, bevor er uns hilft. Sie merken schon: Auf die üblichen Sammel- und Töte-Quests stößt man in **Age of Conan** eher selten. Stattdessen bemüht sich Funcom, den Spieler mit möglichst abwechslungsreichen Aufgaben zu motivieren und eine spannende Geschichte zu erzählen. Letzteres erreichen die Entwickler mit unzähligen Zwischensequenzen, in denen wir Gespräche führen und sogar wie in einem Adventure aus mehreren Antworten wählen dürfen – ein Novum in Online-Rollenspielen. Toll dabei: Die Gespräche sind komplett vertont und (zumindest in der englischen Variante) mit sehr guten Sprechern besetzt.

Weiße Symbole über und neben dem Gegner zeigen, wo Schwerthiebe am meisten Schaden anrichten.

Entwickler-Check

Das Entwicklerstudio Funcom ist 1993 gegründet worden und hat bis heute 23 Spiele veröffentlicht. Zu den größten Hits zählen das Adventure **Dreamfall** und dessen Fortsetzung **The Longest Journey** sowie das Online-Rollenspiel **Anarchy Online**. Funcom hat Büros im schweizerischen Dübendorf, in Durham (USA), Peking und Oslo. An **Age of Conan** arbeiten gegenwärtig rund 150 Mitarbeiter.

Derzeitige Projekte: Age of Conan, Anarchy Online: Lost Eden und ein weiteres, noch nicht angekündigtes Online-Rollenspiel.

Das Prügelspiel

Nach etwa einer Spielstunde haben wir Level 5 erreicht. Nun beginnt die Spezialisierung: Barbaren lernen starke Nahkampf-Kombos, Herolde verwandeln sich in Dämonen, der Templer

Conan heißt auch ein Action-Adventure, das der slowakische Entwickler Cauldron im Jahr 2004 entwickelt hat.

Talente lernen Sie mit Levelaufstiegen automatisch. Sie müssen nicht zu einem passenden Trainer laufen.

schützt sich mit magischen Auren. Erreichen wir Level 20, verlassen wir das grüne Tortage und begeben uns aufs Festland. Dort durchstreifen wir deutlich rauere Areale, die mit weiten Wüsten und zerklüfteten Berggebieten stark an die **Conan**-Filme erinnern. Allerdings müssen wir nicht zwangsläufig zu Fuß durch die Lande ziehen. Funcom hat Pferde, Kamele, Nashörner und sogar Mammuts eingebaut, auf denen Helden ab Stufe 35 nicht nur reiten, sondern auch kämpfen können. Damit das im Spiel gut aussieht, greifen die Entwickler auf die Motion-Capture-Technik zurück. Dabei werden die Bewegungen echter Menschen (und Pferde) mit speziellen Kameras aufgezeichnet und auf die Figuren im Spiel übertragen. Das Ergebnis ist großartig: Zwei aufeinander einprügelnde Barbaren haben in bisher keinem Rollenspiel derart lebensecht ausgesehen!

Das Multiplayer-Spiel

Räuber, Saurier und Sumpfmonster zu verhauen ist eine Sache, gegen echte Mitspieler anzutreten eine ganz andere. Funcom plant drei Modi für den PvP-Teil (Player versus Player, also Spieler gegen Spieler). Im »Drunken Duell«, das in Kneipen stattfindet, fordern Sie besoffen andere Teilnehmer heraus und verprügeln die im Nahkampf. Je nachdem, ob Sie zum Beispiel Schnaps, Bier oder Met trinken, bekommen Sie kurzfristig andere Talente und Charakterwerte – eine witzige Idee. Die Belagerungsschlachten hingegen sind für Gilden und große Gruppen geeignet und erinnern an die Schlachtfelder aus **World of Warcraft** – mit dem Unterschied, dass die Spieler eroberte Gebäude sogar bewohnen und befestigen können. Für den kurzen Spaß zwischendurch entscheiden wir uns für ein Capture-the-Flag-Turnier. Die finden in kleinen, symmetrisch angeordneten Arenen statt. Obwohl die Entwickler noch an der Spielbalance feilen, machen die Gefechte bereits jetzt viel Spaß. Vor allem das Kampfsystem bringt Tempo und Dynamik in die Flaggenjagd und hebt es angenehm vom vergleichsweise lahmen **World of Warcraft**-CTF ab. Beispielsweise können wir wie in **Unreal Tournament 3** durch zweimaliges Drücken einer Richtungstaste zur Seite hüpfen und so Schwerthieben ausweichen.

Age of Conan ist brutal. Bei **Fatality-Manövern** fliegen Köpfe und Gliedmaßen.

Das Fazit

Der Besuch hinterließ vor allem einen Eindruck bei uns: Wir wollen **Age of Conan** spielen! Und zwar in einer möglichst fehlerfreien Version. Denn wenn Funcom **Age of Conan** im März in die Händlerregale stellen will, muss sich das Team sputen. Die Spielbalance ist teils noch unausgegoren, die eigens programmierte Dreamworld-Engine nicht optimiert und die Benutzeroberfläche fern von ihrer Fertigstellung. Wir hoffen, dass der Publisher Eidos den Entwicklern genug Zeit lässt, an den Ecken und Kanten zu feilen. Denn vor allem durch das unverbrauchte Szenario, die spannende Geschichte und das Kampfsystem hat Funcom hier ein äußerst heißes Eisen im Feuer – trotz der eisigen Temperaturen. DM

Zu Besuch bei Funcom

Wir staunen nicht schlecht, als wir von zwei **bewaffneten Barbaren** begrüßt werden.

Das Funcom-Team hat ein eigenes **Motion-Capturing-Studio**, um die Bewegungen echter Menschen auf die Spielfiguren zu übertragen.

Da König Conan wohl gerade dienstlich unterwegs zu sein scheint, nimmt GameStar-Mann **Daniel Matschijewsky** auf dessen Thron Platz.

Age of Conan

▸**Angespielt** ▸Genre **Online-Rollenspiel** ▸Termin **25. März 2008**
▸Hersteller **Funcom / Eidos** ▸Status **zu 70% fertig**

Daniel Matschijewsky: Wegen des unverbrauchten Szenarios und des actionlastigen Kampfsystems freue ich mich wie Bolle auf Age of Conan. Eidos muss dem Entwickler allerdings noch Zeit geben. Denn wenn der Titel wie geplant im März erscheint, ist kaum noch Luft, alle Fehler und Unzulänglichkeiten auszumerzen. Dieses Spiel kann ganz groß werden – man muss es nur lassen.

danielm@gamestar.de

Potenzial **Sehr gut**