



Age of Conan

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4400
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4401

Wir sind Conan: Erstmals konnten wir das vielversprechende Online-Gekloppe ausgiebig probespielen.

Wir sollen Pilze und Früchte sammeln? Haben wir uns an der letzten Biegung verlaufen und sind aus Versehen in »Rotkäppchen Online« gelandet? Zwei Nanosekunden nach diesem Gedanken springt uns eine ganze Horde mies gelaunter Eingeborener an, weil wir mit den Augen auf dem Boden (Wo sind nur diese verfluchten Pilze?) durch ihr Lager gelatscht sind. Wir zücken unsere zwei Knüppel und hauen den Burschen von rechts, von links und

von vorne auf die Kauleisten. Puh, also doch nicht verlaufen – wir stecken noch immer mittendrin im Online-Rollenspiel **Age of Conan** vom norwegischen Entwickler Funcom (**Anarchy Online**). Die Mehrspieler-Barbarei scheut sich also nicht, Spieler auf altbackene Sammelquests zu schicken, und will das gleich durch den abwechslungsreichen Kampfstil und die ausgesprochen erwachsene Verpackung wieder wettmachen. Denn immerhin sol-

len wir die Pilze der drallen Blondine Alyssa bringen, die uns eine gemeinsame Nacht versprochen hat, wenn wir erst mal genug positiven Ruf eingeheimst haben. Und das, obwohl unser Charakter ebenfalls eine Dame ist. Doch keine Sorge, wir haben in der geschlossenen Beta-Phase von **Age of Conan** zusätzlich einen männlichen Helden gespielt. Dem war Alyssa auch zugetan – die Frau fährt mehrgleisig.

Richtig zuhauen!

Wie gelangt man in einem Spiel, das Kloppelei quasi im Namen trägt, an positiven Ruf? Klar, indem man möglichst vielen Gegnern entweder auf die Omme haut oder mit Feuerzaubern ordentlich den Pelz versengt. **Age of Conan** bietet zwölf Karrieren, die sich grob in Soldaten-, Magier-, Priester- und Schurken-Klassen aufteilen lassen. Für unsere Ausflüge in die hyborianische Welt haben wir uns stilecht in eine Barbarin (gehört zu den Schurken) verwandelt. Zu Beginn fristen wir unser Dasein als Rudersklavin auf einer Galeere, die erleidet Schiffbruch, und schon geht's los mit der Prügelei. Wie schön: Statt genretypisch einfach ein Ziel anzuvisieren und dann Fähigkeiten-Knöpfe anzuklicken, müssen wir aktiv zuschlagen – aus der richtigen Richtung. Schildsymbole zeigen an, wo die Deckung des Gegners stark ist. Wer auf diese Bereiche knüppelt, verursacht nur Minimal-Schaden. Und Obacht, die Schilde bleiben nicht immer an der gleichen Stelle! Maximales Aua gibt's, wenn die unge-

Kleines PvP

Age of Conan will mehrere Arten von PvP bieten. Zum einen die große Variante, in der sich ganze Gilden gegenseitig bei Belagerungsschlachten auf den Kopf hauen, zum anderen kleine Arena-Scharmützel. Zwei Modi des kleinen PvP konnten wir bereits spielen: Team Annihilation (Team-Vernichtung) und Capture the Flag. Um in ein solches Match zu kommen, versammeln sich die Spieler in einer Lobby, suchen sich die gewünschte Kloppelei aus und warten dann darauf, dass weitere Hauwütige der Partie beitreten.

Interessant an den Spieler-gegen-Spieler-Gefechten: Ihr Charakter wird wie die NPCs im Hauptspiel durch Schilde geschützt. Durch Druck auf die entsprechenden Tasten lassen sich die Schilde je nach Bedarf verschieben. Die Schilde der gegnerischen Charaktere sehen Sie bei solchen Matches jedoch nicht.



deckte Seite mit einem der zahlreichen und teilweise waffenabhängigen Spezialangriffe attackiert wird. Die lernen Sie automatisch, wenn Sie im Level aufsteigen. Zusätzlich lassen sich Punkte auf Schutzzauber wie »erhöhter Schaden« verteilen.

Stadt der Sünde

Tortage ist die erste Stadt, in die wir nach unserem Schiffbruch



Auf einer Tortage vorgelagerten Insel müssen Helden gegen gefräßige Raubtiere wie Panther antreten.



Angriffsfähigkeiten lernt der Held automatisch, **Unterstützungszauber** muss er per Klick freischalten.

und kleineren Abenteuern die noch leicht wackeligen Füße setzen. Jedoch einfach so durchs Stadttor traben – das dürfen wir nicht. Erst müssen wir unsere Fesseln abstreifen, denn Sklaven, noch dazu entlaufene, sind in der Hafenstadt unerwünscht. Ein wackerer Schmied und Baumeister hilft uns, die Eisenringe loszuwerden, nachdem wir ihm fünf dicke Bruchsteine liefern. Danach scheint auch die Stadtwache ganz umgänglich, als wir ihr erhobenen Hauptes abermals gegenüber treten. Sie schickt uns mit einer Empfehlung ins nahe Gasthaus, um dort der kessnen Tina unsere Aufwartung zu machen. Nichts leichter als das, denken wir – und stolpern mittenrein in den Schlamm. Tina, reichlich umtriebig, erkennt in uns sofort den Helden, der die dunklen Machenschaften in Tortage untersuchen und stoppen kann. In ihrem Auftrag schleichen wir nun nächtens durch finstere Straßen, bespitzeln Leute und begehen Diebstähle, während wir tagsüber für Alyssa und andere Auftraggeber Nahrung ranschaffen und andere Missionen ausführen. Tortage scheint alles andere als der Ort zu sein, an dem eine geschundene Seele zur Ruhe kommen kann.

Allein im Dunkeln

Wer mit Online-Rollenspielen neuerer Bauart vertraut ist, hat es sich sicher längst gedacht: Tagsüber sind Kämpfer und magiebegabte Recken (aufgeteilt auf neun Klassen mit unterschiedlichen Spezialisierungen) in Tortage und Umgebung mit anderen Helden



Die Schildabwehr des rechten Piraten liegt komplett auf dessen Kopf. Dort hinzuschlagen würde so gut wie keinen Schaden verursachen.

unterwegs. Die Nachtaufträge hingegen werden instanziiert, das Spiel erstellt also für Sie eine Kopie der Welt, in der Sie ganz alleine Abenteuerpfade beschreiten. Ein kleiner Dialog mit Tina reicht, und die Dame entlässt Sie in die nächtlichen Einzelmissionen oder schickt Sie wieder zum Tagwerk mit anderen Spielern.

Während Sie in den Einzelaufträgen zunächst ungesehen durch die Stadt schleichen sollen – eine Tarnfähigkeit macht's möglich – ist tagsüber die große Klopperei angesagt: Gorillas, Krokodile, Monster und Verbrecher lauern in der Wildnis. In Tortage lungern an Ecken und in Hinterhöfen Piratenbanden, sicher sind Sie in der Stadt also nicht. Schon gar nicht,

wenn Sie im Kampf gegen zwielichtige Gestalten aus Versehen einer der vorbeisclendernden, friedlichen Patrouillen eins auf die Mütze geben. Die Burschen fackeln nämlich nicht lange, die hauen gleich zurück.

Beta-Leiden

Age of Conan leidet in der Beta-Version noch unter Performance-Einbrüchen (seltsamerweise gerade in kleinen Innenräumen), gelegentlichen Abstürzen und kaputten Animationen. Trotzdem sieht das Programm schon prächtig aus. Die Wiesen sind dicht mit Blumen bewachsen, Gras wiegt

sich sanft im Wind, der Hafen von Tortage ist in hauchfeinen Nebel getaucht. Auch der Sound macht einiges her, Funcom hat nämlich nahezu jeden Dialog zumindest auf NPC-Seite vertont. Alyssa kichert fröhlich in sich rein, wenn Charaktere um ihre Gunst buhlen, und die Stadtwache vor dem Tor spricht einen wunderbaren arabischen Akzent.

Ob das innovative Kampfsystem und das erwachsene Szenario reichen, um dauerhaft zu faszinieren, klären wir voraussichtlich in der Ausgabe 8/08. Das Spiel soll laut letzter Ankündigung Ende Mai erscheinen. **PET**

Online-Rollenspiel-Check

PvP	PvE	Offene Welt	Instanzen
Action	Taktik	Solo	Gruppe

Age of Conan: Hyborian Adventures

► **Angespielt** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **23. Mai 2008**
► Hersteller **Funcom / Eidos** ► Status **zu 90% fertig**

Petra Schmitz: »Age of Conan sieht nicht nur verflüxt gut aus, es spielt sich auch verflüxt gut. Das Geprügel macht Laune. Selbst die Sammelquests ertrage ich, hat Funcom doch jeweils eine hübsche Geschichte drum gestrickt. Und logisch: Ich muss Age of Conan alleine schon deshalb länger spielen, um herauszufinden, ob Alyssa nicht nur leere Versprechungen gemacht hat.«



petra@gamestar.de

Potenzial Sehr gut



Funcom plant ausufernde **PvP-Schlachten** um Burgen. Die haben wir in der Beta noch nicht erlebt.