

DVD
 4 Top-Spiel-Videos
 - Das Spiel
 - Der Barbar
 - Der Priester
 - Experten-
 - diskussion

gamestar.de
 - Screenshot-Galerie
 ▶ Quicklink: 4400
 - Infos zum Spiel
 ▶ Quicklink: 5228

Win Vista 32 Bit
 - läuft



Obwohl dieses Online-Rollenspiel noch unter Kinderkrankheiten leidet, entführt es schon uns jetzt in die erwachsenste Abenteuerwelt, die das Genre im Angebot hat.

Age of Conan

Neuland zu betreten war noch nie einfach. Denken Sie nur an die Pioniere, die Nordamerika besiedelten. Die mussten auf Komfort verzichten, gegen die Widrigkeiten der Natur ankämpfen und Entbehrungen ertragen. Doch sehen Sie sich an, was aus den Vereinigten Staaten geworden ist: achtspurige Highways, Burger-Buden und Kaffee aus Plastikbechern, wohin das Auge reicht. Okay, vielleicht sind die USA nicht gerade das beste Bei-

spiel, was man aus einem jungfräulichen Kontinent machen kann, aber Sie verstehen, worauf wir hinauswollen. In **Age of Conan** betreten wir nun das Neuland Hyboria. Und wie sich das für Pioniere gehört, müssen auch wir zunächst auf Komfort verzichten, mit Widrigkeiten der Technik kämpfen und Entbehrungen ertragen. Aber wie wunderbar wir belohnt werden: mit den schönsten Landschaften, packendsten Schwertkämpfen und frechesten Dialogen, sprich mit der glaubwürdigsten Online-Spielwelt, die wir bislang gesehen haben.

es zum Beispiel nur in Cimmerien, heilende Mitrpriester nur bei den Aquiloniern, und die Zaubererklassen stammen aus Stygien. Für die ersten zwanzig Levels Ihrer Karriere ist die Wahl des Heimatlandes von geringer Bedeutung, die Handlung bleibt die gleiche. Ja, richtig gelesen: die Handlung. **Age of Conan** bietet bis Charakterlevel 20 eine reinrassige Singleplayer-Story. Ihr Held, ein Galeerensklave, wird von Bord geschleudert und an den Strand der Dschungelinsel Tortage gespült. Hier heißt Sie ein alter Mann willkommen – in einem vertonten Dialog. Alle Charaktere, die mit der Hintergrundgeschichte zu tun haben, werden von sehr guten deutschen Sprechern synchronisiert. Wer lieber englischen Gesprächen zuhört, kann beim Start von **Age of Conan** bequem die Sprache umstellen, an der hohen Qualität ändert sich nichts.

Dampfplauderer

Womöglich sollten Sie sowieso in englischer Sprache spielen. Denn auch gegen Ende unseres Langzeittests (Stand 16.6.2008) waren gerade in höheren Levels Teile von Dialogen und Quest-Beschreibungen nicht übersetzt. Das kann die Stimmung trüben, denn wer kein Englisch beherrscht, weiß dann nicht, was er zu tun hat. Andererseits zeigt eine Markierung auf der Karte genau an, wo wir zur Erfüllung des jeweiligen Auftrags hinlaufen müssen. Umherirren durch nebulöse Anweisungen (wie in **World of Warcraft** oft erlebt) bleibt die Ausnahme. In der Bucht von Tortage treffen wir gleich unsere erste Quest-Geberin: Wir sollen am Strand einen Schurken erschlagen. Im Dialog mit der Dame stehen uns mehrere Antwortmöglichkeiten zur Wahl. Spürbare Auswirkungen auf die Quests konnten wir zwar bislang nicht entdecken, dieses System trägt aber zur Glaubwürdigkeit der Spielwelt bei. Die Dialoge in **Age of Conan** sind nämlich mitunter recht derb. Und wer Lust hat, seinen Barbaren charaktergerecht jeden seiner Gesprächspartner verspotten oder bedrohen zu lassen, darf das tun, ohne es sich mit den Auftraggebern zu vermiesen.

Bugs of Conan

Bei unserem Test litt Hyboria noch unter einigen Bugs, unter anderem diesen:

- ▶ Einige Quests funktionieren nicht
- ▶ Abstürze beim Zonenwechsel
- ▶ Gruppenmitglieder werden nicht angezeigt
- ▶ Grafikfehler bei Pferde-Animationen

Dafür ziehen wir in der Bedienungswertung vorläufig zwei Punkte ab.

Zuhörer

Bevor Sie nach Hyboria reisen, erstellen Sie erstmal Ihren Helden. Dabei wählen Sie eine von zwölf Klassen, mit der Sie sich auch für eine der drei Kulturen entscheiden müssen. Bärenschamanen (magiebegabte Nahkämpfer) gibt



In der **Charaktererstellung** können Sie sich austoben: Augenabstand, Nasenkrümmung, Brustumfang - nahezu alles ist variabel.

Linksausleger

Zweifelsohne vermiesen wir es uns mit dem Spitzbuben am Strand, als wir ihn mit einem Knüttel bearbeiten. Das Kampfsystem von **Age of Conan** hat nichts mit den Automatik-Angriffen eines **World of Warcraft** zu tun, sondern erinnert eher an die Lichtschwert-Duelle aus **Jedi Aca-**



Die **Gratis-Reittiere** aus den Sondereditionen (Nashörner und Mammuts) sehen Klasse aus, sind aber unheimlich lahm.



Kombos enden mit Spezialattacken. Diese hier schleudert unsere Gegner zurück.



dem. Ihr Recke kann sein Ziel aus drei Richtungen angreifen: von links, von rechts und frontal. Unsere Gegner wiederum können in diese Richtungen blocken. Je ein Schildsymbol auf jeder Seite der Figur zeigt an, dass seine Verteidigung ringsum gleich stark ist. Attackieren wir nun sehr oft rechts, verlagert der Gegner seine Abwehr dorthin – zu erkennen an drei Schildsymbolen auf dieser Seite. Nun sind linke Seite und Kopf ungeschützt, ein Treffer dort

verursacht größeren Schaden. Zu den Standardangriffen gesellen sich je nach Klasse mehr und mehr Spezialattacken, sogenannte Kombos. Die aktivieren wir per Icon oder Zahlentaste, müssen anschließend aber mehrere Richtungsschläge in der richtigen Reihenfolge ausüben. Ein Fehlschlag, und die Serie bricht ab, ähnlich wie in **The Witcher**. Neben der »Abkühlzeit«, während der uns diese Attacke nicht zur Verfügung steht, verlieren wir da-

bei noch Ausdauerpunkte. Das macht die Kämpfe sehr spannend: Wer seine mächtigsten Kombos an der Deckung des Gegners verpuffen lässt, steht plötzlich geschwächt vor einem taufrischen Kontrahenten. Andererseits können wir mit cleverem Kombo-Einsatz sogar überlegene Feinde niederstrecken.

Gewalttäter

»Niederstrecken« klingt eigentlich zu harmlos: In **Age of Conan**

spritzt Blut in rauen Mengen. Besiegen wir einen Gegner mit einer Kombo, kann es sogar zu einer »Fatality« kommen, einer drastischen Tötungsanimation. Der »Vollstrecker Sets« reißt seinen Feinden dann zum Beispiel die Herzen heraus – **Age of Conan** ist nicht für Kinder oder Jugendliche freigegeben. Wer jedoch die Romane oder Comics über Conan gelesen oder den Film mit Arnold Schwarzenegger gesehen hat, der erwartet in einem Spiel über



Die Quest-Reihen folgen spannenden Geschichten. In Cimmerien etwa führen wir durch zwei Regionen hindurch Kämpfe gegen die **Vanir**. Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei stetig an.



Fernkampf funktioniert wie in anderen Online-Rollenspielen auch mit automatischer Zielerfassung.



Das Spellweaving der Magierklassen sieht derart dramatisch aus, dass es regelmäßig Zuschauer anzieht.

Hyboria solche Szenen – weil sie in diese harte Welt passen. Und so brutal die Fatalities auch sind: Sie dienen uns auch als Signal, dass wir eine Herausforderung bestmöglich bestanden haben. Weil mit manchen Level-Aufstiegen neue Tötungsanimationen hinzukommen, geben Sie uns auch das Feedback, dass wir ein noch mächtigerer, gnadenloser Krieger geworden sind.

Heimwerker

Mit Level 40 bekommen die Nahkampfklassen zwei weitere Angriffsrichtungen hinzu (rechts unten und links unten), neue und stärkere Kombos werden aber nur gelegentlich beim Levelaufstieg freigeschaltet. Mit jedem neuen Rang erhalten die Spieler Talentpunkte, die sie in drei Fertigkeitensäulen investieren. Der erste bestimmt allgemeine Attribute des Helden wie zum Beispiel den Rüstungswert. Die anderen beiden stehen in Konkurrenz zueinander – der Barbar muss sich etwa entscheiden, ob er sich lieber auf Zweihänderwaffen oder zwei Einhänder spezialisiert. Innerhalb der Talentbäume können Sie dann weitere Kombos freischalten. Die Magier müssen sich mit drei Angriffsrichtungen begnügen, dürfen dafür aber ab Level 50 »Spellweaving« betreiben, also »Zauberweben«. Wie bei den Kombos der Nahkämpfer kombinieren Sie hier Zauber, die dann umso stärker werden. Mit zahlreichen Attacken im Repertoire wird der Platz auf der Benutzeroberfläche schnell knapp: Zu den anfänglichen 16 Platzhaltern für Zauber, Angriffe und Heiltränke lassen

sich nur zwei weitere variable Icon-Leisten hinzuschalten, die Sie dann selbst auf dem Bildschirm arrangieren müssen. Wer Makros erstellen will, also kleine Programmbefehle, die Ihren Charakter zum Beispiel vorgefertigte Begrüßungssätze aufsagen lassen, schaut in die Röhre: Die können Sie im Gegensatz zu **WoW** nicht an Icons binden und in der Benutzeroberfläche integrieren, sondern klicken sie in einem hässlichen Textfenster an. Bis Funcom hier nachbessert, muss die Community auf Mods und Add-ons Marke Eigenbau hoffen.

Schildbürger

Wie die Computergegner kann auch jeder Spieler drei Schilde um seine Figur arrangieren. Die werden seinem Kontrahenten aber nicht angezeigt. Allerdings können wir kaum deuten, aus welcher Richtung unser Gegner da gerade zuschlägt. Außerdem dauert der Schildwechsel über Tastenkombinationen viel zu lange, sodass wir die eigene Deckung einfach in der ausgewogenen Standardausrichtung stehen lassen. Wer sich auf einem reinen »Spieler gegen Umwelt«-Server (PvE) herumtreibt und trotzdem gegen menschliche Gegner antreten will, kann das über das Matchmaking-System von **Age of Conan** tun. Dort werden »Capture the Skull« und »Deathmatch« im Modus »Spieler gegen Spieler« (PvP) angeboten. Dafür interessiert sich die Spielerschaft bislang jedoch nicht, denn Funcom hat noch kein PvP-Punktesystem samt entsprechenden Belohnungen einge-

baut. Die sind erst für die nächsten Monate angekündigt – wir sind gespannt auf das Ergebnis.

Türsteher

Obwohl wir **Age of Conan** auf einem PvP-Server getestet haben, mussten wir uns nicht von Anfang an mit anderen Helden kloppen. Denn jeder Spieler beginnt seine Hyboria-Reise in einer Instanz, einer ganz persönlichen Kopie der Spielwelt. Erst nach ein, zwei Stunden erreichen Sie die Piratenstadt Tortage, in der auch andere Abenteurer unterwegs sind. Nicht nur das Startgebiet, sondern fast alle Regionen in **Age of Conan** sind instanziiert. Das bietet den großen Vorteil, dass Sie sich nicht mit Hunderten Mitspielern um einzelne Quest-Gegner streiten müssen, birgt aber auch den Nachteil, dass **Age of Conan** keine lückenlose Spielwelt bietet. Wollen Sie etwa vom Dorf Conarch ins anliegende Conall-Tal reisen, dürfen Sie nicht einfach zum Tor hinausmarschieren, son-

dern müssen mit der Torwache reden. Die teleportiert Sie dann ins Nachbargebiet – per Ladebalken.

Alleinunterhalter

Jeder Hyboria-Neuling folgt bis Level 20 in seiner Privat-Instanz mehreren Story-Quests, bis er schließlich in einem dramatischen Finale gegen den Tyrannen der Stadt antritt. Die Aufträge sind sogar an die Klassen angepasst. Während der Waldläufer etwa in erster Linie schleichen und stehen soll, muss sich der robuste Wächter mit Schwert und Schild aus einem Kerker freikämpfen, Nekromanten lernen Ihre Unheilige Magie einzusetzen. Jeder Spieler wird so in mitreißender Manier an die Fähigkeiten seines Charakters herangeführt. Doch so atmosphärisch Tortage auch sein mag: **Age of Conan** bietet nur dieses eine Startgebiet. Bei jedem Neuanfang müssen Sie wieder vom Strand über die Stadt bis zum Despoten, wenn auch über variierende Wege. Spätestens ab



Erzielt ein Gruppenmitglied eine Fatality, erhalten die Nekromanten des Teams ein Eismonster als Haustier.



Hyboria bietet wechselhaftes Wetter mit Sonnenschein, Gewittern und Regen. Hier tropft allerdings gerade nicht nur Wasser auf die Mattscheibe.

dem dritten Charakter dürfte sich jeder an Tortage satt gesehen haben. Hier bietet **WoW** mehr.

Handlungsreisender

Nach der Startinsel reisen Sie in Ihr klassenspezifisches Heimatland (Cimmerien, Stygien oder Aquilonien), um sich dort durch mehrere Gebiete zu kämpfen. Außerdem steht Ihnen ganz Hyboria offen. Die Spielführung funktionierte bei uns mit verschiedenen Charakteren ausgezeichnet: Wann immer wir etwa alle Quests in einem der riesigen, wunderschönen Täler Cimmeriens abge-

grast hatten, erhielten wir einen oder mehrere Aufträge, die uns ins nächste Gebiet lotsten. Auch unsere Stygierin konnte sich bis Level 50 nicht über Quest-Armut beklagen. Andere Spieler hatten da weniger Glück und verpassten wichtige Aufträge. Deshalb verspricht Funcom für den Sommer weitere Abenteuerbereiche.

Kurz vor Level 60 gingen uns dann tatsächlich kurzzeitig die Kampfeinsätze aus. Jedoch nicht, weil wir keine Quests mehr gehabt hätten, sondern weil es zu viel Konkurrenz gab. Denn auf dieser Erfahrungsstufe sollen sich

die Spieler in der Kanalisation der aquilonischen Hauptstadt Tarantia austoben. Hier warten über ein Dutzend Bosse darauf, erschlagen zu werden und Unmen gen an Erfahrungspunkten zu spendieren. Doch ausgerechnet in einem Spiel, in dem fast jede Zone instanziiert ist, hat Funcom mit dem Abwassersystem ein Gebiet erschaffen, das für alle frei begehbar ist. Die Folgen: Mehrere Heldengruppen kloppen sich um die Quest-Gegner und belagern die Punkte, an denen die bereits gefallenen Bosse wieder auftauchen – mitunter erst nach ei-

ner Stunde. Das ist unterhaltsam und ärgerlich zugleich, denn einerseits kommt durch die Konkurrenz viel Gruppendynamik auf; Spieler müssen sich miteinander auseinandersetzen, absprechen oder schlicht totschießen. Andererseits kann es hochgradig frustrieren, von hochleveligen Gruppen oder Einzelkämpfern ausgestochen zu werden, die aus reiner geldgieriger Jagd auf die Bosse machen. In dieser Zone muss Funcom im wahrsten Sinne des Wortes einen Riegel vorschieben.

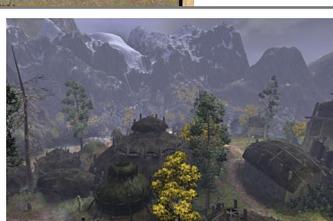
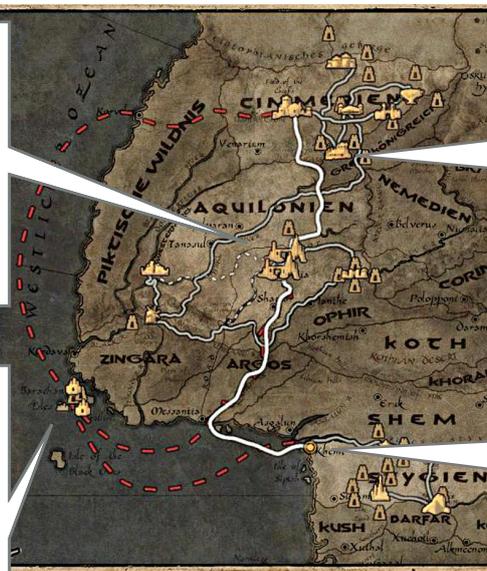
Langweiler

Im Duell Gruppe gegen Bossmonster geht die Taktik des Kampfsystems schnell flöten: Um die starken Kontrahenten in die Knie zu zwingen, umringen die Nahkämpfer den Feind und lassen so viele Kombos wie möglich los, während die Fernkämpfer aus der Distanz das Gleiche tun – komplexe Manöver, wie **WoW**-Spieler sie gewöhnt sind, um besonders harte Gegner zu knacken, sind in **Age of Conan** bislang selten nötig. Besonders Heiler haben eher wenig zu tun: Gezielte Frischzellenkuren für extrem angeschlagene Verbündete gibt's nicht, stattdessen verarzten die Mitrapriester die ganze Gruppe per Flächenzauber. Außerdem ist nach vielen solchen Schlachten die Enttäuschung groß: Die Bosse lassen mal gar

Hyboria



Conans Schloss steht in **Tarantia**, der von Intrigen geplagten Hauptstadt Aquiloniens.



Conarch ist das Tor nach Cimmerien, einem rauen, skandinavisch angehauchten Bergland.



Am Strand der wilden Pirateninsel **Tortage** beginnen Sie Ihr hyborianisches Abenteuer.



Khemi und die übrigen Regionen Stygiens im Süden erinnern an das antike Ägypten.



Boss- oder Elitkämpfe laufen nach dem immer gleichen Prinzip ab: hinlaufen, draufhauen, abwarten.



In der Arena von Aquiloniens Hauptstadt Tarantia kämpfen wir gegen...! Wo schauen Sie denn hin?!



nichts, mal nur alten Schrott als Beute fallen. Allerdings gilt auch hier, was auf nahezu alle Aspekte von **Age of Conan** zutrifft: Funcom arbeitet unablässig an der Balance des Spiels und der Klassen. **Age of Conan** ist, wie auch **WoW**, im steten Wandel. Kurz vor Redaktionsschluss kündigten die Entwickler die Verbesserung der Beute (Loot) an, und tatsächlich erbeuteten wir in einer der letzten nächtlichen Spiele-Sessions für diesen Artikel erheblich höher-

wertige Gegenstände als zuvor – selbst von einfacheren Gegnern.

Schrotthändler

Selbst wenn Sie eine tolle Waffe ergattern, wissen Sie oft nicht, wie super die nun eigentlich wirklich ist. Viele der Gegenstände bescheren Boni auf Attribute wie Stärke, Intelligenz und dergleichen. Hohe Geschicklichkeit wirkt sich zum Beispiel auf die Schadensrate des Assassinen aus. Ob nun aber fünf Punkte Flammen-

schaden effektiver sind als fünf Punkte Extra-Geschicklichkeit, das verrät das Spiel nicht – eine Tabelle wie etwa in **WoW**, die je nach Ausrüstung unsere Kampfkraft berechnet, fehlt. Wir wählen unsere Quest-Belohnungen deshalb oft nach Bauchgefühl aus. Oder danach, wie gut sie aussehen: **Age of Conan** bietet wunderschöne Ausrüstungsgegenstände, die selbst im knurrigsten Barbaren Modebewusstsein wecken. Allerdings ähneln sich die Ob-

jekte zu sehr: Ein normaler Krummsäbel lässt sich äußerlich nicht von seinem verzauberten Pendant mit doppeltem Schaden und fantastischen Attributen unterscheiden. Ein weiteres Ärgernis ist die Darstellung vieler Gegenstände im Inventar: Winzige Kritzelsymbole lassen kaum oder gar nicht erkennen, um was es sich überhaupt handelt. Das enthüllt erst der Mauszeiger. Die Ausrüstungsgegenstände aus besonders schwierigen Quest-Be-

Macht es fertig!



Michael Trier: Ich habe nicht sehr erfolgreich **WoW** gespielt. Dafür lange. Ich bin eben nicht sehr ehrgeizig, was virtuelle Welten angeht. Im Spiel will ich vor allem eins haben: Spaß! Und den habe ich in **Age of Conan** genau so, wie ich ihn zu Beginn in **WoW** hatte. Aber **AoC** macht auf eine andere Art Spaß, es ist extremer. Extremer in den Erfolgserlebnissen, extremer in der Darstellung – und frustriert extremer. Bugs, hirnlose Mitstreiter, die im PvP persönliche Defizite ausgleichen müssen, Komfortmängel, all das nervt. Und doch verschlingt mich diese faszinierende Welt immer wieder aufs Neue. Jetzt ist Funcom gefragt, denn bei kontinuierlicher Verbesserung des Spielerlebnisses kann **AoC** das große Online-Rollenspiel neben **WoW** werden. Meine **AoC**-Karriere wird wohl so verlaufen wie die in **World of Warcraft**: nicht sehr erfolgreich. Aber ausdauernd und voller magischer Momente.



michael@gamestar.de

Sparmenü



Michael Obermeier: Eigentlich trifft **Age of Conan** genau meinen Geschmack: blutig, scharf und Brust, soweit das Auge reicht. Genau da liegt aber das Hauptproblem, das Auge isst nämlich mit. Bis die Schlachtplatte serviert wird, muss ich mich durch die spärlich konfigurierbare Benutzeroberfläche hungern und die fehlende Makro-Unterstützung verdauen. Ist das aber vom Tisch, punktet **Age of Conan** bei mir mit forderndem Kampfsystem, raffinierten Quests und dem bis dato tollsten Entrée der Online-Rollenspielgeschichte.



brief@gamestar.de

Schlägt WoW die Rübe runter!



Fabian Siegismund: Normalerweise schimpfe ich über unfertige Spiele. Doch **Age of Conan** hat mich bis jetzt keine Sekunde gelangweilt. Während ich in **World of Warcraft** schon ab Level 20 nur noch lustlos durch Azeroth geschlurft bin, freue ich mich selbst weit jenseits der 60 noch auf jeden neuen Tag in Hyboria. Die Klagen, es gäbe nicht genug Quests, kann ich überhaupt nicht nachvollziehen – ich muss regelmäßig ruhende Missionen vorläufig löschen, um Platz für akutere Aufträge zu bekommen. Hyboria mag nicht perfekt sein, doch ich liebe diese Welt trotzdem.



fabian@gamestar.de

Barbarischer Suchtfaktor



Philipp Dubberke: Mich hat schon lange nichts mehr so in den Bann gezogen wie **Age of Conan**. Normalerweise überspringe ich Quest-Texte und lese dann nach, wie viele Tigerzähne ich jetzt sammeln muss – nicht so bei **Age of Conan**. Hier interessieren mich die Geschichten hinter den Kämpfen. Klar, die Verbindungsabbrüche, Abstürze und Bugs nerven – aber nicht genug, um mich abzuschrecken. Noch ein bißchen, und mein Wächter »Rancor« ist 80!



philipp@gamestar.de



Von Wüsten in Stygien bis zu den **Gletschern** in Cimrierien bietet Hyboria eine Menge Abwechslung.



Die Gilde »**Wächter der Weisheit**« in ihrer für teures Geld selbstgebauten Siedlung Wisgard.



lohnung sind meist aufwändiger gestaltet als die üblichen Waffen. Allerdings bekommen wir sehr oft Kram, dem wir schon entwachsen sind oder der unseren Mühen nicht gerecht wird: Ein paar läppische Heiltränke als Lohn für die Vernichtung eines ganzen Vanir-Dorfes? Lächerlich! Auch hier wird sich etwas tun müssen.

Banker

Ab Level 40 dürfen Sie Ihre Ausrüstung mit zwei von fünf Berufen selbst herstellen: als Waffenschmied, Rüstungsmacher, Edelsteinschleifer, Architekt oder Alchemist. Anstatt wie in **WoW** immer wieder ähnliche Gegenstände zu bauen, um die Berufsfertigkeit zu steigern, folgen Sie in **Age of Conan** Quests, in deren Verlauf Sie Dinge herstellen. Anschließend beherrschen Sie dann deren Fertigung. Dafür müssen Sie jedoch oft stundenlang den gleichen Rohstoff sammeln. Das nervt zwar ähnlich wie das Dauerbauen aus **WoW**, fühlt sich aber stimmiger an: Wer ein Schwert schmieden will, braucht eben genug Metall. Sie müssen Ihrem Lehrmeister zwar den jeweils ersten selbstgebauten Gegenstand überlassen, die Ausbildung ist jedoch wie fast alles in Hyboria kostenlos. Sie reisen gratis, und Ihre Ausrüstung verschleißt nicht, muss also nicht gegen Bares repariert werden. Was für die Spieler zunächst sehr angenehm ist, birgt langfristig die Gefahr der Inflation. Denn wer erst mal für drei Goldstücke sein Reittraining und sein Pferd bezahlt hat (ab Level 40), der nimmt stetig Geld ein, das er für das tägliche Leben in Hyboria eigentlich gar nicht braucht. Das könnte früher oder später absurd hohe Preise im Auktionshaus mit sich bringen.

Gilden haben dieses Problem allerdings nicht: In **Age of Conan** können die Spielervereine eigene Städte errichten, die Unmengen an Geld und Rohstoffen verschlingen, dafür aber den Mitgliedern Boni verschaffen. Wer etwa eine Kaserne baut, macht alle Spieler des Soldaten-Archetyps (Eroberer, Wächter, Dunkler Tempel) zu besseren Kämpfern. Im Laufe des Jahres soll es sogar Festungen geben, die Spieler im PvP-Modus einander abjagen können.

Betatester

Wir selbst hatten zwar bis in die mittleren 60er immer genug Quests im Tagebuch und schon die ersten Aufträge in 70er-Gebieten, andere Spieler klagen allerdings, jenseits der 70 bekäme man keine Aufträge mehr und sei aufs »Gründen« angewiesen: auf ziellose Erschlagen von Computergegnern, um Erfahrungspunkte zu ernten. Das können wir bislang nicht bestätigen, doch eins ist klar: **Age of Conan** ist noch lange nicht fertig. Während wir diesen Artikel schreiben, aktualisiert Funcom zweimal wöchentlich den Spielcode, um Fehler zu beseitigen, die es eigentlich gar nicht hätte geben dürfen. Dennoch hat **Age of Conan** in den letzten Wochen acht Redakteure völlig in seinen Bann gezogen. Eine derart stimmige Welt haben wir schon lange in einem Online-Rollenspiel gesucht, und das Kampfsystem macht die Gefechte auch nach dem tausendsten Mal noch spannend. Natürlich wird Funcom noch an Hyboria arbeiten müssen, aber wir spielen schon jetzt gerne auf der Baustelle. Und verzichten auf so manchen Komfort, erdulden die Widrigkeiten der Technik und ertragen die eine oder andere Entbehrung. **FAB**

AGE OF CONAN

ONLINE-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER	Funcom (Anarchy Online, GS 09/01: 69 Punkte)	TERMIN (D)	23.5.2008
PUBLISHER	Eidos	CA. PREIS	50 € (11-13 €/ Monat)
SPRACHE	Deutsch, Englisch, Span., Franz.	USK	keine Jugendfr.
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 DVDs, 70 Seiten Handb.		

GENRE-CHECK

<p>SOLOSPIELZEIT 100 Stunden</p> <p>Die tolle Quest-Führung zieht Sie bis ins Endspiel.</p> <p>EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL</p>	<p>GENRE ROLLENSPIEL</p> <p>SPIELSTIL Kampf — Dialoge/Rästel</p> <p>CHARAKTER simpel — komplex</p> <p>FREIHEIT linear — offene Welt</p> <p>KÄMPFE Action — Taktik</p> <p>HANDLUNG einfach — komplex</p>
--	---

ANSPRUCH

<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th>EINSTEIGER</th><th colspan="3">FORTGESCHRITTENER</th><th colspan="3">PROFI</th> </tr> <tr> <td>1 2 3</td><td>4 5 6 7</td><td>8 9 10</td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table> <p>EINSTIEG leicht — schwierig</p> <p>SPIELMECHANIK einfach — komplex</p> <p>SPIELTEMPO langsam — schnell</p>	EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER			PROFI			1 2 3	4 5 6 7	8 9 10					<p>HILFEN Tutorial-Tipps, instanziiertes Startgebiet</p> <p>SPEICHERSYSTEM Speichert Charakterfortschritt automatisch</p>	<p>ERFORDERT</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input checked="" type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input type="checkbox"/> Geduld <input checked="" type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input checked="" type="checkbox"/> Vorausplanung <input checked="" type="checkbox"/> Mikromanagement <input checked="" type="checkbox"/> Teamfähigkeit
EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER			PROFI												
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10														

TECHNIK

<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th>FÜR ÄLTERE PCs</th><th colspan="3">FÜR STANDARD-PCs</th><th colspan="3">FÜR HIGHEND-PCs</th> </tr> <tr> <td>1 2 3</td><td>4 5 6 7</td><td>8 9 10</td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>MINIMUM</td><td>STANDARD</td><td>OPTIMUM</td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>3,8 GHz Intel A64 3.500+ AMD 1,0 GByte RAM 24,0 GByte Festplatte</td><td>Core 2 Duo E4300 A64 X2 4.400+ AMD 2,0 GByte RAM 24,0 GByte Festplatte</td><td>Core 2 Duo E6600 A64 X2 6.000+ AMD 2,0 GByte RAM 24,0 GByte Festplatte</td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>	FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHEND-PCs			1 2 3	4 5 6 7	8 9 10					MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM					3,8 GHz Intel A64 3.500+ AMD 1,0 GByte RAM 24,0 GByte Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2 4.400+ AMD 2,0 GByte RAM 24,0 GByte Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2 6.000+ AMD 2,0 GByte RAM 24,0 GByte Festplatte					<p>PROFITIERT VON Multicore-Prozessoren, Surround-Hardware</p> <p>BILDFORMATE <input checked="" type="checkbox"/> 4:3 <input checked="" type="checkbox"/> 5:4 <input checked="" type="checkbox"/> 16:9 <input checked="" type="checkbox"/> 16:10 KOPIERSCHUTZ —</p> <p>TON <input checked="" type="checkbox"/> Stereo <input checked="" type="checkbox"/> 4.0 <input checked="" type="checkbox"/> 5.1 <input checked="" type="checkbox"/> 6.1 <input type="checkbox"/> 7.1</p>	<p>3D-GRAFIKKARTEN</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7800 / 7900 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 8600 GT / GTS <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 8800 GT / GTS <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X800 / X850 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 2600 XT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 2900 XT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 3850 / 3870
FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHEND-PCs																										
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10																												
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM																												
3,8 GHz Intel A64 3.500+ AMD 1,0 GByte RAM 24,0 GByte Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2 4.400+ AMD 2,0 GByte RAM 24,0 GByte Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2 6.000+ AMD 2,0 GByte RAM 24,0 GByte Festplatte																												

BEWERTUNG

GRAFIK	+ wunderschöne Landschaften	+ tolle Weitsicht	+ lebendige Siedlungen	- Clipping-Fehler	- NPCs werden zu spät geladen	9 /10
SOUND	+ Gänsehaut-Musik	+ gute deutsche und englische Sprecher	+ knackige Waffensounds	+ dramatischer Gefechtslärm		10 /10
BALANCE	+ instanziiertes Startgebiet	+ sehr gute Quest-Führung	- Klassen unterschiedlich mächtig	- PvP noch unausgewogen		7 /10
ATMOSPHÄRE	+ glaubwürdige, raue Spielwelt	+ actionreiche Nahkämpfe	- englische Sprachfehler	- kein lückenloser Zonenwechsel		9 /10
BEDIENUNG	+ leicht erlernbar	- unzulängliche Benutzeroberfläche	- Berufe nicht verlernbar	- miese Makro-Unterstützung	- Bugs	5 /10
UMFANG	+ Gildendörfer	+ abwechslungsreiche Areale	- Quest-Mangel in den höchsten Levels	- PvP bislang kaum ausgebaut		7 /10
QUESTS	+ Story-Quests als Handlungslinie	+ nett verpackte Sammelaufträge	+ Steckbriefe lösen Jagdmissionen aus	- lahme Belohnungen		10 /10
CHARAKTERSYSTEM	+ sehr umfassende Charaktererstellung	+ Crafting-System	- zu wenig Feedback	- Aussehen nicht nachträglich änderbar		8 /10
KAMPFSYSTEM	+ dramatische Nahkampf-Duelle	+ eingängige Steuerung	- Fatalities	- relativ wenig Taktik bei Bosskämpfen		9 /10
ITEMS	+ sehr hübsche Ausrüstungsgegenstände	+ viele Crafting-Objekte	- zu wenig Variation	- Bossgegner hinterlassen meist nur Schrott		7 /10

PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Faszinierendes Spiel für Erwachsene, viel Potenzial.

81
SPIELSPASS