

## Conan Exiles

# BARBARISCHE ZEITEN

Genre: **Survivalspiel** Publisher: **Funcom** Entwickler: **Funcom** Termin: **8.5.2018** Sprache: **Englisch, Deutsch**  
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam/Denuvo)**

## Wir bauen, kämpfen und erkunden, um aus der Gefangenschaft zu entkommen.

Von Gloria H. Manderfeld

Wüste, lebensfeindliche Wüste. Irgendwer hat euch hierher verbannt und ihr wisst nicht, wer und warum. Zu allem Überfluss hängt ihr auch noch an einem Kreuz in der sengenden Sonne! Ein Glück, dass uns ein muskelbepackter Barbar da runterholt und in Richtung eines Flusses schickt. Dort soll es genug Wasser und Rohstoffe geben, um uns eine neue Existenz aufzubauen. Und damit haben wir auch gleich das grobe Spielziel von Conan Exiles: überleben!

Habt ihr erst einmal das Flusstal erreicht und die ersten Waffen sowie Kleidungsstücke zusammengebastelt, beginnt die Suche nach dem Warum und der Aufbau einer Basis. In der könnt ihr nicht nur einen sicheren Spawnpunkt setzen, sondern auch Handwerksbänke und Altäre aufstellen, euch mit Sklaven umgeben und luxuriöse Räume einrichten. Bis zur mächtigen Festung und der besten Ausrüstung ist es Survivalspiel-ty-

pisch ein langer Weg. Das eigentliche Ziel ist die Flucht aus dem Gefängnis der »Exiled Lands«, die ihr mit reichlich anderen Verbannten teilt. Das Gesindel ist euch allerdings nicht wohlgesonnen, und spätestens bei zu viel Bautätigkeit schauen die Mitverbannten vorbei, um euch auf eventuelle Reichtümer und Ressourcen abzuklopfen.

### Vom Early Access bis hin zum fertigen Spiel

Nach knapp einem Jahr im Early Access stand am 8. Mai für Funcoms neuesten Barbaren-Titel Conan Exiles der Release mit samt Veröffentlichung von zwei neuen Spielregionen (Dschungel und Vulkan) an, die die beiden vorhandenen (Wüste, Norden) ergänzen. Durch größere Patches vorbereitet lief der Start relativ flüssig.

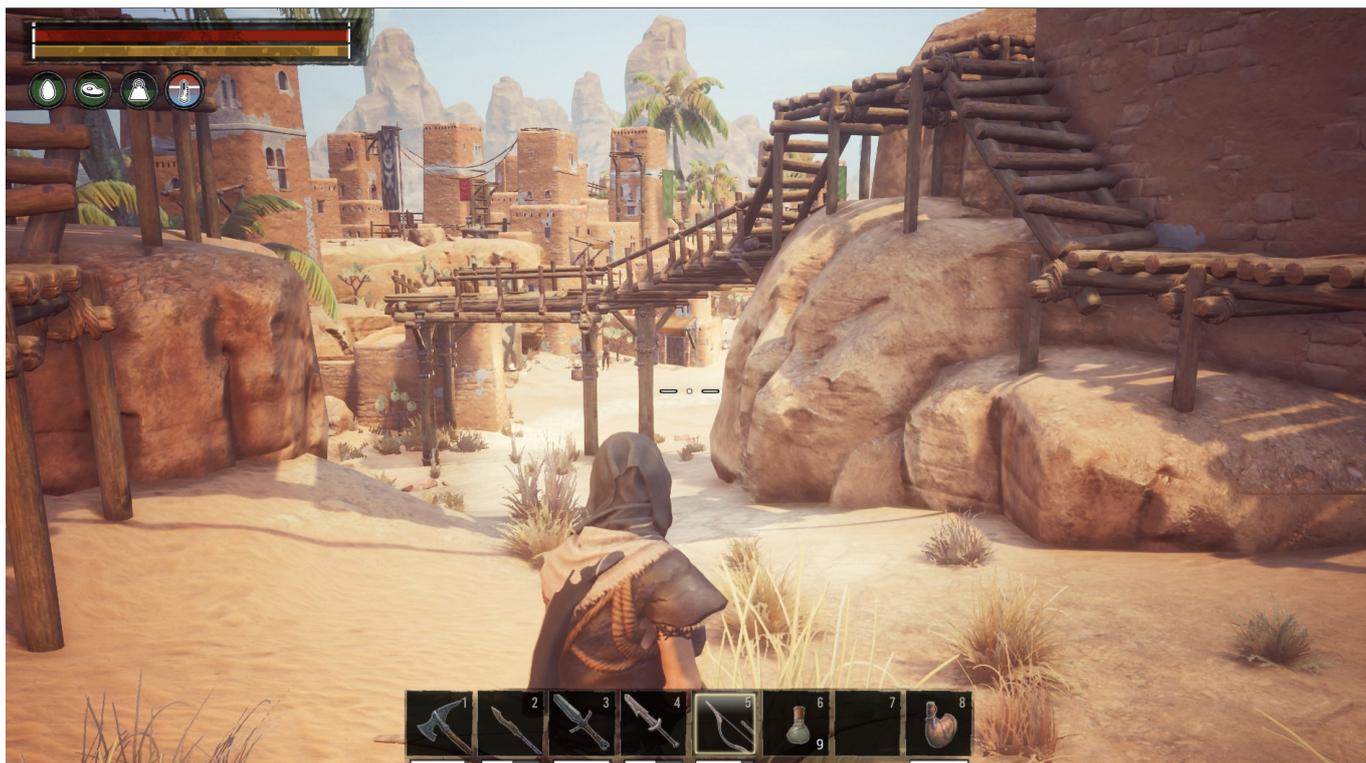
Generell zeigten sich die Entwickler während der Early-Access-Phase der Community gegenüber offen. Regelmäßig wurden die Spieler nach ihrer Meinung zu Spielaspekten gefragt. Trotzdem musste Funcom die Spieler hier und da enttäuschen: Weder das erhoffte Magiesystem noch Reittiere haben es in die Release-Version geschafft. Als Al-

ternative zur Überbrückung weiter Entfernungen haben die Entwickler nun den Kartenraum integriert, über den die in der Spielwelt versteckten Transportobeliske immer wieder angesprungen werden können.

Trotz aller Verbesserungen gibt es jedoch weiterhin Feintuning-Bedarf. Im Boden festbuddende Weltbosse (die sich dadurch ohne Gegenwehr töten lassen), beim Tod wild durch die Luft fliegende Tierkadaver, ein nicht für alle Spieler einer Gruppe gleichzeitig aktiver Sandsturm, nach Platzierung nicht wieder abreißbare Zelte, fehlende Gesprächsanimationen beim NPC-Smalltalk und nicht angepasste Item-Beschreibungen zeigen deutlich, wo es hakt. Auch eine Abschaltoption des stets in voller Lautstärke dröhnenden Cinematic-Intros bei Spielstart wäre eine tolle Sache. Wegen dieser kleinen, aber in Summe störenden Fehler werfen wir um zwei Punkte ab.

### Zum Helden wird man nicht geboren

Das Abenteuer eures in die »Exiled Lands« Verbannten beginnt mit einem Charaktereditor, in dem ihr das Geschlecht, Schutzgott-



Sempermeru ist die Stadt der Reliktjäger – dort sind Spielercharaktere nur geduldet.

heit, grundlegende Herkunft und optische Details wie die weibliche Brustgröße und selbst die Länge des kleinen Barbaren einstellen könnt. Zwar gibt es kein explizites Tutorial, das Spiel führt euch jedoch in den sogenannten »Reiseschritten« langsam ein. Ums Ausprobieren kommt ihr trotzdem nicht herum, was zuweilen frustig werden kann.

Euer Avatar sammelt durch jede Aktion wie das Besiegen von Gegnern, Ressourcenabbau und Crafting Erfahrungspunkte. Bei jedem Level-up erhaltet ihr neue Talente sowie Attributpunkte, das Levelmaximum ist bei 60 erreicht. Mit Talentpunkten kauft ihr euch neue Herstellungsrezepte für Waffen, Rüstung, Handwerk, Dekoration und Bauteile. Attributpunkte verteilt ihr auf Werte wie Stärke, Beweglichkeit, Vitalität oder Ausdauer, um eurem Charakter Perks wie eine passive Gesundheitsregeneration, Unverwundbarkeit durch Gift sowie Krankheiten oder mehr Waffenschaden zu verpassen. Natürlich reichen die Punkte nicht, um in allen Attributen den Maximalwert zu erlangen – ihr seid also gezwungen, die Auswahl eurem Spielstil anzupassen. Dazu kommt, dass alle Aktionen außer langsames Laufen Ausdauer verbrauchen. Sinkt die auf null, müsst ihr kurz innehalten. Blöd, wenn das mitten im Kampf gegen eine Horde Gegner passiert.

### Eine Welt zum Verlieben

Egal ob ihr euch durch das Flusstal, den Dschungel, die Wüste oder den Norden bewegt, jedes Biom prahlt mit einzigartigen, atemberaubenden Anblicken und klimazonentypischer Flora und Fauna. Untermalt von einem üppigen orchestralen Klangteppich wird so das Durchstreifen der »Exiled Lands« zu einem echten Genuss. Verglichen mit anderen Survival-Genrevvertretern gibt es in Conan Exiles sogar eine stringente Hintergrundgeschichte, die ihr euch puzzleartig durch die Erkundung neuer Gebiete und Orte selbst erschließen müsst: Entdecker kommen bei den vielen in der Welt verstreuten Story-Häppchen zu gleich mehreren Exilanten-Storylines und einer möglichen Befreiung vom Sklavenarmband auf ihre Kosten. In den Lagern der unterschiedlichen NPC-Gruppierungen erlernen Komplettierungsfans Kochrezepte und Emotes.

Immer wieder könnt ihr Geister entdecken, die durch ihr Handeln Hinweise auf interessante Orte oder Ereignisse geben – oder euch sogar verraten, wie man in einen Dungeon gelangt. Die Bossgegner dort fordern eine gewisse Gruppenkoordination, sind derzeit aber eher durch viele Lebenspunkte und harsche Umgebungsbedingungen eine Herausforderung als durch ausgefeilte Kampfmechaniken.

In freier Wildbahn kommt das Klettersystem voll zum Tragen, da so gut wie jedes Hindernis überwunden werden kann. Wollt ihr etwa ein Dorf überfallen, fürchtet aber, an den vielen Wächtern am Eingang nicht vorbei zu kommen? Dann ran an den Felsen, Leertaste gleichzeitig mit einem Schritt vorwärts

## Spritzendes Blut und nackte Tatsachen

Conan Exiles hat die USK-18-Einstufung aus gutem Grund: Landet man eine starke Attacke, wird ein Gegner gern mal auf Hüfthöhe zweigeteilt, mannshoch spritzt eine Blutfontäne, Köpfe fliegen im hohen Bogen davon, Heldenbarbaren waten im Blut bezwungener NPCs. Bei deaktiviertem Nacktfilter sieht man übrigens wirklich alles – Conan Exiles ist eines der wenigen Spiele, das keine Standard-Unterwäsche aufzwingt.



Nach einem mächtigen Hieb spritzt das Blut literweise.



Dieser unglückliche Pirat wird einmal in der Körpermitte durchgesäbelt.



Kein Kampf ohne reichlich Schmodder – Conan Exiles mag's blutig.

## Mode à la Barbar

Passend zum Biom bekleidet sich der modische Barbar von heute entweder wüstentauglich leicht und ledrig, oder nordisch-pelzig, um bei der dort herrschenden Kälte nicht zu frieren. Auch volkstypische Kleidungsstücke dürfen natürlich nicht fehlen. Das Crafting besonderer Rüstungssets könnt ihr nach dem erfolgreichen Kampf gegen einen Bossgegner wie die Hexenkönigin an ihrem Thron erlernen.



Durch Wüste und Dschungel streift man lieber leichter bekleidet.



Warm und kuschelig bevorzugen die Vanir und Cimmerier ihre Kleidung.



Von simpel zu prächtig – ein passendes Gewand gibt's zu jedem Anlass.

drücken und eigenen Weg suchen – von hinten, oben oder der Seite! Das vermittelt ein Gefühl von Bewegungsfreiheit, wie es derzeit kein Konkurrent auf dem Survivalmarkt bietet, und lässt euch die Landschaft mit ganz anderen Augen betrachten.

### Sklavenhandel!

Menschliche NPC-Gegner aller Art könnt ihr als Sklaven fangen und wie im Film »Conan der Barbar« durch Schleimsuppe und viele Runden am Sklavenrad gefügig machen, so dass sie fortan als Handwerker, Tänzer oder Krieger für euch arbeiten. Besonders begehrt sind dabei NPCs mit Namen oder hoher Stufe, da sie als Handwerker besonders hochwertige Waffen und volkstypische Rüstungen herstellen können. Sklaven, die ihr in hochstufigeren Gebieten gefangen habt, halten zudem deutlich mehr aus, was bei der Basisverteidigung unverzichtbar ist.

Das Crafting-System lässt keine Wünsche offen: Die meisten Ressourcen haben mehr als eine Verwendungsmöglichkeit und können auf mehr als eine Weise gefunden werden. Bestimmte Gerichte und Getränke wärmen Reisende im Norden auf oder ermöglichen euch, mehr Gegenstände im Inventar zu tragen. Als Alchemist stellt ihr Sprengkugeln, Atemtränke fürs Tauchen und Buff-Medizin her. Selbst Belagerungswaffen könnt ihr für das Erstürmen feindlicher Festungen konstruieren oder eure Basis mittelalterlich mit Zugbrücke und Ölkesseln verteidigen. Das leicht handhabbare Bausystem und die vielen Deko-Optionen machen aus uns begeisterte Architekten und Inneneinrichter. Nur der unvermeidbare Ressourcen-Grind für die höchststufigen Gebäudeteile erfordert bei Normaleinstellungen mehrere Spieler, die zusammenarbeiten – oder eben sehr viel Geduld.

### Faule Barbaren fallen früher

Ohne einen gewissen Fingersport läuft bei Conan Exiles nichts: Das auf diversen Maus- und Tastaturtasten basierende Kampfsystem verlangt aktives Blocken, Ausweichen, Kombo-Vorbereitungen und allgemein viel Beweglichkeit, um wirklich effizient vorgehen zu können. Wer einfach nur wie in den frühesten Versionen des Spiels mit der linken Maustaste klickend den Gegner angreift, verpasst mächtige Angriffe und nützliche Kombos. Menschliche wie tierische Gegner verfügen nämlich über eine breite Palette zerstörerischer Angriffe wie giftige Bisse, einen mächtigen Ansturm, Erschütterungstacken und verkrüppelnde Hiebe – wer nicht zur Seite springt oder blockt, küsst schnell ziemlich endgültig den Staub. Und landet bei der letzten selbst hergestellten Schlafstätte (Spawnpunkt). Ob man dabei Ressourcen verliert, liegt an der jeweiligen Ser- vereinstellung, siehe weiter unten.

Gerade wenn ein Weltboss oder eine Gegnergruppe bezwungen werden soll, geht es nicht ohne eine breite Aufstellung der einzelnen Kämpfer. Mit Dolchen verteilt ihr



**Gloria H. Manderfeld**  
@GameStar\_de



Als Conan-Fan bin ich bei Conan Exiles schon seit dem Early Access dabei und konnte beobachten, wie sich das Spiel durch die vielen Neuerungen entscheidend verbessert hat. Eines konnte ich jedoch schon von Anfang an: die sagenhaften Landschaften bestaunen und mich im Entdecken und Erkunden verlieren. Vor allem die Jagd auf Storyschnipsel hat mich zum eifrigen Durchstöberer der entlegensten Ecken gemacht, was mich mehrfach nicht nur durch die gewünschte Beute, sondern auch durch besondere Orte belohnt hat.

Mit dem neuen, spritzigen Kampfsystem, den vielen Bauoptionen und den Klimazonen bietet das Spiel sehr viel Abwechslung. Besonders stark finde ich den grundlegenden Ansatz, den Spielern beim Serverbasteln so viel Freiheit wie möglich zu geben. Unschön ist aber, dass diese Freiheit extra bezahlt werden muss. Survivalfans sollten trotzdem unbedingt reinschauen!

im Nahkampf schnellen Burst-Schaden, Bögen und Armbrüste lassen sich mit Gift- oder Feuerpfeilen aufrüsten, Schwerter verkrüppeln und durchdringen gegnerische Rüstungen. Wer einen zweihändigen Streitkolben schwingt, kann unvorsichtige Gegner gar von den Füßen fegen und verschafft damit allen anderen eine Gelegenheit, dem gefällten Feind zu Leibe zu rücken.

Helden mit Entdeckerdrang müssen sich zudem gut überlegen, in welche klimatischen Verhältnisse sie sich begeben: Während man in der Wüste in schwerer Rüstung überhitzt, friert man sich im Norden schnell den Hintern ab. Spätestens, wenn eine »Purge«, eine aus einer größeren Menge umgebungstypischer NPCs bestehende Angreifertruppe, von den Bautätigkeiten eures Clans alarmiert bei den Festungen vorbeischaud, wird gute Ausrüstung überlebensnotwendig.



Im Kampf gegen die Riesenspinne sollte ein Held keine Arachnophobie haben!

### Spielt, wie es euch gefällt

Schon sehr früh während der Early-Access-Phase haben die Entwickler klargemacht, wie wichtig es ihnen ist, dass die Spieler sich einen Server oder auch nur die Singleplayer-Partie ganz nach persönlichen Vorlieben einstellen können. So gut wie jedes Spieldetail ist individualisierbar: die Länge des Tag-/Nachtzyklus, wie schnell man Erfahrungspunkte erwirbt, Schaden am und durch den Gegner, die Ertragsmenge beim Ressourcensammeln, wann und ob PvP möglich ist, wie schnell Spielercharaktere hungrig oder durstig werden, ob es Purses geben soll und vieles mehr. Damit werden friedliche Rollenspielerserver ebenso möglich wie Server mit PvP-Schwerpunkt oder Hardcore-Survival. Die einzige Grenze für den Spielspaß liegt bei der Server-Slotbegrenzung auf vierzig Spieler und natürlich dem Geldbeutel, da ein solcher Server extern gemietet werden muss (ab ca. 7 Euro/Monat).

Wer sich auf einen offiziellen Server oder den Privatserver anderer Spieler wagen will, sieht in der Auswahlliste alle Servereinstellungen aufgelistet. Praktisch, wenn man bestimmte Optionen wie den Verlust aller Gegenstände beim Charaktertod nicht leiden kann. Ebenfalls gelistet sind die auf dem Server verwendeten Mods, die einen weite-

ren großen Pluspunkt darstellen. Wem die im Spiel vorhandenen Optionen nicht reichen, der wird im Steam-Workshop mit über 600 Mods sicher fündig. Der einzige Nachteil: Je mehr Mods man auf dem eigenen Server verwendet, desto abhängiger ist man auch von Entwickler-Updates. ★

## CONAN EXILES

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 2300 / AMD FX-6300  
Geforce GTX 560 / Radeon HD 7770  
6 GB RAM, 50 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 3770K / AMD Ryzen 7 1600X  
Geforce GTX 780 / AMD R9 290  
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- 👍 üppige Soundkulisse und tolle Musik
- 👍 lebendige, glaubhafte Naturgestaltung
- 👍 detailreiche Rüstungen und Waffen
- 👎 kontrastarme Farbpalette
- 👎 teils ungelinke Animationen

### SPIELDESIGN



- 👍 große spielerische Freiheit
- 👍 dynamisches, bewegungsinintensives Kampfsystem
- 👍 Klettern
- 👍 hervorragend verzahnte Spielelemente
- 👎 gleichförmige Bosskämpfe

### BALANCE



- 👍 zahlreiche Server-Einstellungsmöglichkeiten
- 👍 Anspruch individualisierbar
- 👍 fair ansteigende Schwierigkeit
- 👎 kaum Hilfestellung
- 👎 Crafting im Endgame sehr grindlastig

### ATMOSPHÄRE / STORY



- 👍 sehr unterschiedliche Biome
- 👍 detailreiche, üppige Weltgestaltung
- 👍 interessantes Exilantenszenario
- 👍 atmosphärische Dungeons
- 👎 Conan-Hintergrund wird nur angerissen

### UMFANG



- 👍 viele Objekte und Bauteile
- 👍 reichhaltige Gegnerpalette
- 👍 für Single- und Multiplayer
- 👍 gute Mod-Integration
- 👍 sehr große Spielwelt

### ABWERTUNG

Viele kleinere Bugs fallen einzeln kaum ins Gewicht, stören das Spielerlebnis insgesamt allerdings doch ein wenig.



### FAZIT

Survival im hybreanischen Zeitalter mit dynamischem Kampfsystem und viel Abwechslung für Baufreunde, Abenteurer und Entdecker.



Bei einem tobenden Sandsturm hilft auch keine Fackel mehr, die Sicht ist gleich null.