

Übersicht der Attribute

Eine Übersicht der Attribute in Conan Exiles

Du hast eine neue Stufe erreicht!

Diese Meldung wirst du am Anfang recht schnell und häufig sehen. Mit jedem [Level](#) bekommst du auch Attributspunkte. Was du vor dem Ausgeben deiner Punkte Wissen solltest

[Stärke](#)

[Stärke](#) wirkt sich auf den Schaden aus, der mit Nahkampfwaffen verursacht wird.

sehr empfehlenswert:
Wenn du den Nahkampf bevorzugst investiere viel in [Stärke](#). Mehr Schaden bedeutet leichteres töten von [Kreaturen](#).

[Beweglichkeit](#)

[Beweglichkeit](#) wirkt sich auf den Rüstungswert eines Spielers aus.

empfehlenswert:
Mehr Rüstung bedeutet weniger Tode. Weniger Tode bedeuten weniger Frust. Da du den Hauptteil deines Rüstungswerts durch Kleidung bekommst, bringt [Vitalität](#) aktuell etwas mehr.

[Vitalität](#)

[Vitalität](#) bestimmt die Menge der Lebenspunkte, die der Spieler hat.

sehr empfehlenswert:
Mehr Lebenspunkte bedeuten weniger Tode. Weniger Tode bedeuten weniger Frust.

[Präzision](#)

[Präzision](#) beeinflusst den Schaden, der mit Fernkampfwaffen verursacht wird.

sehr empfehlenswert:
Wenn du den Fernkampf bevorzugst investiere viel in [Präzision](#). Mehr Schaden bedeutet leichteres töten von [Kreaturen](#).

[Stehvermögen](#) [Stehvermögen](#)

bestimmt die Menge der Ausdauer des Spielers. Ausdauer wird durch Sprinten, das Schwingen von Waffen, oder Werkzeugen, Springen und Ausweichen verbraucht.

empfehlenswert:
Wenn die Ausdauer verbraucht ist, bist du wehrlos, wehrlos bedeutet Opfer, du willst kein Opfer sein!

[Belastung](#)

[Belastung](#) bestimmt, wie viel ein Spieler tragen kann, bevor er sich nicht bewegen kann.

empfehlenswert:
Ein paar Punkte solltest du hier auf jeden Fall investieren. Wenig tragen, bedeutet öftere Wege beim farmen.

[Überleben](#)

Verringert die Geschwindigkeit, wie schnell [Nahrung](#) und Wasser vom Körper verbraucht werden.

nicht empfehlenswert:
Bis du wirklich einen Unterschied bemerkst, musst du zu viele Punkte investieren, die sind woanders aber besser aufgehoben