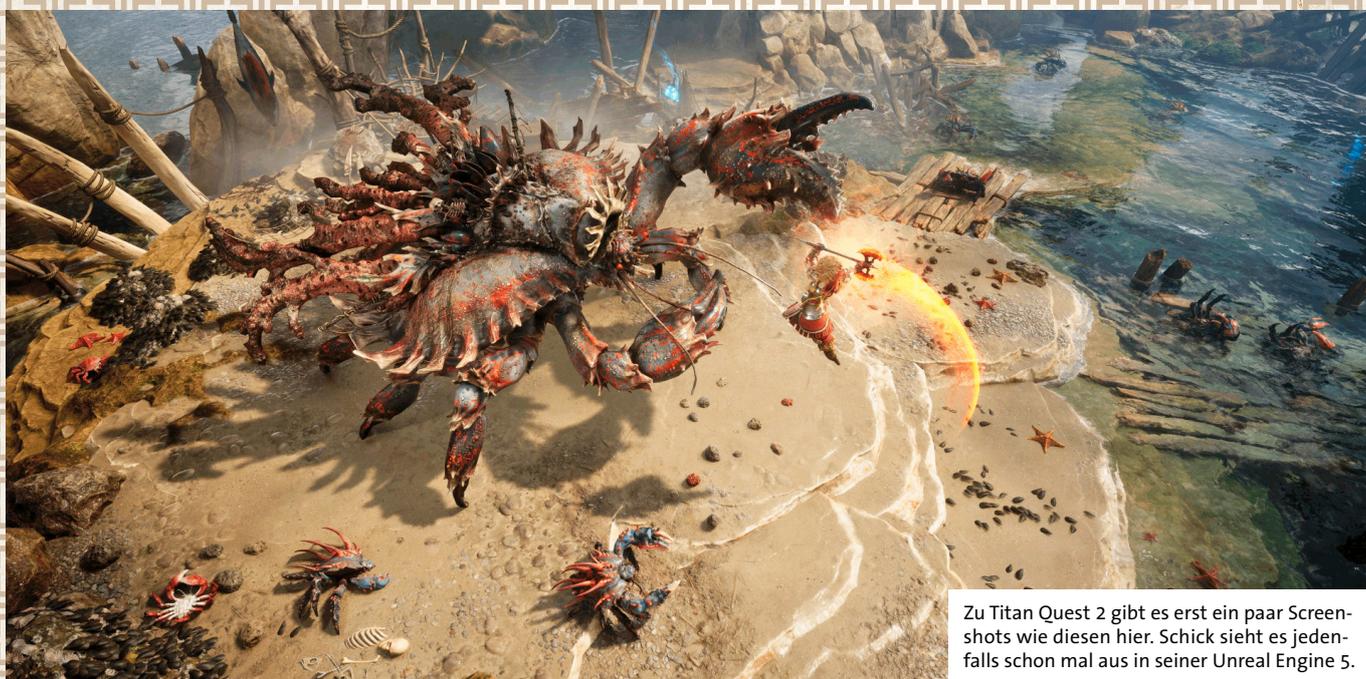


Titan Quest 2

DAS WARTEN HAT (FAST) EIN ENDE

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Grimlore Games** Termin: **2024**

THQ Nordic hat erstmals einen Trailer zu Titan Quest 2 gezeigt. Wir konnten exklusiv mit den Entwicklern sprechen und verraten Details zur Ankündigung. Von Reiner Hauser



Zu Titan Quest 2 gibt es erst ein paar Screenshots wie diesen hier. Schick sieht es jedenfalls schon mal aus in seiner Unreal Engine 5.

Titan Quest 2 ist vielleicht nicht die überraschendste Ankündigung des Jahres, aber mit Sicherheit eine richtig gute. Denn nach 17 Jahren bekommt Titan Quest endlich einen Nachfolger, und das freut zumindest mich persönlich ganz besonders. Ich habe das ursprüngliche Action-Rollenspiel von 2006 geliebt, obwohl das Genre eigentlich nicht zu meinen Favoriten zählt. Doch die pittoreske Welt der griechischen Mythologie hat mich schon immer fasziniert und mich als Spiel viel mehr begeistert als beispielsweise das ewig finstere Diablo. Jetzt kehrt das immer ein wenig unter dem Radar geflogene Titan Quest also mit einer späten Fortsetzung zurück und wird statt vom ursprünglichen Team Iron Lore von Grimlore Games entwickelt, das zuvor Spellforce 3 gemacht hat. Ich konnte den Münchnern einige Fragen zu ihrem neuen Spiel stellen und fasse in der Preview alles für euch zusammen.

Hat sich abgezeichnet

Als THQ Nordic 2014 nach der Akquise des ursprünglichen THQ die Rechte an Titan Quest bekam, erlebte der Hack&Slay-Titel einen zweiten Frühling. Drei neue DLCs, eine Anniversary Edition und viel Zuspruch der Fans waren die Folge. Es war daher abzusehen, dass der Publisher irgendwann auch einen Nachfolger in Auftrag geben würde. Und da Grimlore Games nach Spellforce 3 schon Erfahrung mit einem prinzipiell ähnlichen Genre gesammelt hatte, war der Zeitpunkt perfekt. Titan Quest 2, das mit der Unreal Engine 5 entwickelt wird, steckt allerdings noch mitten in der Entwicklung, einen Release solltet ihr 2023 also nicht mehr erwarten. Dementsprechend zeigt der Ankündigungs-Trailer auch noch kein Gameplay. Und auch ich habe bislang nur einzelne Screenshots zu Gesicht bekommen. Spielszenen sollen in den kommenden Monaten folgen.

Nah am Vorgänger

Der Trailer macht aber auf jeden Fall klar, dass wir uns wieder in Griechenland mit Göttern und Monstern herumplagen müssen. Ob wir auch noch andere Gebiete außerhalb Griechenlands erkunden dürfen, wollten die Entwickler noch nicht eindeutig beantworten. Zumindest wurde erwähnt, dass die ganze Welt handgebaut ist. Prozedurale Generierung spielt also keine Rolle. Auch sonst bleibt viel beim Alten: Titan Quest 2 ist wie der Vorgänger ein Top-Down-Action-Rollenspiel, das sich ein bisschen langsamer spielt als etwa Diablo 4. Die Entwickler sprechen bewusst davon, kein so extremes Klickfest veranstalten zu wollen, sondern mehr Raum für Taktik und bedeutsame Kämpfe zu lassen.

»Kampf der Titanen« als Spiel

Ihr kämpft euch also wieder durch Zentauren, Riesenkrabben und mythologische Vögel

und erlebt dabei eine vollvertone Kampagne (auch auf Deutsch), die nach der aktuellen Einschätzung pro Akt etwa 15 Stunden dauern soll. Von diesen Akten wird es »eine Handvoll geben«. Auch einen Tag-Nacht-Zyklus wird es wieder geben. Hier erleuchtet ein bisschen Magie die nächtliche Finsternis.

Inhaltlich wird die Kampagne und damit auch die Story nichts mit der des Vorgängers zu tun haben, die ursprüngliche Geschichte wird also nicht weitergeführt, was vermutlich auch nicht besonders viel Sinn ergeben hätte. Da es sich aber wieder um die griechische Mythologie handelt, werden Schauplätze und Monster enthalten sein, die schon im ersten Teil vorkamen, nur in hübscher und anders. Die Handlung dreht sich stark um das Schicksal, den Umgang damit und die Wege, die Mythologie zu beeinflussen. Der Trailer erinnerte mich dabei an dem Film »Kampf der Titanen« von 2010, sowohl von der Inszenierung als auch vom Inhalt her. In beiden Fällen stören sich die Götter an der Anmaßung der Menschen, ein in der griechischen Mythologie und seinen Tragödien beliebtes Motiv.

Wieder dabei: Das duale Skill-System

Zu einem echten Titan Quest gehört natürlich auch wieder das duale System der Meisterschaften. Denn das Alleinstellungsmerkmal von Titan Quest war schon damals die Möglichkeit, Skill-Punkte in zwei Spezialisierungsrichtungen gleichzeitig zu investieren. Ihr konntet also beispielsweise die Fähigkeiten des Kriegers mit denen des Erdmagiers kombinieren oder einen Beschwärerschurken spielen. Das führte zu jeder Menge Kombinationsmöglichkeiten und viel spielerischer Freiheit, die nebenbei auch

MEINUNG

Reiner Hauser
@HauserRJ



Eine Spielvorstellung ohne Gameplay ist wie ein Kostenvoranschlag bei staatlichen Baumaßnahmen. Bei beiden hilft nur glauben und hoffen. Doch ich bin guter Dinge, schon allein, weil sich Titan Quest 2 offensichtlich nicht zu weit vom Vorgänger entfernt. Denn ich bin ehrlich, ich brauche kein anderes Setting, keine Neuerfindung der Serie und schon gar keinen modernen Service-Kram. Ich würde mich freuen, einfach ein gutes storygetriebenes Action-Rollenspiel im antiken Griechenland zu bekommen, ein bisschen episch, ein bisschen spannend. Und genau so hört sich Titan Quest 2 für mich bislang an. Außerdem hat Grimlore Games schon bewiesen, dass das Team gute Spiele entwickeln kann. Vielleicht reicht es jetzt mit der Erfahrung von Spellforce 3 ja zum Meisterwerk. Zu gönnen wäre es dem Studio. Und Titan Quest. Und mir. Und, äh, euch natürlich auch.



Wir sind wieder zurück in Griechenland, das im Gegensatz zu anderen Hack&Slay-Spielen richtig fröhlich und gemütlich anmutet.



Aber ob wir noch woanders als in Griechenland unterwegs sind?

noch für Wiederspielwert sorgte. Im Original gab es acht solcher Meisterschaften; wie viele Teil 2 anbieten wird, beantwortet Grimlore Games einstweilen mit einem lapidaren »genug«. Ansonsten soll das Kern-Gameplay vor allem flexibel und belohnend sein. Das heißt, Titan Quest 2 will euch zum einen durch die erwähnten Meisterschaften noch mehr Freiheit bei euren Charakter-Builds lassen, als ihr das aus dem ersten Teil kennt (sofern alt genug), und zum anderen den cleveren Einsatz von Fähigkeiten sowie fleißigen Erkunden fördern.

Open-World-Quests und Koop inklusive

In diesem Zusammenhang ist dann auch erstmals die Rede von einem »Open-World-Questsystem, das nicht nach Schema F funktioniert, sondern in die Welt eingebettet ist und die Spieler:innen fürs Erkunden belohnt«. Es ist noch unklar, was das genau bedeutet, es hört sich aber sehr nach einer Art dynamischer Questgenerierung in den freien Bereichen der Spielwelt an, wie es sie beispielsweise in Diablo 4 gibt. In dieselbe Kerbe schlägt auch die Möglichkeit, die komplette Kampagne mit Freunden zusammen im Koop zu spielen. Angepeilt sind bis zu fünf Mitspieler, wobei dann natürlich die Herausforderung je nach Gruppengröße angepasst wird. Für eine Extraportion Nervenkitzel sind ein Hardcore-Modus geplant sowie mehrere Schwierigkeitsgrade. Es soll außerdem noch andere Spielmodi geben.

Ein Nachfolger, der den Namen verdient

Insgesamt will Titan Quest 2 also das Rad nicht neu erfinden, sondern uns das geben, woran wir schon im Vorgänger Freude hatten. Aber das Spielerlebnis soll freilich auch frisch bleiben, und so dürft ihr euch auf eine neue Story, neue Fähigkeiten und Meisterschaften freuen, auf neue Gegenstände, Waffen, Gegner und Quests. Auch einzigartige, legendäre Set-Items mit besonderen Fähigkeiten sind wieder mit von der Partie.

Da Titan Quest weniger als etwa Diablo auf Grind und Wiederholung, sondern mehr auf Story und Erkunden ausgelegt war, habe ich Grimlore auch dazu noch gefragt. Auf die Frage, ob Titan Quest eher in Richtung spannende Einmal-Erfahrung oder auf Wiederspielwert ausgerichtet ist, antwortete das Studio: »Das Thema werden wir später noch genau beleuchten. Primär geht es darum, den eigenen Charakter auszubauen, die perfekten Items zu finden und einen Build zu erschaffen, der einem so richtig Laune macht. Wir möchten auf jeden Fall, dass Loot eine wichtige Rolle hat und man nicht nur nutzloses Zeug findet. Und auch bei den Quests wird es Veränderungen geben, aber dazu wie gesagt später mehr.«

So sehr sich Titan Quest 2 also auch nach einem recht vorlagentreuen Nachfolger anhört, einige spannende Fragen zum Spieldesign bleiben noch offen. Dazu werden wir dann in den kommenden Monaten aber sicher noch mehr erfahren. ★