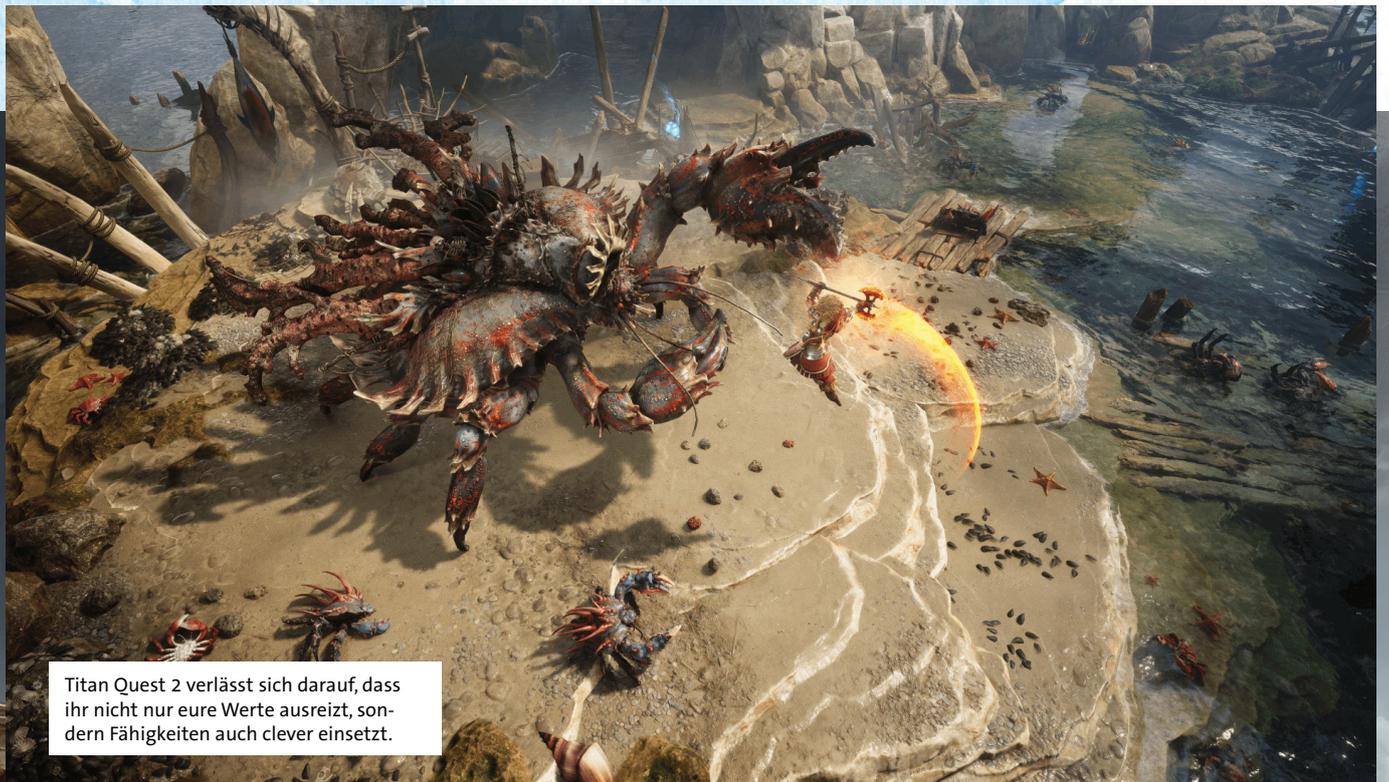


Titan Quest 2

18 JAHRE SPÄTER ...

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

Ein Jahr nach der Enthüllung wurde erstmals echtes Spielmaterial von Titan Quest 2 gezeigt. Wir haben exklusiv noch mehr gesehen und gehört. Von Fabiano Uslenghi



Titan Quest 2 verlässt sich darauf, dass ihr nicht nur eure Werte ausreizt, sondern Fähigkeiten auch clever einsetzt.





Für jede Kombination aus zwei Masteries gibt es eine eigene Unterklasse. Aus Sturm und Erde wird so im ersten Teil etwa ein Elementarist.



Durch das clevere Spiel mit den Perspektiven könnt ihr selbst mit isometrischer Kamera in die Ferne blicken.

Die Welt der Action-Rollenspiele ist ein rauer Ort. Nicht nur, weil Diablos düsteres Setting ewig viele Nachrücker zu ähnlich finsternen Geschichten und ungemütlichen Landschaften inspirierte. Die Hack&Slay-Welt lässt darüber hinaus einfach nur wenig Raum für Konkurrenz. Neue isometrische Action-Rollenspiele sind keine Seltenheit, gerade in

den vergangenen Jahren gab es durchaus Optionen wie zuletzt Last Epoch. Allerdings konnten diese Schlaglichter die beiden ganz großen Platzhirsche selten ins Wanken bringen. Dafür sitzt Diablo bei aller Kritik zu fest im Sattel, und Path of Exile schnappt sich die meisten Leute, die über die Jahre vom Diablo-Glauben abgefallen sind.

Und trotzdem wagt sich das in München ansässige Studio Grimloire Games stolze 18 Jahre nach dem Release des Vorgängers an Titan Quest 2. Wie es sich genau neben Diablo und Path of Exile behaupten will, war bislang nur zu erahnen. Aber wir haben inzwischen gesehen, wie sich mächtige Heroen antiken Monstern in den Weg stellen. Wie Barbaren ihre Äxte schwingen und Magier Eiswogen entfesseln. Nur weiß jeder Fan des Genres, dass zu diesen Spielen mehr gehört als ein paar eindrucksvolle Spielszenen. Deshalb haben wir uns mit Development Director Reinhard Pollice zusammengesetzt und mit ihm über Titan Quest 2 geredet.

60 Prozent Skill, 40 Prozent Skills

Das Gameplay sieht schick aus. Das kann jeder ab der ersten Sekunde des Gameplay-Trailers (auf GameStar.de) sehen. Vielleicht ein Stück zu seicht, gerade was das Treffer-Feedback betrifft, aber rein grafisch ... schick. Das deuteten auch die ersten Screenshots bereits an. Doch im Gameplay wirkt das Action-Rollenspiel dank Unreal Engine 5 nochmal eine Ecke feschter. Gelegentlich kommt insbesondere durch einige Effekte fast schon Diablo-4-Atmosphäre auf, auch wenn Titan Quest 2 natürlich aufgrund des mythologischen Settings mit viel knalligeren Farben arbeitet und eben nicht ganz die martialische Wucht entfaltet, wie man sie etwa von Diablo her kennt.

Schwieriger zu deuten wird bei den Spielszenen, wie sich das Ganze genau anfühlt. Also wie flott oder träge, wie mitreißend. Denn Titan Quest 2 bleibt selbstredend den Normen des Genres sehr treu, setzt jedoch einen ganz eigenen Schwerpunkt. Beispielsweise soll viel von eurem Erfolg auch damit zusammenhängen, ob ihr euer Gamepad oder eure Maus vollends im Griff habt. Etwa 60 Prozent der Kämpfe werden laut dem Studio durch die Fähigkeiten der spielenden Person an den Eingabegeräten entschieden – lediglich die restlichen 40 Prozent macht euer Build aus. Also eure individuelle Kombination aus Skills und Ausrüstung.

Kluger Aktionismus

Mit den oben genannten Fähigkeiten der Spielerinnen und Spieler ist in den meisten Fällen gemeint, dass ihr im rechten Moment bestimmten Angriffen eurer Feinde aus dem Weg geht. Titan Quest 2 zwingt euch zur aufmerksamen Analyse des Feindes. Ihre Stra-





Wird ein Feind in Eisstarre versetzt, kann er keinen Flächenangriff mehr raushauen – einfache Rechnung.

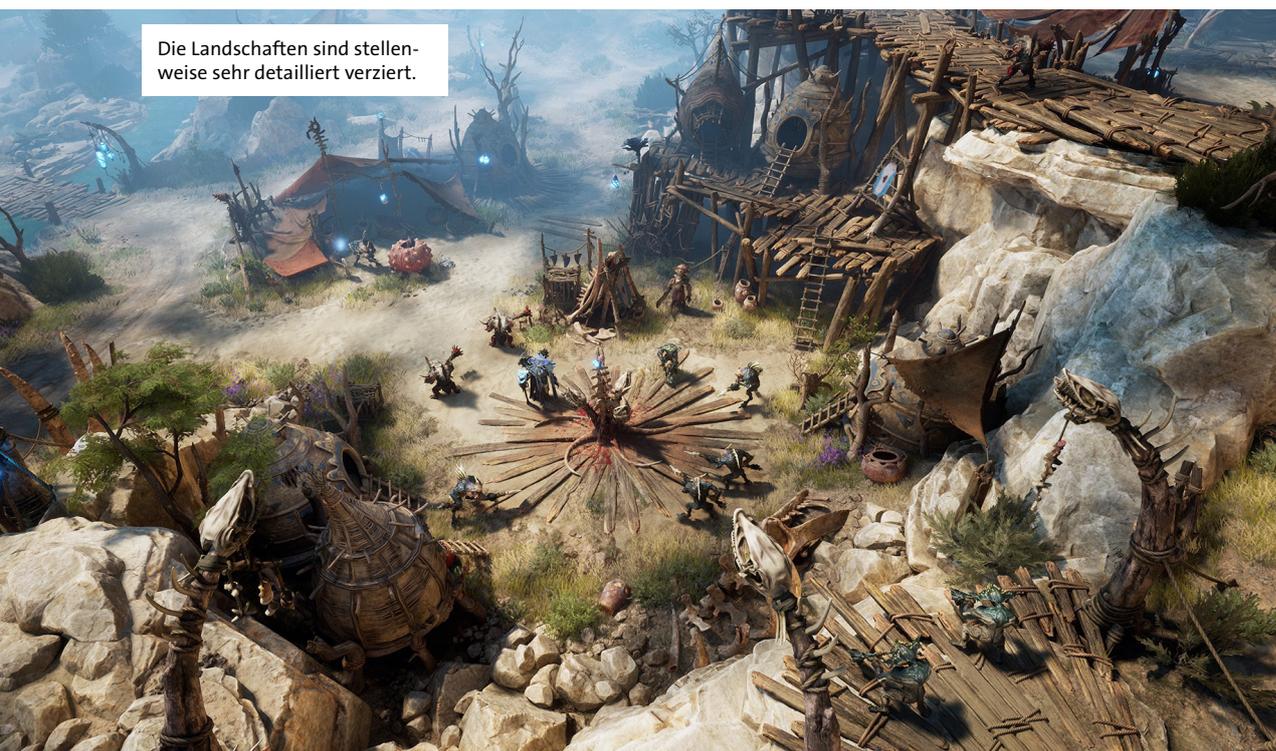
tegien und Angriffsmuster müssen durchschaut werden, andernfalls wuchten sie euren wackeren Heros aus den Sandalen. Wie bei einigen Bossgegnern in Blizzards Diablo 4 signalisiert auch Titan Quest 2 via gut sichtbaren Markierungen auf dem Boden, wo als Nächstes ein heftiger Gegenschlag seine Wirkung entfalten wird. Dem können wir in Titan Quest 2 dann auf ganz unterschiedliche Art begegnen:

- Eine Option ist das klassische Ausweichen. Allerdings ist der sogenannte »Dodge« anders als bei Diablo 4 kein fes-

ter Bestandteil jeder Klasse. Ausweichen muss also genauso erlernt werden wie jeder andere Skill beziehungsweise kann auch wahlweise gegen eine offensive Aktion ausgetauscht werden.

- Mit einigen Skills könnt ihr alternativ Monster während eines Angriffs auch unterbrechen. Dann versetzt ihr ihnen exakt im richtigen Moment einen Schlag, was die vorbereitete Attacke abbricht.
- Final können sekundäre Effekte Gegner ebenfalls eindämmen. Ganz plakativ ist hier natürlich ein Eiszauber zu nennen, der euren Widersacher festfriert.

Nur weil Titan Quest 2 mehr Wert auf aktive Gefechte mit klug und geschickt eingesetzten Schadensvermeidungsstrategien legt, sind reine Tankbuilds aber natürlich nicht ausgeschlossen. Es soll schon möglich sein, seine Attribute so zu verteilen, dass ihr auch bei einer regelrechten Kaskade aus Angriffen nicht mit der Wimper zuckt. Nur selbst in diesem Fall setzt Titan Quest 2 voraus, dass ihr mit ein wenig Verstand eure Skills einsetzt. Einfach immer wieder die gleiche Skill-Abfolge für jeden Mob abzufeuern, wird laut Grimlore Games als Strategie weder angestrebt noch ermöglicht.



Die Landschaften sind stellenweise sehr detailliert verziert.



Klein, aber zäh

Ohnehin solltet ihr in Titan Quest 2 nicht erwarten, auf ähnlich gewaltige Monsterarmeen zu stoßen wie bei der bekannten Konkurrenz. Natürlich werden auch im mythischen Griechenland stellenweise Horden eingeschert, die meiste Zeit über seht ihr euch aber eher kleinen Gruppen gegenüber. Diese Gruppen stimmen sich dafür besser untereinander ab und stellen damit eine ganz individuelle Bedrohung dar. Die Feinde gehören immer zu einer Gattung und greifen im Kollektiv an. Gleichzeitig sollen einzelne Monster etwas widerstandsfähiger sein, als man das vielleicht aus anderen Hack&Slays kennt. Ihr müsst also von Beginn an clever und strategisch agieren, statt einfach nur die Meuten totzuklicken. Dazu gehört auch, sich mit den Angriffsvarianten der Gruppen auseinanderzusetzen. Ein Gruppenmitglied fokussiert sich dann etwa darauf, euren Helden zu betäuben, während ein anderes Mitglied hauptsächlich Schaden anrichtet. Oder eine Gruppe schickt ihren zähesten Krieger nach vorn, während der Rest aus der Distanz angreift. Diese Synergien zu durchschauen und zu kontern, macht wohl den größten Reiz der Kämpfe in Titan Quest 2 aus. »Wir wollen Gegner-Encounter schaffen, die aufeinander abgestimmt sind, die sich ergänzen, die auch nicht zufällig zusammengewürfelt sind. Jeder Gegnertyp, jede Kreatur ist Teil einer Fraktion. [...] Die dann auch einen mythologischen Sinn hat«, sagt Reinhard Pollice uns gegenüber.

Der Heros eurer Träume

Mindestens genauso individuell sollen eure eigenen Charaktere ausfallen. Es klingt im Gameplay-Trailer schon ein wenig an, im Gespräch hat uns Reinhard Pollice dann die Vermutung bestätigt: Es gibt einen Charak-



tereditor. Zu Spielbeginn baut ihr euch daher ganz frei zusammen, wie euer antiker Held oder eure Heldin genau in Erscheinung tritt. Das soll laut Pollice durchaus umfangreich ausfallen und nicht lediglich aus einer Handvoll Frisuren bestehen. Dem Team ist es sogar bereits gelungen, im Editor von Titan Quest 2 die eigenen Kollegen nachzubauen. Varianz scheint also gegeben.

Vielen wird neben dem Aussehen aber natürlich vor allem der Build des Helden etwas bedeuten. Wie schon im Vorgänger entscheidet ihr euch in Titan Quest 2 nicht für eine Klasse, sondern näht sie euch aus der Kombination von zwei sogenannten Masteries zusammen. Hier plant der Nachfolger in Sachen Auswahl nicht zurückzustecken. Nach wie vor konnte uns Pollice nicht sagen, welche Masteries exakt am Ende im Spiel sein sollen. Sie planen zum Release allerdings acht oder zehn – plus weitere Masteries, die nach der Veröffentlichung kommen. Drei sind schon jetzt fertig und eingetütet:

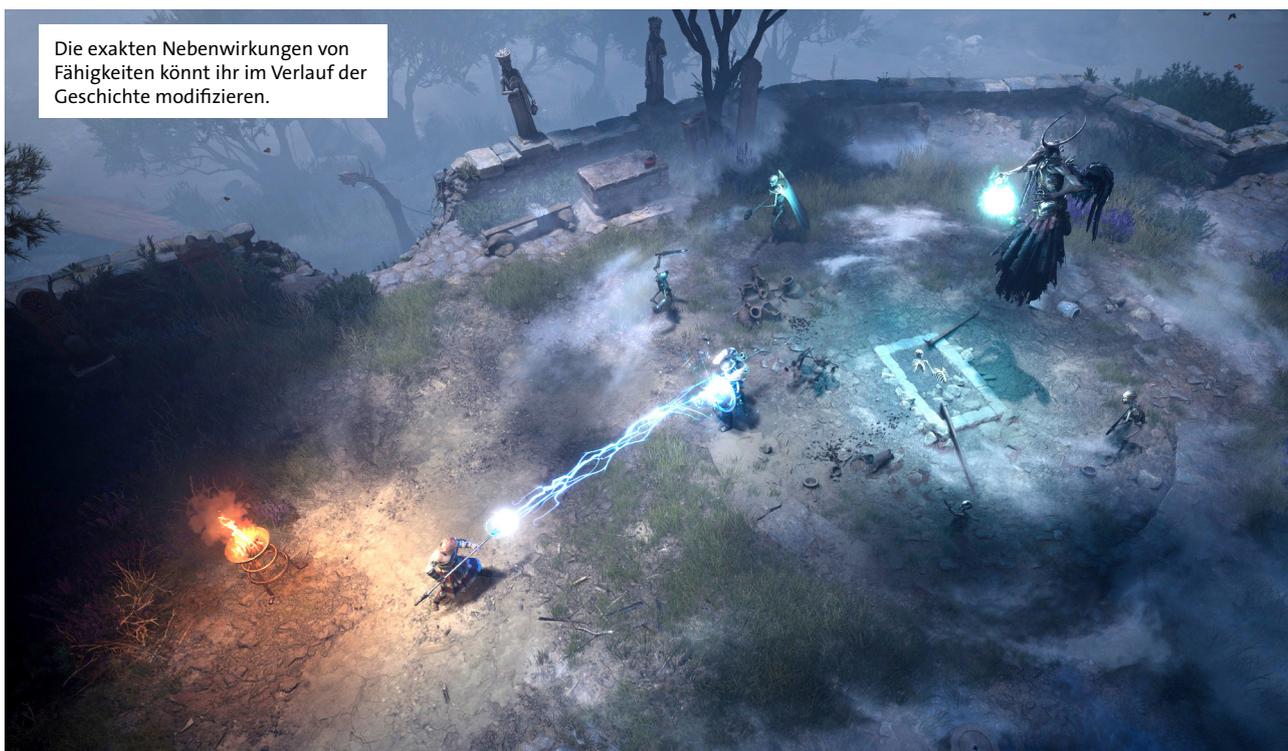
- **Kriegsführung:** Hier sind klassische Kampffähigkeiten zu Hause. Wer also etwas Richtung Diablo-Barbaren spielen will, sollte sich hieran bedienen.
- **Gaunerei:** In Titan Quest 2 sollen die Rogue-Skills in erster Linie Fernkampfangriffe beinhalten, laut Pollice jedoch nicht ausnahmslos.
- **Sturm:** Eine der magischen Masteries, die Sturmkräfte anbietet. Also hauptsächlich Blitze oder Eisstürme.

Pollice hat die im Vorgänger bereits vorhandene Erde-Mastery zwar nicht mit aufgezählt, in einer exklusiven Gameplay-Präsentation gab es sie samt Skilltree allerdings ebenfalls zu sehen. Erde verlässt sich auf die zerstörerische Kraft des Erzes und des Feuers. Damit wären vier der insgesamt zehn aus dem Vorgänger bekannten Masteries bereits enthalten.

Es bleibt abzuwarten, ob Verteidigung, Natur, Jagd, Geist, Traum und Runen noch



Wie euer Held unter der Rüstung aussieht, könnt ihr zu Beginn im Editor festlegen.



Die exakten Nebenwirkungen von Fähigkeiten könnt ihr im Verlauf der Geschichte modifizieren.



Für jede Klassenkombination soll es genug Loot geben, damit ihr nicht auf dem Trocknen liegt.

Gegner greifen euch in kleinen Gruppen an. Die KI soll dabei klug die Vorteile ihrer Einheiten kombinieren.

folgen oder sich das Team irgendwas völlig Neues ausdenkt. Da die Gaunerei jetzt stärker auf den Fernkampf abzielt, könnte die Jagd eventuell redundant für Titan Quest 2 geworden sein.

Fähigkeiten verfeinern

Bis zu acht Fähigkeiten aus beiden gewählten Talentbäumen könnt ihr gleichzeitig in eure Skill-Leiste packen. Wahlweise dürft ihr sogar euren Waffenangriff austauschen, mit dem ihr im Normalfall eure Energie wieder aufladet, die ihr für mächtigere Fähigkeiten ausgeben. Wer Action-RPGs kennt, weiß aber auch, dass bei der Wahl der Skills noch lange nicht Schluss ist. Um euren Build zu optimieren, könnt ihr jede einzelne Fähigkeit modifizieren. Ein Eisstrahl löst derartig verbessert beim Einschlag dann etwa eine Frostexplosion aus, sofern das Ziel eingefroren war. Durch das direkte Steigern eurer vier Eigenschaften schaltet ihr ergänzend nach und nach neue passive Effekte und Modifikatoren für eure Fähigkeiten frei.

- **Macht:** Diese Eigenschaft erhöht den grundlegenden Schaden, den ihr mit einer Fähigkeit verursacht.
- **Gewandtheit:** Dieses Attribut ist für das Tempo zuständig, mit dem ihr eine Fähigkeit auslöst.
- **Wissen:** Damit erhöht ihr die Anzahl an gegnerischen Zielen, die von euren Fähigkeiten betroffen sind.
- **Kraft:** Steigert ihr eure Kraft, erhöht das eure allgemeine Zähigkeit.

Zwischen je zwei der ersten drei Eigenschaften liegt noch ein weiterer Wert, der Meta-Eigenschaft genannt wird. Diese Meta-Eigenschaften könnt ihr nicht händisch steigern, da sie sich aus dem Gesamtwert der beiden benachbarten Kerneigenschaften sowie eurer Kraft zusammensetzen, und sind für die Stärke bestimmter Schadenstypen zuständig. Habt ihr euren Heroen also auf Gewandtheit und Macht ausgelegt, richtet ihr mehr Hieb- und Stichschaden an. Liegt der Fokus auf Gewandtheit und Wissen, erhöht

das wiederum euren Gift- und Blitzschaden. Macht und Wissen hingegen befeuern Kälte- sowie Feuerschaden.

Im Endeffekt müsst ihr eure verdienten Skill-Punkte also clever verteilen und mit den Konsequenzen leben. Braucht ihr für euren Build einen bestimmten hohen Modifikator? Dann müssen viele Punkte in einer Eigenschaft landen. Wenn ihr eher flexibel bleiben wollt, könnt ihr die Punkte auf mehrere Eigenschaften aufteilen.

Wo ist denn jetzt der Loot?

Wie bei anderen Action-Rollenspielen treibt euch die niemals endende Loot-Spirale durchs Spiel. Die Ausrüstung setzt direkt an der Attributemechanik an. Je nach Ausrüstungstyp verleiht ein Item dem durch eine Meta-Eigenschaft aufgeputzten Schadenstyp nochmal zusätzliche Wucht. Gleichzeitig muss besagte Eigenschaft den Anforderungen des Items entsprechen, bevor ihr es ausrüsten könnt. Beispielsweise könnten die (frei erfundenen) Handschuhe der stark verschmutzten Fingernägel euren Giftschaden buffen, setzen aber einen Mindestwert in Gerissenheit voraus – also dem Meta-Attribut zwischen Wissen und Gewandtheit.

Ausrüstung soll darüber hinaus stark an die Gegner angepasst sein, von denen ihr das Item bekommt. Hier scheint die innere Logik der Welt dem Team durchaus wichtig, deshalb soll jedes Monster auch nur fallen lassen, was zu ihm passt – das hilft natürlich aber auch beim Targetfarming. Die Macht der Objekte sowie die Qualitätsstufe (common, magic, rare, infrequent und unique) hängt dann aber natürlich vom Level sowie der Stärke des Feindes ab.

Wie genau Titan Quest 2 seine Drop Rate gestaltet, steht zum derzeitigen Entwicklungsstand nicht fest. Das Team weiß aber, dass besonders mächtige, einzigartige Ob-



Das Tierchen erinnert verächtlich an einen Phönix.



Bei diesem Bossgegner handelt es sich um einen Hippokamp, eine Mischung aus Pferd und Seeschlange.



jekte zwar selten, aber auch nicht unerreichbar sein sollten. Derartigen Loot in die Finger zu kriegen, soll sich nach einer echten Errungenschaft anfühlen, die aber auch mehr als zehn Prozent der Leute erreichen können: »Wir stecken sehr viel Liebe in das Design der ganzen Sachen, sowohl visuell als auch aus Gameplay-Sicht. Aber natürlich soll das jetzt kein Legendary-Loot-Schauer werden«, so Pollice. Crafting wurde von Pollice ebenfalls kurz angesprochen, Details kennen wir hierzu aber noch keine.

Durch die antike Welt

Es klang anfangs schon ein wenig an, dass Titan Quest 2 keine ganz so deprimierend düstere Welt abbildet wie Diablo. Es bleibt seinen mythologischen Wurzeln und dem alles in allem eher bunten Stil sehr treu – ohne je ins Comicartige abzudriften. Auch die Story soll wie schon im Vorgänger weitestgehend stringent verlaufen. Demgegenüber steht die offene Spielwelt, wobei es sich um eine komplett nahtlose Verbindung von Regionen handelt. Laut Pollice könnt ihr sogar einige Bereiche aus der Ferne bereits erblicken und sie dann später noch erreichen. Hier wurde von den Entwicklern alles per Hand gebaut und nichts generiert. Das gilt auch für die Dungeons, die höchstens im Endgame auch mal zufällig entstehen. Eine finale Entscheidung wurde, was das angeht, allerdings bisher nicht gefällt.

Vor einem Jahr vermuteten wir noch, dass sich hinter dem damals angesprochenen Open-World-Questsystem eine Mechanik verbirgt, die Quests für die offenen Spielbereiche generiert. Inzwischen ist das Team davon aber wieder abgerückt. Laut Pollice war der Gedanke dahinter, in der Welt viele kleine Hinweise auf eine bestimmte Quest zu streuen. Klingt ein wenig nach Schnitzeljagd, was dem Team dann letztlich auch zu

unspäßig erschien. Darum wurde das Ganze jetzt darauf verkürzt, einfach die Quest an sich in der offenen Welt zu entdecken.

Spannend wird es mit der Open World, wenn die Geschichte eure Helden an andere Ufer spült als die von Griechenland. Die Geschichte beginnt zwar wieder auf dem sonnigen Peloponnes, doch das Team von Grimlore schielt auch bereits Richtung Ägypten und Asien – sowie auf rein mythologische Schauplätze wie den Olymp.

Und das Endgame?

Über das Endgame von Titan Quest 2 wissen wir weiterhin relativ wenig. Im Interview sprach Pollice aber immerhin davon, dass wir anders als in der offenen Welt von Diablo 4 nach der Hauptstory nicht auf Abenteuerreise durch alle Gebiete ziehen. Stattdessen halten wir uns an alte Action-RPG-Gesetze und spielen die gesamte Story samt neuer Ausrüstung sowie Skills einfach noch mal von vorn. »Wir wollen auf jeden Fall unseren eigenen Endgame-Weg finden. Wir haben uns darauf aber noch nicht festgelegt, wie das dann aussieht. Wir wollen dem Spieler aber Langzeitmotivation bieten«, sagt Pollice. Langzeitmotivation wohl sicherlich deshalb, da das Team bereits an eine Unterstützung von Titan Quest 2 nach dem Release denkt. Dabei hat man aber weder Seasons noch Battle Pass im Sinn. Der Plan geht eher in die gleiche Richtung wie schon beim Vorgänger. Die zum Release spielbaren Kapitel sollen durch große Erweiterungen Verstärkung bekommen. Ein Kapitel schätzt Pollice bezüglich Spielzeit übrigens auf etwa 15 bis 20 Stunden, ob es nun vier oder fünf zum Start werden, muss sich noch zeigen. Einen Release-Termin gibt es für Titan Quest 2 nach wie vor nicht. Das Team schraubt also noch weiter. Aber was sind schon ein paar Monate nach 18 Jahren Wartezeit? ★

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Pollice selbst merkt im Interview an, dass Action-Rollenspiele ein sehr umstrittenes Feld sind. Es gibt neben den ganz großen Vertretern recht wenig Platz. Aber die letzten Jahre haben gezeigt, dass sich einige ganz besonders gute Spiele trotzdem irgendwie behaupten können. Für Pollice ist das große Alleinstellungsmerkmal die mythologische Welt, die es in Titan Quest 2 zu bestaunen gibt. Und ja, das Setting passt einfach unsagbar gut zu dieser Art Spiel – selbst wenn das mythologische Szenario insgesamt selten zu kurz kommt. Sehr interessant finde ich den strategischen Ansatz bei den Gefechten. Ich kann mir vorstellen, dass die Balance hier perfekt hinhauen muss, damit die Gefechte nicht bremsen. Immerhin leben Action-RPGs ein Stück weit auch von ihrem Spielfluss und den knackigen, effektreichen Schlachten. Zumindest mir macht es Spaß, mich als unaufhaltsamer Barbar durch eine kleine Monsterarmee zu schneiden. Ich mag aber auch gute Strategien, und mit Sicherheit gewinnen die Gegnertypen in Titan Quest 2 an Charakter, sollte ich mich mit jedem davon ausgiebiger befassen müssen. Damit das Spaß macht, muss ich dann aber auch wirklich das Gefühl haben, dass die individuelle Strategie meiner Klasse zum Erfolg führt. Mir persönlich ballert es in den gezeigten Spielszenen allerdings bislang noch nicht genug. Das Ganze wirkt zumindest auf mich bisher ein kleines bisschen zu steif. Ob das aber tatsächlich im fertigen Spiel stört oder dem Draufschauen geschuldet ist, weiß ich spätestens mit der ersten spielbaren Version.