Diablo-Rausch mit Zeus & Co.

TITAN QUEST

Kein anderes Spiel hält sich halsstarriger in den Leser-Wunsch-Charts als Diablo 3. Zumindest keines, das nicht mal angekündigt wurde. Freut euch, Diablo-Jünger: denn Titan Quest ist da!

Reisen leicht gemacht: In den Städten finden Sie wie in Diablo 2 **Portalsteine**. Einmal aktiviert, erscheinen diese auf der Reisekarte.

Mit **Flächenzaubern** erledigen Sie ganze Monsterhorden. Vorausgesetzt, Sie haben genug Punkte auf den entsprechenden Skill verteilt.

Der Rhythmus ist es. Rennen, aus den Augenwinkeln auch die Randbereiche des Monitorbildes scannen. War da eine Bewegung links? Schnell hin. Tastendruck, Wechsel zur Fernwaffe. Zwei, drei flinke Pfeile schnellen los, die Satyre sind platt. Keine Pause: Eine Horde Nahkämpfer kampierte außerhalb des Bildes, die Satyre waren nur die Vorhut. Bedrohlich trampelt die Horde auf uns zu, bald sind wir umspült vom wogenden Meer zotteligen Fells. Die Finger huschen über die Tastatur, aktivieren Kampf -und Abwehrzauber, der Zeigefinger zuckt unaufhörlich auf der Maus, schwingt die riesige, mit Feuermagie und Giftschaden aufgerüstete Keule. Bresche um Bresche hämmern wir so in das Gegnerheer. Aus unseren Surround-Boxen wummert urplötzlich ein viel zu schneller Herzschlag; rasch, einen Heiltrank. Der Schlachtenlärm ebbt ab, den letzten Gegner hauen wir über den halben Bildschirm. Hui, wie der fliegt! Rasselnd fallen seine Ausrüstungsteile zu Boden. Tastendruck. Der Monitor wird überflutet von farbigen Gegenstands-Beschreibungen – Beute. Einsammeln. Weiter. Rennen. Es gibt noch so viele Bildschirme zu erkunden.

Endlich mal keine Elfen

Willkommen bei **Titan Quest**, dem Action-Rollenspiel mit dem antiken Charme. Und nein: Damit ist nicht die Technik gemeint, die ist ganz weit vorne; 3D-Grafik vom Feinsten, brillante Sounds, stimmungsvolle, aber unaufdringliche Musik. Und dazu diese großartige Ragdoll-Physik – noch nie hat Schnetzeln in der Iso-Ansicht so einen Spaß gemacht! Der Entwickler Iron Lore hat eine frische Kulisse für die hitzigen Echtzeit-Gefechte spendiert und nicht auf so herkömmliche wie abgestandene Fantasy-Szenarien gesetzt. Die Sagenwelten der antiken griechischen und ägyptischen Mythologie mussten es schon sein für das erste Iron-Lore-Spiel. Aber keine Angst: Hier wird nicht durch die Akademikerbrille ein staubtrockenes Geschichtsbuch in 3D interpretiert, sondern lustvoll quer durch die fantastischen, lebendigen Mythen mehrerer Kulturkreise geräubert.

Statt auf Zwerge, Elfen, Orks & Co. stoßen Sie also auf Satyre, Faune, riesenhafte Zyklopen, Mumien, dreiköpfige Höllenhunde und Dutzende andere Fabelwesen. Bestien wie vom Bösen verseuchte Wildschweine, Bären und Riesenspinnen werden immer gern genommen und tauchen jeweils auch als Kreuzungen mit Menschen auf. Halb Mann, halb Schwein eben. Und natürlich durchstreifen Sie auch in der Antike Friedhöfe und Dungeons, die von allerlei Skeletten, Zombies und Aasfressern bevölkert werden. In den Quests müssen Sie nicht weißbärtige Zauberer in Türmen ausfindig machen, sondern etwa das Orakel von Delphi befragen, die Seidenstraße entlang reisen oder Abenteuer in Athen, Babylon, den Pyramiden und sogar an der Chinesischen Mauer bestehen. Die drei Hauptspielabschnitte Griechenland, Ägypten und der Orient sind grafisch aufs Hübscheste ausgestattet und haben ihre jeweils eigene Atmosphäre.

Achtung: Hier spricht Randall Wallace!

Zu Beginn des Spiels sind es vor allem die Nahziele, also die gerade zu lösenden Quests, die den Spieler vorantreiben, die Hintergrundgeschichte entfaltet sich erst später. Laut Iron Lore ist Drehbuchautor Randall Wallace, Autor des Hollywood-

Ein magisch begabter **Zwischengegner** konfrontiert uns mit gleich zwei Problemen: anhängliche Untergebene (Bildmitte) und zerstörerische Feuerbälle. Wir müssen in Bewegung bleiben.

Blockbusters **Braveheart**, für die Story verantwortlich.

Kurzfassung: Ur-ur-uralte Götter, die Titanen, sind ihrem nicht ganz so ewigen Gefängnis entkommen und kämpfen gegen die »neuen« Götter – Zeus & Co. eben. Dabei geht auf der Erde einiges zu Bruch, das Böse wird entfesselt, und so weiter. Ausgerechnet Sie sollen jetzt los und die Sache in Ordnung bringen. Dazu müssen Sie einer Reihe von Geheimnissen auf die Spur kommen, denn nur so können die Titanen besiegt werden. Damit die Sache noch ein bisschen kniffeliger wird, gibt es Rivalen, die ebenfalls den verlorenen Mysterien nachjagen, dabei aber weitaus weniger Gutes im Schilde führen als Sie.

Spielprinzip: simpel, aber gut

Falls Ihnen die eingangs beschriebene Spielatmosphäre bekannt vorkommt, haben Sie sicher **Diablo 2** gespielt. Denn im Gegensatz zu vielen mittelmäßigen **Diablo**-Kopien schafft es **Titan Quest**, Spieltempo und -rhythmus des großen Vorbilds zu erreichen. In der Iso-Perspektive steuern Sie Ihre Spielfigur durch relativ eng begrenzte, miteinander verbundene Spielabschnitte. Es geht also nicht darum, in einer frei zugänglichen Welt seinen Weg zu finden; der ist durch das Spieldesign klar vorgezeichnet. Vielmehr folgen Sie einer Reihe von Aufgaben (Mainquests), die den Spieler in Verbindung mit dem streng linearen Leveldesign sicher führen. Damit aus Fürsorge keine Überbehütung wird, lauern Horden unterschiedlichster Gegnertypen auf den solo durch die frei zoombare, wunderschöne 3D-Landschaft ziehenden Abenteurer. Besiegte Feinde hinterlassen Unmengen an profanen, magischen oder einzigartigen Gegenständen.

Detailverliebt: Die **Vorratskammer** von Familie Monster.

In den Städten verscherbeln Sie Ihre Beute an **Händler**.

Quests erhalten Sie von auskunftsfreudigen **Charakteren**.

SO KÄMPFEN SIE IN TITAN QUEST

Starker Einzelgegner. Der **Eismagier** ist uns zwei Level überlegen. Wir sind angeschlagen, das wird ein harter Kampf.

Wir setzen **Feuermagie** gegen den Eiszauber. Doch vergebens – von hinten fällt uns ein weiterer Untoter in den Rücken.

Da sind wir wieder. Nach jedem Bildschirm-Ableben werden Sie beim letzten aktivierten Lebensbrunnen **wiedergeboren**.

Zwei **Spinnenmonster** haben uns aufgespürt, ein Netz auf uns geschleudert und versuchen, uns zu vergiften.

Wir aktivieren unseren Feuerzauber und halten mit der **Flammenkeule** auf den größten erreichbaren Gegner.

Jetzt gibt's mit der Pompfe was auf den Giftzahn. Die **Physik-Engine** lässt die Gegner kunstvoll durch die Luft wirbeln.

Manche von denen lassen sich zu epischen Sets kombinieren – die Krönung für Sammelfanatiker. Von Zeit zu Zeit teleportieren Sie durch beliebig viele, selbst erstellte Portale zu einem Händler und leeren das leider sehr arg begrenzte Inventar – gegen Cash. Von der so verdienten Kohle kaufen Sie sich Heiltränke oder bessere Rüstungen, Schilde und Waffen. Die einzelnen Gegenstände wiederum können Sie mittels magischer Objekte weiter verbessern, und das auch noch in verschiedenen Ausbaustufen.

Rein und los!

Einsteiger haben es leicht in **Titan Quest**: Fix Geschlecht der Spielfigur wählen, Namen vergeben und optional noch die Farbe der Tunika festlegen – los geht's. Erst im Spiel wählen Sie Ihre Klasse beziehungsweise Klassenkombination. Zunächst können Sie aus acht Varianten wählen: Vom Krieger über den Schurken bis hin zu Jäger oder Feuer- und Eismagier reicht die Palette. In jeder Klasse erklimmen Sie einen Fertigkeitenbaum, in dem rund 20 unterschiedliche Spezialfähigkeiten erlernt und in mehreren Stufen ausgebaut werden können. Sie haben den Spielraum, mit jeder Klasse auf jede Ausrüstung zurückzugreifen. Das Balancing erfolgt durch die ungeheure Vielfalt an magischen Ausrüstungsgegenständen. Ein Beispiel: Sie haben sich für den Feuermagier entschieden. Die Zaubersprüche verbrauchen viel Mana. Ihren Mana-Vorrat erweitern Sie durch bestimmte Rüstungsteile. Andere Schmuckstücke, Waffen oder Armbänder wiederum beschleunigen die Mana-Regeneration. Nur haben diese mana-spezifischen Items alle einen relativ niedrigen Rüstungswert. Also werden Sie kaum mit dem beidhändigen Schwert durch die Lande ziehen und so den Gegnerhorden auf den Pelz rücken – es sei denn, Sie wollten schon immer mal von 30 Aasfressern zerrissen werden. Sie werden sich mit einer solchen Ausrüstung auf Distanz halten und dafür geeignete Waffen auswählen. Ihre Spielweise bestimmt also Ihre Klasse und umgekehrt. Mit Erreichen von Level 8 dürfen Sie dann eine zweite Klasse wählen. Sie müssen aber nicht. Wer will, wartet noch ab und kann jederzeit die zusätzlichen Fähigkeiten freischalten – oder lässt es ganz. So kreieren Sie etwa Krieger-Magier oder Jäger-Nekromanten. Bei jedem Levelaufstieg werden drei Skillpoints und zwei Eigenschaftspunkte vergeben. Die Skillpoints verteilen Sie auf Ihre Klassenfertigkeiten, wie Spezial-

Nach dem Kampf checken Sie per Tastendruck die **Beute**, verschiedene Filter zeigen nur neuwertige oder magische Items. Die Farben stehen für die Wertigkeit.

attacken, Schutz-, Angriffs- oder Auferweckungszauber. Mit den Eigenschaftspunkten steigern Sie Gesundheit, Energie (Mana), Stärke, Intelligenz und Geschicklichkeit. Um mächtige Waffen einsetzen zu können, müssen Sie bestimmte dieser Attribute ausbauen. Riesenschwerter fordern vor allem Stärke, filigrane Bögen eine Menge Geschicklichkeit.

Spielen wie im Rausch

So ziehen Sie also direkt nach dem Einstieg kämpfend und plündern durch die Lande, nur selten bleiben Sie zehn Sekunden ohne Feindkontakt. Sie handeln, optimieren Ihren Charakter, kämpfen erneut, steigen eine Stufe auf, verteilen Erfahrungspunkte – und kämpfen wieder. Durch den schnellen Rhythmus spielen Sie sich in eine Art Trance – der berühmtberüchtigte **Diablo**-Effekt.

Selbst das sehr gute **Sacred** kommt in dieser Beziehung nicht mit. Das Unmögliche scheint tatsächlich möglich: **Titan Quest** könnte **Diablo 2** als Messlatte des Action-Rollenspiels ablösen. Aber wer glaubt das schon ernsthaft? Brian Sullivan, der Chef von Iron Lore und Co-Designer von **Age of Empires**, tut das. Sein erklärtes Ziel: **Diablo 3** überflüssig machen. Wir können zumindest sagen: Dieses Spiel groovt! Es hat den **Diablo**-Rhythmus. Wenn Iron Lore unsere frühe Beta-Version noch an ein paar Stellen aufpoliert, kann Brian Sullivans Traum wahr werden. Kleiner Tipp: Der Test folgt in der nächsten Ausgabe. MT

Charakterfenster und **Inventar** sind kombiniert, aber etwas unübersichtlich.

TITAN QUEST

michael@gamestar.de

Genre: Action-Rollenspiel
Termin: 30. Juni 2006
Entwickler: Iron Lore / THQ
Status: zu 95 % fertig

Michael Trier: »Titan Quest ist eines dieser Spiele, die atemlos machen. Das lang vermisste Diablo-Spielgefühl in dieser fantastisch ausgeleuchteten 3D-Welt – das ist ein Angebot, dass man nicht ablehnen kann. Angefangen bei den sinnvollen Detailverbesserungen, wie den Filtern bei der Anzeige von Items, über die vielen Kombinationsmöglichkeiten bei der Charakterentwicklung, bis hin zu den Physikeffekten beim Verprügeln der Gegnerhorden, könnte Titan Quest in allen Bereichen nur ein Gefühl auslösen: »Ja, so muss das sein.« Wenn da nicht winzige Schnitzer im Detail wären. Wie der fehlende Button, der für Ordnung im Inventar sorgt. Oder die etwas lieblosen Menüs und Schrifttafeln. Aber das ist Jammern auf hohem Niveau. Dieses Spiel wird ein Hit.

POTENZIAL SEHR GUT

➤ DVD: Demo

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK E153