

Kampf den Titanen

TITAN QUEST

Diablo meets Antike: Titan Quest rollt das Action-Rollenspiel-Genre mit neuen Ideen, toller Grafik und einem ausgeklügelten Charaktersystem auf.

Klone von **Diablo** gibt es wie Sand am Meer. Doch ist auch nur ein einziger davon ein weltweiter Hit? Einer, den die Leute noch heute begeistert spielen?« Brian Sullivan heißt der Mann, der diese Fragen stellt. Und er weiß, was ein weltweiter Hit ist: Sullivan war bei den Ensemble Studios Co-Designer von **Age of Empires**. Seit Ende 2000 schart er für sein neues Studio Iron Lore Entertainment in der Nähe von Boston alte Kollegen und Designer von Ostküsten-Größen wie Looking Glass, Papyrus und Turbine Entertainment um sich. Seine Mission: der Welt zu zeigen, dass es neben oder auch über **Diablo 2** Platz gibt für ein weiteres, geniales Action-Rollenspiel. Dessen Name: **Titan Quest**.

Ab ins Altertum

Titan Quest entführt Sie ins alte Europa: Sie ziehen als Held oder Heldin durch das antike Griechenland und Ägypten. Dort begegnet Ihnen die ganze Palette mythologischer Sagen-gestalten. Was Sie dort tun? Sie

kämpfen gegen gottgleiche Titanen, die sich aus ihrem ewigen Gefängnis befreit haben. Klingt einfach, ist aber enorm abwechslungsreich. Ein wohl-tuend anderer Schauplatz, abseits der genreüblichen Klischees. »Mal ehrlich«, resümiert Brian Sullivan, »so ziemlich jedes Rollenspiel der letzten 20 Jahre spielt in einem Fantasy-Szenario. Ist das noch ein frisches Spielerlebnis? Unserer Meinung nach ist die Antike mit ihren Monstern und Legenden eine ganz hervorragende Umgebung für ein Rollenspiel.« Eine lebendige dazu: In der Stadt, durch die unser Held spaziert, wimmelt es nur so vor Betriebsamkeit. Jongleure und Geschichtenerzähler sammeln Mensentrauben um sich, Kinder flitzen durch die Straßen, Händler feilschen um die besten Preise – alles fein animiert und mit warmen Licht- und Schatteneffekten versehen. So wundert es nicht, dass es, wie in Biowares **Baldur's Gate**-Serie, in **Titan Quest** keine Zwischensequenzen gibt. »Wir wollen die Spieler nicht aus ihrer Umgebung reißen«, betont Brian Sul-



Unser heraufbeschworenes Feuer-Elementarwesen hilft uns im Kampf gegen streunende wilde Tiere. Das Interface ist noch nicht final.



Mit ihrem Kampfschwein macht sich unsere Heldin zum Angriff bereit.

livan. »Wir belohnen sie für ihre Erfolge lieber mit tollen neuen Umgebungen wie einer großen Stadt, in der es jede Menge zu sehen und zu tun gibt.«

Stadt, Land, Fluss

»Städte sind für unsere Grafiker und Animatoren ein Klacks. Deutlich schwieriger ist es, eine ebenso schöne und glaubwürdige Außenwelt hinter den

Stadttores zu erschaffen. Gräser, Büsche und Felder sollen sich schließlich nicht alle paar Meter wiederholen. Außerdem ist die echte Welt ständig in Bewegung: Wasser, Büsche, Tiere – unser Ziel ist, diese Lebendigkeit auch im Spiel hinzubekommen«, formuliert Brian Sullivan den Anspruch an die Spielwelt von **Titan Quest**. Um diese Worte zu unterstreichen,



In einem Tempel werden wir von zwei Medusen überrumpelt.



Eins von fünf Skeletten liegt bereits fein sortiert am Boden.



Umzingelt! Sechs Mumien und ein Krokodil-Mann trachten uns nach dem Leben. Die Schatten der Figuren sind in der Pre-Alpha-Version noch nicht optimiert.

schickt er uns durch goldgelbe Kornfelder, in denen die Halme unter der Last dick gefüllter Ähren ächzen und sich sanft im Wind wiegen. Da, wo wir hinstreten, schwingen die einzelnen Halme leicht zur Seite und wieder zurück. Wir haben Lust zu experimentieren: Wie interaktiv ist diese Umgebung? Sullivan grinst und spricht einen Kraftfeld-Zauberspruch. Eine gleißende Welle drückt die Kornreihen kreisförmig nieder, ganz wie Ringe, die von einem ins Wasser plumpsenden Stein ausgehen. Wir sind beeindruckt.

Doch die Idylle währt nicht lange: Feindliche Schergen stellen sich uns in den Weg. Kein Problem für unseren magischen Krieger (mehr zu den Charakterklassen lesen Sie im Extrakasten). Zunächst setzen wir den Gegnern aus der Distanz mit Pfeil und Bogen zu. Dank Ragdoll-Physik segeln einige dramatisch durch die Luft

und gehen zu Boden. Doch dann bebt die Erde, das Trüppchen war nur die Vorhut für einen einäugigen Riesen Marke Polyphem, besser bekannt unter dem Namen Zyklop. Selten sind wir in einem Spiel solch einem riesigen Gegner gegenübergestanden. So haben wir keine Chance. Wir probieren den Kolossus-Zauberspruch – und wachsen prompt ebenfalls auf eine beachtliche Größe an. Jetzt nutzen wir unsere überlegene Gewandtheit und Kampfzauber und geben dem Zyklopen gewaltig was aufs Auge.

Musikalisch erklingen währenddessen immer wieder Leitmotive des Spielthemas, Ihres Helden und sogar einiger Monster, ganz im Stil einer Wagner-Oper. Eine Herausforderung des Soundteams war dabei, die Musik so authentisch wie möglich zu gestalten – ohne Aufnahmen aus der Antike nicht ganz einfach. Die Lösung: Instrumente,

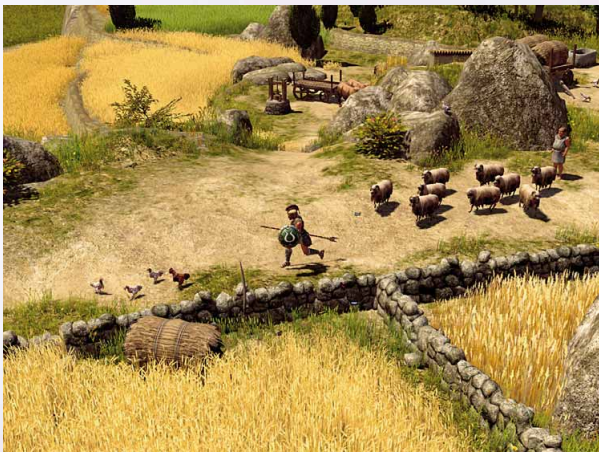
die es schon im alten Griechenland und Ägypten gab, spielen mal sparsam und mal orchestral gesetzte Melodien.

Wiedersehen macht Freude

Die 3D-Spielwelt von **Titan Quest** wirkt sehr organisch. Statt lieblos aneinander gepuzzelter Kacheln schwingen sich Hügelketten empor, graben sich Flüsse tief in die Umgebung und fließen Übergänge unterschiedlicher Bodentexturen wie Kies, Gras, Stein oder Holz ineinander. Das Geheimnis heißt hier Texture Blending, das Materialien mit ihren jeweiligen Eigenschaften in mehreren Ebenen übereinander legt. Gras auf einem Trampelpfad und auf einem Felsen sieht so deutlich unterschiedlich aus. Und natürlich gibt es auch Tag- und Nachtwechsel, wie wir –

inzwischen in Ägypten angekommen – in der Dämmerung





In Bewegung sehen die Kornfelder in Griechenland noch schöner aus.



Zentauren und Satyre nehmen uns in der Abenddämmerung in die Zange.

an einem Dungeon-Eingang feststellen. Später sollen auch noch Wettereffekte dazu kommen. Im Innern der Tempelanlagen lässt jedenfalls schon ein Windzug die Flammen der Licht spendenden Fackeln wild umhertanzen. Auch unser Schatten bewegt sich perspektivisch korrekt, und die hohlen Brustkörbe der zahlreich umherklappernden Skelette sorgen gar für bizarre Gittermuster auf dem staubigen Steinboden. »Viele der Details werdet ihr beim ersten Durchspielen gar nicht bemerken«, stapelt Brian Sullivan tief. Beim ersten Durchspielen? Richtig, Sie dürfen sich **Titan Quest** mehrmals vornehmen.

»Einmal durch« dauert etwa

30 Stunden. Steigt der Level Ihres Charakters nach wiederholtem Durchspielen in schwindende Höhen, sollen Ihnen völlig neue Monster begegnen – und natürlich wird es auch mächtigere Gegenstände als in niedrigeren Leveln zu entdecken geben. Während des dritten Durchgangs erreichen Sie den maximalen Charakterlevel 60, jetzt wird es wirklich knackig. »Wir balancieren derzeit noch, wie viel Zeit zwischen zwei Leveln vergeht«, sagt Sullivan. »Auch, wenn ihr Titan Quest nur eine Stunde spielt, sollt ihr in der Zeit schon etwas erreichen können.«

Starker Held, starke Monster

Balance ist das A und O eines Rollenspiels. Wird der Held durch erfolgreich absolvierte Nebenquests schnell mächtig stark, bietet die Hauptgeschichte ihm schlimmstenfalls bald keine Herausforderung mehr.

VOM ENTWURF ZUR SPIELFIGUR

Lead Concept Artist Rich Sullivan – nicht verwandt mit Brian – war einst Art Director bei Looking Glass und dort für Terra Nova und Flight Unlimited verantwortlich. Auf seinen Zeichnungen basieren rund 80 Prozent aller Monster, Gegenstände und Gebäude in Titan Quest. »Bevor ich mit meiner Arbeit beginne, setze ich mich mit den Designern zusammen, und wir legen die Eigenschaften etwa eines Monsters fest«, berichtet Sullivan. Dazu gehören Größe, Aussehen, Fähigkeiten und Bewegungsabläufe. Anschließend gehen die Skizzen an die Charakterdesigner und Animatoren, die daraus dann am PC die Spielfigur konstruieren. Das ist oft mit vielen Diskussionen verbunden, denn: »Alle Grafiker sind Künstler mit sehr ausgeprägten Meinungen«, zwinkert Rich Sullivan.

Sind die Grafiker auf Erkundungsreise nach Griechenland und Ägypten gegangen, um vor Ort Gebäudeformen und Farbkombinationen zu studieren? »Wir haben auf Knien darum gebeten«, lacht Sullivan, »doch leider ist daraus nichts geworden. So gingen wir mit jeder Menge Bildbände bewaffnet ans Design und entwarfen sowohl traditionelle Sagengealten wie die vielköpfige Hydra als auch unsere eigenen Geschöpfe wie den Scorpos.« Eine Design-Herausforderung ist Iron Lores Entscheidung, dass Waffen und Rüstungen Ihrer Gegner, die Sie ihnen nach dem Ableben stibitzen, zu Lebzeiten an deren Körpern sichtbar sind. »Bei manchen Kreaturen passt das nun wirklich nicht«, beschwert sich Rich Sullivan und fügt hinzu: »Da ziehen wir uns mit einem Trick aus der Affäre: Statt sie am Körper zu tragen, bewahrt ein Gegner eine Rüstung dann zum Beispiel in einer Schatztruhe auf.«



Rich Sullivan entwirft seine Konzeptentwürfe klassisch auf einem Zeichenbrett.



Anhand dieser Skizze eines Skorpos, einem Mix aus Mensch und Skorpion ...



... bauen die Designer und Animatoren dann das Spielmodell des Scorpos.

»Wir umgehen dieses Problem mit so genannten Monster Proxies«, erklärt Brian. »Das Spiel prüft, welche Fähigkeiten ihr besitzt, und hetzt euch dann die Gegner auf den Hals, deren Level, Art und Anzahl genau auf euch abgestimmt sind. Besitzt ihr beispielsweise einen recht

niedrigen Level, begegnet euch nur ein eher schwaches Monster. Seid ihr mit einer vierköpfigen, hochgezüchteten Party unterwegs, müsst ihr dagegen mehrere starke Monster bekämpfen.« Mit einer vierköpfigen Party? »Korrekt. Ihr könnt zwar keine Söldner anheuern,



Sehen & siegen: Die Rüstung, die der Untote rechts im Bild trägt, gehört bald schon uns.



Diese griechische Hafenstadt ist Ausgangspunkt für zahlreiche Haupt- und Nebenquests.

doch dafür gibt es Tiere, die euch im Kampf zur Seite stehen.« Alternativ erleben Sie die Geschichte per Netzwerk oder Internet mit bis zu fünf Freunden im Koop-Modus. Spezielle Server à la Battlenet sind jedoch nicht geplant. »Die Arbeit, solche Server einzurichten, heben wir uns für den zweiten Teil auf«, grinst Brian Sullivan.

Viel Action, wenig Handel

Rollenspielveteranen hören eine Aussage wie »in Titan Quest gibt es über 1.000 Ausrüstungsgegenstände und Waffen«

mit leichter Sorge. Sie denken an ewiges Hin- und Hergerenne, um aufgeklaupte Schätze beim Händler in der Stadt in klingende Münze zu verwandeln. »Nicht bei uns«, beruhigt Brian Sullivan. Die Iron-Lore-Crew analysierte darum sogar mit der Stoppuhr verschiedene Spielan-

teile von Titeln wie **Diablo 2** und **Neverwinter Nights**. »In manchen Spielen verbringt man 30 bis 40 Prozent seiner Zeit damit, zurück zum Händler zu laufen und Gegenstände zu kaufen und zu verkaufen. Aber macht das wirklich Spaß? Bei uns trifft ihr auch unterwegs auf fahrende Händler – und wir haben das Inventar eures Helden sicherheitshalber etwas größer gemacht.« Wem das Spiel dadurch zu leicht vorkommt: Aufrüstbare Waffen, Rüstungssets und legendäre, seltene Gegenstände sollten auch Hardcore-Fans bei Laune halten. Bietet **Titan Quest** eine lineare oder eher offene Spielwelt? »Ein bisschen von beidem«, antwortet Brian Sullivan. »Die Hauptquests treiben die epische Geschichte um die kriegerischen Titanen voran, doch in vielen Städten gibt es jede Menge Nebenaufgaben. Da könnt ihr nach Herzenslust auf die Jagd nach Gegenständen gehen. Wir zielen mit Titan Quest sowohl auf Gelegenheits- als auch Hardcore-Spieler. Für die erste Gruppe machen wir das Spiel so zugänglich wie nur möglich, für die zweite gehen wir mit Subquests, Sets und legendären Gegenständen in die Tiefe.« Eines ist sicher: Gelingt es den Designern um Brian Sullivan, ihre ambitionierten Ideen umzusetzen, hat **Diablo 2** endlich einen würdigen Nachfolger. Und die Morgendämmerung wieder einen Grund, uns am PC zu überraschen. **RA**



Szenenwechsel: Die Sonne brennt auf unsere Heldin in einer ägyptischen Metropole herab.

EINE FRAGE DES CHARAKTERS

Für ein Rollenspiel ungewöhnlich: Ihr Held entwickelt seine Klasse, also den »Beruf« wie Krieger oder Magier erst während des Spiels. Hierzu verteilen Sie Erfahrungspunkte auf Fähigkeitsbereiche, um so weitere Unterkategorien frei zuschalten. Die acht derzeitigen Bereiche Warfare (Kriegshandwerk), Earth (Erde), Defence (Verteidigung), Steam (Dampf), Stealth (Heimlichkeit), Hunting (Jagd), Spirit (Geist) und Nature (Natur) entsprechen den Rollenspiel-Klassikern Krieger-, Magie-, Jagd- und Ingenieurskunst. »Jede Fähigkeit besitzt zahlreiche weitere Entwicklungsmöglichkeiten mit verschiedenen Aktionen«, erklärt uns Arthur Bruno, bei Iron Lore für die Entwicklung des Charaktersystems zuständig. Eine solche Unterkategorie der Fähigkeit Earth wären zum Beispiel die Feuerzauber. »Volcanic Orb« etwa schleudert einen Feuerball auf den Gegner. Rüsten Sie ihn weiter auf, wird er zum »Immolation«-Zauber: Er brennt länger und richtet mehr Schaden an. In der nächsten Stufe heißt er »Fragmentation« und bringt Feinde zur Explosion.

Statt einzelne Kategorien hochzurüsten, dürfen Sie Ihre Erfahrungspunkte auch in zwei Hauptfähigkeiten packen. Dadurch werden in den Unterkategorien Aktionen und Zauber frei geschaltet. Neben aktiven gibt es passive Aktionen, etwa erhöhten Schaden oder die Chance auf die verheerende Spin-Attacke, die mehrere Gegner umhaut. Klassische Charakterwerte wie Stärke, Intelligenz und Ausdauer ändern sich in Abhängigkeit von Fähigkeiten und Ausrüstung. Aktionen und Zauber dürfen Sie auf die Maustasten und die Menüleiste legen – World of Warcraft lässt grüßen. Was zudem an WoW erinnert: In den höheren Levels können Sie Erfahrungspunkte auch auf ausgewählte Bereiche neu verteilen.



Ein magischer Krieger? Nichts leichter als das – Titan Quests flexibles Charaktersystem sei Dank.

TITAN QUEST

Genre: Action-Rollenspiel
Termin: Iron Lore / THQ

Entwickler: 2. Quartal 2006
Status: zu 65% fertig

Roland Austinat: »Wer braucht Diablo 3, wenn es Titan Quest gibt? Endlich mal wieder ein Rollenspiel, das auf die Ego-Perspektive pfeift und stattdessen auf liebevolle Isometrie-Ansichten setzt – und das komplett in wunderschöner 3D-Grafik. Und nach mehrmaligem Durchspielen können Sie mit dem integrierten Editor leicht eigene Szenarien bauen. Behalten Sie diesen Titel im Auge!«