



Diablo 3 kann warten!

TITAN QUEST



Sagenhaft: Dieses Action-Rollenspiel ist schöner als Sacred, macht vieles besser als Diablo 2 und transportiert die Metzel- und Sammelsucht ins magische Age-of-Mythology-Szenario.

Zunächst die Enttäuschung: Blizzard zeigt auf der E3 kein **Diablo 3**. Dann die Überraschung: Nebenbei bei THQ versöhnte uns eine 30-Minuten-Präsentation des bislang unbekanntenen **Titan Quest**. Denn **Age of Empires**-Leaddesigner Brian Sullivan und sein Team von Iron Lore machen das, was

wir eigentlich von Blizzard erwartet haben: ein klassisches Action-Rollenspiel in einer prallen 3D-Welt voller brillanter Ideen.

Titanisches Problem

Die Titanen sind eingeschlappt: Bis vor kurzem wurden sie noch von den Menschen verehrt, doch auf einmal nehmen Typen

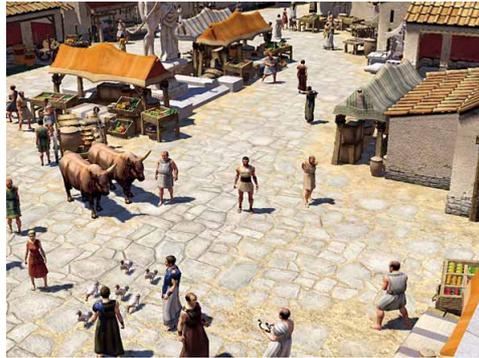
wie Zeus, Osiris oder Jupiter ihren Platz ein und sahnen die ganzen Opfergaben ab. Deshalb sollen die so genannten Götter schleunigst wieder verschwinden. Und wenn man schon mal dabei ist, kann man ja nebenbei noch die ganze Menschheit ausrotten. Gut, dass es Helden wie Sie gibt, die den titanischen Amoklauf verhindern wollen!

Wie **Age of Mythology** spielt **Titan Quest** in einer antiken Sagenwelt und mixt Historisches mit Fantastischem: Sie kaufen Ihre Ausrüstung im alten Athen, erkunden die Hängenden Gärten von Babylon und metzeln Mumien in den Großen Pyramiden. Das Abenteuer soll Sie rund 30 Stunden lang beschäftigen und deutlich storylastiger ausfallen als **Diablo 2**.

»Dabei setzen wir viel mehr auf Zwischen- und Skriptsequenzen als auf Dialoge«, erklärt Brian Sullivan. »Der Spieler soll staunen, nicht einschlafen!«

Sexy und logisch!

Wir haben bei der Präsentation Titan-Bauklötze gestaunt: In Bezug auf die Optik wischt **Titan Quest** mit allen anderen Action-Rollenspielen den Boden. Natürlich beherrscht die eigens erstellte 3D-Engine die meisten modernen Technik-Tricks: Dynamische Licht- und Schattenspiele, DirectX-9-Effekte, wunderschön spiegelndes Wasser. Was uns jedoch viel mehr beeindruckt hat, ist der stimmige Gesamteindruck der Spielwelt. Wie in **World of Warcraft** wirkt alles wie aus einem Guss: Wenn



Im antiken Athen besorgen Sie Ausrüstung und Aufträge.



Skelette zerfallen spektakulär in ihre Einzelteile.



Wir überfallen ein Satyrencamp und schocken die Ziegenmänner mit Blitzen. Rechts verliert einer Schwert und Rüstung.

ENTWICKLER-CHECK

Iron Lore ist die Firma von Brian Sullivan, der sie im Oktober 2000 gründete. Vorher arbeitete



er für Ensemble und war neben Rick Goodman und Bruce Shelley der Lead Designer von Age of Empires. Vor seiner Karriere in der Spieleindustrie entwickelte Sullivan millionenschwere Softwaresysteme, unter anderem für die Harvard-Universität. Iron Lore residiert in Maynard, 25 Kilometer westlich von Boston, und beschäftigt derzeit rund 30 Mitarbeiter. Titan Quest ist das Debütprojekt der Firma.

Sie etwa über eine Wiese laufen, knicken die Grashalme realistisch beiseite. Am Strand ziehen Möwen ihre Kreise, riesige Götterstatuen verschönern die Gassen von Athen. Viele Effekte sehen nicht nur toll aus, sondern haben auch spielerisch Sinn. Wenn Sie etwa einen Feuerball Richtung Mumie schleudern, zerbrutzeln spektakulär die Mullbinden – jetzt müssen Sie noch das freigelegte Skelett besiegen. Anderes Beispiel aus der Präsentation: Ein Geist verschwindet mit einem Lichtblitz in einer ägyptischen Statue; der



Siedlungen wirken deutlich lebendiger als in Diablo 2 oder Sacred.



So prächtig ausgeleuchtet war Diablo 2 nur in den Rendersequenzen.



Die ägyptische Statue ist erwacht, ein größeres Problem. Die Trümmer beweisen, dass der Koloss zu bezwingen ist.

Koloss erwacht zum Leben, erhebt sich knarrend von seinem Steinthron und greift Sie an.

Auch die Sammelleidenenschaft fügt sich der logischen Spielwelt: Vorbei die Zeiten, wo

die getötete Spinne eine magische Plattenrüstung hinterließ oder der eben noch deutlich sichtbare magische Bogen Ihres Widersachers sich nach dessen Ableben unerklärlicherweise in Luft auflöste. Im Kampf gegen den Endboss motiviert hier das riesige Feuerschwert Ihres Gegners – bald gehört es Ihnen!

Heilender Kriegermagier

In Titan Quest wird kein Held dem anderen gleichen, ein superflexibles Charaktersystem soll's möglich machen. Zu Spielbeginn wählen Sie lediglich das Aussehen Ihrer Figur – ob's ein Magier, Kämpfer oder eine Kombi-Klasse wird, entscheiden Sie erst im Verlauf des Abenteuers. Denn mit jedem Levelaufstieg verteilen Sie die erworbenen Skillpunkte beliebig auf die acht Fähigkeitenklassen, wie Heilung, Nahkampf oder Bogenschießen. Ein Breitaxt-schwingender Feuermagier? In Titan Quest kein Problem! Auch bei den Skills selbst dürfen Sie krea-

tiv sein: Spendieren Sie Ihrem Feuerball erhöhten Schaden, einen größeren Wirkungsradius oder doch lieber mehr Projektile? Wir sind gespannt, ob Iron Lore bei so viel Flexibilität auch das Balancing hinbekommt.

Ganz schön fertig

Übrigens wirkte Titan Quest bei der Präsentation nicht nur schön, sondern auch schon erstaunlich ausgereift. Interface und Menüs funktionieren, Pfeile schleudern getroffene Feinde spektakulär nach hinten. Per Vergrößerungszauber sorgte Brian Sullivan im Kampf gegen einen riesigen Zyklopen für ausgeglichene Verhältnisse. Und im Endkampf der Demo ließ ein Magier Horden von Untoten auferstehen, während er per Telekinese riesige Steintrümmer schleuderte.

Wir sind zuversichtlich, dass Iron Lore den angepeilten Release-Termin Mitte 2006 einhält. Das wäre dann ein weiterer Unterschied zu Blizzard... **HK**

TITAN QUEST

Genre: Action-Rollenspiel
Termin: 3. Quartal 2006

Entwickler: Iron Lore / THQ
Status: zu 50% fertig

Heiko Klinge: »Quake 4 sieht super aus, Age of Empires 3 wird auch toll – aber mein Messe-Highlight heißt Titan Quest. Fantastische 3D-Grafik, interessante Story, cleveres Fähigkeiten-System: Alles, was ich mir für Diablo 3 gewünscht habe, bekomme ich nun schon früher. Wenn jetzt noch das Balancing passt, sehen Sie hier die ersten Bilder des nächsten großen Action-Rollenspiels!«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK E175