



In China stößt unser Erd- und Geistmagier auf Tigermenschen und beschwört einen Kernbewohner ① sowie einen Leichenkönig ②. Der Eruptionszauber ③ dezimiert die Meizen.

Erzittert, Monster der Antike!

# TITAN QUEST

Wer Mythologie nur aus verstaubten Wälzern kennt, muss umdenken: Dieser Diablo-Klon erweckt Minotauren & Co. zum Leben. Aber nur, bis Sie die Brut in den Hades metzeln.



**K**ronos war einer, Hyperion ein anderer, und der modernste heißt Oliver Kahn. Logisch, hier geht's um Titanen. Der brüllgewaltige Olli wurde allerdings erst von der Boulevardpresse zum »Torwart-Titanen« erkoren, die beiden ersteren hin-

gegen entstammen der Mythologie: Blut und Morde gab's im Sagenreich der Griechen, als die Götterschar unter Papa Zeus gegen ihre titanischen Vorfahren rebellierte. Schließlich verbannen die Götter ihre Feinde. Weil das Leben im Exil aber öde ist,

kehrt im Action-Rollenspiel **Titan Quest** ein Titan zurück und überfällt die antike Welt. Der Finsterling kommt aber nicht alleine, sondern bringt Heere von Dämonen und Zauberern mit. Nur ein Held kann die Invasoren aufhalten: Sie selbst! Wie in **Diablo** (sie-

he Seite 182) metzeln Sie Monsterheer um Monsterheer. Und können sich nächtelang nicht mehr vom Abenteuer lösen.

### Belohnt von Monstern

Und woher kommen all die schlaflosen Nächte? **Titan Quest**

## PFLICHTEN EINES MONSTERMETZLERS

**KÄMPFEN: 80%**

Mit Schnitzeln und Metzeln verbringen Sie den größten Teil des Spiels, schließlich gibt's massenhaft Monster. Taktik brauchen Sie in den Gefechten allerdings kaum.

**ERKUNDEN: 10%**

Wer gewissenhaft alle Ecken und Enden der Spielwelt erforscht, entdeckt oft Monster-camps und Höhlen. Dort lagern meistens Truhen voller wertvoller Schätze.

**CHARAKTER ENTWICKELN: 5%**

Steigern Sie lieber den Meisterschaftswert oder einzelne Talente? Auf welche Fachgebiete spezialisiert sich Ihr Held? Das sind Fragen, über die Sie nachdenken müssen.

**INVENTAR VERWALTEN: 5%**

Sie finden und vergleichen haufenweise nützliche Gegenstände. Das Kramen im umständlich aufgebauten Helden-Rucksack kostet Sie allerdings unnötig viel Zeit.

profitiert wie alle guten Action-Rollenspiele von der bewährten Suchspirale. In seiner Karriere erbeutet Ihr Held zahllose Gegenstände, darunter Schwerter, Schilde und Rüstungen. Viele Fundstücke bringen nützliche Boni auf Attribute oder den angerichteten Schaden. Also hacken Sie sich durch die Monsterhorden, damit Ihr Recke ein noch schärferes Schwert und eine noch dickere Rüstung findet. Zum Glück müssen Sie in **Titan Quest** nie lange Durststrecken überstehen, das Spiel überschüttet Sie regelrecht mit Belohnungen. So stehen neben jedem Zwischengegner, in jeder Höhle und in jedem Monsterlager mehrere Truhen voll magischer Ausrüstung. Quests wer-

fen weitere Kleinode ab. Und jedes einzelne Monster verliert exakt die Waffen und Rüstungen, die es auch tatsächlich trägt – Fledermäuse mit Hellebarden wie in **Diablo 2** gibt es nicht. Wer Glück hat, klaubt etwa aus den Überresten eines Tigermenschen-Zaubers dessen blitzgewaltigen Zauberstab.

Neben gewöhnlichem verzauberten Plunder mit schwachen Boni gibt's wertvolle einzigartige Gegenstände und Sets. Es dürfte allerdings nicht jedem Fan gefallen, dass Sie in **Titan Quest** derartige Massen an magischer Ausrüstung finden – diese Inflation dämpft ein wenig die Freude am einzelnen Fundstück. Das ist jedoch nur eine Kleinigkeit, denn die Be-

lohnungsspirale dreht sich perfekt, **Titan Quest** wird nicht langweilig.

**Meister zweier Klassen**

Die dickste Keule nützt nichts, wenn Ihr Held sie nicht tragen kann. Für jeden Gegenstand muss der Recke Attributs-Voraussetzungen erfüllen, zum Beispiel schwingen nur Kämpfer mit hohem Stärkewert mächtige Äxte. Daher verteilen Sie bei jedem Levelaufstieg zwei Punkte auf die drei Eigenschaften Stärke, Intelligenz und Geschicklichkeit. Alternativ steigern Sie mit den Zählern den Lebensenergie- oder Manawert, was aber nur geringe Vorteile bringt und eher sinnlos ist.



DIE MEISTERSCHAFTEN

KAMPF

Unter den Meisterschaften sind vier Kampf-Fachgebiete. Wer diese wählt, kämpft mit Nahkampfwaffen sowie Bögen und trägt dicke Rüstungen. Wichtige Attribute: Stärke, Geschick.



Kriegsführung

Der klassische Krieger spezialisiert sich auf kräftige Angriffe mit zwei Waffen und darf später im Spiel Ahnengeister zu Hilfe rufen.

- + Geradlinige Spielweise: Der Krieger stürmt direkt zum Feind.
- + Dank vielfältiger offensiver Talente teilt er viel Schaden aus...
- ...steckt aber auch viel ein. Defensive Fertigkeiten fehlen.
- Der schwache Fernkämpfer nutzt Bögen höchstens im Notfall.



Verteidigung

Der Verteidiger profitiert von einer durchdachten Mischung aus offensiven und defensiven Fertigkeiten. Gute Klasse für Einsteiger.

- + Anders als der Krieger nimmt der Verteidiger wenig Schaden...
- + ...und kann im Nahkampf trotzdem kräftig zuschlagen.
- Für seine offensiven Talente muss er einen Schild tragen.
- Wie der Krieger hat der Verteidiger kein Fernkampf-Talent.



Gauerei

Der Gauner erledigt Monster mit Fallen, Bomben sowie (vergleichsweise schwachen) Messerwürfen und vergiftet seine Waffen.

- + Der Gauner schädigt seine Gegner über längere Zeit.
- + Wenn er fliehen muss, kann er Gegnern Fallen stellen.
- Mangels defensiver Talente hat er Probleme mit Monsterheeren.
- Er ist zu Hit & Run gezwungen: zuschlagen und wegrennen.



Jagd

Der Jäger spezialisiert sich im Kampf auf Bogen sowie Speer und nutzt per Wahrnehmungs-Zauber die Schwächen des Feindes aus.

- + Dank der Speer-Talente ist der Jäger ein guter Nahkämpfer...
- + ...aber ein noch besserer Fernkämpfer – der Bogen macht's.
- Weil er kaum defensive Talente hat, nimmt er viel Schaden.
- Um Abstand zum Gegner zu gewinnen, muss er oft weglaufen.

MAGIE

Die vier Magierklassen richten per Zauberstab Elementarschaden an. Zudem tragen sie dünne Rüstungen, die die Mana-Regeneration steigern. Wichtige Attribute: Intelligenz, Geschick.



Erde

Der Erdmagier verbrennt Feinde mit Feuerbällen sowie Vulkanzaubern und beschwört einen Kernbewohner, der für ihn kämpft.

- + Der nützliche Kernbewohner verwickelt Gegner in Nahkämpfe.
- + Im Kampf gegen große Monstergruppen ist der Erdmagier stark.
- Wie alle Magier trägt er aber nur dünne Rüstungen und Helme.
- Er ist darauf angewiesen, dass der Kernbewohner Feinde bindet.



Sturm

Der Sturmzauberer zerstrahlt Feinde mit mächtigen Blitzen und kann feindliche Magier per Zauberspruch vom Angriff abhalten.

- + Der Sturmmagier teilt gegen einzelne Gegner viel Schaden aus.
- + Eignet sich ideal zum Kampf gegen einzelne Zwischengegner.
- Im Nahkampf geht der Sturmmagier schnell zu Boden.
- Im Gegensatz zu anderen Magiern beschwört er keine Helfer.



Natur

Der Naturmagier beschwört zwei Typen von Begleitern: Nymphen und Wolfsrudel. Zudem heilt er sich und seine Mistreiter.

- + Dank zweier Begleiter kämpft der Naturmagier nie alleine.
- + Weil er heilen kann, ist er der perfekte Koop-Unterstützer.
- Der Naturmagier selbst richtet bei Feinden wenig Schaden an.
- Die schwachen Wölfe und Nymphen sterben schnell und oft.



Geist

Der Geistermagier entzieht Feinden Leben oder schwächt sie mit fiesen Flüchen. Zudem beschwört er einen Leichenkönig.

- + Weil er Lebensenergie absaugt, braucht er wenig Heiltränke.
- + Der Leichenkönig schwächt die Gegner zusätzlich mit Magie...
- ...verwickelt sie allerdings nicht zuverlässig in Nahkämpfe.
- Daher ist der Geistermagier oft selbst das Ziel von Attacken.



Im Koop-Modus säubern Magier und Kriegerin gemeinsam die griechische Insel Kreta.

Wichtiger als die Attributs-Steigerungen sind allerdings die Talentpunkte. Mit jedem neuen Level verdienen Sie drei davon, die Sie in die Fertigkeiten Ihres Weltenretters investieren. Jeder Held beherrscht zwei von acht so genannten Meisterschaften, die Sie beliebig kombinieren können. Zu diesen Fachgebieten zählen Erd- und Sturmmagie, Jagd und Kriegskunst. Wer mag, schafft so etwa einen Schwertkämpfer, der zugleich Todesmagie beherrscht. Nähere Infos zu den Talentzweigen finden Sie im Extrakasten »Die Meisterschaften«. Schon zu Beginn Ihrer Karriere wählen Sie Ihre Fachgebiete, eins mit Level 2, das andere mit Level 8. Jede Meisterschaft bietet individuelle Fähigkeiten, auf die Sie dann die Talentpunkte verteilen.

Anders als in **Diablo 2** gibt's in **Titan Quest** aber keinen klassischen Talentbaum, stattdessen hat jedes Fachgebiet einen generellen Meisterschaftswert. Diesem weisen Sie Punkte zu, um neue Talente freizuschalten. In bereits erlernte Fähigkeiten stecken Sie Zähler, um sie zu verbessern. Diese originelle Mischung aus Meisterschaft und Talent-Verbesserung verlangt Taktik: Sie müssen abwägen, ob Sie mit den knappen Punkten lieber neue Fertigkeiten zugänglich machen oder bestehende aufwerten. Zu Beginn erlernte Zauber sind nämlich auch später im Spiel noch nützlich.

Wenn Sie verwandte Talente lernen, mutiert etwa die kümmerliche Flammenwoge des Erdzauberers zum tödlichen Feuerstrahl. Eine übersichtliche Anzeige listet die Talente auf. Wer Fehler macht, darf investierte Punkte sogar zurückkaufen – gegen viel Gold.

Mythische Weltreise

Dass Sie Ihren Titanenprügler hochzuchten, ist auch bitter nötig, denn sein Werdegang führt den Recken fast durchs gesamte mythologische Altertum. So geht die Metzelerise von Griechenland über Ägypten, Babylon und China bis auf den Göttergipfel Olymp. Im Verlauf der vorhersehbaren Handlung besuchen Sie bekannte





Riesige, aber langsame Steinwächter hüten einen Schatz und ein Quest-Ziel im Bauch der Sphinx in Ägypten.



Auf der chinesischen Mauer attackieren Peng-Dämonen.



Der mächtige Zyklop ist einer der ersten Zwischengegner.

Mythologie-Stars wie das weise Orakel von Delphi oder den noch weiseren chinesischen Kaiser. Coole Wendungen gibt's jedoch nicht, das Ziel ist schnell klar: Sie müssen drei Telkine aufhalten, mächtige Handlanger der Titanen und knackige Zwischengegner. Motivierende Renderfilme à la **Diablo 2** fehlen aber, am Ende des Spiels gibt's nur eine vorgelesene Textbotschaft. Das kostet Atmosphäre.

Ansonsten ist das mythologische Monsterplättchen aber schön stimmig. Schauplätze und Kreaturen passen gut zusammen und sehen dank detailverliebter Grafik auch noch ansehnlich aus. So kloppen Sie auf der griechischen Halbinsel Ziegenmenschen (Satyre) und Zentauren durch wogende Weizenähren. Oder Sie vermöbeln Spinnen am Olivenhain, bevor Sie die Katakomben der Akropolis von den Gorgonen, Schlangenmenschen, säubern. Die Wüsten und Nilebenen Ägyptens wimmeln von Krokodilmenschen und Schakalen, durch die Pyramiden schlurven Mumien. In Babylon erkunden Sie die hängenden Gärten, bevor Sie über eisige Yeti-Berge zur chinesischen Mauer wandern, über die Peng-Dämonen flattern. Auf

dem Olymp steigt schließlich der Endkampf gegen... halt, das verraten wir natürlich nicht.

Die Monster passen also ins Szenario, ihre Vielfalt lässt aber leicht zu wünschen übrig. Die ersten sechs Stunden etwa kämpfen Sie ständig gegen Satyre, was mit der Zeit etwas öde wird. Nicht langweilig werden hingegen die teils riesigen Zwischengegner, von der ägyptischen Wächterstatue über den Minotaurus bis zum Beschwörer, der die Tonstatuen des chinesischen Kaisergrabs zum Leben erweckt. Monster-Helden mit speziellen Fähigkeiten à la **Diablo 2** sind allerdings Mangelware, meist treffen Sie besondere Feinde lediglich im Rahmen von Haupt- und Nebenquests. Von Letzteren gibt's angenehm viele: In Städten wie Athen flehen Einwohner um Hilfe. Allerdings erzählen die Aufträge weniger ausgefeilte Geschichten als etwa in **Dungeon Siege 2**. Zudem sprechen sämtliche NPCs Englisch mit deutschen Untertiteln. Unverständlich, dass Publisher THQ nicht in eine deutsche Vertonung investiert hat.

### Hau die Brut!

Doch Sprachausgabe hin oder her – hier geht's um Action. Um

der Titanen-Brut einzuheizen, lösen Sie per Links- oder Rechtsklick Zauber und Schläge aus. Zudem belegen Sie die zehn Plätze der Quickslot-Leiste mit Talenten und Heiltränken. Dank Physik-Engine kracht es in den Gefechten ganz schön, Jäger etwa schleudern mittels Feuerpeil Schakale meterweit

gegen die nächste Felswand. Allzu viel taktische Finesse ist in den Kämpfen aber nicht nötig, meist reicht es, wenn Ihr Held sich auf zwei bis drei Talente spezialisiert. Zudem haben nur wenige Gegner spezifische Stärken oder Schwächen – kein Vergleich zu **Diablo 2**, wo Sie etwa Skelette mit Eiszaubern einfrie-

## TECHNIK-CHECK

### TUNING-TIPPS

- 1 Senken Sie bei Performance-Problemen die Schattenqualität. Auf älteren Karten gewinnen Sie teils spürbar an Leistung.
- 2 Am meisten Frames bringen niedrigere Details. Teils verdoppelt sich die Performance, die Optik leidet aber spürbar.
- 3 Wählen Sie auf Grafikkarten mit 128 MByte Speicher mittlere Texturqualität für mehr Leistung.

### CHECKLISTE

- 3,0 GByte Speicherplatz
- 2,0 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

FK

## PERFORMANCE-TABELLE

## MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	Geforce 4 Ti	Rad. 9500/9600/XT00	Geforce FX 5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600 GT	Radeon X800 GT	Geforce 6800 GT	Radeon X850 XT	Geforce 7800 GT
512 MBYTE	2,0 GHz XP 1800+	800x600 <sup>1</sup> 1024x768 <sup>2</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,5 GHz XP 2400+	1024x768 1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	3,0 GHz XP 2800+	1280x1024 1600x1200 <sup>3</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■
				□	□	□	□	□	□	□	□
1024 MBYTE	2,0 GHz XP 1800+	800x600 <sup>1</sup> 1024x768 <sup>2</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,5 GHz XP 2400+	1024x768 1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	3,0 GHz XP 2800+	1280x1024 1600x1200 <sup>3</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■
				□	□	□	□	□	□	□	□

1) minimale Details 2) mittlere Details 3) 4xAA / 8xAF

□ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar

ROBERT HORN

robert@gamestar.de

Ich kenne es, dieses Gefühl. Das Gefühl, nicht aufhören zu können, weil der Levelaufstieg so nah ist, die Quest fast geschafft. Nur wenige Spiele haben es ausgelöst, Titan Quest gehört dazu. Das ungewöhnliche Szenario stört mich gar nicht, ich fühle mich sofort wohl in Griechenland. Die Landschaft ist schön und stimmungsvoll, die Jagd nach neuer Ausrüstung und Waffen Motivation genug. Wenn dann noch die Gegner dank Physik-Engine in hohem Bogen wegpurzeln, bin ich glücklich. Einzig das Inventar hätte übersichtlicher sein können. Aber das nehme ich gerne in Kauf für dieses Gefühl.



»Ich bin Grieche«



Der Naturmagier hat zwei Wölfe ① und eine Nympe ② beschworen, die ihn unterstützen. Die Wölfe beißen zu, die Nympe schießt mit dem Bogen.



MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Titan Quest macht vieles nach und einiges falsch. Das Inventar ist viel zu klein. Wichtige Autofunktionen wie Aufsammeln oder Sortieren, die längst zum Standard gehören, fehlen. Was aber schwerer wiegt: Titan Quest ist mir viel zu steril. Die Gegenstände sind beliebig. Die Grafik ist zwar technisch gut, nur baut sie keinerlei Atmosphäre auf. Und das Szenario finde ich schlichtweg langweilig. Nee, ich bleibe lieber bei Sacred Underworld. Das ist zwar hässlicher, bietet aber deutlich mehr Atmosphäre.



»Seelenloser Titan«

ren und schmelzen mussten, damit sie nicht wieder aufstehen. Fordernd ist Titan Quest dennoch; wer blind vorprescht,

hat gegen die Übermacht keine Chance. Wenn Sie sterben, erstehen Sie am zuletzt besuchten Wiederbelebungs-Brunnen auf – mit geringfügig weniger Erfahrungspunkten. Die Brunnen dienen auch als Einstiegspunkte, wenn Sie das Spiel starten. Dann sind aber auch bereits erledigte Monster wieder da.

Mit welchen Mitteln Sie die Monster plätten, hängt von Ihrer Meisterschafts-Wahl ab. Lobenswert: Keine Klasse hat Nachteile, Nah- und Fernkampf sowie Magie sind gut aufeinander abgestimmt. Zauberer etwa schleudern per Stab Feuer-, Eis oder Blitzkugeln und müssen daher nicht tatenlos zusehen, wenn ihr Mana verbraucht ist.

Zudem dürfen Geister- und Erdmagier Helfer beschwören, die Gegner in Kämpfe verwickeln. Jäger kämpfen mit Bogen und Speer – und können sich daher auch in Nahkämpfe wagen. Jede Klasse spielt sich anders; die Kämpfe sind variantenreich genug, um stets zu motivieren.

Schönheit von Hand

Gegenüber Diablo 2 hat Titan Quest einen Nachteil, der zugleich ein Vorteil ist: Die Levels sind von Hand gebaut und nicht zufallsgeneriert, darunter leidet der Wiederspielwert. Dafür bewandern Sie durchweg schöne Schauplätze wie Sümpfe, Spinnenwälder und Eisgipfel. Überall gibt's nette Details

wie wogende Bäume oder Wellen, die auf Sandstrände rollen. In Höhlen bewundern Sie dynamische Licht- und Schatteneffekte auf scharfen Wandtexturen. Schwache Ausnahme: Im vorletzten Level gibt's lediglich starke Lavaseen, dabei hat die Hölle von Diablo 2 gezeigt, wie ein Feuerstrom aussehen muss. Auch bei der Musik gibt sich Titan Quest zurückhaltend, meist dudeln dröge Stücke. Erst spät im Spiel gewinnt die Untermauerung an Dramatik. Die klaren Soundeffekte sind erstklassig.

Auch in Sachen Bedienkomfort leistet sich Titan Quest leichte Mängel. So fehlt unter anderem eine automatische Sortierfunktion fürs Inventar, zudem

DIE GROSSEN VIER

Titan Quest (2006)



Der Herausforderer. Moderne Technik und Mythologie-Szenario heben ihn vom Einerlei ab.

- + exzellenter Spielfluss, selten langweilig
- + detaillierte Monster, schöne Landschaft
- + packend inszenierte Gefechte (Physik)
- + innovatives Meisterschaften-System
- diverse kleinere Komfortmängel
- Story lahm präsentiert, keine Filme

Fazit: Titan Quest fängt trotz einiger Detail-schwächen das Spielgefühl von Diablo 2 ein, das Spiel fließt perfekt. Wer ein gutes Action-Rollen-spiel sucht, greift zu.



Diablo 2 (2000)



Der Klassiker. Trotz veralteter Technik ein Suchtspiel erster Güte – insbesondere im Koop.

- + 1A- Spielfluss, stets neue Belohnungen
- + nach zahlreichen Patches klasse Balance
- + geschlossenes Battlenet für Mehrspieler
- + sehenswerte, motivierende Zwischenfilme
- detail- und farbarne Präsentation
- vergleichsweise wenige und öde Quests

Fazit: Das sechs Jahre alte Diablo 2 ist immer noch das beste Action-Rollen-spiel. In erster Linie dank der 1A-Balance und der brillanten Multiplayer-Plattform.



Sacred (2004)



Der Deutsche. Abenteuer von Entwickler Ascaron mit riesiger Spielwelt samt Reitpferden.

- + umfangreichste Spielwelt im Genre
- + in jedem Winkel etwas zu entdecken
- + Schlachtross als schnelles Reisemittel
- + massig Gegenstände und Sets
- öde Landschaften aus dem Baukasten
- trotz Pferden oft lange Reisewege

Fazit: Sacred lädt zum Erkunden ein. Die Spielwelt ist riesengroß, an jeder Ecke gibt's etwas zu entdecken. Wer gerne reist, ist hier bestens aufgehoben.



Dungeon Siege 2 (2005)



Der Erzähler. Viele gute Quests, spielerisch aber anspruchslos. Mit Helden-Sechsergruppe.

- + alle Aufträge erzählen nette Geschichten
- + fantasievolle, detaillierte Schauplätze
- + stimmige, wunderschöne Fantasy-Welt
- + schöne Grafik, wuchtiger Soundtrack
- spielerisch anspruchslos bis langweilig
- vergleichsweise simples Charaktersystem

Fazit: Als einziges Action-Rollen-spiel bemüht sich Dungeon Siege 2, Geschichten zu erzählen. Wer auf spielerischen Anspruch verzichten kann, taucht in die Welt ein.





Auf dem Olymp stößt der Held auf Minotauren. Kein Wunder, schließlich sind's nur noch wenige Schritte bis zum Endgegner...

müssen Sie sich durch bis zu drei separate Gepäck-Taschen klicken. Eine Schatzkiste, in der Sie Ausrüstung aufbewahren können, fehlt – dabei gehört die zum Genre-Standard. Immerhin zeigt ein Vergleichsfenster à la **World of Warcraft**, ob der angewählte Gegenstand besser ist als der, den Ihr Held ausgerüstet hat. Und per Gratis-Stadtportal springen Sie jederzeit zu einer schon besuchten Siedlung zurück. Die Steuerung der Kämpfe geht ohnehin so flüssig von der Maus wie beim legendären **Diab-**

**lo 2**. Unterm Strich lässt sich **Titan Quest** also doch gut steuern.

### Mal mit Mehreren

Und was ist, wenn Sie sämtliche Monster nebst Endgegner geplättet haben? Dann können Sie eine neue Heldenkarriere beginnen, oder Ihren siegreichen Recken auf zwei höheren Schwierigkeitsgraden erproben. Wer möchte, bastelt Mods mit den beiliegenden, komplizierten Level- und Questeditoren. Am meisten aber lockt der Koop-Modus: Via LAN oder Inter-

net ziehen bis zu sechs Heroen ins Gefecht, auf Wunsch auch importierte Recken aus dem Solospiel. Dann profitieren die He-

### TITANISCHE KÄFER



Beim Durchspielen von **Titan Quest** sind uns einige Bugs und Probleme aufgefallen.

- Ein Zwischengegner rührt sich nicht mehr, nachdem wir uns per Stadtportal aus seinem Hort heraus und wieder hinein teleportieren.
- Einmal bleibt unser Held an Felsen hängen.
- **Titan Quest** stürzt fast nie ab. Falls dies aber doch geschieht, wird der Spielstand dabei womöglich zerstört. Legen Sie Sicherheitskopien an!
- Ab und zu ignorieren die KI-Helfer den Feind.

roen von den vielen Unterstützung-Talenten, Naturzauberer etwa heilen die Mitstreiter. Solche Fertigkeiten sind wichtig, weil sich die Stärke der Monster an die Zahl der Spieler anpasst.

Die herausragende Stärke von **Titan Quest** bleibt auch in den Mehrspieler-Partien erhalten: der perfekte Spielfluss. Belohnungen gibt's massig, Sie sind stets motiviert weiter und weiter und weiter zu spielen – bis zum nächsten Levelaufstieg, zum nächsten neuen Talent, zum nächsten Auftrag, zur nächsten Megatöt-Waffe. Und das ist doch das schönste, was man über ein Action-Rollen-spiel sagen kann.

GR

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F100

### TITAN QUEST ACTION-ROLLENSPIEL

PUBLISHER	Iron Lore / THQ	RELEASE (D)	30. 6. 2006
SPRACHE	Englisch, dt. Untertitel	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 56 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

#### GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Sacred (84, GS 03/04) Große Spielwelt, aber eintönige Baukasten-Landschaft. Dungeon Siege 2 (84, GS) Erstklassige Quests, aber spielerisch anspruchslos.									

#### TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	1,6 GHz Intel	2,2 GHz Intel	2,6 GHz Intel
Rad. 9500/9600	Radeon X800 GT	XP 1400+ AMD	XP 2000+ AMD	XP 2400+ AMD
Rad. X600/X700	Geforce 6800/GT	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
GF FX 5800/5900	Radeon X850 XT	3,0 GB Festpl.	3,0 GB Festpl.	3,0 GB Festpl.
Rad. 9700/9800	Geforce 7800			

LAUTSPRECHER  Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

#### MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Spannende und motivierende Koop-Kämpfe à la Diablo 2.  
MODI Koop-Abenteuer für bis zu sechs Helden via LAN oder Internet.

#### BEWERTUNG

GRAFIK	+ sehenswerte Effekte + schöne Levels + viele Details	9 / 10
SOUND	+ Effekte - teils lahme Musik - nur englische Sprache	7 / 10
BALANCE	+ ausbalancierte Klassen und Talente + weitgehend fair	9 / 10
ATMOSPHERE	+ stimmiges Mythologie-Szenario - keine Zwischensequenzen	8 / 10
BEDIENUNG	+ bewährtes Hack'n'Slay - kleinere Komfortmängel	8 / 10
UMFANG	+ drei umfangreiche Story-Kapitel + spaßiger Koop-Modus	10 / 10
QUESTS	+ viele Haupt- und Nebenaufträge - kaum originelle Ideen	8 / 10
CHARAKTERE	+ spannende Mischklassen möglich + gutes Talentsystem	9 / 10
KAMPFSYSTEM	+ abwechslungsreiche Gegner - selten Taktik nötig	8 / 10
ITEMS	+ zahllose nützliche Fundstücke + Sets + Upgrades	9 / 10

#### PREISLEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten - SOLO-SPASS 40 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 40 Stunden

FAZIT: MYTHOLOGISCHER DIABLO-KLON, GENIAL MOTIVIEREND.

85  
SPIELSPASS

### MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

An **Titan Quest** könnte ich vieles loben, von den ausbalancierten Talenten über die feine Grafik bis zu den interessanten Mischklassen und umfangreichen Kapiteln. Wichtig ist aber nur eines: **Titan Quest** fließt. Niemals muss ich lange auf Belohnungen warten, finde ständig Gegenstände, lerne Talente, löse Quests. Dieser perfekte Spielfluss fesselt an den Bildschirm, genau wie einst im großen Vorbild **Diablo 2**: Ich gebe nicht auf, bevor ich das schärfste Schwert erbeutet, den mächtigsten Zauber gelernt habe.

An **Titan Quest** könnte ich aber auch vieles bemängeln. Die Macken beim Bedienkomfort etwa oder die taktisch anspruchslosen Kämpfe. Die ausschließlich englische Sprachausgabe oder die fehlenden Zwischensequenzen. Doch spätestens in den spaßigen Koop-Partien sind diese Fehler vergessen, der Suchtstrudel zieht mich unerbittlich in die Jagd- und Sammelhatz. Wer **Diablo 2** mochte, wird daher auch mit **Titan Quest** viele durchschnitzelte Nächte verbringen.

»Es fließt!«

