

Titan Quest: Ragnarök

EIN (FAST) ZEITLOSES EPOS

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Pieces Interactive** Termin: **17.11.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GOG)**

Titan Quest kriegt elf Jahre nach Release doch tatsächlich noch mal eine Erweiterung!

Von Maurice Weber

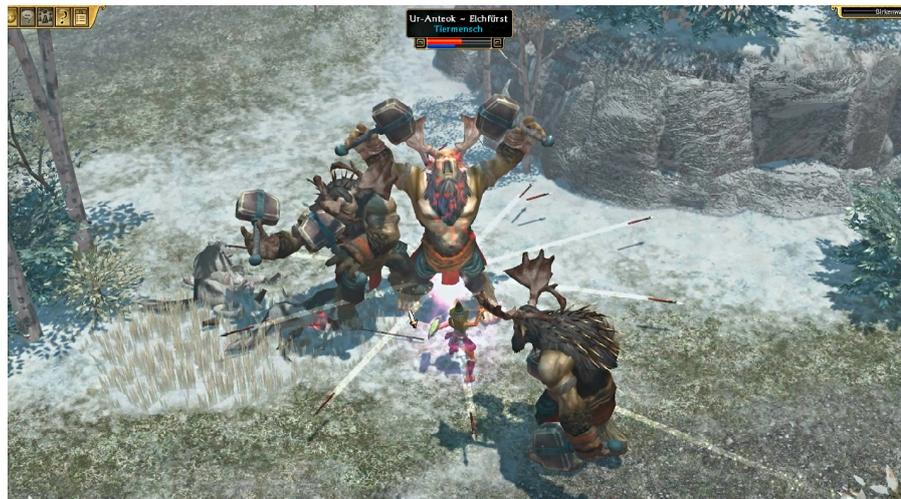
Huch! Mit einem Addon für das elf Jahre alte Titan Quest hätten wir nun nicht gerechnet! Nur ist Titan Quest: Ragnarök auch wirklich ein Grund zur Freude? Schafft es der neue Entwickler Pieces Interactive (Magicka 2), an die Größe des Originals anzuknüpfen, nachdem die ursprünglichen Macher längst zu Grim Dawn weitergewandert sind?

Erste Erkenntnis beim Start von Ragnarök: Titan Quest ist überraschend gut gealtert!

Das liegt vor allem an der aufgebohrten Anniversary Edition. Die hat der neue Publisher THQ Nordic als Vorbereitung auf Ragnarök veröffentlicht, wir brauchen sie daher auch als Grundspiel – das alte Original reicht nicht. Aber die Neuauflage wollen wir sowieso nicht missen, schaltet sie doch unter anderem moderne Auflösungen frei. Damit sieht Titan Quests atmosphärische Mythenvelt sogar heute noch richtig hübsch aus!

Und spielmechanisch bleibt das Spiel ein erstklassiges Hack & Slay. Vor allem wegen seiner frei kombinierbaren Fähigkeitsbäume, mit denen wir unsere ganz eigene Klasse aus zwei Meisterschaften erschaffen. Ganz tau-

frisch ist es aber natürlich nicht mehr. Die Animationen könnten etwa besser sein, und trotz der hochwillkommenen neuen Spielgeschwindigkeits-Option schneidet sich unser Held nicht ganz so flüssig und rasant durch die Monstermassen wie in einem Diablo 3. Unter anderem, weil so manche moderne Komfortfunktion fehlt. Zum Beispiel können wir Fähigkeiten nicht einfach mit einem Knopfdruck auf unser Ziel schleudern, sondern müssen immer nochmal per Mausclick bestätigen. Aber so wie ein Diablo 2 ohne moderne Bequemlichkeiten selbst heute noch ein großer Spaß ist, gilt das nach wie vor auch für Titan Quest.



Im Norden bekommen wir es mit frischen Mythemonstern wie Elchfürsten zu tun.



Zu Beginn des fünften Akts müssen wir noch einen letzten Bosskampf in Griechenland erledigen.

Hack & Slay in der schwäbischen Alb

Titan Quest: Ragnarök schlägt ein neues mythologisches Kapitel auf: Raus aus Griechen-



Maurice Weber
@Froody42



Ragnarök toppt wohl meine Liste der bizarrsten Spiele des Jahres. Völlig aus dem Nichts ein Addon zu einem elf Jahre alten Spiel? Hut ab, THQ Nordic! Und was da alles schiefehen hätte können! Der Zyniker in mir flüsterte sofort: Bestimmt nur billige Geldmacherei auf dem Rücken der alten Fans, bestimmt nicht so gut wie früher. Ragnarök fügt sich exzellent in das bestehende Spiel ein und zeigt, dass Titan Quest heute immer noch voll spielenswert ist. Allein für sein mythologisches Szenario, das bis heute fast einzigartig geblieben ist und dem die Erweiterung viele neue Facetten abgewinnt. Spielerisch punktet der Titel vor allem mit dem vielseitigen und tiefen Charactersystem. An manchen Stellen hätte ich mir aber mehr gewünscht: Wenn man schon ein so altes Spiel für 20 Euro neu erweitert, dann erwarte ich doch aufwändigere Gegnertypen als eine Banditenhorde nach der anderen. Und wenn Spieler ihr Savegame nicht mehr haben, sollten sie das Addon nicht mit schwachbrüstigen Helden durchspielen müssen. Ragnarök ist also nicht perfekt, macht Titan Quest aber auch keine Schande.



Mit explosiven Runen stürmen wir ein Troll-Lager. Die Grafikeffekte dabei können sich auch heutzutage noch sehen lassen.

land, ab in den Norden! Die Asen um Thor und Odin haben sich gegen ihre Anhänger gewandt. Weil keiner so gut mit göttlichen Bedrohungen kann wie wir, sollen wir in den germanischen Landen nach dem Rechten sehen. Eine erstklassige Wahl für ein weiteres Titan-Quest-Szenario! Der neue fünfte Akt schafft so den Spagat, gleichermaßen dem mythischen Flair des Originals treu zu bleiben und ihm trotzdem jede Menge kalten, frischen Nordwind einzuhauchen. Und mit um die zehn Stunden ist er angenehm umfangreich – Reaper of Souls hatten wir schneller durch. Die neuen Gebiete wie der Teutoburger Wald und die schwäbische Alb sind gleichermaßen umfangreich wie stimmungsvoll. Ragnarök leistet sich aber auch ein paar Schnitzer und Längen. Gerade zu Beginn schlagen wir uns viel zu oft mit Banditen, Wölfen und Druiden herum, statt die interessanteren Aspekte der nordischen Mythologie zu erkunden. Checkpoints liegen manchmal frustrierend weit auseinander und nicht jede Quest kann zünden. So müssen wir uns doch durch die eine oder andere monotone Durststrecke prügeln, bevor's wieder spannend wird – schade!

Die Runen haben gesprochen

Highlight von Ragnarök ist die neue Meisterschaft. Der Runenmeister-Talentbaum lässt sich wie gehabt mit allen bisherigen verbinden – und ist clevererweise auch darauf ausgelegt, zu so vielen davon wie möglich zu passen! Runenmeister sind nämlich Nahkämpfer, die sowohl mit schweren Waffen als auch Magie hantieren können. Sie dürfen etwa die Stärkeanforderungen ihrer Waffen reduzieren, sodass wir mehr Punkte in Intelligenz stecken können. Unsere Hiebe wiederum schrauben mit jedem Treffer Intelligenz und Magieschaden hoch. Unsere zwei Tester tüftelten damit zwei komplett unter-

schiedliche Helden aus: Finsterling Maurice kombinierte den Runenmeister mit Nekromantie aus dem Geisterbaum, um Feinden Leben auszusaugen und so auch ohne die schwere Rüstung eines reinen Kriegers im Nahkampf zu überleben. Jochen dagegen bastelte sich mit der Verteidigungs-Meisterschaft einen unbeugsamen Recken, der bei niedrigen Lebenspunkten dank der Raserei des Runenmeisters nur noch stärker wurde und dafür auf dessen magische Seite pff.

Hast du dein Savegame noch?

Ein Problem hatten unsere beiden Tester gemeinsam: Ihre elf Jahre alten Speicherstände aus Titan Quest waren längst im Tartaros verschollen. Zum Glück haben die Entwickler von Ragnarök das berücksichtigt. Wir können einen neuen Helden erstellen, der direkt auf Stufe 40 zu Beginn des neuen fünften Akts beginnt. Was aber nicht so toll ist, wie es zunächst klingt – denn der Neuling hat kaum was auf dem Kasten! Er startet doch tatsächlich komplett ohne Items und nur mit einer läppischen Million, um sich beim Händler mit einer mittelmäßigen Garnitur einzudecken.

Zwar können wir Ragnarök so auch bestehen, aber nur mit Mühe und Not: Jede dahergelaufene Banditenbande schickt uns in Sekunden zu Hades, wenn wir auch nur einmal blinzeln. Wer dagegen mit seinem alten Helden weiterspielen kann, mäht sich mit Stufe 50 und einem ganzen Berg von Set-Items fast schon mühelos durch. Nun ist das fair, diese Charaktere haben sich das ja erarbeitet! Aber nach all der Zeit kann man von niemandem mehr erwarten, seine Uralt-Spielstände noch auf Halde zu haben. Es sollte komfortabler sein, direkt mit dem Addon loszulegen. Zumal Ragnarök auch mit dicker Beute geizt, besonders als magisch orientierter Charakter fanden wir überwiegend Stärke-Items – dabei

setzt doch die neue Addon-Klasse auf Magie! So bleibt am Ende ein insgesamt positives, aber doch getrübt Bild: Ragnarök erweitert ein tolles Spiel um schlaue Neuerungen, ist aber zäher, als es sein müsste. ★

TITAN QUEST RAGNARÖK

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel 2,0 GHz / AMD XP 1400+
Geforce 6800 / Radeon X800
1 GB RAM, 5 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel 2,6 GHz / AMD XP 2400+
Geforce 7800 / Radeon X1000
2 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION



moderne Auflösungen und Detailverbesserungen in Würde gealterter Mythen-Look hübsche neue Gebiete durchwachsene Animationen teils detailarme Effekte

SPIELDESIGN



tiefes und motivierendes Action-Rollenspiel durchdachte neue Meisterschaft motivierendes Sammeln und Aufrüsten von Items fehlende Komfortfeatures

BALANCE



Runenmeister nützlich, aber nicht übermächtig viele Klassenkombinationen fordernde Bosse neu erstellter Held schwächer als importierter teils frustrierende Speicherpunkte

ATMOSPHÄRE / STORY



fantastisches Mythen-Flair wie im Originalspiel nordische Mythologie ist das perfekte Addon-Szenario einige nette Nebenquests weitgehend belanglose Figuren gelegentliche Längen

UMFANG



neuer Akt mit zehn Stunden Spielzeit mit neuer Meisterschaft 45 Kombinationen möglich neue Waffen, Rüstungen und Artefakte Gegnertypen wiederholen sich zu oft einiges Recycling

FAZIT

Gelungenes Addon für einen immer noch spielswerten Klassiker, stellenweise aber unnötig zäh und eintönig.

