

Torchlight 3

VOLLE KRAFT ZURÜCK

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Perfect World Entwickler: Echtra Games Termin: 13.10.2020 Sprache: Deutsch, Englisch
 USK: nicht geprüft Spieldauer: 25 Stunden Preis: 34 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: -

Auf DVD: Test-Video

Im Vergleich zu seinem Vorgänger ist Torchlight 3 ein großer Rückschritt. Da helfen auch der Offline-Modus und bessere Multiplayer-Server nur bedingt.

Von Sascha Penzhorn

Die perfekte Überbrückung der Wartezeit auf Diablo 4 sollte es werden, doch der Early-Access-Start von Torchlight 3 enttäuschte. Als im Juni 2020 die Steam-Server online gingen, hagelte es negative User-Reviews. Zu

offensichtlich war das schwere Erbe von Torchlight Frontiers, wie Teil 3 der Hack&Slay-Serie ursprünglich heißen sollte.

Frontiers war als Free2Play-Spiel mit MMO-Anleihen geplant, wurde dann aber während der Entwicklung zurückgestutzt: Torchlight 3 wurde trotz Entwicklerwechsel wieder ein klassisches Spiel der Marke Diablo, mit Singleplayer-Fokus und optionalem Koop-Spaß. Nur: Die Spielsysteme waren vielen Spielern zu seicht, das Gameplay fühlte sich sogar wie ein Rückschritt im Vergleich zum Vorgänger an.

Vier Monate später ist Torchlight 3 fertig, auf dem Papier zumindest. Wurde die kurze Early-Access-Phase für sinnvolle Verbesserungen an Spielprinzip und Klassen genutzt? Erwarten Hack&Slay-Fans mit zunehmender Spieldauer komplexere Stellschrauben für Loot und Charakter-Builds? Und wie abwechslungsreich ist das Endgame von Torchlight 3? Wir haben den Test gemacht und mit abgefahrenen Klassen experimentiert. Ein Krieger mit bewaffneter Dampflokomotive im Schlepptau? Ein Steampunk-Roboter, der fröhlich Monster klatscht? Torchlight 3 gibt sich Mühe, aus dem Schatten von Diablo und des Vorgängers zu treten. Aber reicht das? Kleiner Spoiler: nein.

Es wirkt ... überschaubar

Als sich wieder mal ein Bonusportal öffnet und wir zum fünften Mal im ersten Kapitel denselben strunzdoofen Boss umhauen sollen, zeigt Torchlight 3 seine größte Schwäche: Es wird stellenweise echt monoton, wiederholt sich zu oft und spielt sich einfach langweilig. Ohne cooles Alleinstellungsmerkmal, innovative Inhalte und Features oder wenigstens eine interessant erzählte Story ist es ein allenfalls mittelprächtiges Hack&Slay der Marke Diablo in einem Meer aus ebenso mittelprächtigen und einer Handvoll wesentlich besserer Konkurrenten. Es bietet nichts, was für lange Zeit fesselt oder im Gedächtnis bleibt.

Torchlight 3 startet ihr wahlweise als reines Singleplayer-Erlebnis ohne Onlinezwang oder





ihr beginnt eine Partie auf den Multiplayer-Servern und könnt dann mit anderen Abenteurern eine Gruppe bilden und dürft deren Nachrichten im globalen Chat verfolgen.

Wer mit deutschen Spracheinstellungen spielt, bekommt deutsche Bildschirmtexte und Untertitel zum Intro, im weiteren Spielverlauf gibt's auch viele Audio-Logs und andere englisch vertonte Gespräche, für die es zumindest in der Testfassung noch keine Untertitel gab. Zudem liegt hier wieder mal die übliche Minimalübersetzung vor, wie sie besonders bei Indie-Games und Low-Budget-Titeln inzwischen leider normal ist: Hier und da gibt es Lücken und Übersetzungsfehler, zumal auch wieder mal ohne jeden Kontext übersetzt wurde. So wurden beispielsweise die »Elite-Packs« (Ansammlungen besonders starker Monster) kurzerhand als »Elite-Pakete« eingedeutscht. Na dann.

Open World? Nein.

Überhaupt wirkt das Spiel arg abgespeckt, wenn ihr mit dem Vorgänger, Torchlight 2, vertraut seid. Jede der vier spielbaren Klassen hat zwei eigene Talentbäume mit je sieben (statt wie zuvor zehn) Skills. Attributpunkte gibt es nicht mehr, Dual-Wielding (zwei Einhandwaffen gleichzeitig führen) wurde abgeschafft, das Angeln und die daraus resultierenden Pet-Buffs plus Verwandlungen gibt's nicht mehr.

Nebenmissionen? Fehlanzeige. Ihr werdet schnurstracks und streng linear durch eine Spielwelt geführt, in der ihr neue Areale nur dann betreten dürft, wenn ihr die entsprechende Quest dafür habt. Viel zu erkunden gibt's darum auch nicht, auch wenn ihr ab und zu mal über (winzige) Keller mit ein paar Monstern und Kisten stolpert. Es ist einge-

dampft, vereinfacht, führt euch immer exakt zu eurem nächsten Ziel. Das ist erst mal praktisch für alle, die es simpler mögen, stößt Veteranen aber vor den Kopf.

Es gibt gute Seiten

Zwar wurden die Talentbäume im Vergleich zum Vorgänger verkleinert, dafür sind die vier Charakterklassen einzigartig und größtenteils spaßig. Der Schienenkämpfer etwa wird von einer Dampfklok begleitet, die mit allerlei unterstützenden Wagen bestückt werden kann. Der Zwielfichtmagier watscht Feinde mit einer magischen Hand weg und nutzt abwechselnd schwarze und weiße Magie. Der Roboschmied haut herzhaft drauf oder rotzt Feinde mit seiner Brustkanone weg, und der Scharfschütze ... okay, der ist

halt ein Scharfschütze, der auch dann in seinen Animationen für Spezialangriffe stur zum Bogen greift, wenn wir ihn mit einem Gewehr ausrüsten. Zum Schießen muss er übrigens immer brav stillstehen.

Alle Charaktere bis auf den Roboter dürfen wir als Männlein oder Weiblein spielen und optisch entsprechend anpassen. Zudem dürft ihr euch unabhängig von eurer Klasse für eines von fünf Relikten (Feuer, Eis, Gift, Blut, Elektrizität) entscheiden, das als dritter Talentbaum mit zehn freischaltbaren Fähigkeiten fungiert. Je nach Relikt beschwört ihr dann etwa giftige Spinnen oder bringt Feinde zum Bluten und raubt ihnen die Lebensenergie, ihr plättet sie mit einem gigantischen flammenden Schwert und so fort. Zudem dürft ihr mehrere Effekte legen-



Meinung

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Ich weiß, dass ich mir mit meiner harschen Kritik an diesem Spiel nicht nur Freunde mache. Falls ihr Spaß an Torchlight 3 habt, sei euch das natürlich von Herzen gegönnt. Trotzdem kann ich mich nicht daran erinnern, wann ich mich zuletzt so sehr bei einem Action-Rollenspieltest gelangweilt habe. Besonders auf höheren Schwierigkeitsgraden stecken Monster viel zu viel ein. Die Bosskämpfe sind dermaßen langweilig, das konnten selbst Warhammer: Chaosbane und Wolcen besser. Das Trefferfeedback ist schwach, die immergleichen Wälder, Spinnenhöhlen und Goblinhorden sind öde. Sämtliche beschwörbaren Pets existieren immer nur für einige Sekunden und sind nie permanent, was Pet-Builds extrem nervig macht. Zum Schießen muss mein Scharfschütze immer brav stehenbleiben, eine Animation für Gewehre hat sein Multischuss nicht. Elitemonster kommen in sogenannten Paketen. Torchlight 3 ist seines Namens nicht würdig. Das Erkunden der Spielwelt lohnt sich null. Wo sind all die Nebenmissionen hin? Die Verwandlungen für mein Pet? Der Kampf mit zwei Einhandwaffen? Wieso gibt es keine Juwelensockel mehr und warum muss ich in einer Hauptquest Rattenscheiße sammeln? Dieses Spiel ist monoton, generisch, eintönig und seelenlos. Ja, technisch hat es sich seit dem Early Access stark verbessert. Allein, was hilft's, wenn die Prozedur absolut keinen Spaß macht? Dieses Spiel kostet deutlich mehr als seine Vorgänger und bietet dabei so viel weniger. Wer einfach nur für eine oder zwei Stunden das Hirn ausschalten, stumpf Monster umhauen und nicht groß einen Charakter planen will, kann hier immer noch reinschauen. Wer mehr fürs Geld will, ist hier aber verkehrt.

Hin und wieder baut ihr Rohstoffe ab, mit denen ihr Verschönerungen für euer Fort herstellt.



därer Gegenstände passiv aktivieren, ähnlich wie Kanais Würfel in Diablo 3.

Nebenher findet ihr im Spielverlauf unzählige tierische Begleiter. Davon habt ihr immer einen aktiv, der auf Wunsch eure überschüssige Beute verkauft und mit bis zu vier Fähigkeiten wie einer defensiven Aura, einem Schlachtruf, Lähmattacken und ähnlichen Gimmicks ausgestattet werden kann. Damit ist die Charakteranpassung in Torchlight 3 immer noch vergleichsweise flach und bietet nicht annähernd so viele Möglichkeiten wie ein Grim Dawn oder Path of Exile, trotzdem habt ihr hier etwas Raum für unterschiedliche Spielweisen und Builds.

Bosse sind doof

Zu Spielbeginn wählt ihr aus einem von fünf Schwierigkeitsgraden, den ihr im Spielverlauf aber jederzeit wieder ändern dürft. Je härter ihr das Spiel einstellt, desto bessere Beute hinterlassen eure Gegner. Zudem bekommt ihr es mit wesentlich mehr Elitemonstern zu tun. Besonders auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad stecken diese unvorstellbar viel ein, sodass ihr schon mal volle

fünf Minuten auf eines dieser Viecher draufhaut, bis ihr einige Stufenanstiege und ein paar legendäre Ausrüstungsgegenstände gesammelt habt. Wirklich anspruchsvoll wird das Spiel dadurch aber nicht. Selbst Dungeon-Endgegner und Kapitelendbosse kündigen sämtliche Angriffe in Zeitlupe an, gewähren euch ewig Zeit zum Ausweichen und sind kinderleicht bezwingbar. Auf höherer Schwierigkeitsstufe ziehen sich diese Kämpfe unerträglich in die Länge, vor allem dann, wenn ihr allein unterwegs seid.

Immerhin: Gebt ihr dabei doch mal den Löffel ab, verliert ihr allenfalls etwas Gold, falls ihr euren Charakter an Ort und Stelle wiederbeleben möchtet. Außerdem sind Items futsch, die ihr an die Seele eures Charakters gebunden habt. Durch die Bindung werden die Items um 20 Prozent stärker, aber ihr lebt damit gefährlicher als mit gewöhnlicher Ausrüstung.

Mit steigendem Schwierigkeitsgrad erhöht sich auch die Chance auf spezielle Monster, die beim Tod ein Portal auf eine Bonuskarte öffnen. Dort müsst ihr für gewöhnlich eine bestimmte Anzahl Gegner besiegen, Gegenstände sammeln oder einen Boss (erneut) umhauen und profitiert derweil von erhöhten Dropraten. Gute Idee, aber im Test wirkte sich das so aus, dass wir allein im ersten Kapitel fünf Mal den dicken Goblinboss (»Brummer«) umhauen durften. Auch die Dungeon-Karten wiederholten sich wieder und wieder, was besonders deswegen auffällt, weil sie nicht zufallsgeneriert sind. Wenn ihr nach rund 25 Stunden alle drei Storykapitel abgeschlossen habt, sieht so übrigens euer Endgame aus. Darin spielt ihr wiederholt bis Maximalstufe 60 skalierende Karten mit unterschiedlichen Modifikatoren für größere Herausforderungen und bessere Drops. Hier kommt es derzeit noch vor, dass ihr nicht genügend Questgegenstände erhaltet oder weniger Monster auftauchen, als ihr zum Abschluss der Karte töten müsst. Viel mehr passiert hier noch nicht, ein New Game Plus oder irgendwelche Paragon-Level findet ihr bislang nicht in Torchlight 3.

Über eins von fünf verschiedenen Relikten rundet ihr eure Charakteranpassung ab.





Die Talentbäume dürften vor allem Spieler ansprechen, die es übersichtlich mögen.

Für Gelegenheitsspieler

Wer wenig Zeit hat, komplizierte Skillungen zu planen oder nachzubauen, sondern einfach direkt von der Hauptquest an sein nächstes Ziel geführt werden und ein paar Monster platt hauen will, kann hier trotz aller Kritik einen Blick riskieren. Auf Wunsch sogar komplett per Gamepad! Zum Test funktionierte das Spiel für uns auch im Multiplayer ohne Abstürze und Verbindungsabbrüche, auch wenn wir im Onlinemodus trotz SSD teils sehr lange Ladezeiten hatten.

Torchlight 3 ist nicht furchtbar anspruchsvoll oder einfallsreich, aber auch kein katastrophal schlechtes Spiel. Wer Lust darauf hat, kann zwischen den Abenteuern sogar noch ein eigenes Fort einrichten und dekorieren und dort später kleinere Resistenz-

Bufs freischalten oder Gegenstände verzauern, wenn sie über entsprechende Verzauerungsslots verfügen.

Legendäre Gegenstände kommen oft mit coolen Proc-Effekten (automatisch ausgelösten Skills) oder Verbesserungen für Fähigkeiten in eurem Talentbaum. Das sorgt für etwas mehr Motivation im Endgame, wenn ihr mit der Monotonie und den Quest-Bugs leben könnt, die derzeit dort herrschen. Selbst dann müsst ihr euch aber mit geringer Monstervielfalt, sich wiederholenden Karten-Layouts, mäßiger Übersetzung, dummen Bossmonstern und einem wenig wuchtigen Kampfsystem anfreunden, bei dem die Treffer einfach kaum merklich reinhauen. Die lahme Story wird durch ebenso lahme Zwischensequenzen vorangetrieben.

Immerhin gibt es Musik von Matt Uelmen – die bleibt hier aber längst nicht mehr so lange im Ohr wie einst in Diablo 1 und 2. ★

TORCHLIGHT 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Quad Q8300 / Phenom II X4 900e
Geforce GTX 470 / Radeon HD 6870
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3 8100 4 / AMD FX-8150
Geforce GTX 1050 Ti / Radeon RX 560
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



netter Cartoonlook Musik von Diablo-Komponist Matt Uelmen schwache Zwischensequenzen mäßige Übersetzung abwechslungsarme Spielwelt

SPIELDESIGN



überwiegend interessante Klassen gute legendäre Gegenstände gute (Gamepad-)Steuerung lahmes Endgame viele Angriffe nur stehend verwendbar

BALANCE



fünf wählbare Schwierigkeitsgrade Spielertode verschmerzbar auf Wunsch auch in Hardcore Bosskämpfe lächerlich einfach auf hohen Schwierigkeitsgraden viel zu zähe Monster

ATMOSPHERE / STORY



ein paar schicke Umgebungen interessante Spielfiguren einige fehlende Untertitel langweilige Bösewichte lahme Story

UMFANG



umfangreiche Storykampagne vier Klassen, fünf Relikte viele Pets und Ausrüstungsgegenstände Endgame kaum der Rede wert kein Paragon-System o.ä. für Langzeitmotivation

FAZIT

Mit weniger Inhalten, streng linearer Kampagne und vereinfachtem Gameplay ist Torchlight 3 ein Schatten seiner selbst.



In vielen Bosskämpfen findet ihr Pets. Diese erbeutet ihr oft doppelt und dreifach.