

Torchlight Infinite

AUF DEN ZWEITEN BLICK OKAY

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: XD Entwickler: XD Termin: 2023



Torchlight Infinite kann sich für Fans durchaus lohnen – und zwar für Fans von Path of Exile, nicht etwa Fans von Torchlight. Von Sascha Penzhorn

Ich rede Dinge nicht gern schön: Der Smartphone-Ableger der Torchlight-Reihe, den ihr jetzt auch im Steam Early Access am PC spielen könnt, hat bis auf seinen bunten Comic-Look nicht mehr viel mit Torchlight zu tun. Die Story ist konfuser, lausig übersetzter Murks. Angelegte Rüstungsteile werden nicht sichtbar an Charakteren dargestellt, vermutlich um euch zum Kauf von Kostümen

anzuregen. Die Benutzeroberfläche wurde exakt null für das Spielen am PC angepasst.

Dafür hat es ein sehr offenes, flexibles Charaktersystem mit etlichen Spielweisen, das sich stark an Path of Exile orientiert. Es spielt sich sehr flott, erinnert an das »Zoom-Zoom-Gameplay«, das zum Leidwesen vieler Fans mit jedem Update mehr und mehr aus Path of Exile herausgepatcht wird. Das Zeug

zum Hit hat es eher nicht, trotzdem spielt es sich besser als befürchtet.

Gut geklaut ist halb gewonnen

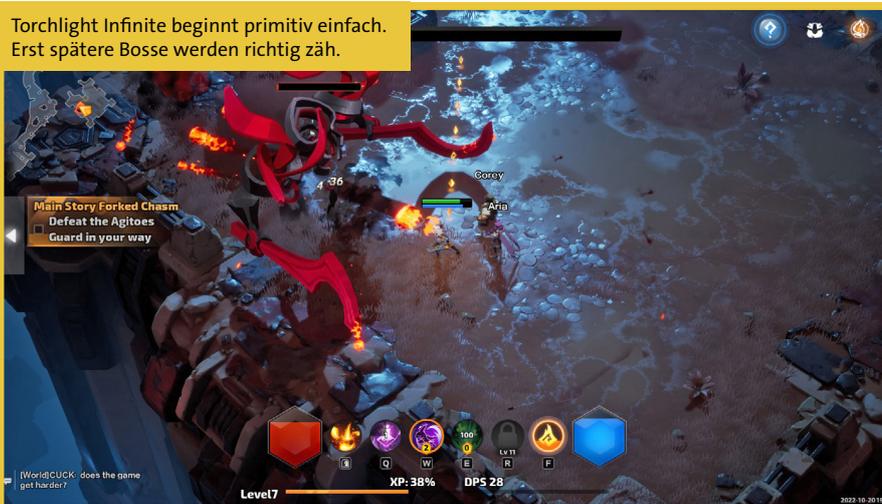
Zu Spielbeginn wählt ihr aus fünf unterschiedlichen Charakteren, einen sechsten gibt's im kostenpflichtigen Season Pass, diese Figur soll später aber auch gratis erspielbar werden. Zur Auswahl stehen die üblichen Verdächtigen, vom tumben Haudrauf über den Pistolero bis zum Technozwerg. Bei der Präsentation dieser Recken handelt es sich lediglich um Serviervorschläge. So spiele ich die als Elementarmagierin präsenzierte Heldin Gemma als Nahkämpferin mit zwei Schwertern, schwerer Rüstung und beschworenen Pets, weil's geht. Soll heißen: Alle Charaktere können jede Waffe und jeden Skill verwenden, ihr seid an keine vorgegebene Spielweise gebunden, eben genau wie in Path of Exile.

Trotzdem sind alle Figuren etwas unterschiedlich: Der Berserker hat sehr früh Zugang zu sämtlichen Nahkampf-Skills und schaltet Zauber erst gegen Ende der Kampagne frei, außerdem baut er über ein passives Talent Wut auf und verursacht so zusätzlichen Schaden. Zauberin Gemma erhält derweil erst mal nur Zugang zu magischen Attacken und schaltet die meisten Waffen-Skills erst auf höherer Stufe frei, über ihr passives Talent verursacht sie mehr Schaden durch Feuer und Eis. Die unterschiedlichen Fähigkeiten und Zauber stammen mehr oder weniger direkt aus Path of Exile. Ihr habt hier euren Waffenangriff, der flammende Projektile verschießt (Molten Strike), eure wuchtige Sprungattacke (Leap Slam), Flüche, Auren, aber auch Skill-Upgrades für zusätzliche Geschosse, automatisches Zaubern bei kritischen Treffern und so fort.

Nicht unnötig kompliziert

Eure Skills sind hier nicht an irgendwelche Sockel in der Ausrüstung gebunden, stattdessen schaltet ihr Slots für Skills und Skill-

Torchlight Infinite beginnt primitiv einfach. Erst spätere Bosse werden richtig zäh.



Was bringen die schönsten Items, wenn sie nicht an Charakteren dargestellt werden?





Die Benutzeroberfläche mag für Smartphones okay sein, auf dem PC ist sie aber eine ziemliche Zumutung.

Upgrades mit der Zeit durch Stufenanstiege frei. Zudem wählt ihr nach und nach drei unterschiedliche Passiv-Talentbäume aus einer recht großzügigen Selektion, unterteilt in Skill Trees für Dinge wie Rüstung und Nahkampfschaden, Mana und Elementarschaden, Minions und Buffs und vieles mehr. Abgerundet wird das durch den Pakt-Talentbaum, der weitere Passivboni gewährt, beispielsweise Resistenz gegen Elementarschaden oder mehr Leben. Die Wirkung der Boni im Pakt-Talentbaum könnt ihr durch das Anlegen spezieller Pets beeinflussen. Das kann beispielsweise bewirken, dass ein Bonus auf Leben in einen Bonus auf Drop-Rate umgewandelt wird.

Ihr bekommt recht früh im Spiel ein paar Tokens für ein Gacha-System*, mit dem ihr per Zufall ein paar dieser Pets zieht. Weitere Tokens gibt es gegen echtes Geld – je mehr ihr investiert, desto größer ist eure Chance auf coolere, legendäre Pets mit (nur minimal) stärkeren Passivboni. Immerhin: Dinge wie Inventarerweiterungen gibt es nur für Spielwährung und nicht gegen echtes Geld. Harte Euros kaufen euch in Torclight Infinite in erster Linie kosmetischen Krempel.

Gacha-Kosmetik stinkt

Von den obligatorischen Flügeln über Waffen- und Charakter-Skins, kosmetischen Skill-Effekten bis zu Auren und speziellen Fußabdrücken gibt es eine große Auswahl an optischen Aufwertungen für eure Abenteurer, von denen ihr dummerweise keine einfach direkt kaufen könnt. Stattdessen blecht ihr auch hier nur für Gacha-Tokens, über die ihr dann per Zufall irgendwelche kosmetischen Items aus einem vordefinierten Pool von Gegenständen zieht, ähnlich wie die Kostüm-Lootboxen in Path of Exile. Das ist die einzige Möglichkeit, den Look eurer Figuren irgendwie zu verändern.

Zudem gibt es natürlich auch den unvermeidbaren Season Pass gegen echtes Geld,

über den ihr eine erweiterte Loot-Funktion für euer Pet freischaltet, obendrein gibt es dort ebenfalls etwas Kosmetik und Helferlein wie Zurücksetzungspunkte für den Skill Tree oder Münzen, die euch vor Erfahrungsverlust beim Tod bewahren. Derlei Goodies gibt es auch einfach so und in großzügiger Menge gegen Spielwährung. Immerhin: Falls ihr Geld für den Premium-Pass abdrückt, weil ihr den neuen Charakter aus dem Pass wollt, gibt es den beim Kauf sofort. Die besten Belohnungen stehen hier ganz am Anfang, ihr müsst nicht erst wochenlang gründen, um an das gute Zeug zu kommen.

Raum für Verbesserungen

Nach grob zehn Stunden war mein Charakter auf Level 40, und ich hatte die Kampagne gesehen. Gegen Ende fehlte stellenweise noch die (ohnehin schlechte) englische Sprachausgabe, ein Boss brüllte mich auf Chinesisch an. Danach kämpft ihr euch noch mal für 20 Level durch die komplette Spielwelt, diesmal ohne Story, bevor ihr im Endgame über ein Portal ein Map-System durchkämmt und dort von Hand den Schwierigkeitsgrad über diverse Modifikatoren erhöhen, euch den Zugang zu weiteren Maps und zu immer stärkeren Bossen erarbeiten könnt. Die Spielgebiete werden nach einem eher primitiven Einstieg immer verwinkelter und größer, die Bosse zäher und anspruchsvoller. Ab Level 60 bekommt ihr Zugang zum Auktionshaus, das zum Glück nur mit Spielwährung funktioniert, falls ihr dort eure Crafting-Erzeugnisse verhökern oder Ausrüstung eurer Mitspieler kaufen wollt.

Multiplayer gibt es derzeit noch gar nicht, allein in den Hubs begegnen euch andere Spieler. Die Cartoon-Grafik erinnert an den Torclight-Look, ist aber eher zweckmäßig als hübsch. Die Musik hatte während meiner Spielzeit Aussetzer, oft blieb das Spiel völlig stumm. Die Soundeffekte im Kampf? Blechern und schwach. Damit ist Torclight Infi-

nite wahrlich kein Kracher, es spielt sich aber ganz nett, es drängt euch nicht in den Cash-Shop, und es zockt euch nicht gnadenlos ab wie ein Diablo Immortal. Zumindest jetzt im Early Access noch nicht. ★

MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Während der ersten paar Stunden habe ich Torclight Infinite gehasst: Die konfuse Story mit der nervig schlechten Sprachausgabe, Schlauchlevels, erst mal nur zwei Skills, Babys erstes Action-RPG. Quält man sich eine Weile durch, werden die Karten dann endlich größer und komplexer, das überraschend umfangreiche und doch leicht verständliche Charaktersystem zeigt nach und nach seine Möglichkeiten. Dann merkst du, dass du deinen Berserker zum Zauberer oder zum Revolverhelden umfunktionieren oder deine Magierin mit der Donnerbüchse oder der Streitaxt losschicken kannst, falls du Lust darauf hast. Auf sowas stehe ich bekanntermaßen total!

Der Gacha-Krempel ist kacke. Lasst mich doch einfach die Kostüme direkt kaufen, auf die ich Lust habe. Besser noch, zeigt angelegte Rüstungsteile verdammt nochmal sichtbar an meiner Figur an! Aber hey, bis auf irgendwelche Pets mit Kleinstboni, die man in der besten Ausfertigung am ehesten gegen harte Euros bekommt, kauft dir echtes Geld hier absolut keine Macht. Elementare Dinge wie Inventar- und Truhenplätze kosten überhaupt nix, die gibt es direkt gegen Spielwährung. Ein Multiplayer-Modus fehlt noch, die Benutzeroberfläche ist Rotz, dafür spielt sich das Teil überraschend prima, das Endgame macht ebenfalls Laune. Als kleiner Happen für zwischendurch ist es in Ordnung.