



Der Destroyer säubert eine **Krypta**, die an Diablo 3 erinnert (rechts).



Unser Held stößt auf den **Goblinkönig** (groß, grün), einen der knackigen Bossgegner.

Torchlight

Die Comic-Monsterhatz ist mehr als ein **Diablo-Klon**. Nämlich ein sehr guter **Diablo-Klon**, und das zum Sparpreis!

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6560

Schon auf den ersten Schritten in **Torchlight** ereilt uns das wohlige Gefühl, nach Hause zu kommen. Denn unsere Heldenkarriere beginnt in Torchlight, dem Dörfchen, dem das Action-Rollenspiel seinen Namen verdankt – und dort erklingen Gitarrenakkorde, die frappierend an jene erinnern, die wir bereits vor über 12 Jahren hörten. Wo? In Tristram natürlich, der Startiedlung des allerersten **Diablo**! Ach, das passt so wunderbar, denn auch sonst fühlt sich **Torchlight** wie der modernisierte Wiedergänger des Klassikers an. Kein Wunder,

schließlich stecken die ehemaligen Blizzard-Granden Max und Eric Schaefer dahinter. Nach dem **Hellgate**-Desaster hatte das Brüderpaar die gekenterten Flagship Studios verlassen, um Runic Games zu gründen. Mit dabei: Travis Baldree, der für Flagship an der Online-Monsterhatz **Mythos** gewerkelt hatte und seine Erfahrung nun in **Torchlight** einfließen ließ. Umso merkwürdiger finden wir da, dass das Action-Rollenspiel keinen Mehrspieler-Modus hat. Dafür geht es aber so flüssig von der Maus, dass es eine Helldenfreude ist. Wie einst **Diablo**.

Erzählschwäche

Okay, in **Torchlight** ist's keine Kathedrale, sondern eine Mine, unter der sich die monsterschwangeren Gewölbe erstrecken. Falls Sie sich nun fragen, wo die Bestienbrut herkommt – vergessen Sie's gleich wieder. Die Handlung fällt ungefähr so packend aus wie ein Treffen schweizerischer Hochseefischer und wird nur in kurzen, von mäßigen englischen Sprechern vertonten Monologen erzählt. Auch die Nebenaufträge erzählen Geschichten zum Wegdösen, bringen aber wenigstens brauchbare Belohnungen.

Beuteflut

Halt, das war das Stichwort: Belohnungen! **Torchlight** überhäuft uns mit Ausrüstungsbeute, die Sammelsucht-Spirale greift sofort. Zumal wir neben magischen Klamotten, Waffen und kompletten Ausrüstungs-Sets auch Bonus-Zaubersprüche finden. Und verhexte Juwelen, die wir in gesockelte Gegenstände einsetzen. In der Stadt werten wir Ausrüstung mit zusätzlichen Magie-Boni auf. So bleiben ältere Fundstücke länger frisch; im Test knüpften wir eine innige Beziehung zu einem mehrfach aufgewerteten Zauberstab. Wie mit dem Horadrim-Würfel aus **Diablo 2** dürfen wir zudem Gegenstände kombinieren. Kurzum: In Sachen Ausrüstung lässt **Torchlight** keine Wünsche offen.

Schnetzelspaß

Wie kommt man an Gegenstände? Indem man Monster knüpelt! Mit seiner stimmigen Comic-Grafik, simpler Physik und bunten Effekten inszeniert **Torchlight** die Klickorgie wunderbar knallig. Außerdem stimmen das Tempo, der Takt, der Spielfluss – es lässt sich schwer erklären, aber die Monsterhatz fühlt sich einfach gut an. Zumal auch die Steuerung sauber funktioniert, Runic hat sich einiges vom Interface von **Diablo 3** abgeschaut. Zum Beispiel wechseln wir mit der Tab-Taste zwischen zwei Talenten, die wir dann mit Rechtsklicks auslösen.



Im Scharzen Palast trifft unser Alchemist auf zwei Drachen-Bossgegner, die er mit dem Strahlenzauber »**Ember Lance**« erledigt. Die Energielanze gleicht dem »Disintegrate«-Talent der Zauberin aus **Diablo 3** (kleines Bild).





Riesenspinnen verlangsamen unseren Helden mit klebrigen Bodennetzen.



Durch Stadtportale (links) können wir jederzeit in die Siedlung Torchlight zurückkehren.

Monsterparade

Die 35 Stockwerke des zufallsgenerierten Hauptgewölbes führen uns unter anderem in eine Mine, eine Gruft (die dem ersten Präsentationslevel von **Diablo 3** ähnelt), eine Gartenhöhle und eine Zwergenschmiede, bloß Freiluft-Areale haben wir vermisst. Dafür stimmt die Gegnervielfalt, wir stoßen unter anderem auf Goblins, Skelettkrieger und Riesenspinnen. Alle paar Levels lauern überdies mächtige Bossmonster.

Einen persönlichen Hass gegen einen bestimmten Feindtyp wie die Schleimspuck-Hunde im ersten **Diablo** oder die Walaladschungelknilche im zweiten – haben wir aber nicht entwickelt. Das mag daran liegen, dass die **Torchlight**-Ungeheuer weniger charakteristisch ausfallen als im Vorbild. Oder daran, dass das Action-Rollenspiel erst auf dem dritten der vier Schwierigkeitsgrade wirklich schwierig wird, der zweite fängt zu einfach an und wird erst am Ende verteufelt knackig.

Klassentiere

Selbst die Klassen von **Torchlight** erinnern ans erste **Diablo**, wir wählen zwischen Destroyer (Krieger), Vanquisher (Jägerin) und Alchemist (Magier). Deren Fähigkeiten sind schön vielfältig, auch wenn die jeweils dreigeteilten Ta-

lentbäume simpel ausfallen. So können wir ab dem entsprechenden Heldenlevel auch dann hochstufige Zauber und Spezialangriffe freischalten, wenn wir zuvor keine schwächeren Fähigkeiten derselben Kategorie gemeistert haben. Da war **Diablo 2** komplexer. Erledigte Bossgegner bringen dafür Ruhmeszähler, mit denen wir weitere Talentpunkte verdienen – das motiviert.

Außerdem nehmen wir gleich zu Beginn einen Hund oder eine Katze auf die Monsterhatz mit. Das Haustier kämpft mit und lässt sich mit magischem Schmuck sowie erbeuteten Zaubersprüchen aufrüsten. Aus Teichen angeln wir Fische, die wir an unseren Begleiter verfüttern, damit er sich kurzfristig verwandelt, etwa in ein kräftiges Feuerwesen. Außerdem dürfen wir dem Haustier erbeutete Ausrüstung mitgeben, damit es sie verkauft. So müssen wir uns nicht ständig in die Stadt teleportieren. So weit, so nützlich. Einziges Problem: Genau wie beschworene Magiewesen verläuft sich das Vieh gelegentlich.

Endlosmotivation

Nach dem Ende der rund zehnstündigen Hauptquest dürfen wir einen Endlos-Dungeon erkunden und weiterschnetzeln, weitersammeln, weiterleveln. Das wird zwar

spätestens nach weiteren 15 Stunden mühsam, ist aber ein netter Bonus. Außerdem hat Runic Games einen Editor veröffentlicht, mit dem sich eigene Monsterhöhlen basteln lassen. Lediglich der fehlende Mehrspieler-Modus drückt den Langzeit-Spaß, gerne würden wir uns zu zweit oder dritt durch die Comicwelt hacken. Das bleibt aber (neben der flachen Geschichte) der einzige große Wermutstropfen eines ansonsten sehr feinen **Diablo**-Klons. Willkommen zu Hause! **GR**

Wand-Bugs

Wenn wir eine Waffe schwingen, die unsere Ziele zurückstößt, bleiben die Feinde gelegentlich in Wänden stecken. Außerdem können wir ganz selten durch eigentlich massive Wälle hindurchschießen.

Der **Drachen-Bossgegner** steckt in einem Mauerchen fest und wehrt sich nicht mehr.

Es fließt

Michael Graf: Torchlight ist so konsequent auf geschmeidiges Jagen und Sammeln getrimmt, dass sich andere Spiele im Vergleich dazu beinahe wie Arbeit anfühlen. Dadurch erinnert es angenehm ans erste **Diablo**, angereichert mit Verbesserungen wie Haustieren, Verzauberungen und Talentbäumen. Der traumhafte Spielfluss tröstet mich auch über den fehlenden Mehrspieler-Modus hinweg, selbst wenn Torchlight natürlich keine Komplexitätspreise gewinnt: Nach 25 Stunden wird's ziemlich dröge. Für schlappe 16 Euro kann ich die feine Monsterhatz dennoch uneingeschränkt empfehlen.



micha@gamestar.de

TORCHLIGHT ABENTEUER

ENTWICKLER Runic Games (Torchlight ist das Erstlingswerk)
 PUBLISHER Valve (Steam)
 SPRACHE Englisch
 AUSSTATTUNG Download

TERMIN (D) 27.10.2009
 CA. PREIS 16 Euro
 USK nicht geprüft

ANSPRUCH: EINSTEIGER (1-3), FORTGESCHRITTENER (4-7), PROFI (8-10)

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEAD-PCS			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			3D-GRAFIKKARTEN GeForce 6600 / 6800 GeForce 7800 / 7900 GeForce 8800 / 9800 GeForce 9600 GeForce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
800 MHz Intel	800 MHz AMD	512 MB RAM	1,2 GHz Intel	1,2 GHz AMD	512 MB RAM	1,8 GHz Intel	XP 1800+ AMD	2,0 GB RAM	
862 MByte Festplatte			862 MByte Festplatte			862 MByte Festplatte			
PROFITIERT VON			KOPISCHUTZ Steam			TON			
BILDFORMATE 4:3, 5:4, 16:9, 16:10			Stereo, 4.0, 5.1, 6.1, 7.1						

BEWERTUNG

GRAFIK	+ ansehnliche Effekte + meist flüssige Animationen + schön ausgeleuchtete Levels - matschige Texturen	7 / 10
SOUND	+ dezente, passende Musikuntermalung + wichtige Kampfklüsse ... - ... aber nur in Stereo - schwache englische Sprecher	8 / 10
BALANCE	+ exzellenter Belohnungsfluss + vier Schwierigkeitsgrade - auf der zweiten Stufe lange zu leicht, dann abrupt sehr schwer	9 / 10
ATMOSPHERE	+ stimmige Comic-Optik + munter-klappe Kämpfe + simple Physik-Effekte - keine Zwischensequenzen	8 / 10
BEDIENUNG	+ bewährte Klickorgie + durchdachtes Interface mit Anleihen bei Diablo 3 - keine grafische Warnung bei niedriger Lebensenergie	9 / 10
UMFANG	+ Haupthöhle mit 35 Stockwerken + Endlos-Dungeon als Bonus + massenhaft Beute - kein Mehrspieler - keine Freiluft-Areale + Nebenmissionen bringen zusätzliche Belohnungen	8 / 10
QUESTS & STORY	- öde Aufgaben und Geschichten - Handlung zum Wegdösen	4 / 10
CHARAKTERE	+ drei gut abgestimmte Klassen + nützliches Haustier + vielfältige Fähigkeiten + Ruhmsystem - simple Talentbäume	8 / 10
KAMPFSYSTEM	+ vorbildlich flüssige Monsterhatz + Gegner mit individuellen Fähigkeiten + spaßige Bosskämpfe + Begleiter-Aussetzer	9 / 10
ITEMS	+ vielfältige Ausrüstung + Sets + Magie-Upgrades + gesockelte Gegenstände + zusätzliche Beute-Zauber	10 / 10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT **Diablo-Klon mit exzellentem Spielfluss.**

80 SPIELSPASS