

Torchlight 2

Wer Diablo 3 sagt, muss nicht zwangsläufig auch Torchlight 2 sagen. Aber wer eine Genre-Alternative sucht, weil ihm Blizzards neue Ideen gegen den Strich gehen, dürfte hier ganz gut aufgehoben sein. Von Petra Schmitz

Angeschaut

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Daedalic** Entwickler: **Runic Games (Torchlight, GS 01/10: 80 Punkte)**
Termin: **September 2011** Status: **zu 85 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7538

Max Schaefer ist ein komischer Kauz. Er weiß, dass **Torchlight**, das Erstlingswerk seines Studios Runic Games, allein in Asien über fünf Millionen Mal raubkopiert wurde, und es stört ihn nicht. Im Gegenteil, Schaefer sieht illegale Kopien als Marketinginstrumente. Runic Games will irgendwann nämlich ein **Torchlight**-Online-Rollenspiel veröffentlichen. »Wenn das MMO dann erscheint«, so Schaefer, »gibt es Millionen Spieler, die sich mit Torchlight bestens auskennen und problemlos einsteigen können.« Mit dieser Haltung wäre Schaefer bei seinem ehemaligen Arbeitgeber Blizzard wohl ziemlich allein auf weiter Flur. Immerhin haben wir auf den vorherigen Seiten erfahren, dass Blizzard den Raubkopien

den Kampf angesagt hat und wir **Diablo 3** nur noch mit aktiver Internetverbindung spielen dürfen. Auf diesen Seiten nun lernen wir, wie wir uns die Zeit bis zum Erscheinen von **Diablo 3** für einen Apfel und ein Ei vertreiben können. Offline!

Bis Runic Games das **Torchlight**-MMO veröffentlicht, werden wohl noch etliche Mondphasen an uns vorüberziehen. Viel Zeit, in der sich Raubkopierer **Torchlight 2** illegal aus dem Netz besorgen können. Bereits in diesem September nämlich soll der Nachfolger zu Runic Games' Erstling

Outlander

Der **Outlander** arbeitet mit scharfen Klingen, Gewehren und ein wenig Magie.



Berserker

Der **Berserker** setzt nicht nur auf Nahkampf. Er ruft auch Tiergeister herbei.

erscheinen. **Torchlight 2** hält an den guten und motivierenden Mechanismen des ersten Teils fest, verbessert im Detail und bringt neue Klassen, oberirdische Klappereien sowie einen Koop-Modus mit LAN-Option.

Aus **Torchlight** kennen wir die drei Klassen: den Nahkämpfer (Destroyer), den Fernkämpfer (Vanquisher) und den Zauberer (Alchemist). Wer einen davon auch in **Torchlight 2** spielen möchte, schaut in die Röhre. Runic Games streicht die alten Gesellen und er-

+ Stärken

- + guter Spielfluss
- + gefällige Comic-Grafik
- + große Spielwelt
- + Editor
- + LAN-Modus

- Schwächen

- Langzeitmotivation?
- zufallsgenerierte Abenteuergebiete



Der Berserker beschwört unter anderem **Wolfgeister**, die an seiner Seite kämpfen. Einen Drachen soll er auch beschwören können.



Diese beiden Bilder stammen aus den neuesten Screenshot-Paketen vom Entwickler. Gut zu erkennen, dass das **Interface-Layout** jeweils anders aussieht. Uns gefallen aber beide Varianten nicht, wir hätten lieber das Interface aus dem Vorgänger.

setzt sie durch vier neue: den Outlander, den Berserker, den Embermage und den Engineer. Also abermals einen Dieb beziehungsweise Fernkämpfer (Outlander), der unter anderem mit Wurfdolchen und Gewehren arbeitet, einen Nahkampf-Haumichblau (Berserker), der die Kräfte von Tiergeistern einsetzt, und einen Zauberhansel (Embermage) mit Teleportfähigkeiten. Beim Engineer handelt es sich um eine Mischklasse, die sowohl in Mechanik (Fallen) als auch in Klopperei bewandert ist. So sollte für jeden Geschmack die passende Klasse dabei sein. Und endlich: In **Torchlight 2** werden wir nicht mehr an Geschlechtvorgaben und festgelegte Aussehen gebunden sein, wir werden unsere Charaktere im Rahmen eines Heldenbaukastens selbst gestalten dürfen.

Während **Torchlight**-Helden ihre Abenteuer ausschließlich unter der Erde in tiefen Höhlen und Katakomben bestanden, geht's mit den Recken des zweiten Teils zum Monsterkloppen nicht nur an die Erdoberfläche, sondern auch in mehr Siedlungen als im Vorgänger. Das ist auch nicht so schwer, in **Torchlight** gab's nämlich nur eine. Doch Scherz beiseite: Runic Games will uns in **Torchlight 2** deutlich größere Abwechslung bieten. Das Spiel soll in drei Akte unterteilt sein, mit jedem neuen Akt ziehen wir in eine neue Stadt, um uns dort für die örtliche Bevölkerung einzusetzen und der Haupthandlung zu folgen. Zwar werden die Schnitzelareale nach wie vor zufällig erstellt, 50 Prozent davon allerdings über Tage. Und apropos Tage: mit Tageszeiten- und Wetterwechsel. Ob sich das Mehr dann auch auf die Spielzeit auswirkt, wissen wir noch nicht, aber Abwechslung kann schon mal nicht schaden. Ab Stunde 25 wird der erste Teil dann doch zäh.

Ab Stunde 25 spätestens hätten wir uns gerne mit einem Kumpel durch den 35-stufige Mega-Dungeon gekloppt. Doch Pustekuchen, ein Koop-Spiel fehlte in **Torchlight**. Wir waren nicht die einzigen, die das doof fanden. Runic Games hat auf die Kritiker gehört und liefert in **Torchlight 2** nicht nur ein

Engineer

Der **Engineer** ist ein nahkämpfender Mechaniker, der durch Kloppereien tödliche Energie auflädt.



Embermage

Als **Embermage** setzen wir voll auf Magie und können uns und auch Gegner teleportieren.

Peer-to-Peer-Spiel, sondern auch einen LAN-Modus, dieses anachronistische Netzwerk-Dings, bei dem Menschen ganz ohne Internetverbindung und nur über sorgsam verlegten Kabelsalat miteinander spielen. Dass wir sowas noch erleben dürfen!

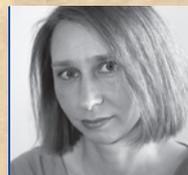
Auch mehr als eine Erwähnung am Rande wert: Mit **Torchlight 2** kommt wieder ein umfangreiches Tool für Modder daher. Den Editor wird's wohl nur auf Englisch geben, aber anders als der Vorgänger, der erst einige Monate nach dem Steam-Release auf Deutsch im Laden stand, können wir **Torchlight 2** von Anfang an komplett lokalisiert erleben. Runic Games hat in Daedalic (**Harveys**

Weg mit den alten Klassen!

neue Augen) einen Publisher gefunden, der den Titel gleich übersetzt. Und man bleibt der moderaten Preispolitik von **Torchlight** (20 Euro) treu. **Torchlight 2** soll zwar etwas teurer als der Vorgänger werden, aber es soll angeblich auch dreimal soviel drin sein. Da zahlen wir doch gerne etwas mehr. **PET**

Potenzieller Genre-Knaller

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de



Das erste **Torchlight** habe ich geliebt. Ich mochte die knatschbunte Optik, vor allem aber mochte ich den Spielfluss. Das Monsterverdreschen lief wie von allein aus den Fingern. Was ich nicht mochte: dass ich mich immer und immer wieder in den gleichen Dungeon begeben musste. Das soll in **Torchlight 2** anders werden. Mehr Abwechslung! Genau, was das Spiel braucht. Und eine gescheite Handlung wäre auch nicht verkehrt. Wenn Runic die noch hinkommt, dann kann sich **Torchlight 2** zu einem echten Genre-Knaller entwickeln.



In **Torchlight 2** geht's auch über Tage gegen Monster. Hier ein **schneebedecktes Plateau**.