

# Torchlight 2

Kann der Nachfolger zur besten bisherigen Diablo-Alternative auch 2012 Blizzard die Hölle heiß machen? Wir pilgerten zum Probespiel nach Seattle und klickten uns in Torchlight 2 den Zeigefinger wund. Von Heinrich Lenhardt

## Angespielt

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Daedalic Entwickler: Runic Games (Torchlight, GS 01/10: 80 Punkte)  
Termin: März 2012 Status: zu 90 % fertig

[GameStar.de/Quicklink/7728](http://GameStar.de/Quicklink/7728)

### ⊕ Stärken

- + Aufregende Actionkämpfe mit mehr Tempo
- + motivierende Dauer-Beutehatz
- + vier reizvolle Charakterklassen
- + viel abwechslungsreicher als der Vorgänger
- + neuer Koop-Multiplayer-Modus
- + Aussicht auf Editor und Mods

### ⊖ Schwächen

- außer Gekämpfe wenig Interaktion
- kein Schummler-Schutz im Multiplayer

Der **Embermage** wirft aus der Distanz mit Elementarzaubern.

Der nahkämpferische **Berserker** heilt sich und ruft Wölfe herbei.

Der **Engineer** bastelt unter anderem mechanische Begleiter.

Der **Outlander** schießt auf Feinde oder verwandelt sie in Zombies.





Der rote Bildrand erinnert daran, dass es höchste Zeit für einen Heiltrank ist.

Diesen Gegner haben wir anvisiert. Gerade bei Bossen werden nützliche Informationen angezeigt.

Lebens- und Mana-Punkte sowie derzeitige Aufenthaltsorte der Mitspieler.

Dezente Lichtsäulen erleichtern es, im Schlachtgetümmel die Mitstreiter zu erkennen.

Für optimalen **Multiplayer-Spielgenuss** empfehlen die Entwickler bis zu vier Teilnehmer in einer Koop-Partie. Hier schlagen wir uns im Duett durch die Knochengruft.

Jede Klasse hat einen Charge-Balken, der sich automatisch im Kampf auflädt.

Die traditionelle Hotkey-Leiste zum schnellen Auslösen von Spezialfähigkeiten. Darunter befindet sich der Erfahrungspunktebalken.

Ist das Lupensymbol aktiviert, werden stets Beutetexte angezeigt, ohne dass man dafür die ALT-Taste drücken muss.

Mit der TAB-Taste wechseln wir flink zwischen zwei Skills, die mit der rechten Maustaste ausgelöst werden.

**D**as Geld liegt auf der Straße beziehungsweise das Gold auf dem Boden, wo ihm zahlreiche Ausrüstungsgegenstände Gesellschaft leisten. Diese an sich zu reißen ist für Action-Rollenspieler nicht nur legitim, sondern erste Bürgerpflicht! Schließlich geht es immer gegen das Böse, und erfolgreiche Helden müssen sich nun mal für immer noch größere Herausforderungen rüsten. Die Frage ist da nicht »Macht mich die neue Hose dick?«, sondern »Macht das erbeutete Beinkleid meine magischen Attribute dick genug?«. Auch Schatzkisten werden gerne durchkramt, aber meist steckt die Beute dann doch in den erstaunlich tiefen Taschen aller möglichen Monster.

An der Masche »umhauen, einsammeln, weiter« erfreuen sich Computerspieler seit

grauer **Hack-, Rogue- und Gauntlet-**Vorzeit, Blizzards **Diablo-**Reihe perfektionierte die Rezeptur mit hinlänglich bekannten Motivationsmitteln. Dass 2012 ein neuer Spitzenjahrgang fürs Genre zu werden scheint, liegt nicht nur an der nahenden Veröffentlichung von **Diablo 3**. Ein 32-köpfiges Team in Seattle ist fast fertig mit der Entwicklung von **Torchlight 2**. Dieses preiswerte (20 Euro) Action-Rollenspiel spart keinesfalls beim Spielwitz und präsentiert sich deutlich verbessert gegenüber dem schon sehr guten Vorgänger von 2009 (GameStar-Wertung: 80 Punkte). Davon konnten wir uns bei unserem exklusiven Vor-Ort-Spieltermin ausgiebig selbst überzeugen.

Gleich zu Beginn von **Torchlight 2** ist die Qual der Wahl nicht unbeträchtlich, denn die vier neuen Charakterklassen wirken gleichermaßen spannend. In jeweils drei Ta-

lentbäumen (siehe Extrakasten) stecken alle möglichen Sonderfähigkeiten, die verschiedene Spielstile und Spezialisierungen erlauben. Unser Liebling ist derzeit der Outlander, ein Fernkampf-Experte, der sich mit kühnen Sprüngen aus der Gefahr bringen und Gegner in Zombies verwandeln kann. Auch der Embermage hält gerne Distanz, seine Elementarzauber in den Kategorien

## Das preiswerte Action-RPG spart nicht beim Spielwitz

Feuer, Eis und Blitz sind echte Kracher, die ganze Gegnergruppen auf einmal hinraffen. Auf Tuchfühlung geht der Berserker, dessen Nahkampf-Draufgängertum durch Selbstheilung und Wulfrudel-Beistand versüßt wird. Die kniffligste Klasse scheint der Engineer zu sein, nicht nur wegen seiner Möglichkeit, Sonderfähigkeiten gezielt durch Aufladungen zu dopen. Mit mechanischen Begleitern, Granaten und Zweihandwaffen ist er die wuchtige High-Tech-Alternative zum erstaunlich flinken Berserker. Jede Klasse hat zudem ein paar Skills, die im Koop-Multiplayer segensreiche Nebenwirkungen für Mitspieler haben. Wenn sich zum Beispiel der Engineer mit dem Force Field umgibt, bekommen seine Verbündeten auch einen Energieschutzschild spendiert.

Jede der vier neuen Klassen lässt sich als männlicher oder weiblicher Held spielen, dazu kommen einige rudimentäre optische Optionen wie verschiedene Gesichter und Frisuren. Dann eröffnet eine Intro-Sequenz die neue Handlung, welche in vier Akte unterteilt ist. Die Heldenklassen des Vorgänger-



**Oberwelt** mit Wetter- und vor allem vielen Spezialeffekten. Zu zweit vermöbeln wir Monster im Echo Pass.

## Gesellige Beutejagd: Koop-Multiplayer

Das erste **Torchlight** war gänzlich multiplayer-frei, aber im Nachfolger gehen wir zusammen mit anderen Spielern auf Monsterjagd – und können auf diese Weise auch unseren Solospiel-Charakter leveln.

**Spieleranzahl:** Auf eine Obergrenze hat man sich noch nicht festgelegt, aber Runic empfiehlt bis zu vier Spieler in einer Partie. Bei größeren Gruppen wird's unübersichtlich, auch wenn die Menge an Partikeleffekten automatisch zurückgedreht wird.

**LAN und Internet:** Sie können sich online mit Freunden und Zufallsbekanntschaften zusammenschließen, Torchlight 2 unterstützt (im Gegensatz zu Diablo 3) auch Netzwerk-Partien.

**Nur mit-, aber nicht gegeneinander:** Da Runic für Torchlight 2 einen Editor veröffentlicht, aber keine eigenen Server betreibt, kann Schutz vor Cheatern nicht garantiert werden. Deshalb gibt es keine Möglichkeit, gegeneinander zu spielen. Allenfalls in der Mod-Szene könnten inoffizielle PvP-Erweiterungen entstehen, auf die die Klassenbalance aber nicht ausgelegt ist.

**Spielstand fortsetzen:** Sie dürfen mit ein und demselben Charakter zwischen Solospiel und Multiplayer wechseln, alle Fortschritte bei Ausrüstung, Level und Quests werden übernommen. Also genau wie in Blizzards Diablo 3, nur eben ohne Battlenet-Zwang.

**Partien finden:** In der Koop-Lobby können Sie Spiele mit Freunden oder Gildemitgliedern herausfiltern. Neue Partien lassen sich mit Passwort und Charakterlevel-Bereich versehen.

**Teamwork oder jeder für sich:** Die Gegnerskalierung berücksichtigt, ob die Teilnehmer zusammen als Gruppe spielen oder an verschiedenen Punkten der Karte vor sich hin kämpfen. Mit Wegpunkten und Portalen teleportiert man schnell zu anderen Spielern.

**Beuteverteilung:** Für jeden Charakter wird eigene Beute ausgeschüttet; jeder Teilnehmer sieht nur die Belohnungen, die er auch aufsammeln kann.

**Item-Tausch:** Runic plant ein einfaches Interface, damit zwei Spieler gegenseitig Items austauschen können. Auktionshaus oder Echtgeldhandel à la Diablo 3 gibt es nicht.

**Online-Beta:** In Kürze will Runic eine Online-Betaphase starten, um den Multiplayer-Modus von Torchlight 2 unter Beteiligung der Community zu testen.



Harmonisches Zusammenspiel ohne **Wegschnapp-Gefahr:** Im Koop-Modus bekommt jeder Spieler nur »seine« Beutestücke zu sehen.

wir harmlose Anfangsmonster wie kleine Ratlins um. Wer vom direkten Weg abweicht – Questziele sind unübersehbar auf der Automap markiert – entdeckt Schatzkisten oder eine Wache, die uns für Beistand im Kampf gegen Monster belohnt. In der Enklave angekommen schalten wir unseren ersten Wegpunkt frei, diese Teleporter dienen zum raschen Wechsel zwischen bereits erforschten Regionen. Wie erhalten zwei weitere Missionen und machen uns auf den Weg zum Wellspring-Tempel, wo sich der Wächter des Wassers in Gefahr befindet.

Der Weg führt durch eine Zone mit dem malerischen Namen »Pfad der verehrten Toten«, in der uns eine Nebenquest in die nächstbeste Gruft schickt. Unsere Klick- und Schwitz-Frequenz steigt, denn hier wird's langsam ernst mit wandelnden Säurepfützen, Zombies und vielen Skeletten; der Verbrauch an Heiltränken steigt. Wir sind für die Hotkeys aufrichtig dankbar, um blitzschnell eine Pulle des jeweils stärksten Heil- oder Manatanks aus dem Inventar konsumieren zu können. Die Grafik gewinnt sicher keinen High-Tech-Preis, ist aber sehr hübsch und stimmig und bereitet der gelungenen Gruselatmosphäre eine angemessene Bühne: Schummrige Ausleuchtung, wabernde Nebel, über den Boden kriechende Skeletttorsos und ziemlich beeindruckend aussehende Elite-Gegner auf speziellen Kampftaktiken und optischen Effekten sorgen für Abwechslung. Ist der letzte Boss im jeweiligen Keller besiegt, bringt uns ein Portal komfortabel zur Oberwelt zurück.

Als wir der ersten Gruft wieder entsteigen, haben wir schon Charakterstufe 6 erreicht und weitere Fähigkeiten für unseren Helden freigeschaltet. Wenig später erreichen wir auch schon den Tempel, werden aber von



Berserkerin und Engineer (Spielercharaktere in der Bildmitte) sind bereit für die **Skelettarmee**.



Per **Wegpunkt** komfortabel zu einem bestimmten Mitspieler teleportieren.

gers sind mit der Story verknüpft. So hat der Alchemist das Emberherz des Drachen Ordak gestohlen, das Städtchen Torchlight wurde zerstört. Welche finstere Macht dahinter steckt und was ihre Pläne sind, ist noch unklar. Wir werden erst einmal zur nächsten Siedlung namens Estherian Enclave geschickt, um die Bevölkerung zu warnen.

Während es in der Vorgänger-Story einfach 35 Dungeon-Etagen stets nach unten ging, erforschen wir bei **Torchlight 2** eine Oberwelt mit Tag- und Nachtwechseln sowie Wettereffekten. Die Unterteilung erinnert dann schon sehr an **Diablo 2**: Akt 1 ist von Wiesen und verschneitem Gebirge geprägt, Akt 2 dagegen in einer Wüstenlandschaft angesiedelt und Akt 3 entführt uns in Zauberpflanzungen sowie Sumpflandschaften. Zum kompakteren finalen Schauplatz wollen die Entwickler noch nichts verraten. Die Oberwelt-Karten sind mit verschiedenen Dungeon-Zugängen bestückt, sowohl für die Haupthandlung als auch für optionale Nebenquests. Wenn zum Beispiel eine besorgte Frau sich fragt, was ihr Gatte so lange in der Spinnenhöhle treibt, befindet sich der Eingang praktischerweise gleich neben ihr.

Die Spielwelt ist allerdings nicht nahtlos, beim Wechseln zur nächsten Oberwelt- oder Dungeon-Map wird nachgeladen. Der genaue Aufbau der einzelnen Levels und das Nebenquest-Angebot werden durch eine Prise Zufall beeinflusst, auch wenn uns die Unterschiede eher gering vorkommen. Im Startgebiet Echo Pass hauen



**Feuerzauber** Blazing Pillar im Einsatz. Gerade als Embermäge sollte man sich vor dem manaraubenden Hieb von Dungeon-Bewohner Axnarve hüten.



Die meisten **Bosse** haben schlechte Manieren: Der dicke Mordrox holt tief Luft und spuckt dann eine Runde Giftgülle – Mahlzeit!



Level-11-Gegnern ziemlich abgügelt. Also die Oberwelt weiter erforschen, in der noch weitere lukrative Nebenquests zu finden sind. Außerdem gesellt sich ein kompetenter Runic-Entwickler mit seinem Charakter an unsere Seite, denn Charaktere und Spielstände lassen sich zwischen Einzelspieler- und Multiplayer-Modus hin und her transportieren. Dazu muss ich nur kurz ins Hauptmenü zurück, eröffne eine Koop-Partie (LAN oder Internet) und schon kann der Mitstreiter an der Stelle beitreten, an der ich grade noch solo »gehackt'n'slayt« habe. Prima! Mal zu zweit, mal solo kämpfen wir uns so durch einen Großteil des ersten Akts und probieren dabei alle vier Charakterklassen aus. Am Ende des Wellspring-Tempels

liefern wir uns einen erbitterten Bosskampf mit General Grell, der den Guardian of Water gefangen hält. Drei weitere Elementarwächter müssen im Storyverlauf gerettet werden, außerdem scheint das Ember-Mineral für eine geheimnisvolle Seuche verantwortlich zu sein. Die Oberwelt der zweiten Hälfte des ersten Akts führt dann ins Hochland, Schneeflocken rieseln über den Bildschirm. Wir besuchen weitere Mini-Dungeons wie eine Piratenbucht oder eine Embermine. Für Abwechslung sorgen dabei nicht nur die verschiedenen Verhaltensmuster der Gegner, sondern auch Eigenheiten wie die Feuerschalen der Spinnenhöhle, die alle entdeckt und entzündet werden müssen, bevor sich die Spinnenmama blicken

lässt. Oder die Zünder, die manchmal als Beute in der Mine liegen bleiben und an bestimmten Stellen Bonusbereiche freisprengen. Hier müssen wir auch auf Explosiv-Kettenreaktionen achten, wenn wir eines der zahlreichen Schwarzpulverfässer treffen.

## Unsere Klick- und Schwitz-Frequenz steigt, es wird ernst

gen. Hier müssen wir auch auf Explosiv-Kettenreaktionen achten, wenn wir eines der zahlreichen Schwarzpulverfässer treffen.

**Torchlight 2** ist nicht nur schöner, größer und abwechslungsreicher, es spielt sich auch besser als der Vorgänger und profitiert von der Überarbeitung vieler Systeme. Die

# LC-POWER

[www.lc-power.com](http://www.lc-power.com)

## Silver Shield

## LC7300 V2.3

Mit dem LC7300 V2.3 - Silver Shield bietet Ihnen LC-Power ein 80 PLUS® SILBER-zertifiziertes 300-Watt-Netzteil für den gehobenen Anspruch!

Das Netzteil bietet Ihnen neben einem 120mm-Lüfter, Aktiv-PFC und umfangreichen Sicherheitsschaltkreisen, wie OVP, OCP, OPP, OTP, SCP & UVP, eine sehr hohe Effizienz von bis zu 89,20% sowie einen geringen Standby-Verbrauch bei massiver Kühlleistung für Ihr System!

**Weitere Ausstattung:**  
1x 20+4-Pin, 1x 4+4-Pin Mainboard 12V,  
1x PCI-E 6-Pin, 4x SATA, 3x PATA, 1x FDD,  
schwarzes Kabel-Sleaving,  
weißer Lüfter und weiße Anschlüsse,  
zwei unabhängige 12V-Leitungen



LC-Power-Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel!

## Starkes Quartett: So spielen sich die vier Klassen

Jede der vier Charakterklassen kann im Spielverlauf bis zu 30 Skills lernen, die sich in jeweils 15 Stufen ausbauen lassen und in drei Talentbaum-Kategorien unterteilt sind. Punkte für Sonderfähigkeiten und Attribute erhalten Sie bei jedem Charakterstufenaufstieg.



### Embermage

**Spielstil:** Fernkampf

**Talentbäume:** Inferno, Frost, Storm

**Charge-Bonus:** Zaubersprüche kosten kurzzeitig keinerlei Mana.

Der Elementarmagier vom Dienst richtet vor allem reichlich Flächenschaden ein. Seien es nun mächtige Blitze, die alle Gegner in seiner Nähe treffen, oder die feurige Explosion von Infernal Collapse, die sich auf eine bestimmte Position zielen lässt. Um einzelne

Gegner schnell zu killen, spammt er Spells wie Magma Spear im Dauerfeuer, solange das Mana reicht. Bei Stab-Verwendung kann er die Resistenzen seiner Feinde schwächen. Um aus unangenehmen Nahkampfsituationen zu entweichen, teleportiert der Embermage mit Frost Phase ein Stück nach vorne und hinterlässt dabei eine Eisschaden-Aura.



Dieser Engineer hat im Construction-Talentbaum den Gun Bot freigeschaltet, einen niedlichen Maschinengewehr-Begleiter.

### Berserker

**Spielstil:** Nahkampf

**Talentbäume:** Hunter, Tundra, Shadow.

**Charge-Bonus:** Kurzzeitig wird jeder Hieb zum kritischen Treffer.

Auf sie mit Gebrüll! Der Berserker übernimmt die klassische Nahkämpferrolle und lernt dabei auch ein paar Eiszauber sowie Lebensenergie absaugende Tricks, damit er bei seinem derben Konfrontationskurs nicht so



leicht aus den Stiefeln kippt. Um den Ansturm der Gegner zu kontrollieren, friert er sie per Frost Breath ein oder wirft sie mit Wolfstrike zurück. Kampfstarke Schattenwölfe stehen ihm außerdem bei, auch mit Blutungseffekten rafft er seine Feinde dahin. Der Executioner-Skill ist wertvoll bei Verwendung von zwei Einhandwaffen des gleichen Typs und erhöht zudem die Aufladegeschwindigkeit des Charge-Balkens.

### Engineer

**Spielstil:** Nahkampf

**Talentbäume:** Destruction, Construction, Augmentation

**Charge-Bonus:** Bis zu fünf Ladungsstufen ansammeln, die zur Verstärkung bestimmter Sonderfähigkeiten verbraucht werden.

Beschreibung: Der Engineer ist der komplexeste Charakter und nicht so eine flinke Nahkampf-Killmaschine wie der Berserker, aber mechanische Begleiter und Defensivtechniken wie Force Field machen ihn stark. Im Destruction-Talentbaum kann er Boni für zweihändige Nahkampfwaffen und Kanonen lernen. Aus der Ferne ist er durch verschiedene Granatentypen gefährlich.

Er ist die vielleicht anspruchsvollste Klasse, weil diverse Fähigkeiten durch Charge-Ladungen erheblich verstärkt werden können. Ein Fall für fortgeschrittene Spieler, die bei aller Liebe zum Gemetzel gerne taktisch planen.



### Outlander

**Spielstil:** Fernkampf

**Talentbäume:** Hunter, Blade, Sigil

**Charge-Bonus:** Mit wachsendem Balken steigende Boni auf Angriffs- und Zaubergeschwindigkeit sowie Ausweich- und Kritische-Treffer-Chance.

Der Outlander ist die vielseitigste Klasse und hat jede Menge coole Tricks auf Lager. Seine Talentauswahl enthält Boni für die Verwendung von zwei Pistolen oder einer Schrotflinte. Durch Schaden verursachende Sprünge nach vorne oder hinten manövriert er flink übers Schlachtfeld, schwächt seine Gegner mit Hex-Feldern und beherrscht auch ein paar Nahkampffähigkeiten.

Außerdem versteht er sich auf den Umgang mit Giften und Untoten. Killen wir Gegner mit dem Todeshauch, verwandeln sie sich in Zombies, die uns im Kampf beistehen.



Kämpfe haben ein höheres Tempo und sind übersichtlicher, da der Betrachter-Blickwinkel in den meisten Schauplätzen weiter raus gezoomt werden darf. Und schon im ersten Akt fordert uns die größere Gegnervielfalt: Da werden explosive Pfeile verschossen, Leichen wiederbelebt oder Monster teilen sich in zwei neue Gegner auf, wenn man sie niederstreckt. Dazu kommen happige Bosse, die ausgefeiltere Kampftaktiken erfordern als das bewährte »Augen zu und feste drauf«. Außerdem können wir nicht mehr gar so gierig Heiltränke bechern. Nach jedem Schluck aus der Pulle muss eine Abklingzeit von rund zehn Sekunden verstreichen, bevor man die

nächste Ladung picheln darf. Die vier Schwierigkeitsgrade wurden überarbeitet, schon »normal« fühlt sich spürbar knackiger an als im Vorgänger. Die Entwickler beseitigten auch frustrierende Ausreißer; bei **Torchlight** gab es noch einen arg rapiden Härtegrad-Sprung kurz vorm Ende. Masochisten dürfen optional wieder den »Hardcore«-Modus einschalten, bei dem der Bildschirmtod mit der Charakterlöschung verbunden ist. Das bringt mal echt schwitzige Hände.

Bis zur Obergrenze Level 100 werden Charaktere mit immer besserer Ausrüstung versorgt. Wer soweit spielen will, der ackert sich

mehrmals durch die Story – bei parallel steigenden Gegnerlevels, versteht sich. Nach dem ersten Durchspielen liegt man etwa bei Stufe 50, danach macht man etwa 10 bis 20 weitere Levels pro Ehrenrunde gut. Die wesentliche Motivationsquelle für solche ambitionierten Dauerspielaktivitäten sind natürlich Items ... und noch mehr Items. Die Qualitätskategorien sind identisch mit dem Vorgänger: grauer Plunder, grüne Standardware, blaue Premiumteile, güldene »unique« Items und lila Set-Bestandteile. Im Gegensatz zum Vorgänger soll es leichter fallen, mehrere Items eines Sets zu ergattern. Generell dürfen Sie unabhängig von der

Klasse mehr mit verschiedenen Ausrüstungsteilen experimentieren. Zwar gibt es immer noch bestimmte Attribut-Anforderungen (zum Beispiel »Stärke mindestens 30«), aber die werden aufgehoben, sobald der Charakter eine bestimmte Stufe erreicht. Und daran hatten wir reichlich Spaß: »Hey, mein nahkampf-lastiger Engineer hat eine super-seltene Knarre mit dem Namen Big Dog ergattert? Klar will ich die zumindest kurz mal in Aktion erleben!«

Guckten wir bei Torchlight immer nur auf den »Schaden pro Sekunde«-Wert, sind beim Nachfolger alle Waffengattungen mit bestimmten Eigenheiten versehen. Bögen haben zum Beispiel die größte Reichweite; Schrotflinten schießen nicht so weit, treffen aber viele Feinde auf einmal. Zauberstäbe feuern zielsuchende Salven, Keulen unterbrechen die gegnerischen Aktionen und so weiter. Generell haben alle Waffen jetzt auch einen gewissen »Splash Damage«-Effekt, der dafür sorgt, dass auch dem Ziel nahe stehende Gegner noch etwas abkriegen. Ausnahme von der Regel sind die Claws (Faustwaffen), die dafür besonders stark gegen einzelne Widersacher sind. Ebenfalls dem Sammelspaß zuträglich: Das Inventar ist geräumiger und übersichtlicher,

## Bosse, die ausgefeilte Kampftaktiken erfordern

weil es jetzt drei separate Ablagen für die Kategorien Ausrüstung, Konsumierbares (Spruchrollen, Tränke) und Zaubersprüche gibt. Und das Identifizieren von magischen Gegenständen ist lange nicht mehr so fummelig, ein einfacher Rechtsklick genügt nun.

Leicht abgespeckt wurde das Juwelensystem, mit dem wir gesockelte Gegenstände verbessern. Die Edelsteine lassen sich nicht weiter upgraden, um die Spieler zu ermutigen, sie gleich zu verwenden. Dafür lassen sich öfter hochwertige Juwelen erbeuten. Das Verzaubern von Ausrüstungsgegenständen ist dagegen komplexer geworden, in der Spielwelt entdecken wir verschiedene

Durch die **Wüste** geht's im zweiten Akt der Story, hier knistert sich ein Engineer durch die Ödflächen von Ossean.



Spezialisten für Enchantment-Typen wie Feuerschaden oder Attribute-Boni. Einige NPCs können auch weitere Sockel hinzufügen oder mehr als die üblichen zwei Verzäuberungen leisten. Gefällt uns das Resultat nicht, können wir es rückgängig machen und erneut unser Glück versuchen (gegen eine extra Gebühr, versteht sich). Dabei besteht nicht mehr das Risiko, die Grundboni eines Gegenstands zu verlieren.

Ganz neu ist der Charge-Balken über der Hotkey-Leiste mit den Fähigkeiten. Durch zügiges Kämpfen füllt er sich automatisch auf und leert sich wieder in Ruhepausen. Die Auswirkungen sind von Klasse zu Klasse verschieden. Bei voller Aufladung darf der Embermage einige Sekunden lang kostenlos zaubern, denn es wird kein Mana verbraucht, während der Berserker in den Genuss steter kritischer Treffer kommt. Schon ein teilweise gefüllter Balken beschert dem Outlander Prozentboni auf Angriffs- und Bewegungsgeschwindigkeit. Am komplexesten ist das System des Engineers, dessen Charge-Balken fünf Stufen hat. Bestimmte Sonderfähigkeiten verbrauchen einzelne oder alle Ladungen. So kann der Skill Overload, welcher nahestehenden Gegnern einen Elektroschock verpasst, einen satten 500-Prozent-Schadensbonus erhalten, wenn dabei fünf Charges verbraten werden. Zudem machen überarbeitete Charakterattribute die Heldenaufpöppelung flexibler und

kniffliger. Im ersten Teil neigten wir dazu, so ziemlich alle Attributpunkte in die Kategorie zu stecken, welche den Schadensoutput bestimmt. Doch jetzt ist eine gleichmäßigere Verteilung eine echte Alternative, da jedes Attribut für jede Klasse einen gewissen Nutzen hat. Stärke wirkt sich auf alle Waffentypen aus, egal ob Nah- oder Fernkampf, und verleiht Bonusschaden bei kritischen



## Zwei Fragen an Travis Baldree

Travis Baldree verdiente sich mit **Fate** seine Action-Rollenspiel-Sporen. Bei den Flagship Studios arbeitete er bis zur Firmenpleite an **Mythos** mit, bevor er dann als einer der Runic-Gründer die **Torchlight**-Entwicklungsleitung übernahm.

### GameStar Travis, wo siehst du die größten Unterschiede zwischen Torchlight 2 und Blizzards Diablo 3?

**Travis Baldree:** Diablo 3 geht mehr in die Richtung eines vollständigen Online-Modells, es ist auf Spieler-Wettkämpfe ausgerichtet und erlaubt deshalb kein Modding. Aber bei Torchlight 2 kannst du komplett offline spielen, wir erlauben auch LAN-Partien und Mods sind uns wichtig. Wir wollen, dass die Leute herumexperimentieren und exzentrische Klassen-Modifikationen machen. Wir müssen uns nicht um Item-Auktionshäuser sorgen. Wenn sich jemand das Eine-Million-Goldmünzen-Superschwert unbedingt selber geben will, dann kann er das tun.

### ► Und was ist der größte Unterschied zum Vorgänger?

◀ Ein Kritikpunkt an Torchlight war, dass sie die Leute regelrecht abgehört hat. Also stellten wir einen Autoren ein, um diesmal mehr Aufwand in die Handlung zu stecken. Es gibt zwei größere Cinematics im Cartoon-Stil, die von Klei Entertainment gemacht werden, das sind die Schöpfer des Playstation-3-Prügelspiels Shank. Dazu kommen Übergangssequenzen zwischen den Akten.



Die **Karte** lässt sich auch in voller Größe anzeigen, Durchgänge, Questziele, Mitspieler und Portale werden automatisch markiert.

## Hintergrund Runic Games

Das 2009 erschienene **Torchlight** war eine Schnellschuss-Produktion, die aus der Not geboren wurde, als nach der Pleite der Flagship Studios das ehemalige Team der Online-Monsterhatz **Mythos** wieder ganz von vorne anfangen musste. Die Resultate: Das neue Studio Runic Games und ein in elf Monaten schnellentwickeltes Dungeon-Hackfest, bei dem sich der Held ohne viel Story-Drumherum 35 Etagen tief durch Monsterhorden kämpft und dabei reflexartig Massen von Beutestücken sammelt und sichtet.

Ähnlichkeiten zu Blizzards **Diablo**-Serie waren beabsichtigt und historisch bedingt. Zu den Runic-Gründern gehören die Brüder Max und Erich Schaefer. Die hatten 1993 ein Spielestudio namens Condor aus der Taufe gehoben – das später in »Blizzard North« ungetauft und zur **Diablo**-Geburtsstätte wurde.

Eher unauffällig zum Schnäppchenpreis auf der Download-Plattform Steam veröffentlicht, wurde **Torchlight** erst zum Geheimtipp und dann zum ausgewachsenen Hit. Mac- und Xbox-360-Versionen folgten, letzten Sommer wurde die Millionengrenze bei den Verkäufen erreicht. Denn das aufs Wesentliche reduzierte Action-Rollenspiel machte das, worauf es in diesem Genre ankommt, besonders gut: Beuteverteilung und Spaß mit coolen Sonderfähigkeiten drei gut abgestimmter Klassen.

Eigentlich war **Torchlight** nur als Fingerübungs-Überbrückungsspiel gedacht, um die Grundlage für ein MMO zu legen. Aber nach dem Millionenerfolg hat man sich die Sache anders überlegt und mit **Torchlight 2** erneut ein einspieler-zentrisches Heldenepos vorgenommen. Dank längerer Entwicklungszeit bekommt es von der Fan-Basis geforderte Features wie einen Multiplayer-Modus spendiert. Mit welchem Projekt es danach bei Runic Games weitergeht, ist noch offen. Die MMO-Idee ist nicht völlig vom Tisch, eine Erweiterung oder Download-Episoden zu **Torchlight 2** wären allerdings ebenfalls eine Option – oder vielleicht packt Runic auch etwas ganz Neues an.



Ohne die Pleite der Flagship Studios wäre das erste **Torchlight** (2009) nicht entstanden.

Runic-CEO **Max Schaefer** und sein Bruder Erich gehörten zum Designteam der ersten beiden **Diablo**-Spiele.



Treffern. Der Geschicklichkeits-Wert wiederum erhöht die Chance, dass ein kritischer Treffer ausgelöst wird. Außerdem bestimmt er unsere Ausweichchance und verringert den »Fumble«-Abzug (wenn unser Held nicht voll trifft, ähnlich den Streiftreffern im Vorgänger). Fokus erhöht Mana-Punkte, Elementarschaden und die Chance, einen Angriff zu parieren oder eine »Execute«-Angriffe auszulösen (gleichzeitiges Einsetzen von zwei einhändigen Waffen derselben Gattung für Schadensbonus). Vitalität bestimmt die Anzahl von Lebenspunkten, den Rüstungswert und die Wahrscheinlichkeit, mit einem Schild einen Angriff abzublocken.

Alle Klassen verfügen über Spezialfähigkeiten, um Kampfbegleiter zu beschwören. Dazu kommen die vom Vorgänger bekannten Pets. Neben Hund und Katze stehen jetzt auch Panther, Bulldogge, Chadoway

Unser Held hat jetzt separate **Inventare** für Ausrüstung, Tränke und Spruchrollen sowie Zaubersprüche. Das Pet (links) verkauft überflüssigen Krepel und kann Verbrauchsmittel besorgen.



(Mini-Dino) und Falke zur Wahl. Die Tierchen sorgen für diverse Pläsierehen; sie lenken Feinde im Kampf ab und können sogar zum Einkaufen geschickt werden. Wir beladen die Fido & Co. mit Fundstücken zum Verschern und markieren in einer Liste, ob sie auch Spruchrollen oder Tränke mitbringen sollen. Wie im Vorgänger dürfen wir selbst geangelte Fische verfüttern, die das Pet kurzzeitig in einen bestimmten Monstertyp verwandeln. So macht ein Web-Fisch-Snack unser Kätzchen zur Spinne, deren Netzfähigkeit Feinde verlangsamt.

So viel wir bei unserem Spieltermin erfahren haben, mit näheren Angaben zum Erscheinungstermin hält sich Runic Games noch zurück. Man versicherte uns aber (halbwegs glaubhaft) dabei völlig unbeeindruckt von der Lage rund um den **Diablo 3**-Veröffentlichungstermin zu sein. Als Nächstes steht eine Multiplayer-Beta an, und wenn deren Resultate verarbeitet sind, kann **Torchlight 2**

auf den Download-Weg gebracht werden. Nach der Veröffentlichung wird das neue TorchEd-Toolset nachgereicht, mit dem die Mod-Szene neue Spielmodi und Abenteuer basteln kann. **Torchlight 2** hat, besonders für Solo-Spieler, das Potenzial zum echten **Diablo 3**-Killer. Heinrich Lenhardt / **MT**



### Verbesserte Suchtrezeptur

Heinrich Lenhardt  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Wenn das Ende des Maja-Kalenders im Jahr 2012 schon nicht auf einen Weltuntergang hindeutet, darf man es vielleicht als Warnung vor der Veröffentlichung von **Diablo 3** und **Torchlight 2** interpretieren. Nach langer Durststrecke ein echter Action-RPG-Doppelschlag, der zahllose, potenziell produktive Stunden auf dem Gewissen haben wird. Kaum jemand wird den Kauf von Ersterem wegen des Erscheinens von Letzterem unterlassen. Aber der **Torchlight**-Nachfolger lockt nicht nur Genre-Liebhaber mit seinem 20-Euro-Preisschild. Er verheißt viel Tempo, Herausforderung, Abwechslung und einen steten Strom an leckeren Items bis rauf zu Stufe 100; jeder Klick wird da zum Stück Jäger-und-Sammler-Glück. Das spielt sich alles schon sehr geschmeidig und alle vier neuen Klassen haben echt coole Tricks auf Lager. Zwischendurch auch mal zusammen mit Freunden weiter leveln zu können, ist mehr als eine nette Option. Aber mal abwarten, wie übersichtlich die Effekt-Orgie bei größeren Spieleransammlungen sein wird. Im Gegensatz zum geschlossenen System **Diablo 3** ist **Torchlight 2** offen für Mods; da lasse ich mich gerne von der Kreativität der Community überraschen.

**Potenzial: Sehr gut**