



Torchlight 2

Der Vorgänger war ein Überraschungshit, nun muss sich Torchlight 2 beweisen. Entpuppt sich das Indie-Rollenspiel gar als das bessere Diablo 3? Von Patrick C. Lück und Michael Graf

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Runic Games/Daedalic Entertainment Entwickler: Runic Games (Torchlight, GameStar 01/2010: 80 Punkte)
Termin: 20.9.2012 Spieler: 1-6 Sprache: Englisch Preis: 20 Euro

GameStar.de/Quicklink/7538 Auf DVD: Test-Video

Pornos brauchen keine Handlung, so die landläufige Meinung. Wer will sich schon durch Dialoge quälen, wenn eh nur, nun ja, Großaufnahmen interessieren? Viele Fans von Action-Rollenspielen argumentieren ähnlich: Wozu eine ausgeklügelte Story – Hauptsache, es knallt, und Stab und Knüppel werden immer größer und dicker. Anders ausgedrückt: Solange der Motivationsmotor aus Kampffluss, Ausrüstungshatz und Levelaufstiegen schnurrt, darf die Geschichte getrost in den Hintergrund

treten. Wer das unterschreiben kann, liegt bei **Torchlight 2** richtig. Eine packende Geschichte darf man darin nämlich nicht erwarten. Denn hier zählt nicht Fassade, sondern die pure Essenz, die Spielmechanik. Und just in punkto Mechanik hatten sich zahlreiche **Diablo 3**-Spieler geärgert: über die simple Charakterentwicklung, den stockenden Beutefluss, die teils unbesiegbaren »Inferno«-Bossmonster. Kann sich der kleine Indie-Entwickler Runic Games mit **Torchlight 2** gegen die große Konkurrenz behaupten? Nein. **Torchlight 2** behauptet sich nicht nur, es überflügelt **Diablo 3** sogar in einigen Aspekten. Und entpuppt sich damit als Monsterhatz-Porno allerfeinster Machart.

Doch worum geht's überhaupt? **Torchlight 2** spielt einige Jahre nach dem ersten **Torchlight**. An dessen Ende biss der Oberfiesling Ordrak zwar ins Gras, doch sein Herz schlägt unbeirrt weiter und entwickelt ein Eigenle-

Stärken

- + exzellenter Spielfluss
- + facettenreiche Charakterentwicklung
- + knallige Bosskämpfe
- + fließender Übergang zu Koop
- + hoher Wiederspielwert

Schwächen

- schwache Handlung
- oft einfallslose Quests



Online-Aktivierung

Torchlight 2 nutzt grundsätzlich Valves Steam als Kopierschutz, auch wenn es über andere Online-Plattformen wie Gamersgate ebenfalls erhältlich ist. Damit ist bei der Installation ein Online-Zugang notwendig, danach lässt es sich auch offline spielen, aber nicht mehr weiterverkaufen. Wer via Internet-Koop-Partien bestreiten will, braucht zusätzlich einen Account bei der entwicklereigenen Runic-Website. LAN-Spieler können darauf verzichten.

Deutsche Version

Der Publisher Daedalic (**Depo-
nia**) veröffentlicht am 30. Oktober auch eine deutsche Verkaufsfassung von **Torchlight 2**. Diese kommt in einer Faltbox in die Läden und verzichtet auf die Steam-Anbindung. Lediglich eine Online-Aktivierung über die Runic-Website ist notwendig, danach läuft die komplett übersetzte Version auch offline. Insgesamt stehen pro gekauftem Exemplar zehn Aktivierungen zur Verfügung, danach muss der Support weitere Aktivierungen freischalten. Zudem wird es technisch möglich sein, das Spiel auf mehreren Systemen zu aktivieren. Allerdings kann man mit einer Seriennummer nicht gleichzeitig auf mehreren PCs online spielen.



ben, ähnlich wie Saurons Fingerschmuck in **Herr der Ringe**. So verdirbt das Herz einen der drei Helden von **Torchlight**, den Alchemisten, der fortan mordend durch die Lande zieht. Die beiden anderen Recken, der Krieger und die Fernkämpferin, unterliegen ihrem alten Weggefährten im Kampf. Schon braucht es in **Torchlight 2** einen neuen Weltenretter (schwer zu erraten: das sind wir). All das erzählt das spärlich animierte Zeichentrick-Intro, das im Vergleich zur Zwischenfilm-Gewalt der Blizzard-Spiele geradezu niedlich wirkt. Aber, bitte nicht vergessen: Wir haben es hier nicht mit einem Multimillionen-Projekt à la **Diablo 3** zu tun, sondern mit einem Indie-Spiel.

Handlung wie im Porno

Doch nicht nur die Inszenierung, auch die Handlung selbst entfaltet wenig Faszination: Wer angesichts der Ausgangslage eine spannende Jagd auf den Alchemisten erwartet, wird enttäuscht. Der Bösewicht bleibt im Verlauf der drei Story-Akte nahezu unsichtbar. Egal, wohin wir gehen, überall heißt es sinngemäß: »Oh, ja, er war gerade da, jetzt ist er aber schon weg«. Statt überraschende Wendungen zu erleben, jagen wir einem Phantom nach, das uns unmotiviert von Schauplatz zu Schauplatz leitet. Die Geschichte um die Hüter der Elemente plätschert nebenher und wird vor allem in Auftraggeber-Monologen erzählt, die noch

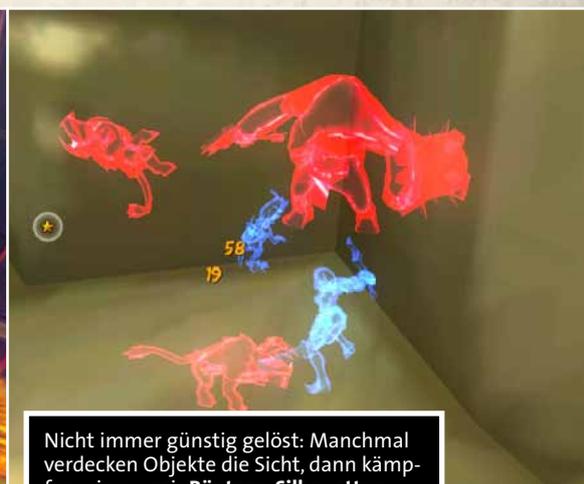
trockener ausfallen als die Gespräche von **Diablo 3**. Auch die Quests der Haupthandlung entwickeln lediglich Alibi-Charakter. Im finalen dritten Akt etwa verlangt ein Roboter nach Ersatzteilen. Also schnetzeln wir uns stundenlang von Ersatzteil zu Ersatzteil – gäh! **Diablo 3** verleiht seiner Geschichte mehr Höhepunkte, man denke nur an die Belagerungsschlacht. Oder ans erzählerisch ambitionierte **Dungeon Siege 3**, das sich an Quest-Dialogen à la **Dragon Age** versuchte, dafür aber an spielerischen Schwächen krankte. Und genau hier liegt der Hase im Pfeffer, denn **Torchlight 2** ver-

sucht sich eben erst gar nicht an einer tollen Inszenierung, sondern konzentriert sich aufs Wesentliche: die Monsterjagd.

Das heißt zudem nicht, dass die – rund 15 Stunden lange – Kampagne von **Torchlight 2** keine Höhepunkte hätte. Runic Games würzt die dünne Handlung mit ebenso regelmäßigen wie knalligen Bosskämpfen. Jedes der Obermonster stellt uns vor andere taktische Herausforderungen. Mal bekämpfen wir einen Dschinn, der Klonen von sich herbeiruft, mal zerbröseln wir einen Belagerungsroboter, der Raketensalven verschießt. Schön auch, dass Runic Games einige originelle Aufgaben für die Kampagne ausgeheckt hat. Beispielsweise schnetzeln wir uns durch eine Sphärenwelt, dürfen dabei

aber einen schützenden Lichtkreis nicht verlassen – wenn dann ein Skelettboss anrückt, kann das böse ins Auge gehen.

Allerdings nicht notgedrungen. Zum Spielbeginn wählen wir wie im ersten **Torchlight** zwischen vier Schwierigkeitsgraden. Während der unterste für Spieler gedacht ist, die schon ins Schwitzen kommen, wenn sie nur die Maus an den Rechner anschließen, entpuppt sich selbst die Stufe »Normal« als zu leicht – zumindest, wenn wir alle Gebiete komplett erkunden und alle Nebenaufträge mitnehmen. Erst auf »Veteran« werden die Gefechte gegen reguläre Schmutzfüße und Obermotze fordernd, auf »Elite« sowieso. Dann müssen wir etwa die Elementar-Widerstände unserer Ausrüstung beachten.



Hintergrund Runic Games

Wenn **Torchlight** ein Kind wäre, hätte es mit der **Diablo**-Serie berühmte Verwandte und mit dem Entwickler Runic Games prominente Geburtshelfer, die auf jahrelange Erfahrung mit monsterreichen Dungeons und zufallsgenerierten Items zurückblicken können. Zwei der Runic-Väter, das Brüderpaar Max und Erich Schaefer, gründen im Jahre 1993 zusammen mit David Brevik (der derzeit an **Marvel Heroes** arbeitet) das Entwicklerstudio Condor und machen sich an die Arbeit am – anfangs rundenbasierten – **Diablo**. Sechs Monate vor der Veröffentlichung übernimmt Blizzard das Studio und benennt es in Blizzard North um. So erscheint die legendäre Teufelsjagd anno 1996 unter dem Namen Blizzard, obwohl sie außer Haus entstanden ist. 2000 folgt das nicht minder erfolgreiche **Diablo 2** und ein Jahr später dessen Addon **Lord of Destruction**.

Doch aufgrund von Unstimmigkeiten mit dem Publisher Vivendi verlassen Brevik und die Schaefer 2003 das Unternehmen und gründen zusammen mit dem ehemaligen Blizzard-Frontmann Bill Roper die Flagship Studios, deren erstes Projekt das überambitionierte »3D-Diablo« **Hellgate: London** ist. Als Nebenprodukt springt dabei noch das Action-Rollenspielchen **Mythos** heraus, mit

dem Flagship die Server-Stabilität testen will. **Mythos** macht allerdings so viel Spaß, dass bei Flagship rasch der Plan heranreift, es zu einer vollwertigen Monsterhatz umzuwickeln. Daran arbeiten unter anderem Peter Hu und Travis Baldree, der kreative Kopf hinter dem Rollenspiel **Fate**. Dumm nur, dass der finanzielle Misserfolg des verbuggten **Hellgate: London** die Flagship Studios Mitte 2008 in die Insolvenz zwingt.

Ein Teil der Belegschaft, angeführt von Max und Erich Schaefer, Peter Hu und Travis Baldree, verlässt daraufhin das sinkende Flagship und gründet Runic Games. Dort machen sie damit weiter, womit sie sich offenbar schon ihr ganzes Leben lang beschäftigen, nämlich Action-Rollenspiele entwickeln, diesmal in Form der **Torchlight**-Serie. Der erste Teil erscheint 2009, avanciert prompt zum Indie-Geheimtipp und spart nicht mit Anspielungen an die ideellen Vorgänger: An **Diablo** erinnert unter anderem die Gitarrenmusik im Startdorf, an **Fate** das Pet, das jeder Held mitführt. Auf das nun erschienene **Torchlight 2** soll zudem ein **Torchlight Online** folgen, dessen Erscheinungstermin aber noch nicht feststeht. Sollte **Torchlight 2** große Verkaufserfolge erzielen, könnte sich **Torchlight Online** laut Max Schaefer noch verschieben.



Bei den Nebenquests gibt sich **Torchlight 2** derweil bescheiden: Meist steht ein Auftraggeber neben einem Höhleneingang und bittet uns darum, dort drinnen irgendwas zu holen oder zu erschlagen oder beides. Immerhin gipfeln die optionalen Aufträge meist in packenden Bosskämpfen. Beispielsweise gegen einen Schwebegestirbt, der zu allem Überfluss von einem Elite-Schamanen begleitet wird, der Skelettmagier beschwört, die ihrerseits weitere Knochenkrieger herbeirufen – was in einem herrlich hektischen Scharmützel mündet. Inszenierung muss man allerdings auch hier mit der Lupe suchen, zumal die drögen Auftragstexte im Gegensatz zu den Monologen der Haupthandlung nicht mal vertont sind. Nur hin und wieder gibt's kleine Nebenquest-Highlights. So sammeln wir für eine Hexe Zaubersprüche – woraufhin uns die vertrocknete Nudel höhnisch lachend mit nutzlosen »Belohnungen« abspeist.

Anders als im komplett »höhligen« ersten **Torchlight** erkunden wir im zweiten nun neben Unter- auch sehr weitläufige Oberwelten sowie drei Städte. Und sowohl über als auch unter der Erde ist es den Entwicklern gelungen, die Welt mit Überraschungen zu füllen. So finden wir einige Auftraggeber erst durch gründliches Durchstöbern auch der letzten Kartenwinkel. Teilweise müssen wir sie sogar erst »freischalten«. Zum Beispiel erbeuten wir in einer Ruine eine Glocke, die wir an anderer Stelle einsetzen können, um eine Quest zu entdecken. Forscher werden generell häufiger belohnt als im Vorgänger. So entdecken wir etwa geheime Kammern, die Schätze oder gleich den Start

Oberwelten für Entdecker

einer Quest-Reihe enthalten. Erinnert sich noch jemand an den Roboter Trill-Bot 4000 aus dem ersten Teil? Dann ein kleiner Tipp: Augen auf in **Torchlight 2**! Als i-Tüpfelchen durchstreifen so genannte »Phase Beasts« die Spielwelt, seltene Geisterwesen, bei deren Ableben sich ein Portal zu einem Bonuslevel öffnet. Beispielsweise werden wir mitten in einem Spinnenhort abgesetzt, dessen Nester wir mit Gift versiegeln sollen, während Massen von Krabbelviechern auf uns zuströmen. All diese kleinen Entdeckungen motivieren uns, auch noch den letzten Winkel der Spielwelt zu durchforschen – und trösten ein wenig über das oft unmotivierte Quest-Design hinweg.

Dass wir so gerne nach Geheimnissen stöbern, hat aber auch mit den Schauplätzen selbst zu tun. Denn über mangelnde Abwechslung können wir uns nicht beklagen. Die Hetzjagd auf den Alchemisten beginnt in gemäßigten Breiten mit satten grünen Wiesen und malerischen Teichen. Von dort aus reisen wir ins schneebedeckte Hochgebirge, um danach als Schocktherapie in der brennenden Sandwüste zu landen. Weiterhin durchstreifen wir unter anderem düstere, von Werwölfen heimgesuchte Sümpfe. Auch die Dungeons weisen eine entsprechend breite Palette auf. Von steinernen Höhlen und Minen über Ruinen, mächtige Tempelanlagen und alte Gemäuer bis hin zu sphärisch abgehobenen oder höllisch-dämonischen Anlagen erleben wir das volle Spektrum des Levelbaus. Klar, die Schauplätze sind nicht immer originell und auch nicht übermäßig detailliert, aber stilsicher und teils wunderschön beleuchtet.

Die Gegnervielfalt überzeugt ebenso. Zwar begegnen wir auch in **Torchlight 2** immer wieder mal umgefärbten Varianten bereits zuvor zerhackter Feinde, trotzdem können wir uns über mangelnde Abwechslung kaum beklagen. So warten viele Gegnertypen mit individuellen Talenten auf, schleimige Sumpfschnecken etwa reißen uns mit ihrer langen Zunge in Nahkampf-Reichweite, Flatterinsekten heben vom Boden ab und bespucken uns mit Gift. Besonders auf den höheren Schwierigkeitsgraden bringt das taktische Würze. Die Monster tauchen zudem gerne mal überraschend auf, beispielsweise buddelt sich eine Skeletthorde aus dem Boden. Mini-Ereignisse und -Quests à la **Diablo 3** gibt's in **Torchlight 2** aber nicht.

Wer jemals ein Spiel wie **Diablo**, **Titan Quest** oder den Vorgänger **Torchlight** angerührt hat, weiß über die grundsätzliche Spielmechanik natürlich Bescheid. In der Draufsicht steuern wir den Helden oder die Heldin unserer Wahl: den nahkämpferischen Berserker, den auf Distanz austeilenden Outlander, den zauberfreudigen Embermage oder den schlagkräftigen Engineer, der sich zudem Hilfsroboter bastelt. So wirbeln wir flotten Schrittes (der Held läuft spürbar schneller als in **Diablo 3**) durch die in Abschnitte unterteilte, teils frei erkundbare, teils lineare Spielwelt, verkloppen Monster aller Art, sammeln Ausrüstung und werden immer mächtiger. Wie es sich für einen guten Genre-Vertreter gehört, erzeugt auch **Torchlight 2** dabei einen herausragenden Spiel-

Die Klassen



Embermage

Der Embermage kommt dem am nächsten, was man gemeinhin als Elementarmagier bezeichnet. Ausgestattet mit der Kraft der drei Elemente Feuer, Eis und Sturm pustet er Tod und Vernichtung. Und wirft auch mal Gratis-Geschosse, wenn ihm das Mana ausgeht.
Kampftyp: Fernkampf (Magie)
Bevorzugte Waffe: Zauberstäbe
Charge-Fertigkeit: Sprüche verbrauchen kurzfristig kein Mana mehr



Engineer

Der Engineer entspricht eher einem zupackenden Maschinisten als einem vergeistigten Ingenieur. Am liebsten zertrümmert er Gegner mit mächtigen Zweihand-Prügeln, unterstützt von selbstgebauten Robotern, die zum Beispiel heilen oder schießen.
Kampftyp: Nahkampf (Zweihändig)
Bevorzugte Waffe: Zweihand-Hammer
Charge-Fertigkeit: Kann seine Fertigkeiten mehrstufig verstärken



Berserker

Zwar ist der Berserker wie erwartet ein klassischer Haudrauf, der tollwütig auf seine Feind eindrischt. Allerdings sind ihm auch die Kräfte der Natur untertan. So kann er zum Beispiel einen Wolf beschwören, der die Lebensenergie der Gegner auf ihn überträgt, oder Erdbeben hervorrufen.
Kampftyp: Nahkampf (Einhandwaffen)
Bevorzugte Waffe: Einhand-Krallen
Charge-Fertigkeit: Jeder Angriff verursacht einen kritischen Treffer



Outlander

Der Outlander ist wohl John Woos Idealvorstellung von einem Action-Helden. Egal ob mit großer Wumme oder je einer Handfeuerwaffe in jeder Pranke, richtig glücklich ist der Outlander erst, wenn er aus allen Rohren oder Bögen ballern kann.
Kampftyp: Fernkampf (Schusswaffen)
Bevorzugte Waffe: Alles, was schießen kann
Charge-Fertigkeit: Die Schusswerte des Outlanders steigen prozentual an



Indie-Meisterwerk

Michael Graf
 Mitglied der Chefredaktion
 micha@gamestar.de

Dass Runic Games feine Action-Rollenspiele entwickeln kann, haben die Entwickler rund um die Diablo-Urväter Max und Erich Schaefer ja schon mit dem ersten Torchlight bewiesen. Mit dem zweiten zeigen sie nun, dass sie erkannt haben, wie man's noch besser macht – vor allem für den spielerfreundlichen Koop-Modus bin ich richtig dankbar. Das Stichwort ist dabei »spielerfreundlich«: Ja, der freie Übergang zwischen Koop und Solo-Kampagne ermöglicht Schummeleien, weil die Spielstände auch auf den lokalen Rechnern gespeichert und manipuliert werden können. Aber – was juckt mich das?! Mir ist es tausendmal lieber, offline und im Netzwerk spielen zu können, wann und wo ich will, als mich ständig zwangsweise irgendwo einloggen zu müssen.

Natürlich hat Torchlight 2 seine spürbaren Schwächen, bei der Balance der Schwierigkeitsgrade, bei der Story. Aber: Probleme bei der Balance der Schwierigkeitsgrade hat Diablo 3 auch. Okay, dafür inszeniert der Konkurrent seine Kämpfe noch knalliger und direkter, zudem erzählt er die wesentlich, wesentlich interessantere Story. Dafür hat Blizzard aber auch ein paar Millionen und Entwicklungsjahre mehr zur Verfügung gehabt. Torchlight 2 konzentriert sich eben aufs Wesentliche, bietet Monsterhatz und Charakterentwicklung pur, ohne großen Schnickschnack.

Und, Detailkritik hin oder her: Wir sprechen bei Torchlight 2 immer noch von einem Indie-Spiel für lächerliche 20 Euro – dafür gibt's nicht mal ein reguläres Zugticket von München nach Nürnberg! Mir bleibt nichts anderes übrig, als mir einen Hut zu kaufen, um ihn anschließend vor Runic zu ziehen. Die Jungs und Mädels wissen nicht nur, was sie können – sie tun's auch. Und das verdient echte Anerkennung und eine klare Kaufempfehlung.

fluss, stets jagen wir dem noch schärferen Schwert, der noch dickeren Rüstung hinterher. Auch die Gefechte selbst spielen sich flüssig und angenehm knallig, zumal die neue Charge-Leiste zum exzellenten Spielfluss beiträgt. Wenn wir sie durch Fließband-Attacken vollständig aufladen, profitiert unser Held kurzfristig von besonderen Vorteilen, ein Embermage etwa darf dann zeitweilig ohne Manakosten hexen. Das motiviert, wie im Rausch immer weiter zu kämpfen, um die Charge-Leiste zu füllen.

Auch wenn sich die Kämpfe von **Diablo 3** noch einen Tick geschmeidiger, flüssiger und einfach besser anfühlen, muss sich **Torchlight 2** in Sachen Spielfluss vor keinem Konkurrenten zu verstecken. Dabei profitiert die Monsterhatz auch von der sehr milden Strafe fürs Ableben: Wir haben in der Regel die Wahl, ob wir uns gegen viel Geld an Ort und Stelle wiederbeleben, gegen wenig Geld am Level-Eingang oder für lau in der nächstgelegenen Siedlung. Erfahrungs-

oder Ausrüstungsverluste drohen nicht. Da die Ausrüstung keine Abnutzungserscheinungen zeigt, geht es so meist ohne Umschweife weiter im Geschehen. Wer die Kampagne gemeistert hat, kann danach über das »Mapworks«-System auf Zufallskarten weiterspielen oder im schwereren »New Game +«-Modus die Kampagne wieder von vorn beginnen; danach dann noch mal im »New Game ++«-Modus – und so weiter, bis das Levelmaximum von 100 erreicht ist. Doch bis dahin dürfte einige Zeit vergehen. Je nach Motivation und persönlichen Vorlieben sind Spielzeiten von 15 bis über 100 Stunden möglich, vor allem wenn man alle Charakterklassen über mehrere Durchläufe ausprobieren möchte.

Apropos Klassen: Viele **Diablo 3**-Spieler haben mit Unverständnis darauf reagiert, dass Blizzard die Talentbäume gestrichen hat. Kein Wunder, schließlich gehört die Indivi-

dualisierung des Helden zu den Grundsäulen jedes Rollenspiels. In dieser Hinsicht entpuppt sich **Torchlight 2** tatsächlich als eine Art »Anti-Diablo«, denn es legt großen Wert auf die freie Charaktergestaltung. Jede der vier Klassen verfügt neben den vier Grundwerten (auf die wir pro Stufe fünf

Elite und Hardcore für die Hardcore-Elite

Punkte verteilen) über drei Talentbäume mit je sieben aktiven und drei passiven

Skills. Jede Fertigkeit lässt sich darüber hinaus in 15 Stufen aufwerten, nach jeweils fünf schalten wir zusätzliche Vorteile frei – etwa eine erhöhte Reichweite für unsere Flammenlanze. Da wir pro Levelaufstieg aber nur einen Talentpunkt verteilen dürfen, will die Wahl gut überlegt sein. Zum Beispiel darf sich der Embermage zwischen Inferno-, Frost und Sturm-Attacken entscheiden. Die letzten drei verteilten Zähler können wir gegen Gebühr zurücksetzen,



Weil wir durch Dauerattacken unsere **Charge-Leiste** aufgeladen haben, darf unser Embermage kurzfristig ohne Mana-Kosten zaubern – sehr praktisch.

Torchlight 2 bietet reihenweise knallige Bosskämpfe, hier attackieren unsere Koop-Weltenretter einen **Riesenroboter**.

mit unseren restlichen Entscheidungen müssen wir leben. Wer rechtzeitig aufpasst, lernt also nicht sofort die falschen Talente und läuft weniger Gefahr, den Helden zu »verskillen«, also ihm Fähigkeiten beizubringen, die später nutzlos sind.

Im Gegensatz zu **Diablo 2** steigern wir die Talentbäume jedoch nicht, indem wir mit gelernten Fähigkeiten weitere zugänglich machen. Stattdessen schaltet **Torchlight 2** auf bestimmten Charakterstufen neue Kampfmanöver frei, das mächtigste gibt's ab Level 42. Per Talentpunkt lernen müssen wir die Fertigkeiten natürlich trotzdem, anders als in **Diablo 3** bekommen wir nicht einfach unser komplettes Heldenkönnen geschenkt. Weil wir nach einem einmaligen Durchlauf der Kampagne lediglich Level 50 von maximal 100 erreicht und erst einen Teil der Talentbäume freigeschaltet haben, bleibt auch in hohen Stufen viel Raum und somit Motivation für die Charakterentwicklung. Die fällt in **Diablo 3** zwar beliebiger aus, dafür erlaubt dessen Runensystem

mehr Flexibilität, wenn wir mal unseren Kampfstil ändern möchten. Was ihm besser gefällt, muss jeder Spieler selbst entscheiden, wir bevorzugen den klassischen Ansatz von **Torchlight 2**. Zumal Runic Games die Charakterentwicklung mit dem altbekannten Ruhmessystem würzt: Wenn wir Zwischen- und Bossgegner plätten oder Quests erledigen, sammeln wir Ruhmespunkte und steigen in Ruhmesstufen auf. Für jede davon erhalten wir einen zusätzlichen Talentpunkt. Es hat also Sinn, gezielt nach den stärkeren Feinden und zusätzlichen Quests Ausschau zu halten. Ein cleverer Schachzug gegen das »Durch-Rushen« der Kampagne.

Ein wichtiger Motivationsfaktor neben der Charakterentwicklung ist natürlich die Ausrüstung. Auch hiervon bietet **Torchlight 2** reichlich, von Rüstungsteilen und Schmuck bis hin zu einzigartigen Gegenständen und Sets. Allerdings geht Runic Games etwas konservativ mit dem Kram um, denn wir können zwar

beim Glücksspiel zufallsgenerierte Items kaufen, es gibt aber kein Crafting-System der Marke **Diablo 3**. Was allerdings überhaupt nicht schlimm ist, weil wir unsere Ausrüstung trotzdem auf dreierlei Weise aufwerten können. Manche – seltenen – Waffen steigern ihre Werte, wenn wir bestimmte Aufgaben à la »Töte zehn Bosse« erfüllen. Außerdem können wir jeden Gegenstand beim Verzauberer gegen Bares mit zufälligen Magieboni versehen, die sich auch wieder entfernen lassen. Und zum Dritten haben viele Gegenstände Sockel, in die wir Juwelen einsetzen dürfen; Unterklassige Steinchen lassen sich zudem zu höherwertigen verschmelzen. Eingesetzte Juwelen sind nicht verloren – bei Schmieden können wir entscheiden, ob wir das Juwel wieder entfernen (dabei aber den Gegenstand zerstören) oder den Gegenstand vom Juwel befreien, das dabei aber zu Bruch geht.

In Sachen Charakter ein Art Anti-Diablo



Dieser gefährliche **Elite-Schamane** kann gefallene Ungeheuer wiederbeleben.



Ähnlichkeiten zwischen den dämonischen **Netherim** und den Kultisten aus **Diablo 3** (kleines Bild) sind natürlich rein zufällig.



Wenig Innovation, viel Spaß

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Zwei Dinge sollte man von Torchlight 2 nicht erwarten: eine ausgefeilte Handlung und große Innovationen. Dungeon Siege 3 etwa hat immerhin versucht, mit volltonten Dialogen und Quest-Entscheidungen die erzählerische Tiefe eines Vollwert-Rollenspiels zu erreichen. Dass es dafür an anderer Stelle krankte, tut hier nichts zur Sache, denn der Punkt ist: Wenn zum Beispiel Mass Effect ein Rollenspiel mit erzählerischer Tiefe über ein simples Schlauch-Shooter-Konzept stützen kann, warum geht das nicht mit Action-Rollenspielen? Stattdessen herrscht hier offenbar das Grafik-Adventure-Prinzip vor, das da heißt: »Bloß keine Veränderungen«.

Schade drum, denn im Spannungsfeld zwischen Storytelling und Gameplay bleibt Ersteres bei Torchlight 2 komplett auf der Strecke. Dafür glänzt das Runic-Werk bei Letzterem, bei der Spielmechanik. Das freie Charaktersystem ist so, wie ich es mir wünsche, die Pets sind wie schon im Vorgänger eine sinnvolle und nützliche Ergänzung, die Spielwelt erweist sich als groß und abwechslungsreich, der Wiederspielwert als hoch und der Spielfluss als genau richtig. Die absolute Benutzerfreundlichkeit beim Koop-Modus und der geringe Kaufpreis (besonders angesichts der hohen Spieldauer), machen Torchlight 2 in meinen Augen daher schon zu einem Pflichtkauf.

Doch an Gegenständen herrscht eh kein Mangel, wir erbeuten sie in Hülle und Fülle. Damit wir nicht permanent per Wegpunkt- oder Schriftrollen-Portal zum Verkauf in die Stadt springen müssen, stellt uns **Torchlight 2** wieder ein Pet zur Seite. So sucht sich jeder Held zum Spielbeginn einen von acht tierischen Begleitern aus, vom Frettchen bis zur Bulldogge. Deren Inventar können wir mit überflüssigem Krempel vollladen. Benötigen wir den Platz, schicken wir das Tierchen einfach zum Händler zurück, wo es die Ware ver- und bei Bedarf auch gleich neue Tränke oder Schriftrollen einkauft – sehr praktisch. Die Lieferung bringt unser Begleiter nach zwei Minuten zurück. Wenn das Pet gerade

mal nicht als Handelsvertreter unterwegs ist, greift es uns bei Kämpfen unter die Arme. Da wir aber zum Beispiel von einem Frettchen nicht allzu viel Schlagkraft erwarten dürften, sollten wir unsere Tierchen mit Fischen füttern, die wir an vorgegebenen Stellen in einem anspruchslosen Minispiel angeln. Je nach Fischart mutiert unser Helferlein wenige Minuten lang zu einer kampfstarken Kreatur: Webspinnen etwa binden Gegner mit Netzen fest, tollwütige Schakale verteilen giftige Bisse, und Maulwurf-Biester können Feinde kurzzeitig lähmen. Das macht unsere Begleiter in engen Kämpfen wertvoller, aber leider dürfen wir sie (abgesehen von etwas Ausrüstung) nicht sonderlich individualisieren. Lediglich vier (jederzeit austauschbare) Zauber dürfen wir den Viechern beibringen, indem wir sie mit erbeuteten oder gekauften Schriftrollen ausrüsten. Auch unser Held darf vier dieser Hexereien einsetzen und etwa Skelette und Zombies beschwören. Das trägt zur freien Charakterentwicklung bei.

Unser Pet könnte glatt zu unserem besten Freund werden, wenn wir nicht im echten Leben schon beste Freunde hätten. Mit denen dürfen wir nun endlich Koop-Partien bestreiten – eine Revolution nach dem rein auf Solisten ausgelegten **Torchlight**. So stürzen sich nun bis zu sechs Monsterjäger ins Abenteuer, entweder per Internet oder im lokalen Netzwerk. Eigene Partien können wir auch auf den Runic-Servern anlegen, sodass wir nicht auf Zufallspartien angewiesen sind. Der Clou dabei: Solo- und Koop-Modus hat Runic nicht getrennt, wir können mit ein und demselben Charakter die Kampagne bestreiten, dann eine Mehrspieler-Partie eröffnen und gemeinsam mit Freunden an Ort und Stelle weiterhaken. Lediglich im gleichen Game-Zyklus (New Game +, New Game ++, etc.) müssen die Charaktere sein. Glücklicherweise bleibt dabei egoistisches Hauen und Stechen um die beste Beute aus, denn das Spiel versorgt jeden Spieler für sich mit Gegenständen und Gold. Das trägt zum sozialen Frieden bei und sorgt dafür, dass unsere Freunde auch Freunde bleiben. Das Zwischenmenschliche soll ja erhalten bleiben, wir sind schließlich nicht beim Porno. Patrick C. Lück / GR

TERMIN 20.9.2012 PREIS 20 Euro USK ab 16 Jahren

Torchlight 2

Action-Rollenspiel

Publisher Runic Games/Daedalic
Entwickler Runic Games
Sprache Englisch
Ausstattung Download

Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK ACTION-ROLLENSPIEL

SPASS: »Die Beutejagd motiviert monatelang.«

EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SPIELSTIL Kampf	Handw./Quests	
CHARAKTER simpel	komplex	
FREIHEIT linear	offene Welt	
KÄMPFE Action	Taktik	
HANDLUNG einfach	komplex	

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop-Kampagne (6)
SPIELTYPEN Internet, LAN **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 50 Stunden

WERTUNG Gut
»Fließender Übergang zwischen Solo- und Koop; auch im LAN – klasse!«

GRAFIK

- stimmiger Comic-Look + schöne Lichtstimmungen
- gelungene Zauber- und Kampfeffekte + gute Monstermodelle
- oft unsharp Texturen + polygon- und detailarm

SOUND

- schöne Musikstücke mit Referenzen an das Ur-Diablo
- sehr gute Soundeffekte + gute Sprecher ...
- ... wenn denn mal welche zum Einsatz kommen

BALANCE

- vier Schwierigkeitsgrade + optionaler Hardcore-Modus
- keine unfairen Stellen + faire Strafe für Tode
- erst auf den höheren Schwierigkeitsgraden anspruchsvoll

ATMOSPHÄRE

- hervorragender Spielfluss + stimmungsvolle und abwechslungsreiche Schauplätze
- lahme Inszenierung der Zwischensequenzen und Quest-Texte

BEDIENUNG

- klassisch gute Steuerung + frei belegbar + simpler Wechsel zwischen Solo- und Koop-Modus
- kein Zurücksetzen beim Spielneustart + Objekte verdecken manchmal die Sicht

UMFANG

- große Spielwelten mit Zufallsbaukasten
- hoher Wiederspielwert + Koop-Modus
- 15 Stunden Kampagne + nur vier Klassen

QUESTS/HANDLUNG

- viel zu tun und zu entdecken
- Geheimräume, Bonusquests + Herausforderungen
- oft unmotiviertes Quest-Design + lahme Haupthandlung

CHARAKTERSYSTEM

- freie Charakterentwicklung
- umfangreicher Fertigkeitenbaum + Ruhmessystem
- auch in hohen Levels noch motivierend + Pets

KAMPFSYSTEM

- sehr guter Spielfluss + viele Zwischen- und Bossgegner
- ermöglicht unterschiedliche Taktiken + Pets kämpfen mit Charge-Leiste
- Diablo 3 noch etwas knalliger und direkter

ITEMS

- Sammelsucht greift auch hier + riesiges Arsenal an Gegenständen
- Ausrüstungssets + Sockel-System zur Verbesserung
- vieles unnütze Beute + nur wenig Ausrüstung fürs Pet



Die preisgünstigste Alternative zu Diablo 3

85 SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 100 Stunden

ANSPRUCH: ANFÄNGER, EINSTIEGER, FORTGESCHRITTENE, PROFIS

MINIMUM: 1,4 GHz Intel AMD 600+, Geforce 6600GT, 1,0 GB RAM, 1,5 GB Festplatte

STANDARD: C2 Duo E 4300 Athlon X2 4400+, Geforce 9800GT, 2,0 GB RAM, 1,5 GB Festplatte

OPTIMUM: C2 Duo E4300 Phenom II X2 920, Geforce GTX 275, 3,0 GB RAM, 1,5 GB Festplatte