



Hassliebe Path of Exile

# MEHR ALS TAUSEND EURO

**Grenzenlose Freiheit in der Charakterentwicklung, brutaler Schwierigkeitsgrad, haufenweise komplexe Spielmechaniken und Systeme. Unser freier Autor Sascha liebt Path of Exile seit Jahren, auch wenn es ihn regelmäßig in den Wahnsinn treibt.** Von Sascha Penzhorn



## Der Autor

Seit einigen Jahren schreibt Sascha Penzhorn detaillierte Guides zu zahlreichen Spielen von Warframe über Fallout bis zur Elder-Scrolls-Reihe. Theorycrafting, das Erstellen von Skillungen und das Erlernen und Meistern von Spielmechaniken, machen für ihn den Reiz an komplexen Titeln aus. Er hofft, irgendwann die Zeit und die Energie zu finden, Path of Exile auf höchstem Level zu spielen. Bis dahin quält er sich mit gefährlichem Halbwissen.

Mein Charakter sieht aus wie der Teufel persönlich. Pechschwarze Rüstung, über und über mit rotglühenden Symbolen verziert. Dämonenschwingen und ein stacheliger

Schweif. Glühende Hörner. Ein riesiges, rot leuchtendes Pentagramm auf dem Turmschild. Die ganze Figur steht in Flammen. Mir folgen eine in schwere Plattenrüstung

verpackte brennende Dämonenkatze und ein feuerspeiender Drache. Das alles bringt mir absolut null und ist einfach nur Deko. Dekoration, die so viel kostet wie ein gebrauchter Kleinwagen. Gemeinsam haben meine Freundin und ich mehr als tausend Euro in das eigentlich kostenlose Path of Exile gesteckt. Und weit über tausend Stunden – wir spielen es seit rund acht Jahren.

## Düsterer als Diablo

Als ich 2011 zum ersten Mal Path of Exile in einem Video von Totalbiscuit sah, war ich begeistert. Das ist aus heutiger Sicht vielleicht schwer nachvollziehbar, aber damals konnten wir nicht viel mehr als Diablo 2, Titan Quest, Sacred und Torchlight. Zu Diablo 3 gab es schon etwas Vorschaumaterial, das sah mir persönlich aber zu sehr nach WoW und zu wenig nach Diablo aus. Path of Exile ist düster, dreckig und unheimlich. Und ist, zugegeben, optisch schlechter gealtert und nicht so zeitlos wie Diablo 3. Aber ich stehe nach wie vor auf die gewaltigen Leichenberge, die Seen aus Blut und den schicken Bodyhorror im Gratis-Action-Rollenspiel von Grinding Gear Games.

Und ja, bis auf mehr Platz für die Lagertruhe kann man gegen echtes Geld absolut nichts Sinnvolles im Cash-Shop von Path of Exile kaufen. 100 Prozent Kosmetik. Keinen Bock auf einen normalen Feuerball? Für ei-



Kein vernünftiger Mensch sollte Hunderte Euro in kosmetische Items stecken. Schon gar nicht in Spielen, die optisch ohnehin nicht besonders gut gealtert sind.



Heute ist Path of Exile komplizierter als je zuvor. Hier planen wir eine Reise in die Vergangenheit.



Viele Spielelemente sind alles andere als selbsterklärend. Wie die Syndikat-Mechanik, in der wir gezielt Bosse stärken, damit sie bessere Items dropfen.

nen Zehner färbst du ihn lila. Oder du stülpst eine schicke Deko-Rüstung ohne irgendwelche Werte oder Boni über deine tatsächliche Ausrüstung. Das sieht geil aus, es gibt aber auch zig richtig schicke Endgame-Ausrüstungsgegenstände, mit denen sieht man super aus, ohne irgendwas zu kaufen.

Null Kaufdruck, keine Vorteile gegen echtes Geld. Okay, bis auf die Truhenfächer in einem Spiel, in dem ich unendlich viele kostenlose Lastesel-Accounts erstellen kann. Da fragt ihr euch vielleicht, welcher Vollidiot dann trotzdem abartig hohe Geldbeträge für Kosmetik abdrückt. Na, ich natürlich! Zu meiner Verteidigung: Das war zu einem Zeitpunkt, da verdiente ich durch die Spielbranche locker das Dreifache dessen, was ich monatlich zum Leben brauchte. Wenn ich einfach mal Bock auf eine ultra-exklusive, limitierte kosmetische Rüstung hatte, dann taten mir die 500 Dollar dafür nicht weh.

Solche Angebote sind die Ausnahme, für gewöhnlich gibt's den Krempel für 20 Öcken oder weniger. Aber ab und zu locken sie mit diesem Quatsch eben Wale – und ich hatte mehr Geld als Verstand. Es tut mir nicht leid drum. Wir haben die offiziellen T-Shirts in zig Varianten, die Soundtracks, die Poster

und das Hardcover-Artbook. Und das bei einem Spiel, in dem wir vermutlich niemals das komplette Endgame sehen werden. Dafür sind wir beide zu casual.

### Versehentlich Zombies

Path of Exile hat kein Klassenkorsett – es gibt zwar Charakterklassen, die haben aber

nur eine unterschiedliche Affinität zu den Basiswerten Stärke, Intelligenz und Geschicklichkeit. Grundsätzlich kann man mit jeder Klasse jeden Gegenstand und jede Fähigkeit benutzen. Das machte mich vom ersten Moment an tierisch heiß auf das Spiel. Ich wollte etwas spielen, was auf dem Papier eigentlich gar keinen Sinn ergibt, einfach um zu sehen, ob es geht. Ich erstellte eine Hexe und beschloss, sie in schwere Rüstung zu packen und in den Nahkampf zu schicken. Stur wedelte ich in den ersten Spielstunden ein rostiges Schwert herum und panzerete mich, statt viel effektiver mit einem Zauberstab und mit Energieschilden zu kämpfen. Doch der Zufallsgenerator hatte andere Pläne für mich. Früher war man gerade als Neueinsteiger sehr eingeschränkt in der Wahl seiner Fähigkeiten und war in erster Linie auf das angewiesen, was gefallene Gegner hinterlassen.

Fähigkeiten im Spiel existieren nämlich in Form von Edelsteinen, die man in Sockel in die Ausrüstung steckt. Die gab es damals vor allem als Zufallsbeute von besiegten Feinden. Und Path of Exile ließ mir einen Zauber fallen, mit dem ich tote Monster zu Zombies machen kann. »Besser als nichts«, dachte ich mir und erschuf meinen ersten Zombie, der mir folgte, mir Gegner vom Leib hielt und auch ganz passabel kämpfen konnte. Und aus einem Zombie wurden dann rasch zwei, dann drei – das war so nicht geplant, machte aber überraschend viel Spaß. Es dauerte nicht lang, da fand ich auch einen Zauber zum Erschaffen von Skeletten. Und plötzlich wurde aus meiner Prügelhexe eine Art Todesritter. Auch spaßig: anpassbare Skills! Ein Feuerball ist nett, drei oder sogar fünf Feuerbälle gleichzeitig sind besser. Größerer Wirkungsbereich. Beim Zaubern Leben statt Mana verwenden. Diese und ähnliche Upgrades gibt es für sämtliche Fähigkeiten im Spiel. Mehrfachangriffe für Zombies und Skelette, Elementarschaden, Flächenschaden und so weiter.

Mit den richtigen Edelsteinen und den nötigen Mana-Reserven ist alles möglich. Ne-



Was ziehe ich heute denn an? Ich habe mehr kosmetischen Krempel, als meine Charaktere je tragen können. Und im echten Leben besitze ich eine Hose. (Gelogen.)



Bei aller Liebe für die freie Charakterentwicklung, den Skilltree im Spiel werde ich ewig hassen.



Mit der Aufwertung zur Nekromantin beschwört meine Hexe so viele Pets, dass auf dem Bildschirm kein Platz mehr ist, um sie alle auf einmal darzustellen.

benher finde ich einen verzauberten Spiegel, der eine identische Kopie eines beliebigen Gegenstands im Spiel erstellen kann. Ich klonen einen seltenen Degen, irgendwas um Level 20 herum. Kann ich noch nicht benutzen, hätte aber gerne zwei davon. Was ich zu diesem Zeitpunkt nicht weiß: Der Spiegel ist der seltenste Gegenstand im Spiel und unermesslich wertvoll. Und verschwindet blöderweise nach Gebrauch. Ich habe nie wieder einen gefunden.

### Jahrelange Treue

Kurz nach dem offiziellen Start bestand Path of Exile erst mal nur aus bescheidenen drei Story-Akten. Die konnte man nach dem Ende noch mal im schweren und im sauschweren Modus durchspielen. Außerdem gab es eine spielbare Bonusfigur zum Freischalten. Irre viel Wiederspielwert hatte das Teil damals noch nicht, aber ich schaute immer wieder rein und bastelte an meiner Hexe herum. Dann kam ein vierter Akt hinzu, wie jede Content-Erweiterung des Spiels völlig kostenlos. Das bedeutete noch mehr Spielzeit für umme – das fanden wir, genau wie immer mehr andere Fans des Spiels, total

super, weshalb wir auch gerne mal kleinere Beträge im Cash Shop abgedrückt haben, um die damals unabhängigen Entwickler aus Neuseeland zu unterstützen.

Über die Jahre kamen neue Fähigkeiten, Gegenstände und Spielmechaniken wie die Verlassenen Meister hinzu, die tägliche Missionen gewährten und zur Belohnung mit Crafting-Upgrades und Dekorationsgegenständen für das Spielerversteck winkten. Damit war das Teil inhaltlich so ziemlich am Ende und hatte alles gebracht, was ein Action-RPG so bieten kann – dachten wir.

2016 erschien mit Ascendancy eine unerwartete Erweiterung, die das Spiel völlig auf den Kopf stellte. Plötzlich gab es für alle Charakterklassen je drei erweiterte Klassenoptionen, die Spieler mächtiger machten als jemals zuvor. Meine Hexe konnte beispielsweise plötzlich zur Okkultistin werden und sich auf Flüche und Auren spezialisieren. Als Elementaristin hingegen war sie voll auf die Mächte von Feuer, Eis und Elektrizität spezialisiert. Doch ich hatte ihre dritte Spezialisierung im Auge – die Nekromantin. Die Sache hatte nur einen Haken: Zwischen mir und meinen neuen Superkräften lag Iza-

ros vermaledaites Labyrinth. Dabei handelt es sich bis heute um den kontroversesten Inhalt in Path of Exile.

### Der ewige Shitstorm

Izaros Labyrinth ist ein mit tödlichen Fallen gespickter Irrgarten, der vielen unvorsichtigen Spielern regelmäßig das virtuelle Leben kostet. Statt wie sonst einfach nur irgendwelche Monster zu vertrimmen und irgendeine Bosstaktik zu meistern, geht es hier in erster Linie darum, möglichst geschickt rotierenden Klingen auszuweichen oder Speere zu vermeiden, die ohne Vorwarnung aus dem Boden schießen und nicht nur Larifari-Abenteurer brutal aufspießen.

Monster gibt's zwar auch, die sind hier aber das kleinste Problem. Iza selbst lauert drei Mal hintereinander als Obermotz und hat täglich wechselnde Buffs, Fähigkeiten und Angriffe. Wer an irgendeiner Stelle im Labyrinth stirbt, fliegt raus und muss von vorn anfangen – Checkpoints gibt es keine. Es existiert ein Forenthread mit knapp 200 Seiten, erstellt im Jahr 2016, in dem User bis heute noch immer verlangen, dass das elendige Labyrinth abgeschafft wird.

In keinem anderen Spiel war ich jemals so gestresst, so angespannt. Wenn du ganz langsam einen Fuß vor den anderen setzt, hinter jeder Ecke eine Falle erwartest, immer panisch den Füllstand der Heiltränke im Auge hast. Und plötzlich schießt aus irgendeinem Loch in der Wand ein mit Klingen besetztes Irgendwas auf dich zu – entweder, du weichst aus oder das Teil bringt dich in Sekundenschnelle um und du fängst wieder von vorn an. Wie oft habe ich es bis zum dritten Bosskampf geschafft, um dann noch auf dem letzten Meter zu versagen! Als aus meiner Hexe endlich eine waschechte Nekromantin wurde, war das ein Erfolgserlebnis, an das wird irgendein Greater Rift in Diablo 3 niemals rankommen – nicht annähernd! Um das absolute Maximum aus meiner erweiterten Klasse herauszuholen, musste ich also durch das extra knackige Über-Labyrinth, in das man überhaupt nur mit Marken reinkommt, für deren Erhalt man vorab Prüfungen bestehen muss. Wer versagt, ist die Marke los. Gehen die Marken komplett aus, darf man wieder bei den Prüfungen anfangen. Sauerei.

Ich habe es gehasst! Und als ich es hinter mir hatte, fühlte sich das unbeschreiblich gut an. Das ist übrigens Content, den nicht jeder Spieler schafft. Tatsächlich hat sich um das Labyrinth herum eine eigene kleine Wirtschaft entwickelt, wo erfahrene Spieler weniger talentierten Abenteurern ans Ziel helfen – und dafür ordentlich abkassieren. Wenn du etwas richtig gut kannst, dann mach es niemals kostenlos!

### Mein Name ist Legion

Path of Exile macht keine halben Sachen. Als Necromancer habe ich 2017 eine Armee aus über hundert Untoten im Schlepptau.

Ich fliege regelmäßig aus meinen Gruppen raus, weil ich Rechner zum Absturz bringe. Ich liebe es – ich renne in schwerer Rüstung herum, reiße Feinde mit Klauen in Stücke und lasse ihre Überreste für mich kämpfen. Die Legion der Toten stoppt für niemanden. Ich spiele einen Charakter, den gibt's so in keinem vergleichbaren Spiel.

Path of Exile lässt mich machen, was ich will. Allerdings ist das ein zweischneidiges Schwert. Ich habe kein Abitur und den bescheuerten Passiv-Talentbaum des Spiels begreife ich bis heute nicht richtig. Kein anderes Spiel hat einen so riesigen, verzweigten, komplizierten und maximal benutzerfeindlichen Skilltree. Und mit jedem Balancing-Update zwingt mich das Spiel, über 100 Talentpunkte für meine geliebte Hexe komplett neu zu verteilen.

Den meisten Spielern ist das egal, denn die fangen in regelmäßig wechselnden Liga-Saisons komplett neu an, aber ich bleibe meiner Hexe treu. Und das bedeutet regelmäßige Neuverteilungen endlos vieler Punkte. Und du kannst den Krepel planen, du kannst es auf der offiziellen Webseite noch so oft durchklicken – am Ende machst du doch wieder irgendeinen Fehler und korrigierst dann ewig nach. Ich hasse es!

Ebenso gnadenlos wie der Talentbaum ist das Endgame: Path of Exile zeigt mir knüppelhart, wofür ich stark genug bin und wofür eben nicht. Vollkommen egal, wie viele Fortschritte ich mache, wie mächtig meine Hexe nach und nach wird – es wird immer Inhalte geben, für die bin ich ganz einfach nicht gut genug. Ich will keine Skillings-Guides befolgen oder den Rest meines Lebens damit verbringen, um irgendwelche ultramächtigen Ausrüstungsgegenstände zu handeln und zu feilschen. Und diese Entscheidung bedeutet zwangsläufig, dass ich für den schwersten Content in diesem verflixten Spiel einfach nicht hardcore genug bin.

### Zu komplex für mich

Heute überwältigt mich die schiere Menge an Systemen und Features in Path of Exile. Ich kann uralte Tempel plündern, deren Schätze, Gefahren und Fallen ich vorab via Zeitreise manipuliere. Ich kann ein Syndikat unsterblicher Verbrecher bekämpfen und gezielt tödlicher oder schwächer machen, was sich auf die anschließenden Belohnungen auswirkt, wenn ich das Syndikat bekämpfe. Ich kann Monster fangen und sie opfern, um Upgrades herzustellen. In wortwörtlich bodenlosen Minenschächten kann ich nach Relikten schürfen oder über das kürzlich implementierte Synthese-System Ausrüstung mit Modifikatoren herstellen, die noch mal ungleich mächtiger sind als alles, was es je zuvor gab.

Ich liebe komplexe Spiele. Ich habe Tausende Stunden mit Spielen wie Star Trek Online und Warframe verbracht und dort alles bis ins kleinste Detail optimiert. In Path of Exile ist es mir inzwischen zu viel. Es fühlt

sich an wie ein Vollzeitjob. Das Level-Cap liegt bei 100 Stufen. Meine Hexe hat es bis 95 gepackt. Dann kämpfe ich weiter, Stunde um Stunde, einen Tag nach dem anderen. Zehn Prozent Erfahrung, zwanzig, dreißig – dann kämpfe ich gegen irgendeinen neuen Boss, der haut mich mit irgendeiner Spezialtacke in einem Schlag um, weil ich die Taktik nicht kenne – und sofort sind zehn Prozent der Erfahrung (und damit gleich mehrere Spielstunden) futsch.

Ich bin frustriert, der Salzpegel in meinem Blut steigt, und ich stürze mich erneut auf den Boss. Noch mehr Erfahrung geht flöten. Bis die Erfahrungsleiste komplett auf den Nullpunkt zurückwandert. Dann habe ich genug und brauche eine Pause. Vielleicht für ein paar Stunden, während ich die Bissspuren aus meiner Tastatur rauspoliere. Vielleicht für einen Tag oder auch für einen Monat. Manchmal geht mir das Spiel eben einfach unheimlich auf den Sack.

### Selbst schuld

Ich könnte irgendeinen Charakter-Guide nachbauen. Könnte mich mehr mit den unzähligen Crafting- und Upgrade-Systemen befassen. Meine Reichtümer, die ich in acht Jahren angehäuft habe, im Tausch gegen

richtig mächtige Ausrüstung auf den Kopf hauen. Die letzten fünf Levels knacken. Die Über-Versionen der allermächtigsten Bosse bekämpfen. Path of Exile ist das erste Spiel, bei dem ich mich entschieden zu alt für diesen Scheiß fühle. Es gibt Momente, da komme ich mir so begraben und überwältigt durch Features vor, so frustriert durch die Tatsache, dass ich vielleicht nie Level 96, geschweige denn Level 100 erreichen werde, dass ich einfach keinen Bock auf das Spiel habe. Und doch gehört es seit 2011 zu meinen absoluten Lieblingsspielen. Ich komme nie lange davon los, habe es nie deinstalliert. Vom fantastischen Skill-System über die endlosen Charakteranpassungen und Spielweisen bis zu den mittlerweile zehn grandiosen Story-Kapiteln ist das Teil einfach unwahrscheinlich gut. Selbst wenn man keinen Bock hat, sich ins teuflisch schwere Endgame reinzufinden, macht der Story-Teil für viele Stunden Spaß und ist mit etlichen unterschiedlichen Charakteren und Spielstilen schaffbar – und kostet keinen müden Cent. Kein Free2Play-Titel ist fairer monetarisiert, kein anderes Spiel bietet so viel für so wenig. Aber natürlich hilft es, wenn man wenigstens ein ganz klein wenig masochistisch veranlagt ist. ★



Ich habe kürzlich von Zombies auf Golems umgeschult. Ist einfach übersichtlicher.



Es gibt Spieler, die werden mit den Fallen in Izaros Labyrinth einfach nicht fertig.