

Path of Exile

ENDLICH DIE 90!

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Grinding Gear Games Entwickler: Grinding Gear Games Termin: 23.10.2013 Sprache: Englisch, deutsche Texte
 USK: nicht geprüft Spieldauer: 50+ Stunden Preis: Free2Play DRM: Online-Registrierung

Durch regelmäßigen Content-Nachschub und Verbesserungen fühlt sich Path of Exile auch mehr als ein halbes Jahrzehnt nach Release immer noch neu und spannend an. Von Sascha Penzhorn

Seit unserem letzten Test vor knapp zwei Jahren hat sich in Grinding Gear Games' kostenlosem Action-Rollenspiel so unwahrscheinlich viel getan, dass wir kaum wissen, womit wir anfangen sollen. Da ist zum Beispiel das überarbeitete Nahkampfsystem. Bisher verletzte man mit Angriffen, die nicht auf Flächenschaden ausgelegt waren, nur das jeweils anvisierte Monster. Inzwischen wird alles getroffen, was bei einer Attacke mit unserer Waffe in Berührung kommt. Zudem machen Anpassungen am Balancing die Hieb- und Stichwaffen attraktiver: Dinge wie Treffsicherheit, kritische Treffer, Ausweichrate und Rüstung, aber auch speziellere Effekte wie Blindheit oder Aufspießen lassen sich einfacher und effektiver in Skillungen einbinden als zuvor. Das lässt sich durch nagelneue Support-Gems noch weiter verbessern, außerdem können Angriffsanimationen jetzt abgebrochen werden, um Feindattacken auszuweichen. So gibt es mehr spaßige, nützliche Spielweisen denn je.



Das unsterbliche Syndikat hat auf einer Endgame-Karte überraschend eine Festung errichtet.

Besserer Sound

Der Nahkampf fühlt sich nicht nur durch angepasste Zahlen und Effekte mächtiger an – auch an der Geräuschkulisse wurde ordentlich geschraubt. Rammt man einem Gegner zwei Messer in die Rippen, dann gibt's vom Spiel entsprechendes Audio-Feedback. Die Geräuscheffekte für zahlreiche Nahkampfangriffe sind jetzt wuchtiger, haben mehr Power und tragen ihren Teil dazu bei, dass es viel mehr Spaß macht, mit dem Feind auf Tuchfühlung zu gehen. Auch der Soundtrack wurde verbessert – ältere Musikstücke wur-

den neu aufgenommen und überarbeitet, einige Karten haben inzwischen mehrere Tracks, was für mehr Abwechslung sorgt. Das ist wichtig in einem Spiel, in das man locker Hunderte oder sogar Tausende Stunden versenken kann – und Path of Exile hat einen der besten Soundtracks im Genre.

Jetzt muss nur noch die Optik nachziehen. Ein paar hüftsteife Nahkampf-Animationen wurden überarbeitet, eine richtige Verbesserung der Animationen wurde für das nächste große Update angekündigt, mit dem dann auch endlich die stark in die Jahre gekommenen Charaktermodelle erneuert werden sollen. Denn während die NPCs im Spiel immer detaillierter werden, wirken die Spielfiguren inzwischen arg kantig und einfach nicht mehr zeitgemäß. Zwar schadet das nicht dem Spielspaß und fällt in den immer noch spektakulären Kämpfen gegen gewaltige Gegnermassen und bockschwere Bossmonster ohnehin kaum auf, trotzdem muss man selbst ja nicht wie von 2013 aussehen.

Dauerspaß durch Ligasystem

Path of Exile bringt alle paar Monate neue Inhalte und Features über die sogenannten Ligen ins Spiel. Die funktionieren im Prinzip wie eine Season in Diablo: Man erstellt einen neuen Charakter, fängt bei null an und kämpft sich dann für einige Wochen durch, bis die Liga endet und alle bestehenden Helden ins Basisspiel übertragen werden.



Düstere Korridore, Leichenberge, Eingeweide. Wraclast ist wahrlich kein Kurort.



schen Liga aber auch immer einen hervorragenden Einstiegspunkt ins Spiel, weil hier jeder Spieler immer bei null anfängt. Alle starten auf dem gleichen Level, Handel und Wirtschaft stehen wieder ganz am Anfang. Wer regelmäßige Neuanfänge nicht mag, ignoriert die Ligen, spielt Standard und behält dort dauerhaft sämtliche Fortschritte.

Grenzenloses Endgame

Grundsätzlich lohnt sich Path of Exile schon für seine grandiose, zehn Akte umfassende Story. Daran sitzt man als Einsteiger schon mal locker 20-30 Stunden. In diesem Teil des Spiels levelt es sich geschmeidig, doch durch den enorm komplexen Talentbaum und die 19 spielbaren Ascendancy-Klassen entsteht sehr schnell eine überwältigende Anzahl unterschiedlicher Spielweisen. Wer sich darauf einlässt, spielt alles vom Totenbeschwörer mit Dutzenden Pets über Nahkampf-Berserker mit Lebensdiebstahl bis zur Überlebenskünstlerin, die ihre Kräfte aus einem ganzen Arsenal von Zauberschriften bezieht. Kein anderes Spiel dieser Art gewährt so viele Möglichkeiten und Freiheiten, was allein für die Story für einen riesigen Wiederspielwert sorgt. Und danach geht es erst richtig los!

Das Endgame findet im sogenannten Atlas of Worlds statt. Hier aktiviert man unterschiedliche nach Level und Schwierigkeit gestaffelte Karten, auf denen man reihenweise Monster und einen Boss umnietet, wofür es natürlich auch ordentlich Loot und Erfahrung gibt. So weit, so normal. Wer es härter mag, kann die Karten aber modifizieren, absichtlich schwerer machen und dafür noch bessere Belohnungen abstauben. Aufgemotzte Karten können beispielsweise be-

Doch wo es in Sanktuario in einer Season oft nur vorübergehende Passivboni, eine Handvoll neuer Items oder etwas Kosmetik gibt, bieten die Ligen von Path of Exile regelmäßig vollkommen neue Spielelemente. Genau jetzt läuft beispielsweise die Legion-Liga. Die bewirkt, dass uns auf den Karten eingefrorene Armeen begegnen, die wir erwecken und bekämpfen können. Je mehr Soldaten wir aktivieren, während ein Timer heruntertickt, desto größer die resultierende Schlacht und umso fetter die Beute.

Diese und ähnliche Inhalte werden am Ende einer Liga nicht selten zum Teil des Hauptspiels. Das macht Path of Exile für Veteranen und Neueinsteiger gleichermaßen interessant. Einerseits können alte Hasen nach längerer Pause immer wieder mal ins Spiel schauen und erleben dort Neues. Gleichzeitig finden Neulinge mit jeder fri-



Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten

Unser Wertungssystem definiert ein Spiel mit 90er-Wertung als ein Muss für ambitionierte Spieler. Das trifft bei einem komplexen Spiel wie Path of Exile vielleicht nur bedingt zu. Aber die 90 vergeben wir auch für absolute Ausnahmeprogramme und Path of Exile ist ohne jeden Zweifel außergewöhnlich gut, es wird ständig erweitert und verbessert und kostet dabei keinen Cent, während in den Seasons bei Diablo 3 seit einer gefühlten Ewigkeit keine nennenswerten Neuerungen mehr kommen. Das meine ich gar nicht als Bashing, ich selbst spiele Diablo 3 immer noch gerne und regelmäßig. Aber die Story in Path of Exile ist besser und umfangreicher, das Endgame bietet wesentlich mehr Abwechslung, das Charaktersystem ist überwältigend clever und komplex. Ist Path of Exile mit seiner endlich hart erkämpften 90 jetzt ein Spiel, das garantiert jedem gefallen wird? Vermutlich nicht. Aber es ist ein Spiel, das definitiv jeder mal ausprobiert haben sollte.

wirken, dass Gegner zusätzlichen Elementarschaden verursachen, dass die komplette Spielwelt in Flammen steht oder dass Spieler nicht länger in der Lage sind, Leben und Mana natürlich zu regenerieren. Wer es sich richtig dreckig geben will, lässt die Modifikatoren verdeckt und stürzt sich blind ins Gefecht, ohne zu wissen, welche Gefahren und Überraschungen dort lauern. Je größer das Risiko, desto größer die Belohnung.



Endboss Kitava füllt den ganzen Bildschirm mit Effekten, Monstern und vor allem sich selbst.



Klicken wir diese dämonische Hand an, beschwören wir haufenweise gefährliche Monster.

Ab ins Loch

Mods sind aber nur der Anfang. Es kann schon mal passieren, dass sich mitten in einer Karte ein Schlund in die Unterwelt öffnet und haufenweise groteske Viecher ausspuckt. Haut man diese um, regnet es am Ende Gegenstände, die man nirgends sonst im Spiel findet. Manchmal erscheint anstelle einer Schatzkiste auch ein Durchgang direkt in den Untergrund, wo noch mehr Monster und ein fieser Obermottz lauern. Oder wir stolpern über einen Riss im Levelgefüge, der vorübergehend Monster aus einer anderen Dimension beschwört. Die sind besonders mächtig, lassen ihrerseits wieder ganz besondere Gegenstände fallen und hinterlassen sammelbare Splitter, die uns Zugang in ihr Reich gewähren. Dann werden wir selbst zu Eindringlingen, watschen hundertfach Gegner um und bekämpfen am Ende einen extra deftigen Anführer.

Oder wie wäre es mit einer Reise in die Vergangenheit, wo wir den Tempel einer untergegangenen Zivilisation erkunden und manipulieren, um ihn anschließend in der Gegenwart zu plündern? Dann hätten wir die exotischen Kreaturen, die wir für unseren Privatzoos einfangen, in einem Bestiarium katalogisieren und am Ende auf einem Altar

opfern, um aus den Überresten mächtige neue Gegenstände und Verzauberungen herzustellen. Außerdem lauert das unsterbliche Verbrechersyndikat in der Welt, dessen Mitglieder uns immer wieder nachstellen und nach dem Leben trachten. Diese Schurken können wir gezielt schwächen, um uns das Leben zu erleichtern – oder wir machen sie bewusst immer stärker, was einerseits die Herausforderung erhöht und andererseits mächtigere Belohnungen bietet, wenn wir die Gangster schließlich bezwingen. Hatten wir schon die wortwörtlich endlose Mine, die immer tödlicher wird, je weiter wir uns nach unten durchbuddeln? Und dann sind da noch gewisse Megabosse, die das Spielerlebnis auf Karten völlig umkrepeln. Path of Exile hat so viel Content, so viele Spielelemente und Möglichkeiten, an neue Gegenstände, Upgrades und Aufwertungen zu kommen, dass einem schwindelig wird.

Nicht für jeden

Die größte Stärke des Spiels – seine gigantische Vielfalt in der Charakterentwicklung, den Spielmechaniken und beim Endgame – spricht logischerweise vor allem Spieler an, die sich mit einem derart umfangreichen und komplexen Titel auseinandersetzen



Mitglieder des Syndikats können wir gezielt stärken oder schwächen.

wollen. Es gibt Hilfetexte im Spiel, YouTube und die Foren stecken voller Guides und Vorlagen und das Wiki ist hervorragend. Aber Path of Exile ist kein Spiel, mit dem man sich abends zum Entspannen mal eine Stunde hinsetzt. Beim Aufleveln muss man halbwegs intelligent planen. Das soll nicht heißen, dass man ohne Dokortitel nicht durch die Story kommt, aber es gibt Spitzen beim Schwierigkeitsgrad, wo recht streng nachgeprüft wird, ob man etwa bei der Skillung auch brav auf die Resistenzen geachtet hat.

Wer sich hier durchbeißt, bekommt ein Erfolgserlebnis, das kein abgeschlossenes Neophalem-Portal jemals bieten könnte. Aber die Einstiegshürde, die Lernkurve und der Frustrationsfaktor, gerade fürs Endgame, fallen auch deutlich größer aus als in Diablo 3. Unterm Strich gibt's in Path of Exile aber auch deutlich mehr Abwechslung, regelmäßige Updates und immer wieder neue Spielmechaniken. Für uns hat es darum inzwischen die Nase vorn. Und wer Path of Exile bisher wegen mangelnder Englischkenntnisse gemieden hat, kann die Spieltexte seit einiger Zeit auch auf Deutsch umstellen. ★

PATH OF EXILE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3-2100K / FX-4300	Core i5-4430 / FX-8370
Geforce GTX 650 Ti / Radeon HD 7770	Geforce GTX 1050 Ti / Radeon RX 570
6 GB RAM, 20 GB Festplatte	8 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- 👍 spektakuläre Gemetzelt
- 👍 überarbeiteter Soundtrack
- 👍 aufgemotzte Soundeffekte
- 👎 veraltete Spielermodelle
- 👎 steife Animationen

SPIELEDISIGN

- 👍 viele Möglichkeiten bei der Skillung
- 👍 inzwischen verbesserter Talentbaum
- 👍 coole Fertigkeiten
- 👍 viel Abwechslung
- 👍 verbesserter Nahkampf

BALANCE

- 👍 flotte Levelkurve durch die Story
- 👍 fordernde Bosskämpfe
- 👍 Ligasystem für Veteranen und Neueinsteiger
- 👍 endlos anpassbares Endgame
- 👍 hohe Lernkurve nach Kampagne

ATMOSPHÄRE / STORY

- 👍 großartige Story
- 👍 hervorragend inszenierte Bosse
- 👍 packende, düstere Atmosphäre
- 👍 spektakuläre, gruselige Events wie Dimensionsrisse
- 👍 gute (englische) Sprecher

UMFANG

- 👍 zehn große Story-Kapitel
- 👍 unzählige Gegenstände und Upgrades
- 👍 gewaltiger Wiederspielwert
- 👍 viele abwechslungsreiche Spielmechaniken
- 👍 regelmäßige Content-Updates

AUFWERTUNG

Der Nahkampf ist spaßiger denn je, es gibt noch mehr Skills, Spielweisen, Endgame-Inhalte und Features. Path of Exile wird mit jedem Update größer und besser.



FAZIT

Path of Exile ist komplexer als die Konkurrenz, doch wer den Einstieg schafft, bekommt das derzeit beste Action-RPG – kostenlos.

