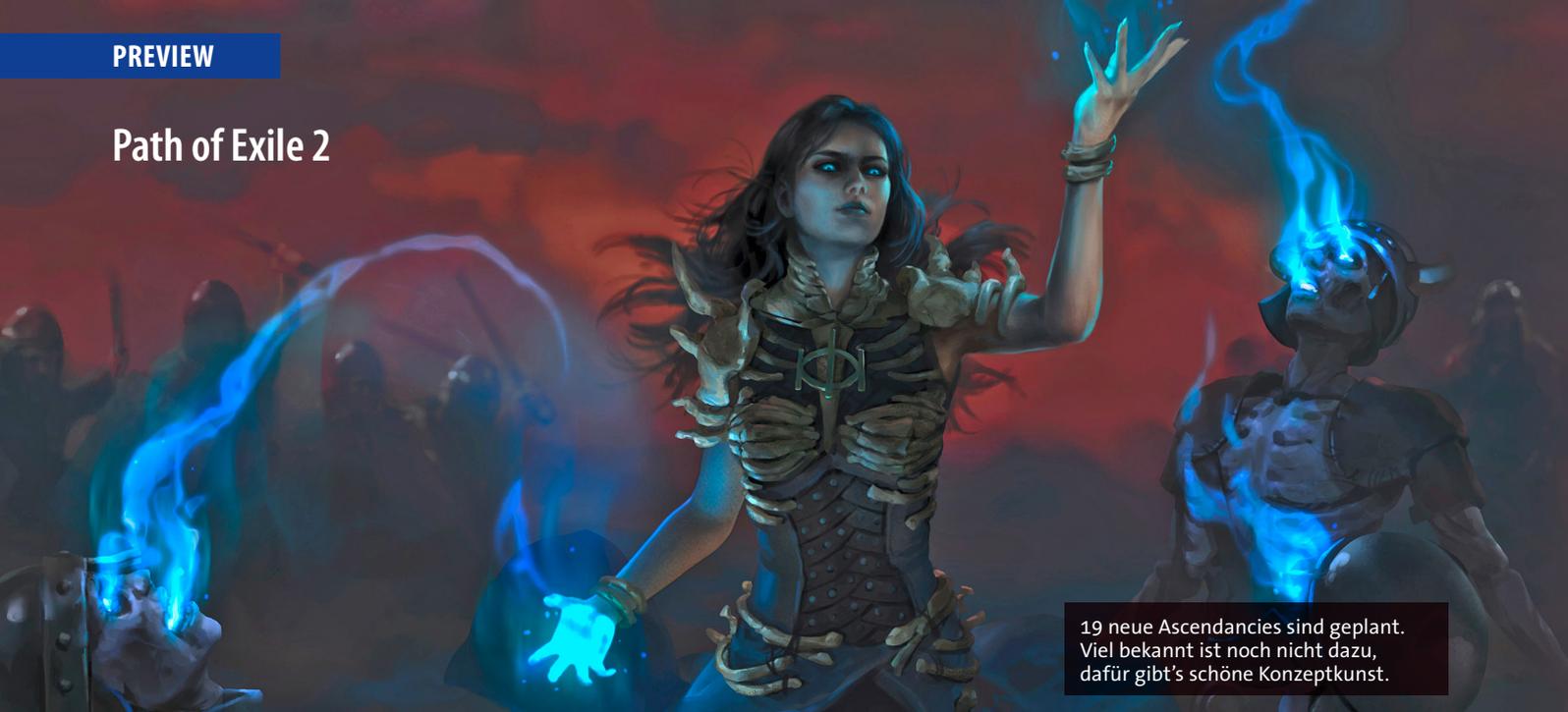


Path of Exile 2



19 neue Ascendancies sind geplant. Viel bekannt ist noch nicht dazu, dafür gibt's schöne Konzeptkunst.

DAS BESTE AUS ZWEI WELTEN

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Grinding Gear Games Entwickler: Grinding Gear Games Termin: 2020

Path of Exile 2 setzt das knüppelharte Free2Play-Action-Rollenspiel fort: Eine neue Story-Kampagne in sieben Akten, 19 neue Charakterklassen, Gestaltwandlung, aufgemotzte Grafik, ein einfacheres Skill-System – Path of Exile 2 wird gewaltig! Von Sascha Penzhorn

Path of Exile 2 verspricht nicht weniger als ein völlig überarbeitetes Spielerlebnis. Eine vollwertige Fortsetzung, die sich ins existierende Path of Exile einfügt, die Original-Kampagne und alle bestehenden Charaktere und Fortschritte beibehält. Das klingt fast zu schön, um wahr zu sein. Jetzt könnte man böswillig den Entwicklern cleveres Marketing unterstellen und behaupten, dass es sich bei der angeblichen Fortsetzung, auch als Update 4.0 bekannt, lediglich um eine große Inhaltserweiterung handelt, die als neues Spiel angepriesen wird. Passt ja auch zeitlich ganz schön, so kurz nach der Ankündigung von Blizzards Diablo 4.

Doch schon anhand der ersten Gameplay-Ausschnitte, die Grinding Gear Games im Rahmen der Exilecon (Hausmesse, fand am 16. und 17. November in Auckland, Neuseeland statt) aus dem ersten Kapitel der neuen Story zeigte, wird klar, dass hier mehr läuft als einfach nur ein neues Areal mit ein paar neuen Gegnern. Wir haben uns die Demo nicht nur ganz genau angeschaut, sondern

auch mit Chris Wilson, Managing Director und Mitgründer von Grinding Gear Games, über die Vergangenheit, die Gegenwart und die Zukunft von Path of Exile gesprochen.

Das ist nicht nur ein Update

Schon das erste Path of Exile kann Sehnerven allein durch coole Effekte zertrümmern und im Laufe der Jahre wurde das Ding stückweise auch immer ein bisschen hübscher, aber dass es weitaus besser geht, das hat nun die Demo von Path of Exile 2 bewiesen. Durch Physically-Based Rendering (PBR) wirkt die Spielwelt plastischer als je zuvor. Der Waldboden in einem der neuen Spielabschnitte ist über und über mit dichtem Gras bedeckt. Die neuen Charaktermo-

delle sind butterweich und viel natürlicher animiert als zuvor. Als die Ranger-Heldin in der Demo einen Pfeilhagel aus ihrem Bogen lässt, prallen ihre Geschosse an Wänden ab und bleiben sogar zum Teil darin stecken. Die Schulterpolster einer Rüstung bewegen sich unabhängig vom Rest des Panzers, passend zur Animation des Trägers. Die Physik des Spiels wurde überarbeitet. Veteranen erkennen unzählige neue Monster. Modelle und Inventar-Grafiken sämtlicher Ausrüstungsgegenstände sind komplett neu. Wichtiger noch: Die Starter-Ausrüstung in der Demo sieht echt cool aus! Vorbei sind offenbar die Zeiten, in denen die Helden aussehen wie abgehalfterte Obdachlose, bis man echtes Geld in kosmetische Rüstung steckt.

Neue Bosse, neue Karten, neue Skills, neues Endgame – Conquerors of the Atlas wird eine der bisher größten Erweiterungen.





In der nächsten Endgame-Erweiterung gibt's fünf richtig fiese neue Endbosse.

Des Spielers neue Kleider

Famos, ist das doch schon immer einer der Hauptkritikpunkte der Spieler an Path of Exile gewesen. Doch wir wollen es genau wissen. Wir setzen Chris Wilson im Interview das Messer auf die Brust und pieksen ein bisschen: »Inzwischen habt ihr die Unterstützung von Tencent, der weltgrößten Spielefirma und einem der größten Unternehmen für Technologie. Braucht es da eigentlich wirklich noch sowas wie Unterstützerpakete für bis zu 480 Dollar? Für Kosmetik?« Wilson bleibt locker und erklärt die Haltung von Grinding Gear: »Tencent ist zwar ein großer Teilhaber an unserem Unternehmen, doch das ändert nichts daran, wie unsere Prozesse ablaufen. Wir hatten auch vorher schon Teilhaber, und auch jetzt haben wir wieder welche, aber wir bekommen ja nicht wahllos Geld zur Verfügung gestellt. [...] Das ändert nichts an unseren Entscheidungen in Bezug auf Supporter Packs. Was die preisliche Gestaltung der Packs angeht, das geht von ei-

20 Jahre nach Path of Exile: Die neue Kampagne

In der Story von Path of Exile 2 spielt ihr neue Helden und erforscht ein neues Wraeclast. Das befindet sich zwei Jahrzehnte nach dem Fall Kitavas, des Widersachers aus der ersten Kampagne, im Wiederaufbau. Neue finstere Mächte ringen um die Macht auf der Insel der Verbannten. Die Rede ist von einem unheimlichen Fürsten und dessen Hang zum Okkultismus und zum Übernatürlichen. Weitere Details gibt's noch nicht. Fest steht allerdings, dass die neue Story sieben Kapitel umfassen soll und nur von neu erstellten Charakteren gespielt werden kann. Eure alten Helden aus dem ersten Path of Exile treffen erst im Endgame auf Figuren aus der neuen Story – alle Helden teilen sich dasselbe Finale nach der Geschichte. Grundsätzlich werdet ihr beim Erschaffen eines neuen Helden künftig die Wahl haben, ob ihr lieber die Kampagne aus dem ersten Path of Exile oder die neue Story aus Path of Exile 2 spielen wollt.

Dass beide Spiele auf diese Art vereint und nicht komplett getrennt werden, hat zwei Gründe. So sollen Spieler von Path of Exile einerseits nicht die Motivation am ersten Teil verlieren, während sie sehnsüchtig auf die Fortsetzung warten. Alle Reichtümer und Schätze, sämtliche Ausrüstung, gesammelte Erfahrung und Fortschritte bleiben deshalb auch für die Fortsetzung erhalten. Also anders als beispielsweise in einem Diablo 3, in dem euch all eure Paragon-Level und legendären Ausrüstungsgegenstände voraussichtlich nicht in den vierten Teil folgen werden. Zudem sind da noch die Mikrotransaktionen. Wer nämlich haufenweise Geld in Truhenplätze, Haustiere, Rüstungen und andere Deko-Gegenstände gesteckt hat, möchte diese ungern mit Erscheinung einer Fortsetzung entwertet sehen. Path of Exile 2 auf irgendeine Weise in das bestehende Spiel zu integrieren, ist darum nur logisch.

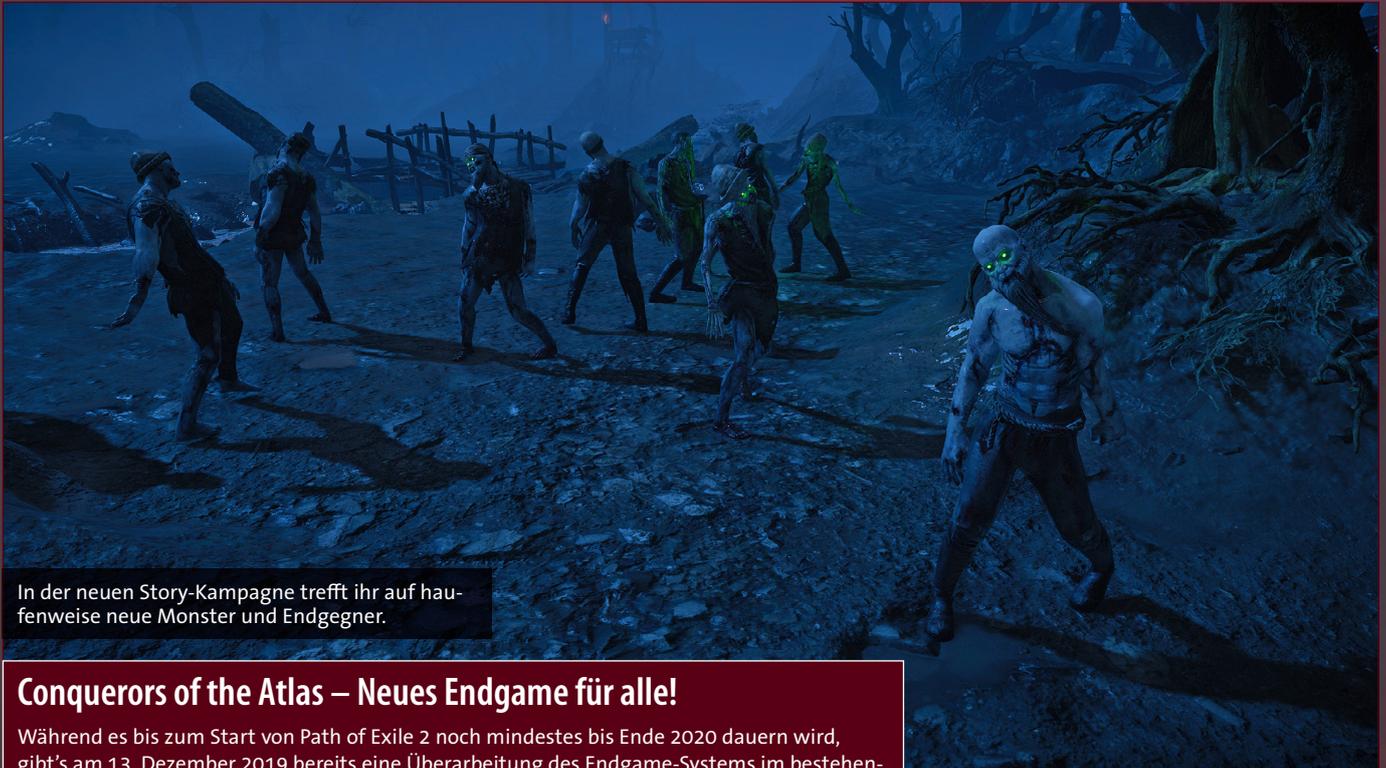
ner bestimmten Nachfrage aus. Spieler, die entsprechend viel Einkommen zur Hand haben, wollen richtig fette Packs, um ihren Supporter-Level zu zeigen. Und in den Pake-

ten für 480 Dollar steckt auch Premium-Währung im Wert von 480 Dollar, zusätzlich zum Rüstungsset. Das ist im Prinzip ein Bonus, mit dem du zeigen kannst, auf welchem Level du das Spiel unterstützt. Und ich kann verstehen, wenn das Spielern missfällt, die sich solche Packs nicht regelmäßig leisten können. Das macht für reichere Spieler unter anderem den Reiz aus, wenn ihr versteht, was ich meine. Und ehrlich gesagt gehen die Packs preislich nur deshalb nicht höher als bis 480 Dollar, weil wir mit Plattformen arbeiten, die eine Obergrenze von um die 500 Dollar haben [...] Wir haben in der Vergangenheit Packs für 1.000 Dollar und mehr verkauft und die waren wahnsinnig beliebt. Von daher sehen wir die Packs für 480 als etwas Gutes und Leute wollen und kaufen sie. Aber ich bin mir sicher: Könnten wir Packs für mehr anbieten, würden Spieler sie kaufen.«

Trotzdem ist die Kritik der Spieler offenbar bei Grinding Gear Games angekommen, zur



Wer im kommenden Content-Update die neuen Bosse plättet, bekommt mächtige neue Gegenstände und Support Gems, die alles in den Schatten stellen.



In der neuen Story-Kampagne trefft ihr auf haufenweise neue Monster und Endgegner.

Conquerors of the Atlas – Neues Endgame für alle!

Während es bis zum Start von Path of Exile 2 noch mindestens bis Ende 2020 dauern wird, gibt's am 13. Dezember 2019 bereits eine Überarbeitung des Endgame-Systems im bestehenden Spiel. Die Erweiterung Conquerors of the Atlas bringt fünf extraharte neue Endgame-Bosse sowie die Möglichkeit, alle Karten in eurem Atlas über sogenannte Watchstones aufzumotzen und so schwierig und fordernd zu machen, wie ihr möchtet. Wer es maximal hart mag, kann theoretisch den gesamten Atlas auf Tier (sprich: Schwierigkeitsstufe) 14-16 aufwerten, fortan nur noch rote Karten spielen und Path of Exile so noch härter machen als je zuvor. Zur Belohnung gibt es neben haufenweise neuen Gegenständen und Unique Items die sogenannten Support Gems Plus. Dabei handelt es sich um besonders mächtige Varianten existierender Support Gems, die alle miteinander deutlich stärker sind als maximal aufgewertete reguläre Support Gems. Um es euch mit eurer neu entdeckten Macht nicht zu einfach zu machen, kündigten die Entwickler Änderungen am Balancing an – wo es stärkere Helden gibt, müssen dann eben auch zähere Monster her.

Mit dem Update kommen zudem Verbesserungen am Fernkampf mit Bögen. Fünf völlig neue Skills für diese Fernwaffen sind geplant, zudem werden existierende Fähigkeiten für diese Waffengattung verbessert und auch an den Bögen selbst wird stellenweise geschraubt, damit diese anderen Spielweisen in nichts nachstehen.

Zudem startet mit Conquerors of the Atlas die neue Metamorph League, in der ihr frankensteinmäßig eigene Bossmonster zusammenbastelt. Wie bei vielen Inhalten in Path of Exile gilt auch hier: Je größer das Risiko, desto besser die Belohnung.

gehend Geld in kosmetische Rüstung zu stecken. Andererseits fühlen sie eine größere Bindung zu ihren Charakteren, weil sie cool aussehen. Es ist schwierig, das zu balancieren. Aber das Feedback in der Vergangenheit war, dass die Charaktere in ihrer Starter-Ausrüstung etwas zu gammelig wirken. Manche Spieler glaubten, dass wir Leute zu stark dazu treiben wollten, Mikrotransaktionen zu kaufen, um cool auszusehen. Grundsätzlich möchte ich der Philosophie folgen, dass Spieler unser Spiel mögen sollen. Und wenn sie Spaß daran haben und uns unterstützen wollen, indem sie in Mikrotransaktionen investieren, ist das ein Bonus.«

Unterstützerpakete? Jetzt noch?

Zur Erklärung: Über die Unterstützerpakete, die sogenannten Supporter Packs, hat Grinding Gear Games seinerzeit die Entwicklung von Path of Exile in großen Teilen gestemmt. Das kam allerdings erst später. Anfangen hat alles in einer ... ja, in einer Garage. »Ich habe 2006 sehr viele Action-RPGs gespielt. Titan Quest, Diablo, Dungeon Siege ... und ich hatte das Gefühl, dass einfach keine neuen ARPGs mehr kommen«, erzählt Wilson auf unsere Frage, warum er als Neuseeländer nicht in Schafzucht gemacht hat. »Das war, bevor Blizzard Diablo 3 angekündigt hat. Und die meisten Spiele in dieser Zeit kamen nicht an das heran, was Diablo 2 richtig gemacht hat. Also sichere Server, ein richtig gutes Item-System und so fort. Also habe ich mit meinen Freunden, Jonathan und Erik, beschlossen, dass wir gemeinsam das nächste große Action-RPG machen. Und das war absolut verrückt, denn wir hatten keinerlei Erfahrung mit der Entwicklung von Spielen. Jonathan und ich waren Programmierer, Erik war ein Künstler, den ich in Diablo 2 kennengelernt habe. Erik kam rüber

Sicherheit bohren wir noch mal nach: »Wäre es nicht vielleicht eine gute Idee, die neuen In-Game-Gegenstände in Path of Exile 2 allgemein etwas cooler zu gestalten, damit man auch ganz ohne Mikrotransaktionen gut aussieht? Wir lieben das Art Design im

Spiel, aber gerade zu Spielbeginn sehen die Helden von Wraecclast aus wie Obdachlose, die einen Baumarkt geplündert haben.« »Tatsächlich arbeiten wir an etwas in dieser Richtung«, bestätigt Wilson. »Natürlich senkt das den Druck auf neue Spieler, um-



Dank Physically-Based Rendering sieht Wraecclast in Path of Exile 2 besser aus als je zuvor.

Art. 68412

145,90 €



Art. 8324679

153,00 €



Art. 8324685

38,00 €



GXT 711 Dominus Gaming Desk

- ▶ Gaming-Desk mit hochwertiger PU-Beschichtung
- ▶ Ergonomische, abgewinkelte Vorderkante für komfortable Positionierung von Handgelenk und Unterarm
- ▶ Tisch mit 116 cm Breite und fein strukturierter Oberfläche, groß genug für 2 Monitore
- ▶ Stahlgestell, hochwertige 18 mm MDF-Tischplatte und höhenverstellbare Füße
- ▶ Kabelmanagementsystem für die unsichtbare Verlegung und Bündelung Ihrer Kabel
- ▶ Optionaler Headset- und Getränkehalter inbegriffen
- ▶ Einfache Einrichtung, in kürzester Zeit spielbereit

WWW.KMCOMPUTER.DE

WWW.BORA-COMPUTER.DE

GXT 705R Ryon Gaming Chair - red

- ▶ Rundum drehbar (360°)
- ▶ Gasdruckfeder der Klasse 4 für die Höhenverstellung
- ▶ Armlehne mit bequemen Polstern
- ▶ Kippsitz mit Arretierungsmöglichkeiten

GXT 715 Chair mat

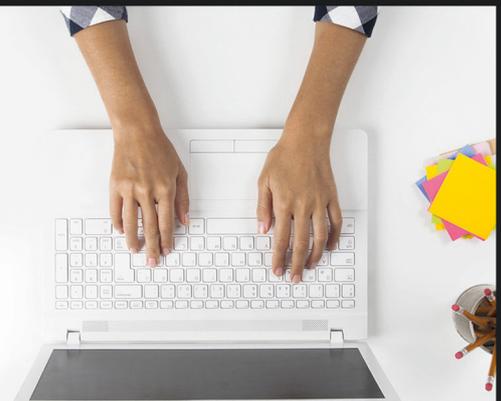
- ▶ Vermeidet zerkratzte Böden, beschädigte Teppiche oder Flecken von verschütteten Getränken
- ▶ Flexible Verwendung auf Teppichen und Hartböden
- ▶ Harte, abriebfeste Oberfläche, auf der sich der Stuhl gut bewegen lässt
- ▶ Größe: 99 x 120 cm (1,20 m²)



gut beraten.



Jetzt NEU!
RABATTE
für Schüler & Studenten



WWW.KMCOMPUTER.DE

WWW.BORA-COMPUTER.DE

WWW.SCHWANTHALER-COMPUTER.DE



Riesengroßes
SORTIMENT



Professionelle
BERATUNG



Technischer
SERVICE



Online
PC-KONFIGURATOR



Path of Exile 2 soll tatsächlich noch düsterer und dreckiger werden als der Vorgänger.



aus Schweden, wir haben uns in meiner Garage eingerichtet und unsere Ersparnisse zusammengekratzt. Und von tausend Entwicklern, die so was versuchen, hat vielleicht einer mit viel Glück dann am Ende auch Erfolg. Und das waren wir. Die Leute mochten das Spiel und wir sind richtig durchgestar-

tet. Und jetzt sind wir hier, 13 Jahre später, mit einem richtig großen Spiel.«

Blizzards Diablo-Reihe war also ein ständiger Begleiter in der Entwicklung von Path of Exile. Und ist es noch heute, wie Wilson später noch deutlich macht.

Eine Prise Dark Souls

Ein Abschnitt der Exilecon-Demo von Path of Exile 2 spielt auf einem Friedhof. Zwischen den, zugegeben, altbekannten Skeletten von Wraeclast erwachen riesige geflügelte Gargoyles mit Einhandwaffen und Schilden zum Leben. Ein Untoter erhebt sich mitsamt seinem Grabmal, das er fortan auf seinem Rücken mit sich herumschleppt und auch gerne mal als Hiebwaaffe einsetzt. Bossgegner wie The Crowbell, ein übergroßes, muskelbepacktes Krähenmonster, stecken nicht einfach nur haufenweise Treffer ein, sondern machen unvorsichtige Spieler auch recht locker mit ein paar saftigen Hieben platt. Dabei sind die verheerendsten Attacken aus der Demo vorhersehbar, werden durch Animationen angekündigt und geben Spielern ausreichend Zeit, sich über Movement-Skills in Sicherheit zu bringen.

Einfach nur totklicken, »mein Gesicht ist mein Schild« funktioniert hier nicht. Vielmehr müsst ihr Endgegner beobachten, Angriffe voraussehen und sie vermeiden und solltet selbst immer nur zum rechten Zeit-

punkt zur Waffe greifen. Taktik und spielerischer Skill statt einfach nur wegbratzen. Ersten Spielberichten zufolge fühlt sich das tatsächlich wie ein komplett neues Spiel an. Ob das ausreicht, um mit der Wucht und dem Spielfluss aus dem Kampfsystem eines Diablo 3 (oder einmal Diablo 4) mitzuhalten, muss sich aber erst noch zeigen. Zumindest in Hinsicht auf die Spielmechanik geht es auch in Path of Exile 2 wieder deutlich komplexer zu als bei Blizzard.

Wir wollen von Chris wissen, ob man nicht doch ein wenig damit liebäugelt Path of Exile 2 einfacher zu machen, um (noch) mehr Menschen zu erreichen. Aber Wilson ist kein Freund dieser Idee. »Wir haben die Befürchtung, dass wir das untergraben, was unser jetziges Publikum anspricht, wenn wir versuchen, unser Spiel massentauglich zu machen. Dieses Risiko wollen wir nicht eingehen. Natürlich wollen wir unser Spiel zugänglicher machen, aber nicht, indem wir Dinge abändern, an denen Fans des Spiels ihren Spaß haben. Wir haben intern gerade eine riesige Debatte darüber, was wir in Path of Exile 2 mit dem Talentbaum machen sollen. Immerhin wäre dies eine gute Gelegenheit, ihn schön simpel für neue Spieler zu machen. Wir können die Tiefe ja für den späteren Spielverlauf beibehalten, aber den Einstieg erleichtern. Andererseits ist da dieser Symbolmoment, wenn man zum ersten

Schrittweise Verbesserungen

Bis zum Start von Path of Exile 2 wird es noch eine ganze Weile dauern. Viele der geplanten Überarbeitungen aus dem nächsten Teil sollen in kommenden Updates aber schon ins bestehende Spiel eingebaut werden. Neben Verbesserungen an und neuen Fertigkeiten für Bögen wird auch die Grafik nach und nach verbessert. So soll Lioneye's Watch, das Lager aus dem ersten Akt des Spiels, mit Update 3.9 dank sogenanntem Physically-Based Rendering merklich verschönert werden. Weitere Verbesserungen dieser Art in anderen Arealen sind denkbar, ähnlich wie im Free2Play-Shooter Warframe, in dem seit Jahren immer wieder bestehende Inhalte über PBR verschönert und grafisch aufgewertet werden.

Damit verspricht Chris Wilson übrigens auch Verbesserungen an der Performance. »Wir erstellen tatsächlich die meisten Assets von Grund auf neu und achten dabei verstärkt auf Leistung.« Wilson erwähnt einen Feind aus einem vergangenen Update, dessen Dolchknauf ungefähr die Größe eines Pixels hatte, dabei aber aus einer Million Polygonen bestand. Tauchten 30 Stück davon auf einer Karte auf, war das Abenteuer gelaufen. Das soll künftig nicht mehr passieren. »Wir lernen aber auch viele neue Tricks, auch durch die Mobile-Version. Unter unserem dichten neuen Gras brauchen wir beispielsweise keine sehr hoch aufgelösten Bodentexturen.«

Zudem wird es Spiel-Updates im üblichen 3-Monats-Zyklus mit neuen Ligen und Spielmechaniken geben, während Features vergangener Ligen zum Teil der Standardliga werden. Die Entwicklung des Spiels geht also im gewohnten Tempo weiter. Fans von Path of Exile werden bis zum Erscheinen des Nachfolgers nicht untätig herumsitzen müssen und bekommen weiterhin regelmäßig frische Inhalte spendiert.



Bosskämpfe verlangen euch künftig viel früher spielerisches Können ab. Einfach nur Draufkloppen führt nicht ans Ziel.

Die Starter-Charakterklassen in Teil 2 sind dieselben wie im Vorgänger. Die neuen Helden sehen aber allesamt etwas anders aus als die Figuren aus der ersten Story.



Path of Exile 2 spielt 20 Jahre nach dem ersten Teil. Zu Spielbeginn erschafft ihr völlig neue Helden.



Mal den Talentbaum von Path of Exile aufruft und komplett umgehauen wird. Identität, wer wir sind und wen wir ansprechen wollen, sind ein hitziges Diskussionsthema bei uns. Zudem denke ich, dass Blizzard den Casual-Bereich vollständig kontrolliert. Ein Wettkampf mit einer etablierten Firma dieser Größenordnung ist keine gute Idee. Ich ziehe es vor, unsere jetzige Zielgruppe anzusprechen und nicht zu stark von unserem bisherigen Pfad abzuweichen.«

Angst vor dem Teufel?

Apropos Blizzard! Wir haben es ja bereits angedeutet, dass die Ankündigung von Path of Exile 2 erstaunlich dicht auf die von Diablo 4 fiel. Da drängen sich weitere Fragen auf. Etwa die nach den Anfängen von Path of Exile, das etwa ein Jahr nach Diablo 3 erschien. Wir wollen wissen, ob Chris und Kollegen damals Angst vor dem Konkurrenten hatten. »Die Lehre, die wir aus Diablo 3 gezogen haben, ist, dass es gut ist, wenn Leute Action-RPGs spielen«, beginnt Chris. »Wenn eine Menge Leute Diablo 3 mögen und es spielen, sind das eine Menge Leute, die auch Path of Exile ausprobieren würden. Der gewaltige Start und große Erfolg von Diablo 3 war enorm hilfreich für uns. Und ich hoffe, dass dies auch für zukünftige Action-RPGs der Fall sein wird. Je besser sie sind, desto mehr Leute spielen und umso mehr

profitiert das Genre davon. Etwas Rivalität ist gut und sorgt für Innovation. Natürlich waren wir anfangs echt nervös. Aber seit wir gelernt haben, wie gut es ist, viele Spieler mit Interesse an einem Genre zu haben, hat sich das schnell gelegt.« Wir haken nach: »Also drückt ihr Diablo 4 jetzt im Prinzip die Daumen?« Wilson bestätigt: »Absolut, ja! Spiele haben nicht unendlich viele Inhalte. Aber bei uns gibt es sehr viel davon, was ja ganz praktisch ist. Ich meine, wenn Spieler irgendwann in Diablo 4 fertig sind und alles mal gemacht haben, was es dort zu tun gibt, dann ist unser Spiel die nächste logische Haltestelle.« Ein schlauer Plan, Chris!

Verbessertes Skill-System

Zurück zu Path of Exile 2, das dann doch in einem Belang einfacher werden soll als der Vorgänger: In Path of Exile 2 setzt ihr Support Gems zum Verbessern eurer Spezialattacken und Zauber nicht länger in eure Ausrüstung, sondern direkt in die entsprechenden Skill Gems (Gemmen für Fähigkeiten) ein. Soll heißen: Euer Feuerball (oder jeder andere Angriff und Zauber) kommt in Zukunft mit bis zu fünf zusätzlichen Sockeln für Support Gems. Die Anzahl der Links, also der verbundenen Sockel, die ihr zum Aufwerten einer Fähigkeit verwenden könnt, hängt dann nicht länger von Sockeln in euren Waffen und Rüstungen, sondern direkt von den

Gems für eure aktiven Fähigkeiten ab. Ihr müsst künftig also nicht mehr ständig neue Sockel auswürfeln, wann immer ihr einen Ausrüstungsgegenstand auswechselt. Zudem bedeutet dies, dass ihr bald deutlich mehr Six-Link-Skills zur Verfügung habt. Statt wie bisher maximal zwei Stück (Rüstung und Zweihänder) können in Zukunft theoretisch all eure Fähigkeiten über die höchstmögliche Anzahl von Verbindungen aufgewertet werden.

Wer sich nicht mit dem Spiel auskennt und gerade kein Wort versteht, muss nur wissen: Künftig wird es einfacher, aktive Fähigkeiten und Zauber zu verbessern. Spieler werden die Möglichkeit haben, eine größere Auswahl an Spezialfertigkeiten maximal aufzuwerten als je zuvor. Das macht sie einerseits viel stärker als bisher möglich und bietet andererseits mehr Möglichkeiten, neue Spielweisen und Kampfstile zu probieren.

Ich werd zum Tier!

Mit der Fortsetzung kommen auch einige neue Fähigkeiten und Zauber ins Spiel – allem voran Shape-Shifting, also Gestaltwandlung. Über entsprechende Gemmen könnt ihr euch beispielsweise aktiv in einen Werwolf verwandeln. In der Gameplay-Demo funktionierte das bereits zu jeder Zeit, auch aus der Bewegung oder aus kompatiblen Angriffen heraus und wieder zurück. Auch eine Gestalt als Werbär wurde angekündigt. In Bestienform erhaltet ihr bestimmte Boni und Vorzüge im Kampf, was sich auf einige Nahkampfattacken auswirken wird. All das wird grundsätzlich jeder spielbaren Klasse zur Verfügung stehen und nicht nur dem Berserker wie in Diablo 4. Obendrauf wurde eine Katzenform angekündigt, die der neuen Beastmaster-Klasse vorbehalten ist. Dabei handelt es sich um eine von insgesamt 19 komplett neuen Ascendancies (sprich: erweiterten Charakterklassen).

Mit den bestehenden 19 Ascendancies aus dem ersten Teil kommt ihr so auf stolze 38 spielbare Klassen. Anders als bisher wird die Freischaltung dieser Klassen auch nicht länger an das kontroverse Labyrinth gebunden sein. Dabei handelt es sich um einen mit Fallen gespickten Irrgarten, den Spieler



Dank Technologien wie PBR sieht Path of Exile 2 eine ganze Ecke besser aus als der erste Teil.

mehrmals auf immer härterem Schwierigkeitsgrad durchlaufen müssen, um ihre erweiterte Charakterklasse freizuschalten und deren gesamte Macht zu entfalten. Tatsächlich denkt Grinding Gear Games sogar darüber nach, die 19 alten Klassen künftig von Iزارo's Labyrinth loszulösen.

Furchtbar viel zu den neuen Klassen wurde leider noch nicht enthüllt. Neben dem bereits erwähnten Beastmaster (Ranger-Ascendancy) wurden zwei weitere Ranger-Ascendancies vorgestellt: der Survivalist, der seine Fernkampf-Attacken aktiv auf Knopfdruck für Flächen- und Einzelzielschaden aufmotzen kann, ohne extra dafür die Support Gems wechseln zu müssen, sowie der Tactician, der unter anderem Nahkampfangriffe für Schwerter und Äxte im Kampf mit dem Bogen verwenden kann. Interessant ist das Artwork zu dieser Klasse, auf dem die Heldin einen Feind mit einer Stangenwaffe aufspießt. Laut Entwickler-Panel auf der Convention könnte es sich dabei um die Enthüllung einer neuen Waffengattung handeln. In diesem Zusammenhang wollen wir nicht unerwähnt lassen, dass Einhar, einer der Charaktere aus dem Spiel, live auf der Bühne auftrat und Zuschauer mit einer Armbrust bedrohte – eine weitere Waffengattung, die so (noch?) nicht im Spiel existiert.

Umstieg für Standardspieler

Wer Path of Exile bevorzugt in den regelmäßig wechselnden Ligen spielt und dafür immer fleißig neue Helden erstellt, dem wird auch die Umstellung auf Path of Exile 2 nicht schwerfallen. Für Spieler, die überwiegend in der Standardliga unterwegs sind und dort viel Zeit in ihre bestehenden Helden investieren, sieht die Sache etwas anders aus. Das geht los mit eurer Ausrüstung: Zwar bleiben eure gesammelten Waffen und Rüstungen mit dem Start der Fortsetzung erhalten, doch da die Sockel für Support Gems künftig von Ausrüstung auf die Skill Gems selbst wandern, verlieren eure Waffen und Rüstungen mit sechs Verbindungen zwangsläufig an Wert. Euer Endgame-Zweihänder mit sechs Verbindungen ist danach einfach nur noch ein Endgame-Zweihänder. Ihr sollt



Es bleibt gruselig – zu Path of Exile gehörte auch immer eine ordentliche Portion Body Horror. Daran wird sich in der Fortsetzung nichts ändern.

zum Ausgleich ähnlich wertige Gegenstände in der Fortsetzung erhalten – wie genau das ablaufen wird, ist noch nicht bekannt. Eure ehemaligen Endgame-Helden werden ihren ersten Spielstunden voraussichtlich mit der Suche nach Skill Gems mit maximalen Verbindungen verbringen. Und wo es keine Sockelverbindungen mehr auf Ausrüstung gibt, wird es auch keine Orbs of Fusing (Sphären der Verbindung) mehr geben. Diese Währungseinheit wird dann voraussichtlich verschwinden beziehungsweise in andere Währung umgewandelt.

Auch an den Charakteren selbst, an Fähigkeiten, Ascendancies und am Talentsystem wird intensiver gebastelt als je zuvor. Es ist von Änderungen die Rede, die schon lange geplant waren, aber niemals umgesetzt wurden, weil sie bestehende Charaktere komplett umkrempeln würden. Path of Exile 2 bietet Grinding Gear Games die Möglichkeit, all diese Änderungen in einem großen Update einzuführen. Wer also nicht regelmäßig mit neuen Ligen von vorne anfängt und seinen bestehenden Helden treu bleibt, sollte sich darum schon mal darauf einstellen, sehr viele Punkte auf komplett überarbeitete Talentbäume zu verteilen. Wohl dem, der genug Reuesphären (setzen die verteilten Werte zurück) auf Halde hat!

Alles bleibt bestehen, doch nichts bleibt, wie es ist. Denn am Ende wird Path of Exile 2 tatsächlich ein komplett neues Spiel. Da

lohnt sich dann auch ein erneuter (oder erster?) Blick ins Spiel, wenn euch Wraeclost schon immer neugierig gemacht hat. Zumindest, wenn ihr für eine beschwerliche Reise gewappnet seid – denn auch 20 Jahre in der Zukunft wird die Insel der Verbannten ganz bestimmt kein Casual-Kurort. ★



Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Chris Wilson ist der Meister der Überraschung. Kein anderes Spiel übertrifft wiederholt in solchem Ausmaß die Erwartungen der Fans. Anfang 2016 waren wir uns mit Iزارo's Labyrinth noch sicher: Path of Exile hat seinen Zenit überschritten. Stand so im Fazit, weil wir Spielekritiker uns voll mit so was auskennen. Dann kam ein völlig neues Endgame-System mit Atlas of Worlds. Kurz darauf folgte ein Trailer für das versprochene fünfte Kapitel der Story, nur dass dort eben mal locker die Kapitel fünf bis zehn (!) enthüllt wurden. Vollkommen unerwartet, ohne irgendwelche Leaks oder Vorankündigungen. Zur Exilecon 2019 wussten wir dann alle: Das übertreffen die niemals. Vielleicht gibt's noch mal fünf neue Kapitel, vielleicht einen neuen Endgame-Modus. Hauptsache neuer Content. Und die wilden Neuseeländer zeigen dann eiskalt einen Trailer zu Path of Exile 2.

Ich kann mich nicht erinnern, wann ich mich zuletzt so auf ein Spiel gefreut habe. Ich habe so Bock darauf, einen Beastmaster auszuprobieren, die neue Story zu spielen, alle neuen Gegner und Bosskämpfe zu sehen! Und bevor mir böse Menschen unterstellen, ich hätte irgendwas gegen Blizzard – ich freue mich auch total auf Diablo 4! Aber ganz ehrlich? 38 spielbare Klassen, Gestaltwandlung, bockschwere Endgegner, zig neue Fertigkeiten, Spielweisen, Möglichkeiten und Kombinationen? Da können mir offene Spielwelten und Pferde so ein ganz klein wenig gestohlen bleiben. Ich bin mir sicher, dass die neueste Fassung von Sanktuarium trotzdem toll wird. Aber Ende 2020 verlege ich meinen Wohnsitz trotzdem vorübergehend nach Wraeclost.



Das Starter-Dorf im neuen ersten Akt ist so deprimierend wie alles in Wraeclost. Hier hat sich in 20 Jahren nichts zum Besseren gewendet.