

Path of Exile 2 wird sich nicht verbiegen

Die Neuseeländer MACHEN'S RICHTIG

Grinding Gear Games aus Neuseeland sind Meister der Geheimhaltung. Path of Exile 2 wird gewaltiger, als ihr glaubt – aber nur dann, wenn ihr auch den ersten Teil mögt, glaubt Sascha.

Von Sascha Penzhorn



Sascha Penzhorn

Seit seinem ersten Abstecher nach Wraeclast im Jahr 2012 verbindet Sascha eine tiefe Hassliebe mit Path of Exile. Einerseits steht er unheimlich auf das wahnsinnig komplexe Charactersystem mit seinen schier unbegrenzten Möglichkeiten. Andererseits flucht er oft über die allerschwersten Endgame-Inhalte, die den absoluten Top-Spielern vorbehalten sind. Je verlockender die Belohnung, desto größer das Risiko – Selbstüberschätzung und Gier sind der größte Feind im Spiel. In dieser extremen Form ist das im Genre einzigartig und spannend, birgt aber auch ein gewisses Frustrationspotenzial. Kaum ein anderes Spiel hat er über so viele Jahre so intensiv verfolgt.

Mögt ihr Bühnenpräsentationen für Spiele, bei denen sich irgendwelche Anzüge, Promis und PR-Typen so richtig schön selbst feiern? Mit Aussagen wie: »16 times the detail!« Oder das berühmte »It just works.« Riesenshows mit unzähligen Versprechungen und aufwändig produzierte Live-Action-Trailer, die absolut null wirkliches Gameplay vermitteln, dabei aber mehr gekostet haben, als ein Normalsterblicher in seinem

ganzen Leben besitzen wird. Dann noch schön ein paar Typen im Publikum, die bei jeder noch so kleinen Ankündigung so laut jubeln und ausrasten, dass man sich schon irgendwie wundert, wie echt diese Begeisterung wirklich ist. Nebenbei vielleicht noch ein paar Gameplay-Szenen, die dann irgendwie immer wesentlich geiler aussehen als das fertige Spiel, am liebsten mit gestellten Koop-Momenten, in denen bezahlte Schau-

spieler so richtig hart abfeiern, wie sie gemeinsam einen Boss umnieten.

Und dann war da noch die Ankündigung zu Path of Exile 2. Habt ihr die gesehen? Chris Wilson, Chef von Grinding Gear Games, steht ebenfalls auf einer Bühne, aber er ist sichtlich nervös, wirkt etwas verkrampft und überwältigt. Wie ein ganz normaler Mensch halt, den man vor ein riesiges Publikum stellt. Aber er kämpft sich eisern durch die Präsentation und zeigt einen ehrlichen Trailer, in dem einfach nur Path of Exile 2 zu sehen ist, ohne Schnörkel, ohne Schauspieler, ohne teure Render-Grafik.

Dann folgen Fakten: eine neue Kampagne 20 Jahre nach der Originalstory, neue Ascendancy-Klassen, neue Fähigkeiten wie Gestaltwandlung, Support-Links losgelöst von Ausrüstungsgegenständen, bessere Grafik, dieselbe Engine, dieselben Accounts, Fortschritte, Endgame, alles Bestehende bleibt erhalten. Oder anders formuliert: mehr von allem, ohne an der grundlegenden Formel viel zu verändern. Viel detaillierte Informationen gab es seither nicht, Grinding Gear Games hält sich sehr bedeckt.

Dennoch bin ich überzeugt davon, dass das Sequel verdammt gut wird – schon deshalb, weil Chris Wilson gerne tief stapelt



Rumstehen, draufkloppen und gegen den Schaden antrinken hilft bei vielen Bossen nichts. Aktives Ausweichen ist Pflicht in Path of Exile.

und mit den richtig aufregenden Enthüllungen etwas länger wartet, um die Community später damit zu überraschen. Überhaupt bekommt es den wenigsten Entwicklern gut, frühzeitig Inhalte und Features anzukündigen, die am Ende überhaupt nicht geliefert werden – Grinding Gear Games vermeidet hier bewusst die Fehler der Konkurrenz.

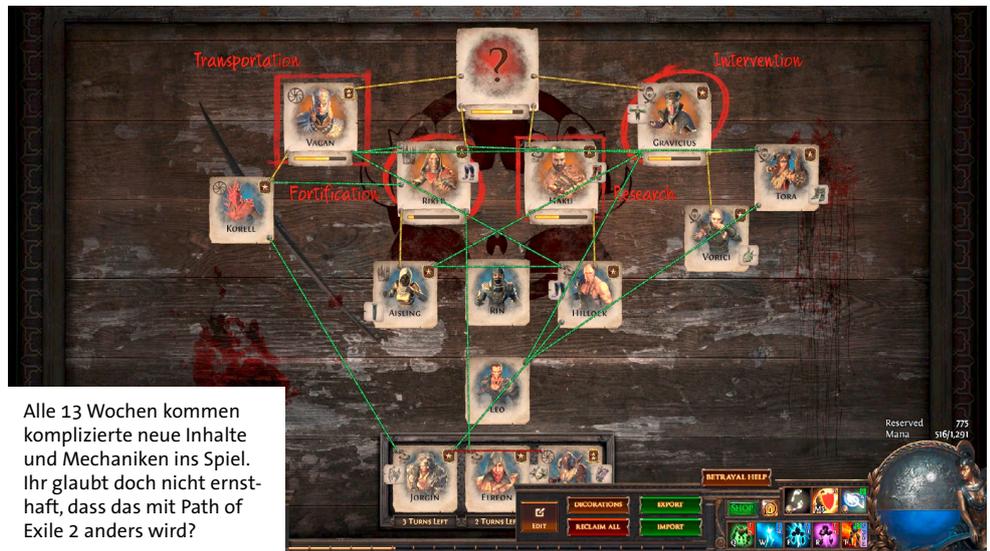
Gleichzeitig machen die bisher bekannten Fakten aber auch ganz klar, dass sich Path of Exile 2 in erster Linie an bestehende Fans richtet und nicht darauf ausgelegt ist, Spieler für sich zu gewinnen, die bisher kein Interesse am Action-Rollenspiel hatten. Ist das nicht eine verpasste Chance, wenn die Entwickler anscheinend völlig bewusst versäumen, hier mit einigen Anpassungen völlig neue Spieler ins Boot zu holen? Oder haben sie sich am Ende etwas dabei gedacht?

Hype? Eher nicht.

Das Gras in den Gameplay-Videos reagiert auf Einschläge und Spielerbewegungen. Abgeschossene Pfeile bleiben sichtbar in Objekten stecken. Die Animationen sind schön flüssig, die düsteren Gruften und ein neuer, untoter Boss erinnern mich angenehm an Dark Souls 3. Wer bisher nicht mit dem fixierten Kamerawinkel in Path of Exile zurechtkam, wird hier natürlich auch nicht glücklich, aber das versteht sich von selbst – das hier ist für die Fans.

Starke Vereinfachungen, irgendeine Form der Entschlackung, eine Art Neubeginn, der neue Spieler anziehen soll, die nie mit dem Spiel warm wurden, sollte in Path of Exile 2 niemand erwarten. Ja, es sieht definitiv schicker aus, bietet eine völlig neue Kampagne und direkt in Skill Gems eingebaute Support-Links. Es ist aber immer noch Path of Exile. Mit einem abartig großen passiven Talentbaum und ohne Auktionshaus, wie immer.

Bosskämpfe in Path of Exile 2 werden von Anfang an komplexer, nicht einfacher.



Alle 13 Wochen kommen komplizierte neue Inhalte und Mechaniken ins Spiel. Ihr glaubt doch nicht ernsthaft, dass das mit Path of Exile 2 anders wird?

Aber wieso nutzt man nicht genau jetzt die Chance, den garstigen Skill Tree zu verkleinern, Inhalte zu konsolidieren, alles etwas zu bereinigen und zugänglicher für Gelegenheitsspieler zu machen? Nun, da wäre zum einen die Tatsache, dass man mit solchen Änderungen schnell Millionen existierender Fans abschrecken könnte. Hat mir Chris Wilson selbst erzählt. »Blizzard beherrscht den Casual-Sektor«, erklärte er weiterhin. »Damit wollen wir uns nicht anlegen.«

Wer glaubt, dass die Materie durch das verbesserte Skill-System irgendwie leichter wird, der irrt. Klar, die Sockel für Skill Gems werden von Ausrüstungsgegenständen entbunden, was mehr Freiheiten gewährt. Heißt aber auch, dass ihr künftig über kurz oder lang Sechserketten für jede genutzte Fähigkeit kreieren, optimieren und aufpowern müsst. Damit werden die Builds und Spielweisen automatisch komplexer und bieten noch mehr Tiefgang, nicht weniger.

Ihr könnt euch außerdem darauf verlassen, dass der Schwierigkeitsgrad voll auf diese neu erlangte Macht ausgelegt sein wird. Für bestehende Spieler, die sowieso Spaß am Bauen und Experimentieren haben, ist das toll. Wer das Spiel schon immer zu kompliziert fand – viel Glück! Ihr solltet hier wirklich kein völlig neues Spielerlebnis erwarten. Falls ihr den Free2Play-Diablo-Konkurrenten noch nie besonders mochtet, wird sich das durch Path of Exile 2 nicht ändern.

Ich habe keinerlei Zweifel daran, dass Grinding Gear Games für Path of Exile 2 noch einige weitere Überraschungen auf Lager hat, mit denen kein Fan rechnet. Dass hier neue Inhalte und Features kommen, die uns komplett umhauen. Die könnten sich beispielsweise um die Ascendancy-Klassen drehen. Grinding Gear Games kündigte an, dass man die 19 nagelneuen Ascendancys, die das volle Potenzial der Helden Wraeclasses entfalten, in Path of Exile 2 nicht über

das bei vielen Spielern verhasste Izaro's Labyrinth freischalten wird. Aber wie denn sonst? Das verraten sie nicht.

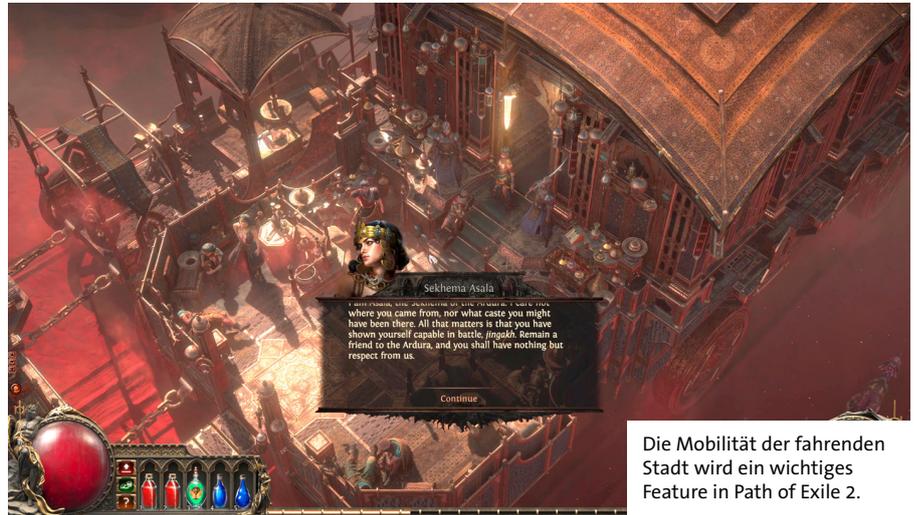
Ich bin überzeugt davon, dass Grinding Gear Games bereits eine neue Methode zum Aufstieg der Helden entwickelt hat und es bisher nur einfach nicht verrät. Überhaupt wurde zu dieser Thematik noch so gut wie nichts enthüllt. Eine der 19 neuen Klassen, der Beastmaster, dreht sich komplett um die neuen Gestaltwandlerfähigkeiten. Eine andere Klasse spezialisiert sich auf die neuen Speere im Spiel, zudem kommen Armbrüste. Was können die anderen neuen Klassen? Wie viele davon haben ebenfalls nagelneue Mechaniken, Fähigkeiten oder Waffengattungen zum Thema? Alle sollen sich neu anfühlen, sich von den bestehenden Klassen unterscheiden, hieß es neulich im Interview. Ja, aber wie denn genau? Bisher wurde frustrierend wenig gezeigt.

Meister der Zurückhaltung

In einer Zeit, in der man die Hype-Maschine um neue Spiele gar nicht genug ankurbeln kann, macht Grinding Gear Games das genaue Gegenteil: keine grandiosen Versprechungen, keine übertriebene Werbung, einfach nur Fakten und etwas Gameplay. Show, don't tell. Dass diese Strategie hervorragend funktionieren kann, zeigten sie 2017 mit der Ankündigung zum Update The Fall of Oriath.

Bis zu diesem Zeitpunkt erzählte Path of Exile eine Story in vier Akten, die man mehrmals auf unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen durchgespielt hat, wie im Genre halt so üblich. Dann kam der Trailer. »Act Five« wird im Video eingeblendet, und wir haben uns gefreut, dass mehr Story kommt. »Act Six«. Oh, okay. Zwei neue Akte. Cool, damit haben wir wirklich nicht gerech... »Act Seven«. Was zum ...? Das ging dann übrigens noch eine Weile so weiter bis zur Ankündigung des zehnten Akts, im selben Trailer. Und Diablo 3 währenddessen so: »Hier ist der Totenbeschwörer für 20 Euro!«

Noch mal: Der bestehende Story-Content wurde mal eben mehr als verdoppelt. Niemand wusste vor dem Trailer davon, es gab keine Ankündigungen, YouTuber und Maga-



Die Mobilität der fahrenden Stadt wird ein wichtiges Feature in Path of Exile 2.

zine hatten keine Ahnung, und es traf die Fans wie der sprichwörtliche Blitz aus heiterem Himmel. Lieber untertreiben, vorab nicht zu viel versprechen, keine falschen Hoffnungen schüren, die man hinterher nicht erfüllen kann. Das ist eine Lektion, die Digital Extremes, der Entwickler von Warframe, derzeit schmerzhaft lernen muss.

Warframe und Path of Exile gelten für viele Spieler seit Jahren als die besten Beispiele dafür, dass Free2Play qualitativ hervorragend sein kann und dabei keine Abzocke sein muss. Beide teilen sich eine gewisse Fangemeinde, beide sind rasante Action-Gemetzel, in denen ihr übermächtige Charaktere bastelt, auch wenn Setting und Präsentation stark unterschiedlich sind. Zum 1. April 2019 dachten sich beide Studios sogar gemeinsam einen Crossover-Aprilscherz aus. Allen Gemeinsamkeiten zum Trotz fährt Warframe eine andere Strategie als Grinding Gear Games, was Ankündigungen und Hype angeht – und stößt viele Fans damit gerade gewaltig vor den Kopf.

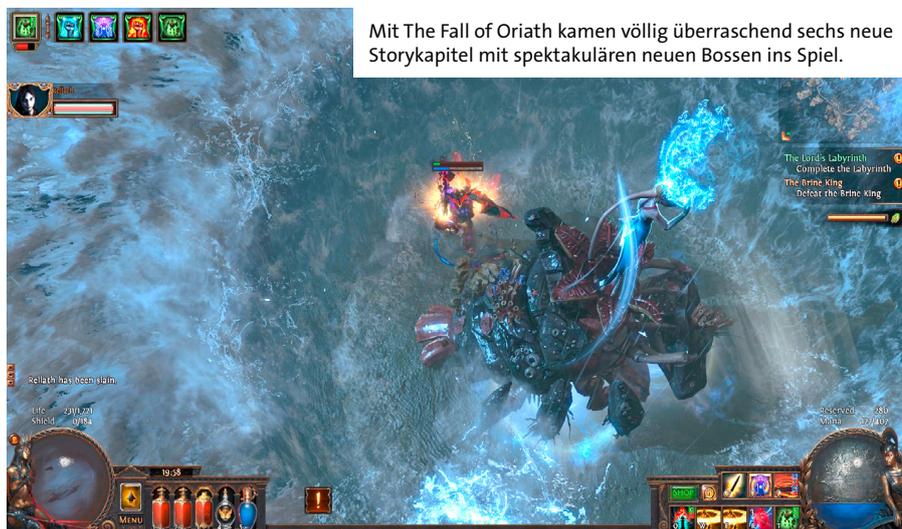
Atemberaubende Enttäuschung

Im Juli 2019 veröffentlichte Digital Extremes gleich zwei umwerfende Trailer: The New War und The Duviri Paradox. Endlich sollte die grandiose Story fortgesetzt werden, die zahlreiche Fans seit The Second Dream voll-

kommen überwältigt hat. Endlich lernen wir mehr über das Schicksal des Lotus, einer der wichtigsten Figuren im Spiel überhaupt. Und die Tenno, unsere Charaktere im Spiel, werden allem Anschein nach endlich erwachsen, erkunden eine fremdartige, neue offene Welt und bekommen erstmals Reittiere! So dachten wir. Damals wurde The New War für Weihnachten 2019 angekündigt. Zu sehen gab es dazu im Spiel bis heute nur ein kleines Event und eine kurze neue Zwischensequenz, während sich niemand so ganz sicher ist, ob The Duviri Paradox überhaupt noch erscheint. Und klar, da kam natürlich eine fiese Pandemie dazwischen, von der niemand etwas ahnen konnte.

Das ändert aber nichts daran, dass Warframe in den letzten beiden Jahren anstelle der versprochenen neuen Inhalte nur noch mehr halbgaren, teilweise nahezu unspielbar kaputten Ersatz-Content bekommen hat, der viele Spieler restlos enttäuschte. Ich könnte beispielsweise komplette Artikel über den katastrophalen Zustand der Railjack-Missionen schreiben, davon wird's aber leider auch nicht besser.

Natürlich ziehe ich Warframe hier nur deswegen als Beispiel heran, weil es eben das andere große, qualitativ überragende Action-Rollenspiel im Free2Play-Sektor ist. Es gibt zahlreiche andere Spiele, die vorab viel mehr versprochen haben, als man bis zum Release tatsächlich einhalten konnte. Ich glaube, die meisten von uns sind sich einig, dass Cyberpunk 2077 auch so ein Kandidat ist, unabhängig davon, was man nun letztendlich vom gelieferten Spiel halten mag. Von daher kann ich Entwickler verstehen, die sich lieber bedeckt halten und erst dann Enthüllungen haben, wenn es auch wirklich etwas zum Vorzeigen gibt. Ergibt im Fall von Path of Exile 2 ja auch Sinn. Grinding Gear Games hat seine etablierte Fangemeinde. Die müssen keine völlig neuen Spieler mehr mit bombastischen Trailern und Versprechungen anlocken. Wozu auch? Wer Path of Exile jetzt noch nicht gut findet, für den wird dieses Kampagnen-Sequel auch kein Hit mehr. Aber für alle, die sich auf diesen zweiten Teil freuen, wird sich das Warten ganz bestimmt lohnen. ★



Mit The Fall of Oriath kamen völlig überraschend sechs neue Storykapitel mit spektakulären neuen Bossen ins Spiel.