

Path of Exile 2

DIABLO IN DÜSTERERER

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Grinding Gear Games Entwickler: Grinding Gear Games Termin: 2024

Die Zukunft der Action-Rollenspiele sieht blendend aus: Kaum schwächelt Diablo 4 in Season 1, wagt sich der große Konkurrent Path of Exile 2 aus dem Schatten. Von Peter Bathge

Nicht ein einziges Mal nimmt er es in den Mund, das Wort, von dem alle knapp 30 anwesenden Journalisten erwarten, dass er es ausspricht. Doch Chris Wilson beißt die Zähne zusammen und sagt es einfach nicht, obwohl der Name im Raum steht wie ein verlegener Elefant im Porzellanladen: Diablo 4. Nur einmal stolpert der CEO von Grinding Gear Games: Es habe »eine Menge großer Action-Rollenspiel-Veröffentlichungen dieses Jahr« gegeben, sagt Wilson, und alle nicken wissend. Doch dann ist Blizzards große Monsterschnitzeljagd auch schon wieder vergessen, denn die folgenden 60 Minuten geht es nur um eines: Path of Exile 2, mit dem Grinding Gear Games das Genre erneut massiv aufmischen will.

Basierend auf dem zur Exilecon in Neuseeland gezeigten neuen Gameplay-Material und den Antworten der Entwickler im Interview dürfte dieser Versuch von Erfolg gekrönt sein. Denn Path of Exile 2 stößt – ob angesprochen oder nicht – exakt in die Lü-

cke vor, in der sich gesättigte Diablo-4-Spieler nach Season 1 gerade verzweifelt nach dem nächsten Hack&Slay-Hit umsehen. Doch bei all den cleveren Gameplay-Ideen, beeindruckenden neuen Klassen und Verbesserungen an Loot und Skills bleibt eine große Enttäuschung dieser fantastischen Präsentation zu Path of Exile 2: Ihr müsst noch bis 2024 warten, um es zu spielen.

Größer und anders als versprochen

Obwohl inzwischen mehr als 100 Menschen an Path of Exile 2 arbeiten, hat das Projekt alle von Grinding Gear Games (GGG) vorhergesehenen Dimensionen gesprengt. »Es ist viel größer geworden, als wir gedacht haben«, sagt Game Director Jonathan Rogers. »Bei der letzten Exilecon im Jahr 2019 rechneten wir mit maximal zwei Jahren mehr Arbeit, um es fertigzustellen. Daraus wurden vier.« Nun hat sich GGG auf den 7. Juni 2024 als Release-Termin der Beta festgelegt. Doch Path of Exile 2 wird

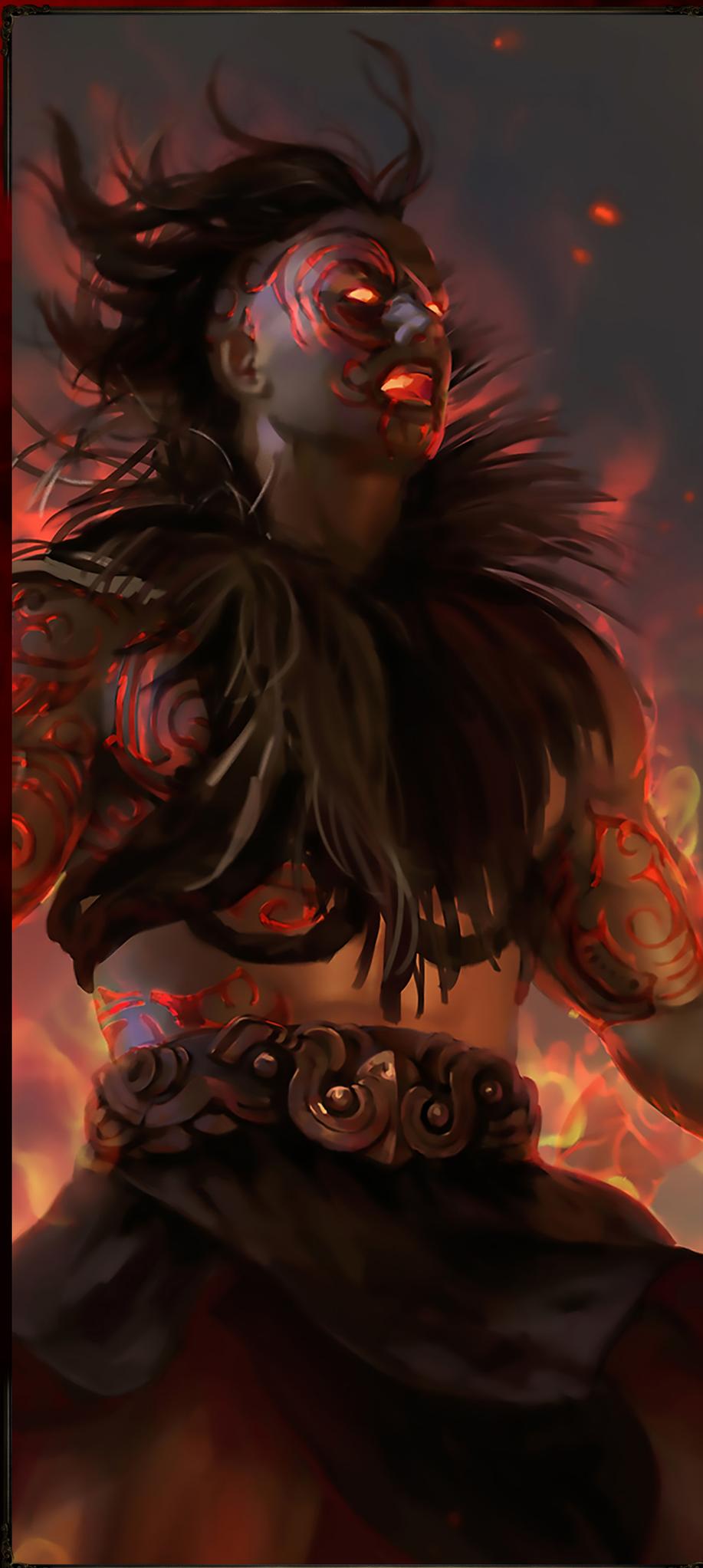
nicht nur größer als vorhergesehen, sondern auch anders. Was ursprünglich als Erweiterung des Vorgängers geplant war, als seltsamer Hybrid mit über beide Spiele geteiltem Endgame, für den GGG auch die Originalkampagnen mit neuen Grafik-Features aufwerten wollte, ist nun ein separates Spiel. »Die Unterschiede im Balancing wurden so gewaltig, (...) wir würden Path of Exile 1 zerstören, wenn wir beim originalen Plan blieben«, erklärt Jonathan Rogers. Zwar teilen sich die Spiele wie geplant die Engine, aber »aller Voraussicht nach« werde das Spiel über einen eigenen Client betrieben. Allerdings soll der Wechsel zwischen den Spielen einfach ausfallen, überhaupt will GGG Teil 1 nach dem 7. Juni 2024 nicht aufgeben. »Unsere Absicht ist, dass die Leute beide Spiele spielen.«

Vorgängerpflege

Die einstmals angedachten großen Verbesserungen für die Kampagne des ersten Teils

Path of Exile 2 sieht aus der Iso-Perpektive nicht atemberaubend aus, aber bei einem genaueren Blick offenbaren sich viel mehr Details als in Teil 1.





sind inzwischen vom Tisch, aber immer noch beschäftigt sich ein Team von rund 20 Mitarbeitern mit Verbesserungen am Spiel. Auch nach Release des zweiten Teils sollen neue Ligen im Drei-Monats-Rhythmus erscheinen, zeitlich versetzt zu denen von Path of Exile 2, damit Spieler beide Titel gleichermaßen erleben können. Am Versprechen, dass in Teil 1 getätigte Mikrotransaktionen und gekaufte Skins in Path of Exile 2 bereitstehen werden (und vice versa), hat sich nichts geändert. Die Entwickler bitten jedoch um Verständnis dafür, dass dies zum Beta-Start vielleicht noch nicht für alle Inhalte gilt; manche der frühesten Pay-Inhalte des Free2Play-Vorgängers werden erst zum fertigen Release integriert sein. Wann der erfolgt, steht freilich noch in den Sternen, auch wenn die Beta 2024 gleich mit Shop an den Start geht. Doch genug von den Release-Umständen, jetzt mal Butter bei die Fische: Wie spielt sich Path of Exile 2?

Mobilität ist alles

Vor ausverkauftem Publikum im mehr als 2.000 Sitze fassenden Aotea Centre in Auckland, Neuseeland, zeigte Grinding Gear Games 30 Minuten Gameplay-Material aus Path of Exile 2, das wir bereits knapp eine Woche zuvor zu sehen bekamen. GGG präsentierte einen Ausschnitt aus dem Dschungelkapitel der Storykampagne.

Zu sehen gab's die neue Mönch-Klasse, später holten sich die Entwickler im Koop Unterstützung von einer Zauberin. Insgesamt wartet Path of Exile 2 mit sechs neuen Figuren auf: Mönch, Shadow, Templar, Druid, Ranger und Huntress.

Grafisch erwartet euch ein klares Upgrade: Path of Exile 2 sieht viel hübscher aus als der Vorgänger, besonders die Zaubereffekte wirken spitze, inklusive dynamischer Schattenwürfe. Animationen sind detaillierter, Texturen schärfer, Vegetation und Monster machen weitaus mehr her. Der Mönch turnt wie ein blutrünstiger Olympiamedaillengewinner durch diese prächtige Kulisse, fast jeder seiner waffenspezifischen Skills (er führt einen zweihändigen Kampfstab) ist mit einer Bewegung verbunden. Wie die ausfällt, hängt oft davon ab, wo ihr den Cursor beim Angriffsklick platziert: In der Nähe der Spielfigur macht der Mönch nur einen kleinen Ausfallschritt; befinden sich Gegner hingegen in größerer Entfernung, springt und wirbelt die Spielfigur förmlich durch die Luft.

Wenn es ein Thema dieser Präsentation gibt, dann ist das ohnehin die Bewegung. Der GGG-Vorspieler duckt sich unter Schlägen hindurch, die jederzeit einsetzbare Ausweichrolle macht's möglich. Ihr könnt sie so oft nutzen, wie ihr wollt. Es gibt keinen Cooldown und keine Beschränkung, wie häufig ihr sie hintereinander ausführt, zudem ist sie für jede Klasse verfügbar. Interessant: Während sich der Charakter wegrollt, ist er nicht unverwundbar wie in Dark Souls, vor Flächenschaden schützt die Ausweichrolle nämlich nicht. Aber unter



MEINUNG

Michael Graf
@Greu_Lich



Ich sage jetzt etwas, das mich in der Path-of-Exile-Community (und in gewissen Teilen des Diablo-Subreddits) sehr unbeliebt machen könnte: Ich mag Diablo 4 und habe viel Spaß damit! Wartet aber noch einen Moment, bevor ihr mit Fackeln und Mistgabeln im Handgepäck eine Zugfahrt nach München bucht, denn ich mag auch Path of Exile und habe viel, viel Spaß damit. Und ich glaube, dass Path of Exile und Diablo wunderbar friedlich koexistieren können. Blizzards Diablo 4 ist das Hack & Slay, das ich dank seines sagenhaft flüssigen Gameplay zur Entspannung spiele: Stressigen Tag gehabt, bisschen Monster verbrennen, vielleicht ein neues Item finden, wunderbar. Auf Stufe 100 kommen und Über-Lilith pulverisieren? Mir schnuppe – ich spiele so gemütlich, dass mein Zauberer immer noch in den frühen 60ern rundümpelt. Mich hetzt ja niemand! Path of Exile ist das Spiel, das ich spiele, wenn ich gefordert sein möchte. Nicht dass Diablo 4 immer ein simpler Durchmarsch wäre, aber PoE ist hier härter und komplexer. Ich bastle an meiner Ausrüstung samt Skills, beiße mir an Bossen die Zähne aus, verliere sogar Erfahrung, wenn ich sterbe. Das kann ich mir nicht jeden Tag antun. Zugleich entfaltet es einen gewaltigen Reiz, allen Herausforderungsligen zum Trotz spiele ich bis heute meinen Templer-Opa aus den Anfangstagen, um ihn weiter zu optimieren. Der ist zwar fernab jedes Meta-Builds ziemlich schwach auf der Brust (und trägt immer noch diese dämlichen kurzen Hosen), aber es ist meiner. Mit meiner Skill-Auswahl, meinen kümmerlichen Crafting-Ergebnissen und so weiter. Mich zwingt ja niemand, am absoluten Optimum zu spielen.

Was das jetzt mit Path of Exile 2 zu tun hat? Alles, weil GGG mit der Fortsetzung das zu verfeinern scheint, was schon den Vorgänger auszeichnet: die Build-Bastelei. Die automatisierten Waffenwechsel, die überarbeiteten Skill-Juwelen, die neuen Ascendancy-Klassen. Dass das Spiel drumherum noch härter werden soll, trägt nur zur Erfahrung bei: Was ich in Path of Exile 2 erreiche, dürfte sich wirklich verdient anfühlen. Aber noch einmal: Das wird kein Spiel für jeden Tag, zumindest nicht für mich.

Schwerthieben und Geschossen duckt sich der Held in diesem Moment erfolgreich weg. »Wir nennen das Dodge Frames«, meint Rogers in Anspielung auf die aus den Souls-Spielen bekannten I-Frames. »Wir wollen, dass du aktiv ausweichst.«

Euer Skill zählt jetzt mehr

Path of Exile 2 wird schwer, oder sagen wir besser: anspruchsvoll. Das Ausweichen ist notwendig, besonders bei den mehr als 100 von Hand gebauten, einzigartigen Bossen. Die sollen laut GGG alle einzigartige An-

griffsmuster einsetzen, und einige davon sehen wir bereits in der Präsentation. »Wir erwarten, dass die Leute weitaus öfter sterben als in Teil 1«, fasst Jonathan Rogers die Designphilosophie zusammen. Man werde bei den schwierigeren Bossen ein paar Charaktertode in Kauf nehmen müssen, bis man deren Taktik und Schwachstellen identifiziert habe. Dafür gibt's nach dem Sieg auch permanente Attributboni für eure Abenteurer. Fies: Wie im Vorgänger verliert euer Held bei jedem Ableben Erfahrungspunkte (Rogers: »Wir balancen das!«), und der Boss er-

hält nach dem Ableben des letzten Gruppenmitglieds all seine im ersten Versuch verlorenen Lebenspunkte zurück. Puh! Aber gleich vor dem Bosskampf bietet das Spiel nun komfortable Speicherpunkte an.

Im Vergleich zu Teil 1 soll die Schwierigkeitskurve angepasst werden: Dort war die Kampagne laut GGG ein Klacks, im Endgame wurde es dann plötzlich brutal schwer. Diesmal wollen die Entwickler die Spieler von vornherein auf die Herausforderung vorbereiten, so Rogers: »Der eigene Skill ist dies-

Ausweichen und die Wahrung der richtigen Kampfdistanz sind enorm wichtig.



mal definitiv ein größerer Faktor.« Aber Path of Exile 2 soll nicht einfach nur schwer werden. Es will Spieler dazu motivieren, ihre Fähigkeiten zu schärfen, sich aktiv über die Auswahl ihrer Skills Gedanken zu machen. Zu diesem Zweck gibt es gleich mehrere spielerische Veränderungen.

Wertvolle Steine

Am wichtigsten ist die Überarbeitung des Edelsteinsystems: Statt spezifischer Edelsteine für die Benutzung eurer Skills findet ihr nun ungeschliffene Steine. Denen wird ein Level zwischen 1 und 20 zugewiesen, abhängig vom Ort und von der Stufe, auf der ihr sie findet, ansonsten sind sie aber komplett jungfräulich. Ihr entscheidet anschließend selbst, welchen Skill ihr in den Edelstein einsetzt. Und ja, ihr könnt tatsächlich jeden Skill aus dem Spiel wählen, auch solche, die eigentlich nicht zu eurer Klasse gehören. Allerdings sind die Skills immer an eine bestimmte Waffengattung gebunden, und euer Charakter muss die Mindestanforderungen dafür erfüllen.

Darf's ein bisschen komplexer sein? Meta-Edelsteine erlauben, dass ihr Skills mit anderen Skills modifiziert. Mit diesen Mods könnt ihr zum Beispiel bestimmte Auslöser festlegen, dann besteht etwa eine Chance, dass ein Feuerball bei Feindkontakt automa-

tisch abgefeuert wird. Eine Anzeige am oberen linken Bildschirmrand zeigt an, wann es das nächste Mal so weit ist. Statt wie im ursprünglichen Path of Exile höchstens zwei Edelsteine auf die Maximalstufe aufrüsten zu können, können nun alle eure Edelsteine sogenannte 6-Links werden. Dies soll vornehmlich verhindern, dass ihr im Endgame nur noch eure zwei mächtigen Skills benutzt und alles andere links liegen lasst.

Mönch mit Magie

Darüber hinaus zeigten uns die Entwickler zahlreiche Synergieeffekte zwischen den Skills, die Spieler dazu animieren sollen, verschiedene Fähigkeiten im Kampf zu kombinieren. Der Mönch benutzt zum einen Power Charges: Standardangriffe erzeugen blaue Orbs über den Köpfen der Monster, die ihr anschließend mit stärkeren Attacken für aufgeladene Effekte mit mehr Schaden und größerer Reichweite kombiniert. In der Gameplay-Präsentation nutzt der Mönch zudem eine Eislanze – trifft deren Spitze auf einen bereits gefrorenen Feind, bewirkt sie Bonusschaden. Andere Mönch-Skills eignen sich, um Distanz zum Gegner zu bekommen – nach einem Rückwärtssalto und einer damit verbundenen Frostwelle auf dem Boden ist die Eislanze der perfekte Finisher. Die Art, wie das Einfrieren funktioniert, hat GGG

im Vergleich zum Vorgänger überarbeitet. Dort waren nämlich viele Bosse immun gegen den Effekt, und ein Angriff froh das Ziel entweder ein oder nicht. In Path of Exile 2 sind Effekte wie Einfrieren oder Betäuben nicht mehr binär an oder aus, sondern mit jedem Angriff der entsprechenden Kategorie füllt ihr eine unsichtbare Leiste – erreicht die 100, wird der Effekt ausgelöst. Gleichzeitig sorgt das Spiel dafür, dass sich die Leiste nach dem Erreichen des Effekts anschließend für einige Sekunden deutlich langsamer füllt. Ihr könnt einen Boss so also nicht ständig einfrieren und ihn damit komplett aus dem Spiel nehmen, aber euer Build ist dennoch effektiv. Clever!

Eine uralte Formel verfeinert

Der Verzicht auf Cooldowns bei fast allen Fähigkeiten soll dazu beitragen, dass Spieler ihre Skills dann nutzen, wenn sie zum Kampfgeschehen passen. Während andere Studios wie Blizzard mit Cooldowns einen Wechsel der Skills erzwingen, gefällt GGG dieses Design nicht. Jonathan Rogers gibt aber zu, dass die bisherige Methode deutlich einfacher für Entwickler sei: Das System ohne Cooldowns sei »sehr schwierig auszubalancieren, sodass Leute nicht immer nur einen Skill benutzen«.

Kleine, aber geniale Anpassungen der bekannten Formel unterstützen den allem An-

Die mehr als 100 Bosse im Spiel sollen knackige Herausforderungen darstellen.



schein nach sehr dynamischen, anspruchsvollen Spielablauf: Sowohl Held als auch Gegner können die Richtung von Angriffen nach dem Beginn der Animation noch leicht verändern, was beim »Wirbelnden Angriff« des Mönchs besonders deutlich wird. Hier zieht ihr quasi selbst mit der Maus eine Schneise durch die Gegner. Ein klein wenig Hilfe gibt's auch: Klickt ihr bei Verwendung eines Skills daneben, korrigiert das Spiel für euch und findet automatisch den Weg zum nächsten Ziel. So wollen die Entwickler bei aller Herausforderung Frust vermeiden. Außerdem bricht die Ausweichrolle begonnene

Zauber und Schläge sofort ab; das ist nützlich, wenn der Lebens-Orb fast leer ist.

Waffe wechsele dich

Nach dem Sprung zur Zauberin in der Mitte der Präsentation wird's auf dem Bildschirm bunt: Elementarzauber von Feuerball und Blitzen über Frostnova und Eisbombe bis hin zum aus dem Himmel stürzenden Kometen sehen exzellent aus. Doch GGG zeigt auch handfeste Verbesserungen: Die Standardwaffe dieser Klasse ist endlich nicht mehr nutzlos! Weil den Zauberstab sowieso niemand als echten Haudrauf-Stock benutzt,

haben die Entwickler jeglichen physikalischen Standardschaden über Bord geworfen. Stattdessen führt jeder Zauberstab jetzt einen Skill aus. Bei passiven Verbesserungen wie »Unleash« feuert die Zauberin keinen Spruch ab, sondern schlägt mit ihrem Stecken auf den Boden. Anschließend ist der nächste Zauber dreimal so stark; beim Kometen fallen auch tatsächlich drei Himmelskörper auf die Feinde.

»Unleash« ist auch einer der wenigen Skills, für den Path of Exile 2 einen Cooldown vorgibt, ihr könnt den Zauber also nicht unablässig spammen. Während in



Mehr Skills wie die Eislanze (links) und ihr verknüpfter Edelstein können jetzt zu einem 6-Link werden. Für die höchste Ausbaustufe gibt es nämlich kein Zwei-Steine-Limit mehr.



Path of Exile 2 wird zwar jetzt doch ein separates Spiel, viele grundlegende Mechaniken bleiben aber gleich.

Path of Exile 1 quasi niemand zwischen den unterschiedlichen Waffen-Sets hin und her geschaltet hat, soll das in Teil 2 anders werden. Dazu legt ihr für jeden Skill einzeln fest, mit welchem der beiden im Inventar angelegten Waffen-Sets er ausgeführt wird. Außerdem gibt's für passive Skills jetzt Waffen-Set-spezifische Punkte (nur für Punkte, die ihr aus Skill-Büchern erhaltet), die ihr im gewohnt riesigen Talentbaum parallel zu den normalen Zählern verteilt. Im Ergebnis wechselt die Zauberin sowohl manuell als auch automatisch zwischen den Zauberstäben hin und her (der gerade nicht benutzte Gegenstand ist auf ihrem Rücken sichtbar), und je nach Waffen-Set wird ein anderer Teil des Talentbaums aktiviert. Das ist nicht nur sehr praktisch, sondern zählt am Ende auch wieder auf das Ziel von Abwechslung und Dynamik ein, das die Entwickler verfolgen.

Letzte Infos im Schnelldurchlauf

Was bleibt sonst noch von dieser Exilecon und der Pressepräsentation im Vorfeld? Viele kleine Details, die vor allem Fans des ersten Teils brennend interessieren dürften: Die im Endgame so wichtig werdenden Ascendancy-Klassen (es gibt drei für jede Grundklasse) werden nicht mehr mit dem unbeliebten Labyrinth aus PoE1 freigeschaltet. Stattdessen wird es drei unterschiedliche High-Level-Her-

ausforderungen geben, über die GGG aber noch nichts verraten hat. Die Einführung von Gold als Währung hilft laut Game Director Jonathan Rogers dabei, unnützen Loot in Path of Exile 2 zu reduzieren. Im Vorgänger mussten die Entwickler »viel Müll in Form weißer Gegenstände auf den Boden schmeißen«, weil sonst die Wirtschaft nicht funktioniert hätte. Es wird deshalb auch keine neue Seltenheitsstufe bei den Items geben.

Der Loot-Filter funktioniert wie in Path of Exile 1. Es gibt weiterhin kein im Spiel eingebautenes Handelsfenster, die Entwickler vertrauen hier auf externe Webseiten. Das Inventar präsentiert sich ohnehin fast unverändert: Schriftrollen nehmen dort weiter Platz ein, es gibt auch keine automatische Sortierfunktion, und allgemein ist der Platz sehr beschränkt. Die Entwickler begründen dies wie zuvor damit, dass sich Items wie physikalische Objekte und damit wertig anfühlen sollen. Die Crafting-Möglichkeiten sollen entschlackt werden, einige der im Laufe der 40 Ligen überflüssig gewordenen Mechaniken werden eingedampft. Das Endgame von Path of Exile 2 wird sich von Teil 1 unterscheiden, basiert aber weiterhin grundsätzlich auf dem sogenannten Mapping, bei dem ihr durch Karten Zugang zu zufällig zusammengesteckten Dungeons mit Loot erhaltet. Der Weg ins Endgame ist stei-

nig, die Kampagne wird sich nach einmaligem Durchspielen in folgenden Durchläufen nicht überspringen lassen wie in Diablo 4.

Karge Inszenierung?

Die Charaktererstellung will GGG minimal halten. Mit Blick auf die sich verändernde Optik der Figuren durch Rüstungen (oder Mikrotransaktionen) hält Rogers das Feature für unwichtig. Wer Diablo 4 wegen der Kampagne spielt, dürfte sich darüber hinaus vielleicht noch dafür interessieren, was man in Sachen Inszenierung von Path of Exile 2 erwarten darf. Die Antwort: nicht viel. Es gibt genau eine vorgeordnete Sequenz im Spiel, die restlichen finden ähnlich wie im Ego-Shooter Half-Life statt: Während etwas auf dem Bildschirm passiert, habt ihr weiterhin volle Kontrolle über euren Charakter. Dialoge sind auf Englisch vertont, werden aber weder von Kameraschwenks noch Nahaufnahmen begleitet. NPCs beamt ihr jetzt zu euch, sobald sie eine Aufgabe in der Story erfüllen sollen. So spart ihr euch einen Trip in die Stadt. Und das ist – wie ihr jetzt wisst – nicht der einzige Unterschied zu Diablo 4. ★

MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de



Im Vorfeld sah es so aus, als hätte Path of Exile 2 ein bisschen die Existenzberechtigung verloren. Schließlich definierte sich der erste Teil auch stark über Diablo-2-Nostalgie und setzte sich durch düstere Dungeons und ein komplexeres Skill-System bewusst von Diablo 3 ab. Nachdem Diablo 4 nun viele dieser alten Tugenden wieder eingeführt hat, fragte ich mich, ob Path of Exile in Zukunft vielleicht ein Problem bekommen könnte. Pustekuchen! Grinding Gear Games hat auf der Exilecon klar gezeigt, wo die Reise hingehet: Path of Exile 2 will die Zukunft der Action-Rollenspiele definieren. Besonders das aktive Ausweichen und der Fokus auf volle Kontrolle zu jedem Zeitpunkt machen auf mich einen hervorragenden Eindruck. Wenn die Bosse tatsächlich alle unterschiedliche Taktiken einsetzen und der Schwierigkeitsgrad so fordernd ausfällt wie versprochen, dann dürfte das hier ein Traumspiel für Liebhaber des Genres werden. Dazu kommen die durchdachten Änderungen am Talentbaum, besonders die neue Funktionsweise der Juwelen dürfte viel mehr Build-Abwechslung garantieren. Und die Art, wie schon jetzt die einzelnen Fähigkeiten der Klassen miteinander harmonieren (ohne Cooldowns!) und der Spieler sich effektive Kombos zusammenbauen kann, begeistert mich so sehr, dass ich es gar nicht abwarten kann, die neue Version das erste Mal selbst zu spielen. 2024 wird mit dem Beta-Start von Path of Exile 2 somit mindestens genauso spannend für Action-Rollenspieler, wie es das Jahr 2023 dank Diablo 4 für uns war.



Euer Build setzt bei einem bestimmten Gegnertyp keinen Stich? Das Wechseln der Waffen ist in Path of Exile 2 so einfach wie nie.