

Path of Exile 2

DER PLAN GEGEN *Diablo*

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

Disclaimer

Grinding Gear Games hat die Kosten für die Reise nach Los Angeles sowie die Unterkunft übernommen. Die gestellte Spielversion von Path of Exile 2 konnten wir frei ausprobieren, und GGG hatte keinen Einfluss auf die anschließende Berichterstattung.



Wir haben Path of Exile 2 vier Stunden lang deutschland-exklusiv gespielt und ein Action-Rollenspiel erlebt, das sich weit von seinen Wurzeln entfernt hat und mit vielen Genretraditionen bricht. Von Dennis Zirkler

Die Krone in der Welt der Action-RPGs ist derzeit hart umkämpft: Mit Diablo 4 erlebten wir im vergangenen Jahr ein lang ersehntes Wiedersehen mit der düsteren Welt von Sanktuario, das trotz kommerziellen Erfolgs

und einer großartigen Storykampagne die hohen Erwartungen der treuen Fan-Gemeinde nicht ganz erfüllen konnte. Probleme mit der Spieltiefe, dem Endgame und der Monetarisierung ließen viele Spieler nach alternativen Welten suchen. Hier schlug die Stunde von Last Epoch, einem Underdog, der sich mit seinem innovativen Zeitreisesystem und einer tiefgreifenden, aber nicht überfordern den Charakteranpassung schnell eine treue Fan-Gemeinde eroberte.

Vor diesem Hintergrund positioniert sich das 2024 zumindest im Early Access erscheinende Path of Exile 2 nicht nur als Nachfolger eines der erfolgreichsten Titel des Genres, sondern auch als potenzieller Wendepunkt für Action-RPGs. GameStar hatte die Möglichkeit, den kompletten ersten Akt während eines Termins mit den Entwicklern in Los Angeles zu spielen, und ich kann euch sagen: Vergesst alles, was ihr bislang über dieses Spiel zu wissen glaubtet!

Bricht mit Traditionen

Wer sich über die ständigen Vergleiche zwischen Path of Exile 2 und Diablo ärgert, darf sich freuen, da diese ab sofort nur noch bedingt möglich sind. Denn Path of Exile 2 bricht mit vielen Traditionen des Action-Rollenspiel-Genres und wagt einen Schritt in eine neue Richtung, die viele Fans des ersten Teils überraschen wird. Meine exklusive Anspiel-Session startete mit einer Präsentation von Jonathan Rodgers, dem Game Director von Path of Exile 2, der mir unter anderem die neue Klasse der Rangerin, einer begnadeten Bogenschützin, vorstellte. Wer

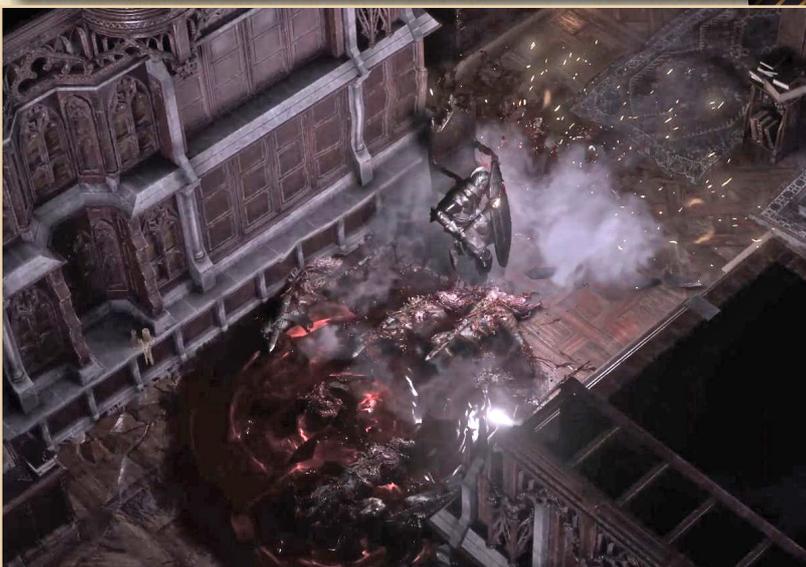
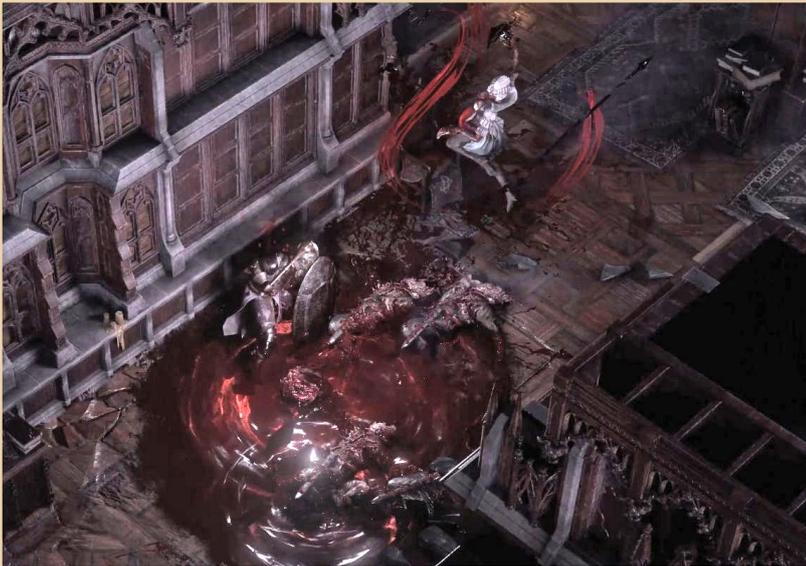


Dennis Zirkler

Action-Rollenspiel-Experte Dennis (Spitzname: Denninger) spielt Path of Exile bereits seit der allerersten Beta. Was eigentlich nur die Wartezeit auf Diablo 3 überbrücken sollte, hat sich in den letzten 13 Jahren aber zu einer wahren Liebe entwickelt. Ob auch Path of Exile 2 sein Herz erobern kann?

Der Schild des Kriegers

Hinter seinem Schild kann der Krieger nicht nur blocken, sondern auch aktiv angreifen und Gegner ausschalten.



meinen Bericht auf GameStar.de von der gamescom 2023 gelesen hat, weiß bereits, dass sich Path of Exile 2 von der klassischen Klickorgie des Vorgängers, bei der man in Sekundenschnelle ganze Bildschirme voller Monster pulverisiert, entfernen will. Path of Exile 2 soll langsamer werden, die Kämpfe durchdachter und planvoller, mit mehr Synergien zwischen den mehr als 200 Fähigkeiten. Die Rangerin zum Beispiel legt riesige Knospen auf den Boden, die sie mit einer anderen Fertigkeit zur Explosion bringt, um massiven Giftschaden anzurichten.

Was die Präsentation aber wirklich spannend machte, war das Ausmaß dieser Neuausrichtung – hier wurde seit der gamescom noch einmal eine Schippe draufgelegt. Dieser Wandel spiegelt sich vor allem in der Einführung neuer Mechaniken und Fähigkeiten wider, die Jonathan Rodgers in seiner Präsentation vorstellte.

Der Krieger erhält etwa die Fähigkeit, aktiv zu blocken, wenn er mit Schwert und Schild kämpft. Einfach die entsprechende Taste gedrückt halten, und schon seid ihr immun gegen alle Nah- und Fernkampfangriffe, die aus der eigenen Blickrichtung kommen. Wie Rodgers mir im Interview verraten hat, soll mit perfektem Timing auch das Parieren von Angriffen möglich sein – ganz wie in Dark Souls oder Assassin's Creed.

Allerdings sind solche Manöver mit der Steuerung per Mausclick nur schwer umzusetzen, weshalb die ursprünglich nur für die Mercenary-Klasse erdachte WASD-Steuerung künftig nicht nur für alle Klassen verfügbar sein wird, sondern sich als neuer Standard etablieren soll. Jonathan Rodgers dazu: »Ich glaube, den meisten Leuten wird WASD wahrscheinlich mehr Spaß machen. Wir haben in letzter Zeit viele Tests mit neuen



Rhoa steht in PoE2 für das Reittier der Rangerin und nicht für »Real Housewives of Atlanta«.



In PoE 2 dreht sich alles um Komboangriffe. Die Rangerin lässt etwa giftige Pilzsporen mit weiteren Angriffen explodieren.



Path of Exile 2 wird wieder angenehm finster.

Spielern durchgeführt. Und die Leute, die Diablo 4 gespielt haben, entscheiden sich in der Regel für das Klicken, um sich zu bewegen. Aber ich will auch erwähnen, dass die Leute in diesen Tests, die dann zu WASD gewechselt haben, es mehr mochten und dann bei WASD geblieben sind.«

Sein Vortrag endete allerdings mit einem Wermutstropfen für alle Genre-Fans: Da Path of Exile 2 noch einen langen Weg vor sich hat, müssen die Entwickler die für diesen Sommer geplante Closed Beta auf Ende 2024 verschieben. Um dann Zugang zu erhalten, muss man entweder ein Supporter Pack kaufen oder einfach einen PoE-Account besitzen, der ein gewisses Alter erreicht hat.

So spielt es sich

Nachdem mir Jonathan Rodgers mit seiner Präsentation die Augen für die ambitionierten Neuerungen von Path of Exile 2 geöffnet hatte, war es an der Zeit, diese selbst auszuprobieren. Nach der Klassenwahl – eine Individualisierung des Charakters ist nach wie vor nicht möglich – beginnt meine Reise wie im ersten Teil, als mein Krieger ohnmächtig an einem Strand aufwacht.

Die ersten Gegner, ein paar langsame Zombies, sind eine perfekte Einführung in das überarbeitete Kampfsystem. Sie stellen kein ernsthaftes Problem dar, ermöglichen es mir aber, mich mit der WASD-Steuerung vertraut zu machen, die sich als überraschend intuitiv und reaktionsschnell erweist. Insbesondere das Blocken mit dem Schild, das nun eine eigene Fähigkeit darstellt, die durch das Schild-Item selbst verliehen wird, fühle sich sofort natürlich an und gibt mir ein zusätzliches Werkzeug an die Hand, um mich im Kampf zu behaupten. Und das ist auch bitter nötig. Selbst ge-

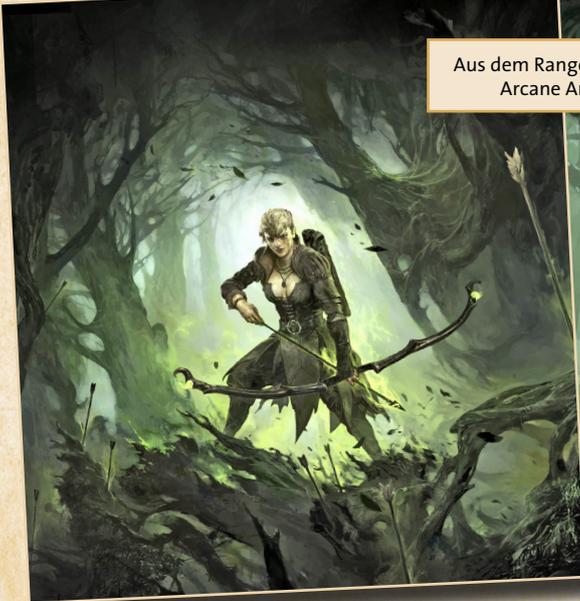
wöhnliche Monster teilen nicht nur erheblichen Schaden aus, sondern können mit ihren Attacken auch meine eigenen Angriffe unterbrechen, sodass ich selbst vor den einfachsten Gegnern auf der Hut sein muss. Allerdings hat die neue WASD-Steuerung auch ihre Tücken: Die Kombination aus Bewegung, Ausweichen, Einsatz von Fähigkeiten und Verwaltung von Heiltränken mit nur einer Hand sorgt in hektischen Situationen schnell dafür, dass ich nicht immer die richtige Taste treffe. Hier ist also Übung gefragt.

Die Rangerin setzt neben Gift- auch auf Blitzfertigkeiten.

Der Bosskampf gegen einen aufgedunsenen Kadaver ist das erste große Highlight meiner Spielzeit. Dieses Duell ist eine echte Herausforderung und macht deutlich, dass einfaches »Face Tanking«, also das Stehenbleiben und Aushalten von Angriffen, in Path of Exile 2 keine Option mehr ist. Die Notwendigkeit, Angriffen mit gut abgestimmten Ausweichrollen zu entkommen oder sie rechtzeitig zu blocken, verleiht dem Kampfsystem eine willkommene Tiefe und einen großen Hauch von Dark Souls.



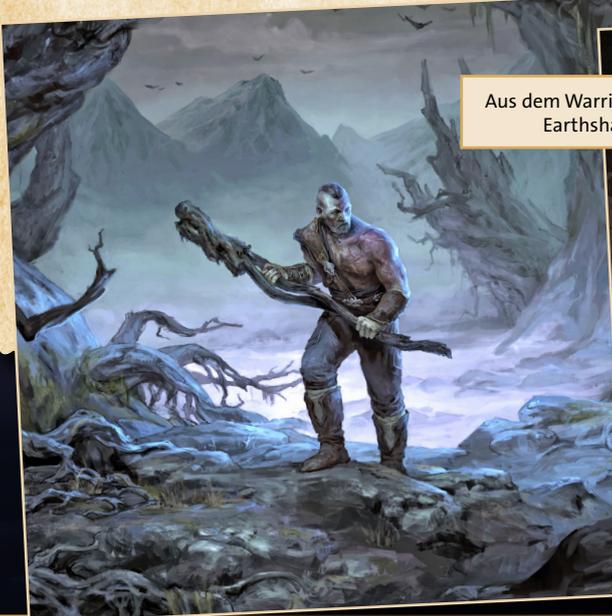
Klassenentwicklung



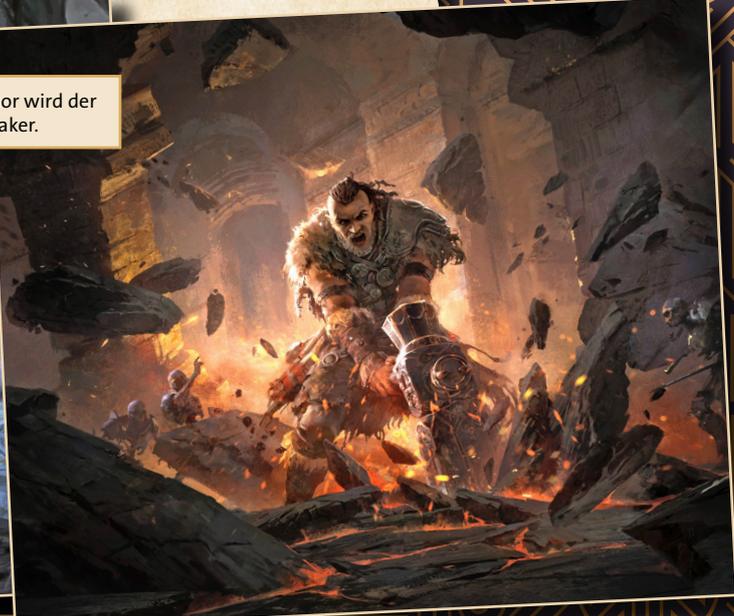
Aus dem Ranger wird der Arcane Archer.



Aus dem Druid wird der Shaman.



Aus dem Warrior wird der Earthshaker.



Die Effekte in Path of Exile 2 können sich sehen lassen.

Revolutionäre Spielmechaniken und ihre Schattenseiten

Das überarbeitete taktische Gameplay von Path of Exile 2 bringt frischen Wind in das Genre der Action-RPGs und stellt eine willkommene Herausforderung dar, die mir persönlich definitiv gefällt. Die Neuerungen, insbesondere das dynamische Ausweichsystem und das auf Komboangriffen basierende Kampfsystem, zwingen mich dazu, strategisch zu denken und jede noch so kleine Konfrontation mit Bedacht anzugehen. Diese Veränderungen fördern immersive Kämpfe, die weit über das bloße Spamming von Fertigkeiten hinausgehen.

Gleichzeitig werfen diese Neuerungen aber auch Fragen auf, denn vieles scheint noch nicht ganz durchdacht zu sein. So zeigt sich, dass Blocken im Kampf gegen Bosse weitgehend nutzlos wird. Flächenangriffe und Magie können nicht abgewehrt werden, was den Nutzen dieser Mechanik erheblich einschränkt – und das ausgerechnet in den Momenten, in denen sie am dringendsten benötigt wird. Dies führt dazu, dass ständiges Ausweichen nicht nur die bevorzugte, sondern oft auch die einzig mögliche Taktik ist. Die Tatsache, dass die Ausweichrolle keinen Cooldown hat und kurzzeitig Unverwundbarkeit bietet, führt in Kombination mit den sehr starken Angriffen der Gegner dazu, dass ich sehr viel Zeit damit verbringe, auf die Leertaste zu hämmern.

Ein weiterer Kritikpunkt ist das Respawn-System, das stark an Souls-likes erinnert. Nach jedem Tod respawnen alle Monster auf der Karte, was den Spielfortschritt gerade für Spieler erschwert, die sich noch an die anspruchsvollere Spielmechanik von Path of Exile 2 gewöhnen müssen. Diese Entscheidung erhöht zweifellos die Herausforderung, kann aber auch zu Frust führen, insbesondere wenn man kurz vor Erreichen des nächsten Checkpoints oder nach langen Kämpfen stirbt. Immerhin gehen beim Tod weder Gold noch Erfahrungspunkte verloren. Verstärkt wird dies durch die Anpassung des Heilträn-

Der Talentbaum wird erneut riesig. Wir dürfen euch aber leider nur einen kleinen Ausschnitt zeigen.



Im fünften Akt werdet ihr euch durch ein Dorf in den Bäumen kämpfen. Selbst spielen konnten wir das aber nicht.



kesystems, das für mich das größte Problem darstellt. Die Flaschen werden nur noch durch das Töten von seltenen Monstern und Bossen, das Erreichen von Checkpoints und durch einen Brunnen in der Stadt aufgefüllt, was mich dazu zwingt, regelmäßig in die Stadt zurückzukehren, damit ich ein Gebiet nicht wegen eines verfrühten Ablebens von vorn beginnen muss.

Diese ständigen Unterbrechungen des Spielflusses und die gefühlte künstliche Ver-

langsamung des Spielfortschritts haben mich nach einiger Zeit stark genervt – und das habe ich auch Game Director Jonathan Rodgers wissen lassen. Dieser rechtfertigt die Änderungen damit, dass sich nicht jeder Kampf gleich anfühlen soll: »Wenn du Tränke hast, die sich einfach nach jedem einzelnen Kampf auffüllen, heißt das, dass es keinen Unterschied zwischen dem einen und dem nächsten Kampf gibt, vorausgesetzt, du kämpfst gegen dieselbe Art von Monstern.



Diese Szene stammt aus einer Art Zwischensequenz.

Dieser Gedanke kam mir, als ich Final Fantasy 13 spielte. Ja, da wurden alle deine Charaktere nach jedem Kampf wieder zum Leben erweckt. Und das bedeutet, wenn du direkt danach die gleichen Werte und die gleichen Monster hast, dann ist es einfach die gleiche Erfahrung, als ob sich überhaupt nichts verändert hätte. (...) Wir wollen also nicht unbedingt die Anzahl der Male ändern, die du in die Stadt zurückkehren musst. Aber wir wollen, dass es ein bisschen Spannung gibt, das Gefühl: »Oh, ich bin am Ende, ich muss ein bisschen sparsamer sein«, denn ich hatte das Gefühl, dass du dich nie wirklich um deinen Trankfläschchenzustand gekümmert hast. (...) Und genau das wollen wir ändern. Das Problem dabei ist, dass es im frühen Spiel nur sehr wenige blaue und rote Monster gibt. Das bedeutet, dass du nur sehr wenige Auffüllungen bekommst. Das kann ein kleines Problem sein, das wir versuchen zu lösen, indem wir dafür sorgen, dass sie durch Kontrollpunkte wieder aufgefüllt werden und das Aufleveln sie wieder auffüllt und noch ein paar andere Dinge, um sicherzustellen, dass der frühe Spielfortschritt nicht in eine Sackgasse führt.«

Was denken die PoE-Experten?

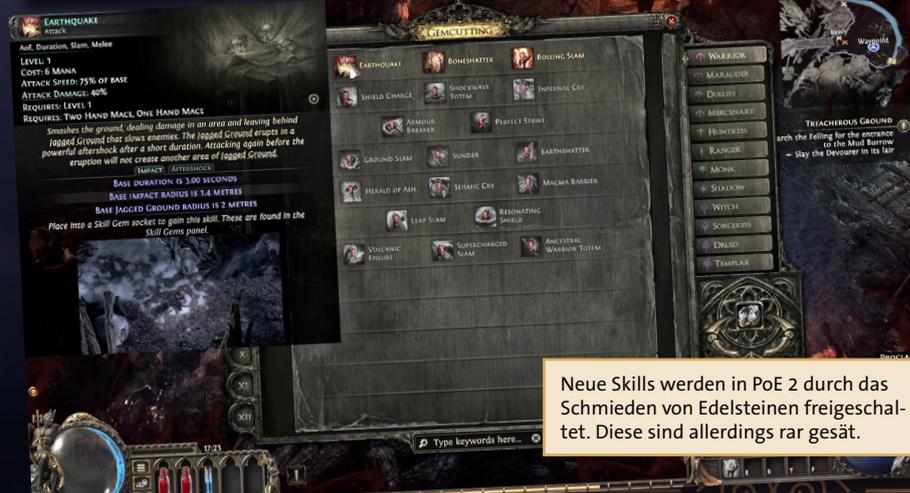
An der Veranstaltung in Los Angeles nahmen auch viele der bekanntesten PoE-Größen teil, darunter die Guide-Experten Zizaran, ZiggyD und Mathil1. Und viele der Profis, die ihren Lebensunterhalt mit dem Spielen von Action-RPGs verdienen, sind genauso hin- und hergerissen wie ich. Darth Microtransaction etwa teilt meine Eindrücke, insbesondere die hohe Todesrate und die langsamen Geschwindigkeiten einiger Fähigkeiten sind ihm ein Dorn im Auge: »Ich spiele gerade den Krieger, und er ist so langsam. Er ist seeeeeehr langsam. Ich meine, wenn ich seinen »Rolling Slam« wirke, dauert es 2,32 Se-

kunden. Das dauert ja ewig.« Er betont jedoch, dass ihm das Spiel trotz seiner Bedenken gefalle, insbesondere wegen der Qualität der Begegnungen mit den Gegnern und der Seltenheit der Beute, die ihm ein »befriedigenderes Spielgefühl« vermittelt. Er teilt auch die allgemeine Kritik am Heiltrank-

system, das unter allen Spielern für große Diskussionen gesorgt hat.

Auch der deutsche Programmierer Never-sink, den die meisten PoE-Spieler durch seine ausgeklügelten Loot-Filter kennen dürften, war vor Ort. Er lobt die Grafik, das Sounddesign und die WASD-Steuerung. Am

In der von mir gespielten Pre-Alpha habe ich ein neues Unique Item entdeckt.



Neue Skills werden in PoE 2 durch das Schmieden von Edelsteinen freigeschaltet. Diese sind allerdings rar gesät.



Rodgers stellte die Neuerungen vor, während Octavian beim Live-Gameplay an einem Bosskampf verzweifelte.

Director bisher tatsächlich nicht. Aktuell soll die noch nicht angekündigte Klasse der Hexe die richtige für alle Fans von Totenbeschwörern werden, jedoch sei ihr aktueller Spielstil genauso »gedankenlos« wie im Vorgänger. Bis man die Klasse offiziell präsentiert, will man aber auch hier eine Möglichkeit gefunden haben, den Spielstil aktiver zu gestalten, womöglich durch aktive Fertigkeiten für Zombies, Golems und Co. Ein System, in dem man jeden Begleiter wie in einem Echtzeitstrategiespiel steuert, wurde indessen aber »ganz schnell wieder über den Haufen geworfen«.

Zum Abschluss gibt's aber noch einige positive Nachrichten: So soll PoE 2 trotz des erhöhten Schwierigkeitsgrades deutlich zugänglicher sein als der Vorgänger. Zwar lässt sich nicht vermeiden, dass es auch hier wieder Meta-Builds geben wird, doch seine eigenen Skillungen zu basteln, soll nun deutlich lohnenswerter und zugänglicher sein. Auch wegen eines neuen Hilfesystems, das auch alle wichtigen Begriffe erklärt und »schamlos von Baldur's Gate 3 geklaut wurde«, wie Rodgers scherzt. Und weil das Umverteilen von Skill-Punkten in Zukunft kein Vermögen mehr kosten soll.

Auch der Handel mit anderen Spielern wird wieder ein wichtiges Element sein, soll aber durch ein neues System, das mit einem Auktionshaus vergleichbar ist, deutlich komfortabler gestaltet werden. Nicht zuletzt soll auch an der Story gearbeitet werden, einer der größten Schwächen des ersten Path of Exile. Rodgers ist sich bewusst, dass die Story im Vorgänger kaum jemanden interessiert hat, weshalb derzeit mit Hochdruck an der Präsentation des zweiten Teils gearbeitet wird – vielleicht darf man sich sogar auf die eine oder andere Zwischensequenz im Stile von Diablo freuen. ★

meisten beeindruckt war er jedoch von der Qualität der Bosskämpfe, die er als »dark-soulsig« und »den stärksten Punkt von PoE 2« beschreibt. Gleichzeitig äußert er aber auch Bedenken bezüglich des Balancings, speziell der viel zu schwachen Zauberin-Klasse, und des brutalen Schwierigkeitsgrads selbst von normalen Monstern, die ihn zu einem defensiven Spielstil zwingen.

Matt vom eher unbekannteren Kanal Caffeinated Dad Gaming, der sich erst seit kurzem mit PoE beschäftigt, sieht das entschleunigte Tempo positiv und hebt den erhöhten Schwierigkeitsgrad und die taktische Tiefe des Spiels hervor. Auch er vergleicht seine Erfahrungen mit denen in Dark Souls und lobt die Notwendigkeit strategischer Planung und die Flexibilität im Umgang mit Fertigkeiten und Verteidigungsmöglichkeiten. Die Herausforderung und die Notwendigkeit, überlegte Entscheidungen zu treffen, scheinen ihm besonders zu gefallen: »Ich muss das Spiel fast wie Dark Souls behandeln. Bei Dark Souls kämpfst du auch gegen Bosse, du timst die Angriffe und lernst die verschiedenen Animationen. (...) Bei PoE 2 musst du selbst deine Kämpfe gegen normale Gegnergruppen planen. Dann, wenn du dich einem »Pack« näherst, merkst du, dass du deine Kombos vorbereiten musst, damit die Feinde getroffen werden und du nicht. Im Vergleich dazu ist es bei PoE 1 anfangs so, dass du deine Fähigkeiten hast und einfach auf Dinge einschlägst, bis sie sterben. Das Interessante ist echt her-

auszufinden, wann man welche Fähigkeiten einsetzt und wann man sie aktiviert. Es geht darum, dieses Muster zu finden. Ich finde das großartig! Und ich denke, dass das etwas ist, was viele Spiele brauchen. Sie sollten einem von Anfang an beibringen, dass das Spiel herausfordernd sein wird.«

Viele Fragen bleiben offen

Trotz dieser Kritikpunkte bietet das neue taktische Gameplay von Path of Exile 2 eine Tiefe und Komplexität, die das Spielerlebnis meiner Meinung nach bereichert. Es ermutigt mich, verschiedene Strategien auszuprobieren, mich mit den Mechaniken auseinanderzusetzen, und gibt mir schließlich ein größeres Erfolgserlebnis, wenn ich schwierige Herausforderungen meistere. Aber auch wenn die grundsätzliche Richtung stimmt, bleiben viele Fragen offen, die mir Jonathan Rodgers und Octavian von Grinding Gear Games nur teilweise beantworten konnten. Etwa wie sich PoE 2 im Endgame spielen wird. Bleibt das Gameplay so langsam und taktisch oder wird es mit zunehmend besserer Ausrüstung wieder mehr wie im Vorgänger? Details dazu gibt es bislang nicht, auch wenn die Entwickler »viele großartige Ideen in der Hinterhand« haben wollen. Allerdings soll die Ausweichfunktion »nicht ohne Grund im Spiel sein« und auch noch im Endgame-Content eine wichtige Rolle spielen.

Auch wie die bei GameStar-Lesern besonders beliebten Beschwörer-Builds in das neue Spielsystem passen, weiß der Game

Gegen einfache Angriffe macht euch das aktive Blocken immun.

MEINUNG

Dennis Zirkler
@Mantateller



Während Path of Exile 2 in seinem jetzigen Zustand sicherlich noch Raum für Verbesserungen bietet, insbesondere in Bezug auf das Balancing einzelner Mechaniken, ist der Grundstein für ein außergewöhnliches Action-RPG-Erlebnis zweifellos gelegt. Was mir nach den vielen langen Gesprächen mit den Entwicklern am meisten in Erinnerung geblieben ist, ist die große Leidenschaft, mit der Grinding Gear Games an diesem Projekt arbeitet. Man merkt, dass das Team ein Spiel machen will, das es selbst spielen und lieben würde. Allein deshalb sieht die Zukunft für Path of Exile 2 rosiger aus – weil die Entwickler eine klare Vorstellung davon haben, wie ihr fertiges Spiel aussehen soll. Auch wenn sie sich dafür noch mehr Zeit nehmen müssen, als sie es eigentlich ursprünglich geplant hatten.