

Path of Exile



GameStar
für Spieltiefe



GameStar
Gold-Award

Zum offiziellen Release hat das Free2Play-Diablo seine Stärken weiter ausgebaut. Doch auch die alten Schwächen sind geblieben. Von Maurice Weber

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Grinding Gear Games Entwickler: Grinding Gear Games (Path of Exile ist das Erstlingswerk)
Termin: 23.10.2013 Spieler: 1-6 Sprache: Englisch Preis: Free2Play

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

A

ls wir uns am Veröffentlichungstag in **Path of Exile** einloggen, ist die Community gerade mit einem ihrer Lieblingsthemen beschäftigt.

»Kommt hier sonst noch jemand von Diablo 3?«, fragt ein Neuling im globalen Chat. Damit tritt er eine Lawine los: »Was für ein Mistspiel!«, ruft ein zweiter. Ein dritter fügt hinzu: »Path of Exile ist der wahre Erbe von Diablo 2!« Und tatsächlich geht das

Action-Rollenspiel des neuseeländischen Indie-Studios Grinding Gear Games offensichtlich mit dem Anspruch ins Rennen, ein neues **Diablo** für hartgesottene Veteranen zu sein. Nur eben ausschließlich online. Und gratis.

So pfeift **Path of Exile** auf die neumodische Zugänglichkeit von **Diablo 3** und scheut sich beispielsweise nicht, arglose Einsteiger mit seinem gigantischen Spezialisierungsbaum aus 1.350 passiven Eigenschaften zu erschlagen. Der Free2Play-Titel setzt ganz bewusst auf ein Spielgefühl der alten Schule: nicht ganz so flüssig wie Monsterkloppereien jüngerer Bauart und ohne viele einfallreiche Aufgaben abseits des endlosen Metzelns, aber absolut schonungslos und mit genialen Ideen für die Charakterentwicklung. Jede der sieben Klassen kann sich in mehrere Richtungen entwickeln und allerlei unterschiedliche Fähigkeiten nutzen, die wir lernen, indem wir Kristalle in unsere Waffen und Rüstungsteile einsetzen. Zudem lassen sich sowohl die Talente als auch die Ausrüstung modifizieren, verzaubern, anpassen – Heldenbastler sind hier bestens aufgehoben. Eine packende Story-Inszenierung suchen wir zwar vergebens, aber die Spielwelt selbst ist so trost- und hoffnungslos wie **Diablo** zu seinen düstersten Stunden. Eine

Wo spielen?

Path of Exile lässt sich über die offizielle Website www.pathofexile.com und auch über Steam kostenlos herunterladen und spielen. Ein Account auf der offiziellen Website lässt sich zudem im Nachhinein mit einem Steam-Konto verbinden. Inhaltlich sind beide Versionen identisch.

Rezeptur, die uns schon in der offenen Beta schmeckte. Jetzt ist endlich die fertige Version erschienen; im Gepäck eine neue Klasse, neue Ranglisten-Ligen und einiges mehr.

Anders als mit dem Eintritt in die offene Beta Anfang 2013 kommt mit dem Release kein neuer Akt hinzu, doch der damals eingeführte dritte Abschnitt erhält endlich sein Finale. Auf dem Weg dahin fühlen wir uns sofort wieder wie zuhause, häckseln Monster, sacken Beute ein, sammeln Erfahrung und schlagen eine blutige Schneise

Stärken

- + komplexe Charakterentwicklung
- + vielfältige Items
- + hoher Wiederspielwert
- + faires Free2Play-Modell

Schwächen

- altmodische Inszenierung
- zu wenig Abwechslung



- 1 Mit der neuen **Scion-Klasse** haben wir eine alte Vaal-Pyramide gestürmt, unser Feuerschild schützt uns vor Schaden.
- 2 Um selbst auszuteilen, setzen wir auf den neuen **Spektralwurf** und schmettern Feinden geisterhafte Klingen um die Ohren.
- 3 Diese wandelnde Rüstung ist ein geisterhafter **Wächter**, den wir zu unserer Unterstützung beschworen und selbst ausgestattet haben.
- 4 Der **Feuerschrein** lässt Flammen hageln, die uns so lange verbrennen, bis wir den Schrein berühren und uns seine Magie unter den Nagel reißen.

durch sechs neue Gebiete. Die hinterlassen allerdings einen durchwachsenen Eindruck. Zuerst irren wir in den kaiserlichen Gärten durch fade Heckenlabyrinth ohne Sehenswürdigkeiten. Danach wird's spannender, wir erkunden eine Bibliothek und treffen in den Katakomben ihren Aufseher, der uns Stürme aus alten Folianten entgegenschleudert. Zuletzt erklimmen wir einen Turm voll dämonischer Maschinerie. Hier lauern besonders knifflige Monster wie unsterbliche Priester, die Anti-Geschoss-Schilde heraufbeschwören und den Boden mit Runenfallen bedecken. Schade aber, dass Monster mit solchen Tricks im Ärmel die Ausnahme bleiben – außerhalb der Bosskämpfe wirft uns **Path of Exile** wenige Feinde entgegen, auf deren Angriffsmuster wir uns einstellen müssen.

Gnaden- und belangloses Finale

Besagte Bosskämpfe sind dafür umso nervenaufreibender, auch hier bleibt sich **Path of Exile** treu. Zum finalen Showdown wollen wir nicht mehr verraten, als dass wir beim ersten, ahnungslosen Anlauf gnadenlos untergegangen sind. Auch danach musste unsere zerbrechliche Hexe alle paar Treffer per Stadtportal in Sicherheit hasten und ihre Tränke auffüllen – und selbst so haben wir noch mehr als einmal in die Tastatur gebissen, bevor wir als Sieger vom Platz gingen. Aber nichts Geringeres haben wir erwartet, **Path of Exile** hat seine Spieler noch nie mit Samthandschuhen angefasst.

Ebenso hat es sich noch nie bemüht, seine Geschichte anders zu erzählen als mit langweilig vertonten Textfenstern. Doch trotz der niedrigen Messlatte enttäuscht das Ende der Handlung maßlos. Seit wir zum Beginn als halbtoter Exilant an den Strand des Kontinents Wraeclast gespült wurden, schürte das Spiel unsere Neugier auf die Geheimnisse dieser Welt, in der selbst die größten Reiche unweigerlich dem Verfall anheimfielen. Ganz ohne filmreife Videos, sondern indem es auf unserer Jagd nach denen, die uns verbannt haben, unsere Vorstellungskraft mit kryptischen Hinweisen anheizte. Aber dass am Ende nicht nur keine einzige Frage beantwortet wird, sondern überhaupt nur



In den **kaiserlichen Gärten** kriegen wir es mit Vogelmonstern zu tun, die tote Monster fressen und Innereien nach uns spucken.



Die **verfallene Bibliothek** steckt voller Geheimnisse, ehemalige Ausstellungsstücke und untote Bibliothekare wollen uns gleichermaßen ans Leder.



An der Spitze des **Zepfers Gottes**, eines Turms, wartet der letzte Bosskampf auf uns, davor müssen wir an zauberkräftigen Priestern vorbei.

eine Figur in der Spielwelt auf unseren Triumph reagiert, hinterlässt selbst nach Action-Rollenspiel-Maßstäben einen schalen Beigeschmack. Schließlich ging schon das erste **Diablo** auch durch seinen schockierenderen Abschluss in die Spielegeschichte ein.

Immerhin kann sich die Belohnung sehen lassen: Wer die Story durchspielt, schaltet nicht nur die trefflich benannten Schwierigkeitsgrade »Grausam« und »Gnadenlos« frei, sondern jetzt auch die neue Scion-Klasse. Im Gegensatz zu den altbekannten sechs Klassen spezialisiert die sich nicht auf ein

oder zwei Attribute, sondern beginnt genau im Zentrum des riesigen Fähigkeitsnetzes, hat damit gleichmäßigen Zugriff auf Intelligenz, Stärke sowie Geschicklichkeit und lässt sich in alle möglichen Richtungen entwickeln. Doch dafür kommt sie schwerer an die hochspezialisierten Fähigkeiten am äußeren Rand heran. Im Gegenzug können die übrigen Klassen nicht mehr so leicht durch die Mitte reisen, um ihren Schwerpunkt ganz zu ändern. So gewinnt jeder Held schärfere Konturen, zugleich haben wir weiterhin die Freiheit, alles vom Kampfmagier bis zum Bogenmeister zu erschaffen.

Fair2Play

Path of Exile basiert auf einem vorbildlich fairen Free2Play-System: Es ist komplett kostenlos und bittet uns zu keiner Zeit an. Im Echtgeld-Shop gibt es fast nur kosmetische Gimmicks wie das Mumiengewand für unsere beschworenen Zombies (siehe Bild). Lediglich mehr Stauraum in der Beutetruhe und mehr Charakterslots sind spielrelevante Kaufinhalte, aber schon der kostenlose Platz ist großzügig bemessen – beispielsweise dürfen Gratispieler bis zu 24 Helden anlegen.



Vom Start weg beherrschen Scions den Spektralwurf, mit dem wir eine magische Kopie unserer Waffe durch alle Gegner in einer Reihe schleudern – praktisch für Nahkämpfer, die eine durchschlagende Distanzattacke bekommen und sich trotzdem auf Schwertschaden spezialisieren können. Zu den weiteren neuen Talenten gehört der geisterhafte Wächter, dem wir erbeutete Rüstungen und Waffen anlegen können. Eine schöne Idee, allerdings gab uns das Konstrukt arg schnell den Löffel ab, wodurch wir auch die investierte Ausrüstung verloren. Vielleicht fehlt uns aber auch noch die richtige Edelstein-Kombo – für noch mehr Vielfalt sorgen hier die neuen »Trigger



Beim Race-Event »Endless Ledge« kämpfen wir uns unter einem Zeitlimit auf einem endlosen Klippenpfad möglichst weit voran.



Der Frostschrein verlangsamt uns, bis wir ihn berühren.

Gems«: Die feuern den verknüpften Zauber automatisch in bestimmten Situationen ab, etwa wenn wir Schaden erleiden.

Neue Charaktere können in einer von vier »Ligen« an den Start gehen: Im »Standard«-Spielmodus finden sich alle alten Helden mit ihren Items wieder, und es gelten normale Regeln. In »Hardcore« haben wir nur ein Leben. Dazu kommen zwei Herausforderungs-Ligen, die Zusatzregeln einbringen. »Domination« verstreut schwer bewachte Schreine übers Land, die uns zum Beispiel so lange mit Feuerbällen traktieren, bis wir sie berühren und das Inferno gegen die Wächtermonster richten können. »Nemesis« wiederum spendiert den zufallsgenerierten Minibossen besonders böse Extrafähigkeiten und schickt uns obendrein wie Hardcore mit nur einem Leben ins Rennen. Ein Hardcore-Tod bedeutet bei **Path of Exile** allerdings nicht das ewige Aus für unseren Helden, er wird lediglich in die Standardliga degradiert.

Domination und Nemesis laufen nur vier Monate, danach gehen neue Ligen an den Start, und die Helden wandern nach Standard beziehungsweise Hardcore. Der Ausflug in die Spezialmodi lohnt sich trotzdem, denn erstens haben alle Ligen ihre eigene Online-Rangliste für Helden mit dem höchsten Level, zweitens gibt es exklusive Gegenstände zu finden sowie Herausforderungen

abzuhaken, etwa alle Schreine zu berühren. Das motiviert alle vier Monate zum Erstellen neuer Charaktere, um die Regeln der neuen Ligen kennenzulernen. Noch dazu gibt es Wettrenn-Events, die auch mal nur ein paar Stunden dauern. Wegen der so erhöhten Langzeitmotivation werten wir den Umfang um einen Punkt auf. Auch am PvP hat sich etwas getan, wir können neben den alten Arenakämpfen auch mit zwei Teams »Capture the Flag« spielen. Macht aber niemand, zum Testzeitpunkt kam kaum eine Partie zustande. Das mag auch am weiter-

hin behelfsmäßigen Matchmaking liegen: Es gibt eine Warteschlange für Spieler unter Stufe 28 und eine für hochstufige Charaktere im härtesten Schwierigkeitsgrad. Helden dazwischen dürfen gar nicht teilnehmen, und wer sich in eine Schlange einreihet, wird unabhängig von den Level-Unterschieden mit beliebigen anderen Teilnehmern zusammengewürfelt, trifft also gern mal mit Stufe 18 auf 28er-Rivalen.

Dafür macht die Koop-Monsterjagd nun viel mehr Spaß. Wie gehabt können wir jederzeit einer Gruppe beitreten, aber anders als noch zum Beginn der offenen Beta dürfen wir neuerdings wählen, ob die Beute an den schnellsten Aufklauber geht oder wir uns dieses Streitthema ersparen und die wertvollsten Gegenstände automatisch zuteilen lassen. Während das gemeinsame Metzeln bombastisch und unterhaltsam ist, fällt es

aber auch etwas zu leicht aus: Sogar die mächtigsten Bosse haben nur wenige Möglichkeiten, alle Spieler gleichzeitig zu bedrohen. So geriet selbst der letzte Bosskampf in der Sechsergruppe zum Kindergeburtstag. **Path of Exile** ist auch in der Release-Version noch lange nicht perfekt – aber genau das Spiel, auf das Oldschool-Monsterjäger gewartet haben. Maurice Weber / GR

Für storyblinde Oldschool-Bastler



Alte Stärken, alte Schwächen

Maurice Weber
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Path of Exile baut konsequent seine Stärken aus: In der Release-Version sorgt die neue Scion-Klasse für noch mehr Tiefgang und Vielfalt bei der ohnehin schon herausragenden Charaktererstellung, und die seit unserem Beta-Test eingeführten Herausforderungs-Ligen steigern die Langzeitmotivation und Experimentierfreude. Dafür haben die Entwickler viele der Schwächen gar nicht angepackt. Gut, an die Story mag ich auch selbst zu hohe Erwartungen gehabt haben – aber die düstere Spielwelt von **Path of Exile** böte hier viel mehr Potenzial, selbst ohne eine aufwändige Inszenierung, die mir beim Metzeln dauernd über den Weg stolpert. Bei **Diablo 2** hat das doch auch geklappt. Ebenso finde ich, dass auch eine Monsterhatz der alten Schule Platz hätte für einfallreicherer Aufgaben und vielseitigeres Monsterdesign. Ok, noch ist nicht aller Tage Abend, **Grinding Gear** will auch in Zukunft regelmäßig kleinere Patches und sogar zusätzliche Akte nachschieben, das Ganze (und das kann ich gar nicht genug loben) weiterhin kostenlos. Freunde klassischer Action-Rollenspiele, denen eine tiefe Spielmechanik über alles geht, können sich aber schon jetzt bedenkenlos nach **Wraecast** wagen.



Die Gruppenkämpfe sind zwar effektiv, aber auch zu leicht.

TERMIN 23.10.2013 PREIS kostenlos USK nicht geprüft

Path of Exile

Action-Rollenspiel

Publisher Grinding Gear Games
Entwickler Grinding Gear Games
Sprache Englisch
Ausstattung Download
Kopierschutz –

UMFANG 9 10