

Path of Exile - The Awakening

Auf Augenhöhe mit Diablo

Kostenlos und trotzdem Weltklasse: Wie sich ein ehemaliger Indie-Geheimtipp in eines der besten Action-RPGs aller Zeiten verwandelt. Von Benjamin Danneberg



Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Grinding Gear Games** Entwickler: **Grinding Gear Games** Termin: **10.7.2015** Sprache: **Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **kostenlos** DRM: **ja (Online-Registrierung)**

Auf DVD: Test-Video

Im Oktober 2013 machte sich eine kleine Gruppe Entwickler in Neuseeland auf, mit ihrem Erstlingswerk Path of Exile den Hack&Slay-Markt aufzumischen. Platzhirsch Blizzard hatte über ein Jahr zuvor mit Diablo 3 zumindest finanziell den Genrethron erobert – inhaltlich erntete der Nachfolger des beliebten zweiten Teils einige Kritik aufgrund des mittlerweile wieder entfernten Echtgeldauktionshauses. Mit Path of Exile wollte Grinding Gear Games sich allerdings nicht an Diablo 3 orientieren, sondern das recht simpel gestrickte Genre mit Komplexität und Service aufpeppen: Ein revolutionäres Fähigkeitensystem, ein riesiger passiver Skillbaum sowie regelmäßige Ligen und Events unter besonderen Bedingungen machten über die vergangenen zwei Jahre aus dem Insidertipp ein Phänomen. Denn die Neuseeländer bieten das Spiel einschließlich des Awakening-Addons ganz und gar kostenlos an (siehe Kasten).

Nun schlägt mit The Awakening die dritte und bis dato umfangreichste Erweiterung – ebenfalls kostenlos – beim Spieler auf und hebt Path of Exile auf Version 2.0. Zeit für einen erneuten, ausführlichen Blick auf das Spiel und die Frage: Wie gut ist es wirklich?

Vorhang auf für Akt vier

Aushängeschild des Updates ist der vierte Akt, der mit 14 Gebieten und neun Bossen eine neue Stufe der Herausforderung einläuten soll. Das Art-Design ist den Entwicklern wie üblich hervorragend gelungen – kaum ein anderes Hack&Slay hat diese düster-dreckige Atmosphäre. Von tödlichen Arenen über eine alte Mine bis hin zu den Eingeweideten eines Ungetüms: Unsere Helden müssen sich durch vielfältige und teilweise eklige Levels prügeln.

Insgesamt ist der vierte Akt aber ziemlich kurz geraten, je nach Schwierigkeitsstufe und Charakterskillung sind wir in etwa vier bis sechs Stunden durch. Allerdings ist neben der Fortführung der Geschichte, die wie üblich in vertonten NPC-Monologen nähergebracht wird, der Herausforderungsgrad die eigentliche Neuigkeit. Denn einige der Bosse verlangen dem Spieler wirklich alles ab und erinnern in ihrer Bösartigkeit ein bisschen an Dark Souls. Insbesondere der Kampf gegen den Erzschurken Malachai ist nicht nur ein Effektf Feuerwerk, sondern auch in seiner Präsentation eine Wucht. Wer im dritten Schwierigkeitsgrad gegen Malachai antritt und ihn ohne zu sterben besiegt, verdient unseren höchsten Respekt, denn das

Wo downloaden?

Neben dem Standard-Client, den sich jeder gratis auf pathofexile.com herunterladen kann, hat Grinding Gear Games mittlerweile auch eine Steam-Variante seines Action-Rollenspiels veröffentlicht. Die erspart eine zusätzliche Registrierung und bringt außerdem 84 freischaltbare Achievements mit. Wie Diablo 3 erfordert auch Path of Exile eine permanente Onlineverbindung.

ist eine echte Leistung. Wir selbst haben ihn zwar gelegt, aber über die Umstände breiten wir lieber den Mantel des Schweigens.

Sinnvolle Überarbeitung

Die Endgame-Karten, die wir mit speziellen Items öffnen und mit selbst hergestellten Modifikationen noch härter und lohnender machen können, wurden ebenfalls überarbeitet, damit sie mit steigendem Level eine wirkliche Herausforderung darstellen. Gleichzeitig wurde der Einstieg ins Spiel erleichtert, damit die Lernkurve etwas flacher verläuft: Skill-Steine (Edelsteine, die uns ausgerüstet Fähigkeiten verleihen) aus



Kein Beuteglück? Dann sammeln wir eben Divination Cards und tauschen sie dann gegen das entsprechende Item ein.



Mit etwas Geduld und Glück lassen sich die neuen Juwelen-Slots im passiven Skillbaum zu mächtigen Schlüsselsteinen entwickeln.



Die neuen Bosse sind eine echte Herausforderung an die Bewegungs- und Antizipationsfähigkeiten des Spielers.

Questbelohnungen gibt es nun beim Händler zu kaufen, was die Planungsmöglichkeiten von Beginn an erhöht und vom Beuteglück entkoppelt. Die ersten drei Akte wurden teilweise redesignt, einige Gebiete entfernt, andere zusammgelegt, um ein strafferes, dynamischeres Spielerlebnis zu schaffen. Das hat gut funktioniert, der Spielfluss ist spürbar verbessert worden. Und auch viele Wegpunkte wurden neu positioniert, um Laufwege zu verringern. Einzigartige Gegenstände fallen etwas häufiger – allerdings längst nicht so oft wie bei Diablo 3.

Dafür wurde der Zufallsfaktor bei der Beutesuche für besonders glücklose Spieler entschärft: Ab sofort können wir sogenannte Divination Cards sammeln. Haben wir eine bestimmte Anzahl einer Karte in der Tasche, dürfen wir sie gegen den auf der Karte angegebenen Gegenstand austauschen. Darunter befindet sich übrigens auch eine Karte, die zehn der sogenannten Orbs of Regret gibt, womit wir getroffene Entscheidungen im passiven Skillbaum revidieren können.

Nicht unerwähnt bleiben dürfen die neuen und extrem praktischen Item-Filter. Da-

mit lässt sich gefallene Beute individuell hervorheben und die wertvollen Sachen direkt von den Schrott-Items trennen. Im offiziellen Forum finden sich schon jede Menge vorgefertigte Itemfilter aus der Community, die wir nur noch installieren müssen.

Ohne Planung geht es nicht

Path of Exile bleibt sich aber treu: Trotz der Vereinfachungen und behutsamen Anpassungen

So funktioniert das Free2Play-System

Path of Exile ist ein Action-Rollenspiel, das völlig kostenlos gespielt werden kann, einschließlich aller Patches und Addons. Den Client gibt es als Download auf der offiziellen Seite oder über Steam, es fallen keine versteckten Kosten an. Finanziert wird das Spiel über Mikrotransaktionen, die sich auf Account-Features und kosmetische Gegenstände und Effekte beschränken.

Im Shop lassen sich Punkte kaufen (200 Punkte kosten 20 Dollar), mit denen sich beispielsweise die Beutetruhe erweitern lässt (eine neue »Truhenseite« gibt's für 30 Punkte, als Paket kosten sechs neue Seiten 150 Punkte) oder das Charakteraussehen verändert werden kann (das komplette Seraph Armour Pack, womit das Aussehen von Rüstung, Stiefeln, Handschuhen und Helm verändert wird, kostet satte 400 Punkte). Auch Skills lassen sich mit alternativen visuellen Effekten versehen (beispielsweise kostet die Änderung der Farbe des Cyclone-Skill-Effekts 15 Punkte).

Während die Accountfeatures relativ normale Preise haben, können die Preise der – allerdings hochwertigen – kosmetischen Effekte schon mal richtig teuer werden. Allerdings lassen sich alle Effekte und Skins auch wieder von einem Gegenstand lösen und erneut verwenden. Zusätzlich gibt es regelmäßig Rabattaktionen auf ausgewählte Produkte. Besondere Supporter-Pakete mit umfangreichen Inhalten bieten zudem eine crowdfunding-ähnliche Unterstützungsmöglichkeit, in hochpreisigen Paketen dürfen sogar eigene Gegenstände designt werden.



Heiko Klinge

@HeikosKlinge



Eigentlich wollte ich nur mal kurz reinschauen, weil Ben mir so viel vom Awakening-Update vorgeschwärmt hat. Sieben Stunden später war die Nacht vorbei und der erste Akt Geschichte. Dabei konnte mich Path of Exile in seiner Ursprungsversion so gar nicht begeistern: zu sperrig der Einstieg, zu haklig der Spielfluss, zu groß der Glücksfaktor.

Vergeben und vergessen: Diablos düsterer Kollege ist zwar immer noch ein Komplexitätsmonster, aber endlich eines, das sich zähmen lässt. Ich muss nicht mehr auf mächtige Fähigkeiten-Juwelen hoffen, sondern kann sie mir einfach kaufen. Das ermöglicht von Anfang eine ebenso flexible wie motivierende Charakterplanung. Der nächste Teleportstein ist nicht mehr kilometerweit entfernt, sondern innerhalb kürzester Zeit erreichbar. Grinding Gear Games hat mit dem neuen Update das seltene Kunststück geschafft, sein Spiel einsteigerfreundlicher und gleichzeitig für Profis noch komplexer zu gestalten. Wer Action-Rollenspiele mag, hat spätestens jetzt keine Ausrede mehr, Path of Exile eine Chance zu geben.



Benjamin Danneberg
@pointofgaming



Path of Exile ist vielleicht nicht das schönste Hack&Slay auf dem Markt, aber die Entwickler haben es mit ganz viel Understatement und noch mehr Vertrauen in die Spieler zu dem Hack&Slay mit dem derzeit tiefgründigsten und komplexesten Charakter- und Gegenstandssystem gemacht. Für lau und ohne Kostenfalle! Awakening kommt nicht als teurer DLC, sondern als Addon für »umme«: ein etwas kurzer, aber sehr herausfordernder vierter Akt, mit umfangreichen Balancing-Änderungen, die das Spiel interessant halten, und jeder Menge neuer Inhalte bei Fertigkeiten und Gegenständen, sowie zwei neuen Liga-Modi. Das verhasste Desync ist endlich Geschichte. Kundennähe und Produktpflege schreibt sich auf Neuseeländisch offenbar Grinding Gear Games. Davon können sich viele große Studios eine dicke Scheibe abschneiden. Path of Exile ist weiterhin kein Spiel für Couch-Gamer: Es ist sehr komplex, es verlangt eine gewisse Einarbeitung und es geht den altmodisch gewordenen Weg des sukzessiven Fortschritts, denn ich muss meine Charaktere erst nach und nach aufbauen, bevor sie wirklich schnell, mächtig, tödlich werden. Wer die schnelle Hack&Slay-Terrine sucht, der wird hier nicht glücklich. Wer dagegen Spieltiefe und langfristige Motivation möchte, bekommt die volle Dröhnung.

sungen im Spielverlauf ist der Aufbau eines effektiven Charakters nicht ohne Planung und ein ordentliches Verständnis der Spielmechanik möglich. Diese Komplexität wird mit den Juwelen, die neu ins Spiel gekommen sind, nicht geringer – im Gegenteil: 21 Juwelen-Plätze bietet der passive Skillbaum jetzt und eröffnet Spielern damit die Möglichkeit, ihre Skillung noch genauer auf die Spielweise abzustimmen. Diese Juwelen lassen sich durch Crafting verändern, sodass wir daraus mächtige Schlüsselpunkte unserer Charakterplanung machen können.



Skill-Steine können wir jetzt beim Händler kaufen, was den Einstieg ins Spiel enorm erleichtert.



Neue Skills wie dieser Ice Crash bereichern das Charakterentwicklungsrepertoire.

Die Möglichkeiten, seinen Charakter zu gestalten, wachsen mit jedem Patch: 20 zusätzliche Skill-Steine sorgen in Awakening für noch mehr Fertigkeitenvielfalt. Und 119 neue, einzigartige Gegenstände bereichern sowohl die Itemhatz als auch die Skillungsmöglichkeiten erheblich.

Tod dem Desync

Die größte entwicklereigene Herausforderung seit dem Start des Spiels war die Desynchronisation. Die sorgte für Heldentode, wenn das, was auf dem Bildschirm passierte, nicht mehr dem entsprach, was der Server gerade verarbeitete. Da standen wir lässig in einer monsterleeren Umgebung herum – und plötzlich waren wir tot, weil serverseitig jede Menge Monster auf uns einprügelten! Diesen nervigen Paralleluniversen haben die Entwickler mit dem Lockstep-Modus einen Riegel vorgeschoben: Der Client bekommt eine kurze Verzögerung verpasst, während er die Bestätigung vom Server einholt, dass die Aktion korrekt ist und dem Spieler gezeigt werden »darf«. Der neue Modus ist bereits standardmäßig voreingestellt, wer allerdings eine »lange Leitung« hat, der kann auf das alte Predictive-System zurückwechseln, bei dem die Aktionen nach Abzug der Latenz vom Server nachträglich gegengeprüft werden müssen – was unter Umständen zur Desynchronisation führen kann. Insbesondere für Hardcore-

Spieler (jener Spielmodus mit nur einem einzigen Leben) ist das Heldenleben endlich planbar und Tode sind wirklich nur noch Eingenverschulden. In unserem ausführlichen Test funktionierte das System auch zu Spitzenzeiten einwandfrei. Insgesamt hat Path of Exile damit auch technisch einen großen Schritt vorwärts gemacht. Benjamin Danneberg

PATH OF EXILE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
1,4 GHz Intel / Athlon XP 1600+	Core 2 Duo E4300 / Athlon X2 4400+
Geforce 7800 GT / Radeon X1950 Pro	Geforce 9800 GT / Radeon HD 2900 Pro
2 GB RAM, 5 GB Festplatte	2 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ☑ herrlich düsterer Stil
- ☑ tolle Effekte
- ☑ gut inszenierte neue Bosse
- ☑ teilweise grobe Texturen
- ☑ manche Kampfgeräusche etwas schwach

SPIELDESIGN

- ☑ extrem umfangreiches, durchdachtes Charaktersystem
- ☑ mehr Einfluss auf passive Skills durch Juwelen
- ☑ mehr einzigartige Gegenstände
- ☑ motivierende Divination Cards

BALANCE

- ☑ langsam steigender, nie unfairer Schwierigkeitsgrad
- ☑ neue Bosse sehr herausfordernd
- ☑ flachere Lernkurve als zuvor
- ☑ optionaler Hardcore-Modus
- ☑ PvP unausgewogen

ATMOSPHÄRE/STORY

- ☑ stimmiges Design
- ☑ verbesserter Spielfluss
- ☑ Langzeitmotivation durch Stufe 100
- ☑ spannende Handlung
- ☑ meist spröde Inszenierung

UMFANG

- ☑ vier Akte und viele Endgame-Karten
- ☑ extrem hoher Wiederspielwert
- ☑ Koop-Modus
- ☑ sehr umfangreiches Crafting
- ☑ Spezielle Ligen und Events

AUFWERTUNG

Die insgesamt umfangreichste Erweiterung für Path of Exile macht das Spiel inhaltlich und technisch sehr viel besser und zugänglicher.



FAZIT

Path of Exile 2.0 bringt mehr Inhalt, bessere Balance, und stabilere Technik mit sich und wird so zu einem der besten Hack&Slay-Spiele überhaupt.

