

Path of Exile: The Fall of Oriath

DOPPELTER CONTENT FÜR UMSONST!



Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Grinding Gear Games Entwickler: Grinding Gear Games Termin: 4.8.2017
Sprache: Englisch USK: nicht geprüft Spieldauer: 100+ Stunden Preis: Free2Play DRM: ja (Online-Registrierung)

Mehr Story, mehr Gebiete, mehr Quests, mehr Bosse, mehr Skills, mehr Items, mehr FPS, mehr Benutzerkomfort und ja – eine Fassung in deutscher Sprache kommt auch! Von Sascha Penzhorn

Das mag als Einleitung eher unsexy sein, trotzdem erwähnen wir es gleich am Anfang, weil es im Kommentarbereich auf GameStar.de immer seitenweise ausdiskutiert wird: Eine deutsche Lokalisierung für Path of Exile ist in Arbeit. Vor ein paar Monaten heuerte der Entwickler Grinding Gear Games Übersetzer für mehrere neue Lokalisierungen an. Wie lange es noch bis zur fertigen deutschen

Version dauert, ist jedoch ungewiss. Trotzdem: Wer schon immer Interesse an Path of Exile hatte und es der Sprachbarriere wegen bisher nicht angerührt hat, sollte das Teil im Auge behalten. Und das gilt jetzt mehr denn je, denn The Fall of Oriath hat es in sich!

Zuletzt umfasste unser Abenteuer in Path of Exile vier Story-Akte. Waren die durchgespielt, fing der Spaß von vorne an, nur auf einem härteren Schwierigkeitsgrad. Brachten wir den ebenfalls hinter uns, ging es an die finale, höchste Schwierigkeitsstufe, dann folgte das Endgame über den Atlas of Worlds. Mit dem Start der Erweiterung fielen die Schwierigkeitsgrade schließlich weg. Ab sofort gibt's satte zehn Story-Akte zum Durchspielen, an deren Ende wartet dann wie gehabt der Atlas. Jawoll – der Story-Content des Spiels wurde mal eben mehr als

verdoppelt! Zugegeben, ganz ohne »Recycling« klappt das zwar nicht, aber dazu kommen wir gleich im Detail.

Nach den Ereignissen der vier »alten« Akte verlassen wir endlich unser Exil und begeben uns zurück nach Oriath. Seit wir Ober-templer Dominus umgehauen haben, ist dort aber die Hölle los. Der Pöbel und die Sklaven begehren auf und liefern sich offene Gefechte mit den Templern. Als wir voll mit einsteigen und den Unterdrückern die ultimative Abreibung verpassen wollen, beschwören diese ein paar richtig ange-fressene, uralte Gottheiten. Wie im Titel der Erweiterung angekündigt, wird Oriath platt-gemacht und wir gehen zurück nach Wrae-clast, um zu tun, was jeder vernünftige Rol-lenspiel-Held machen würde, wenn seine Welt von bösen Göttern geplagt wird.



Oriaths Sklaven sind ausgebrochen und filetieren die Templer. Und wir sind mittendrin.



Sascha Penzhorn
@GameStar_de



Als ihn Diablo 3 enttäuschte und für ihn keinen würdigen Nachfolger zu Diablo 2 darstellte, kratzte sich der Neuseeländer Chris Wilson am Kiwi, der ihm als Bart diente. Ein Blitz schlug in den Boden und aus dem Nichts erschien das glorreiche Path of Exile! Mag sein, dass das in der Realität weniger spektakulär ablief, aber die Tatsache, dass ein kleiner Indie-Entwickler ein neues, besseres Diablo 2 wollte und dann locker eines der besten Action-Rollenspiele aller Zeiten auf die Beine stellte, ist trotzdem Wahnsinn. Mit jedem Update wird das Spiel größer und besser. Dass es außerdem keinen Cent kostet und sich ausschließlich über kosmetische Gegenstände und zusätzliche Lagerplätze finanziert, ist unglaublich. Lediglich das Gerenne, bis man mit alten Highlevel-Chars wieder alle Skillpoints in Fall of Oriath beisammenhat, nervt.

Alles hat Konsequenzen

Zurück in Wraeclast erleben wir die Folgen unserer Handlungen aus den ersten vier Akten. NPCs, die in der Vergangenheit um unsere Hilfe baten, sind durchgedreht und verschwunden. Minibosse, die wir einst umgehauen haben, geistern als fiese, aufgemotzte Zombies herum. Eine Siedlung, die uns zuvor als Spieler-Hub diente, ist plötzlich ein Banditenlager. Am Zwielfichtstrand, wo unser Abenteurer einst im Hauptspiel anfing, eiern untote Adelige umher. Und was passiert eigentlich mit der Landschaft, wenn man eine Kreatur tötet, die so riesig wie ein Gebirge ist, und den Kadaver eine Weile ruhen lässt? Darauf liefert die Erweiterung eine Antwort, verpackt in tolle neue Quests.

Mächtige neue Waffen und Rüstungsteile winken als Belohnung. Dazu gibt's einen neuen Killer-Soundtrack. Streng genommen sind die meisten Gebiete nach Oriath zwar nicht wirklich neu, doch die meisten Areale erkennen wir beim zweiten Besuch kaum wieder. Völlig neue Monster, neue Vegetation und Wettereffekte, nagelneue Quests und neue Bossmonster – nicht nur am Ende der Kapitel, sondern auch versteckt in Nebengebieten. Diese Viecher zu finden und umzuhauen lohnt sich mehr denn je.

Göttliche Kräfte

Die neuen Gegner sind große Klasse. Von den düsteren Armeen der Templer, deren Outfits mehr als nur ein wenig an das Dritte Reich erinnern, über rotierende Käfige voller wilder Untoter (Dark Souls lässt grüßen!) bis zu den fantastischen neuen Bossen bietet The Fall of Oriath großartigen Nachschub für alle, die sich am bisherigen Content sattgesehen haben. Die Bosskämpfe sind riesig, spektakulär und teilweise sehr fordernd. Bis



Die neuen Bosskämpfe sind eine Klasse für sich.



Wirklich super sah Path of Exile noch nie aus. Das Wasser ist jetzt aber hübscher.

auf den Endkampf im finalen Akt fühlen sich die Kämpfe aber nicht unfair oder frustrierend an. Allein der letzte Endgegner kam uns übermächtig vor und sorgt bei einigen Spielern für mehr Frust als Begeisterung.

Aber wo wir gerade bei Bossen sind: Für das Vernichten von vier größeren und sieben niederen Gottheiten erhalten wir Zugang zu neuen Passiv-Boni über das sogenannte Pantheon-System. Dort aktivieren wir jeweils einen Bonus für besiegte große und kleine Götter und bekommen so beispielsweise mehr Resistenz gegen die Elemente oder automatische Aufladungen für unsere Tränke und so fort. Über Karten aus dem Atlas werden wir die Boni im Endgame weiter auf. Zwar sind die Pantheon-Effekte keinesfalls kriegsentscheidend, dafür gewähren sie uns noch etwas mehr Kontrolle über die Stärken unserer Charaktere.

Bessere Grafik, bessere Performance

Wunderschön anzuschauen war Path of Exile noch nie, wird es in diesem Leben wohl auch nicht mehr. Immerhin gibt's jetzt bessere Licht- und Wassereffekte, die einblendbare Gebietskarte ist deutlich schöner und



Warum keine 90?

Path of Exile ist eines der besten Action-Rollenspiele überhaupt, gar keine Frage. Das war es bereits vor The Fall of Oriath. Eine Aufwertung für den größeren Umfang wäre nur fair und logisch. Allerdings sind wir mit der 9 vorne dran in diesem Fall vorsichtig. Denn nüchtern betrachtet bietet das Addon »nur« mehr vom Guten. Zugänglicher oder spielerisch großartig anders wird Path of Exile dadurch nicht. Eine 90 bedeutet obendrein so viel wie: Dieses Spiel spricht absolut jeden an, auch wenn man mit Action-Rollenspielen eigentlich nicht so viel am Hut hat. Und das ist, trotz aller Begeisterung, einfach nicht gegeben. Denn dazu ist Path of Exile auch mit dem Addon zu sperrig, man kann es nicht ohne Bedenken jedem Otto-Normalspieler empfehlen. Wer jedoch weiß, worauf er sich mit dem Titel einlässt, wird mit Path of Exile jede Menge Spaß haben.

besser als vor dem Update. Dank Features wie dynamischer Auflösung erleben die meisten Spieler mit älterer Hardware Performance-Steigerungen. Auf dem Testrechner mit i7 4790k und GTX1070 läuft das Teil so wieso butterweich (so lange die derzeit stark ausgelasteten Server mitspielen), auf der angestaubten Vergleichsurke mit einer alten Bulldozer-CPU und einer HD7950 kommen wir bei mittleren Einstellungen auf durchschnittlich 40 bis 60 fps statt der 20 bis 30 vor dem Update. Allerdings gibt es auch Beschwerden von Usern, die das Spiel einst auf Uralt-Hardware noch gerade so zum Laufen brachten und jetzt unspielbare Ruckelorgien erleben. Wer die Dialogtexte mitliest, stellt außerdem fest, dass zahlreiche Texte teils starke Unterschiede zum gesprochenen Wort aufweisen. Und weil wir gerade so schön am Meckern sind, gibt's gleich noch einen Absatz dazu, wie unschön die Einführung in den neuen Content für bestehende hochstufige Charaktere abläuft.

No Game for Old Men

Wer gerne die Story von The Fall of Oriath erleben möchte, kann dies derzeit im Grunde



Wir kämpfen auf dem Dach einer brennenden Kathedrale. Fehlen nur noch die Gargoyles.

nur mit einem niedrigstufigen oder besser völlig neuen Charakter tun. Wie gut, dass gerade die neue Harbinger League mit extra knackigen Monstern und neuen Unique Items gestartet ist! Hochstufige Helden, die vor der Erweiterung bereits im Endgame waren, finden sich ohne jede Erklärung mitten in Oriath wieder, haben einen völlig leeren Skilltree und stellen fest, dass ihnen ein gutes Dutzend Skillpoints fehlt. Die fehlenden Punkte gibt's über Nebenmissionen, die auf alle neuen Akte verteilt sind, alle anderen neuen Quests gelten bereits als abgeschlossen. Von der Handlung bekommt man so freilich nichts mit und arbeitet sich von einer Sidequest zur nächsten, um wieder so viele Skillpoints zu haben wie vor dem Update. Verfügt man über mehrere bestehende, hochstufige Helden, wird das zur Tortur.

Apropos hochstufig: Das Leben der Endgame-Bosse im Atlas wurde mit dem Update gefühlt verdoppelt. Wer die Bosse zuvor in Sekundenschnelle weggerotzt hat, muss sich jetzt womöglich stellenweise mit den Bossmechaniken auseinandersetzen und beißt potenziell öfter ins Gras. Angesichts der Tatsache, dass die Endgegner auf den Karten nur selten wirklich gute Beute fallen lassen, kommt diese Änderung bei den meisten Spielern nicht so toll an. Dafür gibt's jetzt eine wesentlich komfortablere



Die Skelette mit Wagenrad erinnern ein wenig an Dark Souls.

Benutzeroberfläche für Kostüme und kosmetische Effekte. Kleinere Verbesserungen gibt es auch an den alten Story-Akten. Beispielsweise wurde die Kanalisation in Akt 3 stark verkleinert, sodass man dort nicht mehr so viel Zeit verbringen muss. Verkürzt wurde zudem The Lord's Labyrinth für die ersten beiden Ascensions (Klassenaufstiege). Für die ersten Ascension-Points müssen Ausgestoßene nun weniger Fallen überwinden und sich durch weniger Räume arbeiten, um gegen den Labyrinthboss Izaro anzutreten. ★

PATH OF EXILE: THE FALL OF ORIATH

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
1,4 GHz Intel / Athlon XP 1600+	Core i5 4670 / AMD A10-7850K
Geforce 7800 GT / Radeon X1950 Pro	Geforce GTX 980 / Radeon R9 380X
2 GB RAM, 8 GB Festplatte	8 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- 👍 grandiose neue Bosse und Monster
- 👍 hervorragender neuer Soundtrack
- 👍 bessere Licht- und Wassereffekte
- 👎 einige hölzerne Animationen
- 👎 insgesamt angestaubte Optik

SPIELEDISIGN

- 👍 noch mehr Charakteranpassung
- 👍 kleine, aber sinnvolle Überarbeitungen alter Gebiete
- 👍 viele tolle neue Quests
- 👍 Jagd nach mächtigen neuen Items motiviert
- 👎 keine neue Story für alte Chars

BALANCE

- 👍 flotte Level-Aufstiege
- 👍 knackige, gute neue Bosskämpfe
- 👍 unzählige mächtige Spielweisen
- 👍 leichterer Labyrinth-Einstieg
- 👍 endlos anpassbares Endgame im Atlas of Worlds

ATMOSPHERE / STORY

- 👍 Abschluss der Story
- 👍 Bosse extrem gut in Szene gesetzt
- 👍 düstere Atmosphäre
- 👍 neue Akte zeigen die Folgen unseres Handelns
- 👍 gut vertonte Dialoge und Texte erzählen die Handlung

UMFANG

- 👍 doppelt so viel Story-Content
- 👍 abwechslungsreiche neue Gebiete
- 👍 noch mehr einzigartige Items
- 👍 hoher Wiederspielwert
- 👍 regelmäßige neue Ligen mit neuen Spielinhalten

FAZIT

Die umfangreichste Inhaltserweiterung setzt die Geschichte von Path of Exile fort und macht das Spiel noch attraktiver als zuvor.

