

Endlich in Deutschland

# FINAL FANTASY 11

Online-Rollenspieler aller Länder, vereinigt euch! Der Kontinent Vana'diel will auf gemeinsamen Servern geschützt werden – wenn Sie sich die horrenden Kosten leisten können.

**N**ach erfolgreichen Starts in Japan und den USA startet **Final Fantasy 11** nun auch in Deutschland, komplett mit übersetzter Anleitung und den zwei bisher erschienenen Erweiterungen **Rise of the Zilart** und **Chains of Promathia**. Diese Addons bieten drei neue Berufe und etliche erkundbare Landstriche, sind im Handbuch jedoch gerade mal mit sechs beziehungsweise vier Seiten dokumentiert – Sie sind also auf die Hilfe anderer Spieler oder das nach bester Square-Enix-Manier separat erhältliche Lösungsbuch angewiesen.

## Ein Held, viel Auswahl

Fünf Rassen – darunter die katzenhaften Mithra – mit sechs Hauptberufen (Krieger, Mönch, Schwarz-/Weiß-/Rotmagier sowie Dieb) harren Ihrer Wahl, jeder Job mit eigenen Merkmalen und Fähigkeiten. Ab Level 18 dürfen Sie einen Nebenjob lernen. Das macht Kombinationen wie Krieger/Weißmagier möglich. Zusätzliche Berufe (etwa Paladin) sind von Quests abhängig, genauso wie ein Chocobo-Reitvogel, mit dem Sie auch nach Schätzen graben können.



Wir attackieren eine zähe Thicksell-Krabbe, während die Magier im Hintergrund Angriffs- und Heilzauber wirken.

In Ihrer Freizeit dürfen Sie unter anderem fischen, Erz schürfen, Pflanzen pflücken und züchten. Schließlich buhlen sechs Handwerkszünfte um Ihre Mitgliedschaft: Ob Sie Schmied, Schneider, Alchemist, Schreiner, Goldschmied oder Lederwerker werden wollen, liegt bei Ihnen. Die Endprodukte verkaufen Sie im

Auktionshaus, auf dem privaten Basar, oder lagern sie in Ihrer Wohnung. Im Inventar sehen Sie das Zeug nur als Symbol, es gibt keine »Anziehpuppe« wie in anderen Titeln. Auch die Anzahl etwa der Rüstungen ist eingeschränkt, was bis zu höheren Leveln viele identisch aussehende Helden bedeutet.

## Teile und herrsche!

**Final Fantasy 11** unterscheidet zwischen Missionen und Quests. Während Quests übliche »Bring Gegenstand A zu Person B«-Kost bieten, sind Missionen an den Wettstreit der vier Länder Vana'diels gekoppelt. Für ihre Ausführung und die Ausrot-



Alte Bekannte: Shiva und Garuda helfen den Beschwörerinnen im Kampf.



Drei Partys haben sich zu einer Allianz gegen Tiermenschen verbündet.



Am Missions-Ende treffen wir einen Ork-Häuptling.



Der Ingenieur Cid gehört in jedes Final-Fantasy.

tung von Monstern erhält Ihre Nation Boni, und Sie bekommen Conquest-Punkte. Damit erhöhen Sie Ihren Rang, schalten neue Aufgaben frei oder tauschen sie gegen Waffen, Rüstungen und Items ein. Das klingt ganz gut, doch bis Sie in die Story einsteigen können, sind Sie primär mit sinnfreiem Aufleveln beschäftigt. Ohne großartige Quests wie in **World of Warcraft** sind Ihre Aktivitäten auf ein relativ kleines Schlachtfeld begrenzt. Wenn Sie sich mit anderen Spielern zum Leveln in einem Areal mit harten Gegnern verabreden, müssen Sie aufpassen, nicht auf dem Weg dorthin zu sterben. Das mag zwar die Spieldauer heben, wünschenswert und zeitgemäß wären jedoch gerade zu Anfang mehr Erfolgserlebnisse und ein roter Faden, zumindest für Einsteiger.

### Im Kampfgetümmel

Alle Kämpfe finden in Echtzeit statt: Haben Sie einen Feind im Visier, setzen Sie je nach Job Magie, Items und nach Möglichkeit Berufs-Spezialfähigkeiten ein. Diese werden jedoch weder im Spiel noch im Handbuch vernünftig erläutert.

Gegner rennen Ihnen bis zum Übergang in den nächsten Kartenabschnitt nach. Wenn Sie einen neuen Bereich betreten, kann es deshalb passieren, dass Sie von Monstern, deren Ziel just entkam, umgehauen werden – das nervt. Schräg: Ab einer bestimmten Entfernung verschwinden Helden und Monster im Nebel. Das mag aus Performancegründen in dicht bevölkerten Gegenden Sinn machen, doch wenn ein Freund am anderen Ufer eines kleinen Sees um sein Leben ringt, beißt er einsam ins Gras. Es sei denn, er lässt rechtzeitig einen Hilferuf los, oder Ihnen fällt sein schrumpfender Lebensbalken auf. Dafür sieht die zwei Jahre alte Playstation-2-Grafik mit allen zugeschalteten Details noch ganz passabel aus: Die Gegner sind fein texturiert, die Landschaften abwechslungsreich. Zu wenig Variation bietet jedoch die an sich gute Musik.

### Was kostet die Welt?

Ob mit PC oder Playstation 2 unterwegs – alle Spieler nutzen weltweit die gleichen Server, die bei der Charaktergenerierung automatisch verteilt werden. Das sorgt für eine gleichmäßige Auslastung, erschwert aber das bei **Final Fantasy 11** absolut empfehlenswerte gemeinsame Spiel mit Freunden. Was tun? Entweder im Spiel einen World Pass kaufen, mit dem Sie einen



Kampf im Sand: Unsere Party umzingelt einen Goblin-Sprengmeister.

Freund in Ihre Welt einladen, oder beim Start so lange neue Charaktere generieren und wieder löschen, bis Sie alle auf dem gleichen Server landen. Zu den monatlichen Kreditkarten-Grundkosten von 12,95 Dollar pro Held kommt für jeden der bis zu 15 weiteren Charaktere jeweils ein Dollar hinzu – genau wie für das separate Kartenspiel **Tetra Master**. Das ist im Vergleich unverschämte teuer! Dafür stehen Ihnen bei Fragen jederzeit Game Master und ande-

re Spieler in Form von Mentoren zur Seite. Und wenn Sie kein Japanisch sprechen, nutzen Sie die eingebaute Auto-Übersetzung aus dem Englischen.

▶ **HOTLINE:** (0190) 882 421 10 1,86 €/MIN.

### KONSOLEN-ALARM



Final Fantasy 11 wurde primär für Sonys Playstation 2 entwickelt. Das merken Sie an gruselig geringer Auflösung und Pixelbrei. Allerdings dürfen Sie mit einem Tool die Optik tunen. Mit Maus und Tastatur ist das Interface umständlich. Krammen Sie lieber Ihr Gamepad raus, oder schließen Sie wie wir ein PS2-Joypad per USB-Adapter an.

**FINAL FANTASY 11 ONLINE-ROLLENSPIEL**

PUBLISHER	Ubisoft	RELEASE (D)	erhältlich
SPRACHE	Englisch (Spiel), Deutsch (Handbuch)	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 7 CDs, 154 Seiten	USK	12 Jahre

**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER							PROFI	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**VERGLEICHBAR MIT** Dark Age of Camelot (84, GS 01/04) Bestes Mittelalter-Online-Rollenspiel  
Star Wars Galaxies (81, GS 10/03) Stimmungsvolles Star-Wars-Online-RPG

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz Intel	1,4 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	800 MHz AMD	1,4 GHz AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	256 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	6,62 GB Festpl.	6,62 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		6,62 GB Festpl.

LAUTSPRECHER  Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

**MULTIPLAYER SEHR GUT**

FAZIT: Zusammenspiel mit Spielern auf PS2 und PC; Simultanübersetzung Japanisch-Englisch  
MODI: nur online spielbar



ROLAND AUSTINAT

roland@gamestar.de

Final Fantasy 11 ist eine sperrige Schönheit: Bevor Sie Vana'diel genießen können, müssen Sie lange aufleveln. Klar, das ist in Online-Rollenspielen oft so, doch hätten es ruhig ein paar Quests mehr sein können, die mich dazu motivieren. Dafür – oder deswegen – ist die Spieler-Community eine der freundlichsten. Und spätestens nach 50 Stunden entwickelt das Spiel eine ganz eigene Sogwirkung. Ein Abenteuer für Experten und Hasser des Warcraft-Szenarios.



»Eine sperrige Schönheit.«

BEWERTUNG	WERTUNG
GRAFIK	+ viele Vegetationen - Pop-ups - teils arg detailarm <b>7 / 10</b>
SOUND	+ stimmungsvolle Mittelalter-Klänge - sehr kurze Dauer-Loops <b>6 / 10</b>
BALANCE	- steile Lernkurve - unausgewogener Schwierigkeitsgrad <b>6 / 10</b>
ATMOSPHERE	+ Japan-Mittelalter-Mix - teils menschenleere Landstriche <b>8 / 10</b>
BEDIENUNG	+ Gamepad-Unterstützung - In-Game-Steuerung hakelig <b>8 / 10</b>
UNFANG	+ inklusive zwei Add-ons + Conquest-System mit vier Nationen <b>9 / 10</b>
QUESTS	+ Story-Missionen und FedEx-Quests - spärliche Anzahl <b>8 / 10</b>
CHARAKTERE	+ Job-System mit Nebenberufen - ein Dollar pro Extra-Held <b>10 / 10</b>
KAMPFSYSTEM	+ Echtzeit mit Item- und Magie-Einsatz - wenig Abwechslung <b>9 / 10</b>
ITEMS	+ eigenes Item-Erschaffen - geringe Gegenstands-Vielfalt <b>9 / 10</b>

### PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 2 Stunden - SOLO-SPASS - MULTIPLAYER-SPASS Über 300 Stunden

FAZIT: JAPANO-ONLINE-ABENTEUER MIT ZAHEM EINSTIEG

