

Final Fantasy 14

Sechs Jahre nach dem sperrigen Online-Rollenspiel Final Fantasy 11 will Square Enix beim Nachfolger vieles besser machen. Ob's gelingt? Von Roland Austinat

Angespielt

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Square Enix (Final Fantasy 11, GS 12/04: 80 Punkte)** Termin: **22.9.2010 (Collector's Edition), 30.9.2010 (reguläre Version)** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de: Quicklink: 7040

Auf **Final Fantasy 11** folgt **Final Fantasy 14**? Ja, denn der Entwickler Square Enix nummeriert die Solo- und Online-Rollenspiele seiner Erfolgsserie gnadenlos durch. Teil 12 und 13 gab's nur auf den Konsolen, Nummer 14 kommt nun wieder auf den PC. Im zweiten MMO der Japaner verkörpern Sie die Bewohner des Planeten Hydaelyn beziehungsweise dessen Kontinents Eorzea. Die spielbaren Völkchen heißen zwar anders, sind aber die gleichen wie im Vorgänger: Menschen, Elfen, Mini-Teddybären, Katzenfrauen und Zwergriesen. Die sehen wie ihre Spielwelt extrem schick aus.

Sie starten Ihr Abenteuer in einem von drei Stadtstaaten: der blauhimmeligen Küstenstadt Limsa Lominsa, dem wüstenheißen Sultanat Ul'dah oder dem grünbewaldeten Naturparadies Gridania. Bei der Charakter-

erstellung wählen Sie eine von 18 Klassen. Sehr clever: Die wechseln Sie während des Spiels mühelos, indem Sie die klassentypischen Waffen oder Werkzeuge ergreifen. So wird aus einem axtschwingenden Märraucher beispielsweise ein Zimmermann, Fischer oder Beschwörer. Erfahrungspunkte sammelt ein Held in zwei Bereichen: dem physischen (mehr Lebens-, Magie- und Charakterwertpunkte) und dem klassenspezifischen (mehr und verbesserte Fähigkeiten). Das ermutigt zum Ausprobieren.

Jeder Stadtstaat besitzt eine eigene Questreihe, die mit Level 1 startet und mit dem Erreichen von Level 10, 20, 30, 40 und dem Höchstlevel 50 fortgesetzt werden soll. Darin sehen Sie Ihren Helden häufig in spektakulären Spielgrafik-Zwischensequenzen; Übersetzungsfehler trüben gelegentlich das Vergnügen. Die stupiden »Hol dies, töte das«-Missionen des Vorgängers sind Ge-



Nichts für Anfänger

Roland Austinat
US-Korrespondent
redaktion@gamestar.de

World of Warcraft gleicht einem Besuch im Hallenbad: Das Wasser ist warm, das Cafeteria-Angebot lecker und der Bademeister nie zu weit entfernt – da kann einem nichts passieren. Final Fantasy 14 ist dagegen ein Badeausflug an einen einsamen Bergsee: atemberaubende Landschaften, doch weder eine Würstchenbude noch irgendjemand in Sicht, der einem durch gefährliche Untiefen hilft. Das ist nichts für Anfänger. Die gurkige Menüsteuerung ohne Tastenkürzel schmerzt, welcher NPC was macht, muss man selbst herausfinden. Dennoch: FF14 besitzt einen eigenwilligen Charme.

Potenzial: Sehr gut

schichte. Deren Platz nehmen Guildlevel-Quests ein, Square Enix' Version der Blizzard'schen Tagesaufgaben.

Ihr Held besitzt keine automatischen Angriffe, stattdessen aktivieren Sie die ausgerüsteten Fähigkeiten, deren Intensität und Zielgenauigkeit mit wachsendem Stärkebalken steigen. Damit kommt Strategie ins Spiel: Warten Sie auf einen mächtigen Zauber? Oder lancieren Sie lieber ein paar kleinere? Anders als im Vorgänger dürfen Sie während des Kampfes diesmal sogar das Weite suchen. *Roland Austinat*



Kein Final Fantasy ohne Chocobos: Die putzigen Vogelwesen sind das Markenzeichen der Serie und natürlich auch in Teil 14 dabei.



Quest-Logbuch, Inventar oder die verschwurbelten Ausrüstungsfenster, all das erfordert den umständlichen Weg übers Hauptmenü.