



Anders als im Vorgänger Final Fantasy 11 verfolgen Sie einmal angegriffene **Monster** nicht mehr durch die halbe Spielwelt.



+ Stärken

- + 5 Rassen, 18 Klassen
- + keine Klassenfestlegung nötig
- + sehr hilfreiche Spielergemeinde
- + wunderschöne Grafik

- Schwächen

- hohe Systemanforderungen
- extrem krudes Bedieninterface
- sehr spärliche Einstiegshilfen
- keine Auktionen, Post und PvP

Final Fantasy 14

Das japanische Online-Rollenspiel versteckt seinen Spielspaß vor Einsteigern. Aber dranbleiben lohnt sich. Von Roland Austinat

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Square Enix (Final Fantasy 11, GS 12/04: 80 Punkte)**
 Termin: **21.9.2010** Spieler: **unbegrenzt** Sprachen: **Deutsch, Englisch, Französisch, Japanisch**
 Preis: **40 Euro, 9,99 Euro/Monat, 3 Euro/Charakter/Monat**

GameStar.de: [Quicklink: 7040](#)

Es ist schon verrückt: Da beschweren sich MMO-Veteranen, dass Online-Rollenspiele wie **World of Warcraft** scheinbar immer leichter werden und echten Profis keine Herausforderungen mehr bieten.

Doch erscheint dann ein Titel wie **Final Fantasy 14 (FF14)** auf der Bildfläche, erschallt ein Wehklagen, das noch auf der weit entfernten Fantasy-Welt Hydaelyn zu hören ist: »Zu schwer, zu undurchsichtig, kaum Quests, kaum Spaß!«, erklingt es aus dem In- und Ausland. Doch was ist dran an diesen Kommentaren?

Auf den ersten Blick macht **FF14** einen durchdachten Eindruck: Alle 18 Klassen aus den Gruppen Nah-/Fernkampf, Magier, Landmann und Handwerker dürfen Sie im Ernstfall mit einem einzigen Charakter ausprobieren, denn Sie wechseln die Klasse so einfach wie ein Hemd – pardon, wie die klassentypischen Waffen und Werkzeuge. Ihr Held sammelt 50 Level lang Erfahrungspunkte: In der jeweils aktiven Klasse, die Ihnen zur Belohnung neue Fähigkeiten spendiert, und im übergreifenden physischen Level, der für Lebens-, Magie- und Charakterwertpunkte zuständig ist. Cool: Sie können Klassenfähigkeiten kombinieren, um so besonders starke Hybridcharaktere zu bilden. Aus einem Heil- und Buff-Zauber wirkenden Thaumaturgen wird mit ein paar Beschwörer-Schadenszaubern ein starker

Verbündeter. Allerdings benötigen viele Klassen nicht nur eigene Waffen, sondern auch eigene Ausrüstungsgegenstände. Ihr Inventar fasst zwar derer 80, weitere 80 verwaltet Ihr Retainer-NPC für Sie. Dennoch wird das Jonglieren von Gegenständen nicht zuletzt durch das grauenhafte, verzögerungsgeplagte Benutzerinterface zur Geduldssprobe. Sie dürfen Ihre Besitztümer weder ordnen noch sortieren – und das ging selbst bei einstelligen **Final Fantasy**-Teilen aus dem letzten Jahrtausend.

Nach der Charaktererstellung starten Sie in einem der drei Stadtstaaten Gridania (Wald), Limsa Lominsa (Küste) oder Ul'dah (Wüste). Jeder wunderschön in Szene gesetzte Schauplatz besitzt eine eigene Geschichte, die alle paar Levels mit teilweise spektakulären Zwi-



Die Teerrakotta-Armee von Xian ist nichts dagegen: In Ul'dah warten die NPC-Retainer im **unübersichtlichen Markt** auf Kundschaft.



Im **Kampf** aktivieren Sie genretypisch klassenspezifische Angriffe und Spezialfähigkeiten, die sich danach langsam wieder aufladen.

schenssequenzen in Spielgrafik weiter erzählt wird. Im Kapitel, das mit dem Erreichen des 20. Levels frei geschaltet wird, dürfen Sie sogar einen NPC-Begleiter wählen, der Ihnen im weiteren Storyverlauf zur Seite steht. Neben der Rahmenhandlung gibt es in **FF14** hunderte von Quests, von den Designern »Leves« getauft. Allerdings scheint deren Anzahl auf den ersten Blick stark beschränkt: In einem 36-Stunden-Fenster ist nach acht regionalen Kampf-, Ernte- und Fraktions- sowie acht lokalen Handwerker-Leves Schluss, auch wenn es noch deutlich mehr zu tun gäbe. Sie dürfen jedoch unbegrenzt viele regionale Leves mit anderen Spielern teilen, was die Lage deutlich entschärft. Ein Bei-

spiel: Die 36 Stunden erstrecken sich über zwei Abende. Geht eine Gruppe von fünf Spielern pro Abend je vier Quests an, sind das 20 Stück. Erledigen die Helden die meist auf eine halbe Stunde begrenzten Missionen in zehn Minuten, sind sie damit über drei Stunden beschäftigt. Pro Tag.

Sind regionale Leves anfänglich noch recht simpel und auch als gut ausgerüsteter Solospieler auf der fünften, höchsten Schwierigkeitsstufe zu bewältigen, wendet sich das Blatt spätestens ab Level 20: Gegner fliehen, alarmieren neue Verbündete, gehen in Gruppen auf Sie los oder tarnen sich in einer Tierherde und müssen erst einmal

entdeckt werden. Außerdem kommen Fraktions- und Klassen-Leves dazu, die eine spezielle Währung einbringen, mit der Sie Klassen-Upgrades erwerben. Beliebig oft dürfen Sie so genannte »Behests« erledigen, die zur vollen Stunde an einem Aetheryte-Kristall starten. Diese schillernden Gebilde finden Sie in allen Städten und Camps, aber auch an besonderen Orten wie frei zugänglichen Dungeons, die in den fünf großen, Ladepausenfreien Zonen der Spielwelt verteilt sind. Instanzierte Dungeons und Raids gibt es derzeit noch nicht. Dafür sehen nur Sie »Ihre« jeweiligen Missions-Gegner, die Ihnen und Ihrer Gruppe somit niemand wegschnappen kann.

Hintergrund Squares »kleines« Final Fantasy

Auf den Konsolen ist **Final Fantasy** die erfolgreichste Rollenspiel-Serie der Welt. PC-Spieler kamen bislang nur sporadisch mit ihr in Kontakt: 1998 und 2000 veröffentlichte der japanische Publisher Square die (herausragenden) Serienteile 7 und 8 auch für PCs, danach war der Abstecker wieder vorbei. Auf Playstation 3 und Xbox 360 steht die Reihe seit diesem Jahr bei Episode 13. Nummer 14 wird nun ein Online-Rollenspiel – zum zweiten Mal. Schon vor acht Jahren startete Square den ersten Versuch, **Final Fantasy** als Online-Welt zu etablieren, und auch damals war der PC mit dabei.

Final Fantasy 11 erschien ursprünglich auf der Playstation 2 und war zwar nicht das erste Konsolen-MMO (der Titel geht an **Phantasy Star Online** auf Segas Dreamcast), aber immerhin das zweite. Und gemäß des von Square ausgerufenen Mottos, ihr Spiel solle »eine kulturübergreifende Welt ohne Grenzen, eine Welt der kulturellen Harmonie« sein, verband es erstmals mehrere Plattformen, nämlich den PC und (Jahre später) die Xbox 360. Japaner auf der Playstation 2

konnten so zusammen mit Deutschen spielen, die am PC saßen.

Zumindest theoretisch, denn von jenen Deutschen gab es nicht allzu viele. **Final Fantasy 11** schaffte es in Europa nie heraus aus der Nische. Das mag auch am unglücklichen Timing liegen: In Deutschland erschien das Spiel im September 2004, zwei Monate später feierte **World of Warcraft** Premiere. Abgesehen von seinem ungewohnten Anime-Grafikstil setzte sich **Final Fantasy 11** auch inhaltlich von einigen westlichen Standards ab. Der Handlungsfokus lag auf dem harmonischen Zusammenwirken von Spielern und darin, eine fantastische Welt selbst mit Leben zu füllen. PvP-Spielerduelle waren nicht vorgesehen.

So verkaufte **Final Fantasy 11** hierzulande auf dem PC nur rund 25.000 Exemplare, gut ein Drittel weniger als das Addon **Catacombs** zu **Dark Age of Camelot**. In den Jahres-Verkaufscharts 2004 belegte es Platz 269. Auch im Vergleich zu den Solo-Serienteilen wirkt das Square-MMO abgeschlagen, selbst in seinem Heimatland. Unter den 50 meist-



Final Fantasy 11 erschien 2002 in Japan, 2004 dann auch in Europa.

verkauften Spielen in Japan stehen sämtliche **Final Fantasys** von Teil 6 bis 12, nur eines fehlt – 11.

Und dennoch: **Final Fantasy 11** ist eines der erfolgreicheren Online-Rollenspiele, vor allem ist es eines der stabilsten. Bis 2008 zählte Square Jahr für Jahr 500.000 Abonnenten. Davon können westliche Großprojekte

wie **Warhammer Online**, **Herr der Ringe Online** oder **Age of Conan** nur träumen. Etwa die Hälfte der treuen Nutzerschaft stammt aus dem Stammland Japan, der Rest verteilt sich über die Welt. So kommt die Fortsetzung mit **Final Fantasy 14** nicht überraschend. 650.000 Kunden hat sich Square dafür als Jahresziel gesetzt. Mal sehen, wie viele Deutsche diesmal darunter sein werden. **CS**



Nichts für Einzelkämpfer!

Roland Austinat
US-Korrespondent
redaktion@gamestar.de

Ich habe in meinem Leben wenige Titel gesehen, die mit längerer Spielzeit besser werden. Final Fantasy 14 gehört dazu. Der brutal harte Einstieg verschreckt Einzelgänger, die gewohnt sind, von einem modernen Online-Rollenspiel jeden Mausclick erklärt zu bekommen. Wer als Solist die komplexe Welt von Hydaelyn betritt, ärgert sich zu Recht über die scheinbar wenigen Quests und sucht nach Inhalten. Aber es gibt sie, sie erschließen sich allerdings erst mit der Zeit und mit einer Gruppe von Mitspielern. Die bilden in Final Fantasy 14 eine außerordentlich freundliche und hilfsbereite Gemeinschaft, wie ich sie so zuletzt in Star Wars: Galaxies erlebt habe. Allerdings darf sich Square für die nächsten Patches einiges von modernen MMOs abschauen: besser ausgenutzte Hardware, ein eleganteres Interface, ein Auktions- und Postsystem sowie Handwerks-Infos direkt im Spiel.

Bei Waffen und Rüstungen setzt Square Enix derzeit fast ausschließlich auf Sie und Ihre Mitspieler: Noch sind selbst die besseren Live-Belohnungen identisch mit selbst herstellbaren Gegenständen. Leider ist das Crafting mühsam. Sie schauen auf einer externen Webseite (!) wie ffxivg.com nach, welche Dinge Sie mit Ihrem derzeitigen Level erschaffen können, sammeln, kaufen, tauschen oder stellen die Zutaten her, sortieren sie in das Crafting-Fenster, bestätigen, wählen das Rezept, bestätigen, bestätigen erneut und beginnen dann die Herstellung. Die kann auch mal in die Hose gehen. Dafür besteht andererseits die Chance, ein Objekt mit besonders guten Eigenschaften zu erhalten. Allerdings gibt es kein Auktionshaus; Sie bieten bis zu zehn Gegenstände selbst oder per Retainer-NPC an, der dazu im Markt »geparkt« wird. Die Suche nach der Nadel im Heuhaufen ist nichts dagegen, das Angebot von hunderten NPCs zu durchforsten. Square Enix' geplante Lösung: Sachlich getrennte Märkte, die etwa nur Waffen oder Stoffe anbieten. Ein Postsystem fehlt ebenfalls. So müssen Sie einen Freund, dem Sie Gegenstände geben wollen, stets persönlich

treffen. Immerhin: Sie dürfen Ihre Ausrüstung oder die anderer Spieler reparieren. Das geht in **World of Warcraft** auch nach sechs Jahren noch nicht. *Roland Austinat*



Menü-Chaos: Nur über das **Hauptmenü** rechts kommen wir an unsere Charakterwerte.



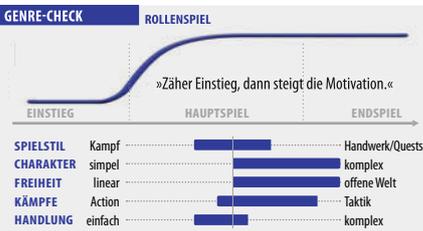
Unsere Heldin (zweite von links) spielt in den **Zwischensequenzen** eine prominente Rolle.

TERMIN 30.9.2010 PREIS ca. 40 €, 9,99 €/Monat USK ab 12 Jahren

Final Fantasy 14

Online-Rollenspiel

Publisher Square Enix
Entwickler Square Enix
Sprache Deutsch, Englisch, Franz, Jap.
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 42 Seiten Handbuch
Kopierschutz Kontenbindung



- GRAFIK**
- sehr detailliert
 - hübsche Zauber-, Licht- und Wettereffekte
 - manche Landschaften wenig abwechslungsreich

- SOUND**
- feine Umgebungsgeräusche
 - eigene Kampf- und Crafting-Melodien
 - Außenweltmusik teilweise etwas öde

- BALANCE**
- fünf Quest-Schwierigkeitsstufen
 - gute Mischung von Kampf und Crafting
 - harter Einstieg Frustration für Solospieler hoch

- ATMOSPHÄRE**
- stimmungsvolle Spielwelt
 - Zwischensequenzen mit toller Kameraführung
 - sehr freundliche, hilfsbereite Spielergemeinde

- BEDIENUNG**
- extrem krudes, langsames Interface
 - Makros und Crafting ohne Fremd-Webseiten unklar
 - Tastaturkürzel so gut wie nicht vorhanden

- UMFANG**
- fünf große Zonen
 - hunderte von Quests
 - Klassen(kombos) bieten viel Abwechslung
 - noch kein PvP
 - Endgame-Pläne unbekannt

- QUESTS / HANDLUNG**
- Quest-Sharing mit Partymitgliedern
 - Handwerks- / Ernte-Quests
 - eine Story pro Stadt
 - ... doch nur eine pro Charakter spielbar

- CHARAKTERSYSTEM**
- 18 sinnvolle Klassen
 - 5 Rassen
 - Erfahrung durch Handwerk/Ernten/Kampf
 - Erschaffen eigener Hybrid-Klassen

- KAMPFSYSTEM**
- taktischer Kampf (Buff, DoT und AoE)
 - Zielen auf Körperteile großer Monster
 - keine Spielerauswahl im Party-Fenster

- ITEMS**
- Crafting, bis der Arzt kommt
 - Items besitzen Level-Bandbreite
 - viele sehen ähnlich aus
 - keine Rezeptbücher im Spiel

76

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT unbegrenzt

Schönes, aber sperriges Experten-MMO.

MINIMUM C2 Duo E4400
Athlon II X2 260, Radeon HD 2000
2,0 GB RAM, 10 GB Festplatte

STANDARD C2 Quad Q9550
Phenom II X4 955, Geforce GT5 250
4,0 GB RAM, 10 GB Festplatte

OPTIMUM Core i7 960
Phenom II X6 1090, Radeon HD 5850
4,0 GB RAM, 10 GB Festplatte

ANFÄNGER
FORTGESCHRITTENE
PROFIS