



⊕ Stärken

- + fantastisch inszenierte Spielwelt
- + grandiose Musik
- + packende Story
- + tolle Bosskämpfe und Dungeons
- + Klassenwechsel ab Level 10

⊖ Schwächen

- langweilige Nebenquests
- Story kommt nicht ohne Gruppenzwang aus
- kaum Sprachausgabe
- Zeitlimits in Dungeons

Final Fantasy 14

A Realm Reborn

Die Neuauflage von Final Fantasy 14 ist geglückt, die Server platzen vor Spielern aus den Nähten. Präsentation und Quest-Design wirken zwar an einigen Stellen angestaubt, doch der Spielspaß überwiegt. Und das ist es, was zählt. Von Sascha Penzhorn

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Square Enix**

Termin: **27.8.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, Japanisch** Preis: **22 Euro (zzgl. ca. 11 bis 13 Euro/Monat)**

[Weitere Infos auf GameStar.de](#)

Die Geschichte von der grauenhaft schlechten, verpatzten ersten Version des Spiels kommt inzwischen mit eigener Bartwickelmaschine, weshalb wir jetzt nicht wieder bei Adam und Eva anfangen. Aber die Kurzfassung: Der erste Release von **Final Fantasy 14** war ziemlicher Schrott, also hat man das Entwicklerteam ausgetauscht und eine neue Version des Spiels gestrickt: **Final Fantasy 14: A Realm Reborn**. Und das Teil macht richtig Laune, obwohl (oder gerade weil) es im Grunde ein klassisches Online-Rollenspiel ist und sich nicht zum Ziel setzt, das Genre völlig neu zu definieren. So erledigen wir brav zahlreiche Jagdaufträge und Botengänge für die Bewohner Eorzeas, melden uns für Dungeons an, nieten einige richtig coole Bossmonten um und sammeln haufenweise Beute, die wir veredeln, verramschen oder versteigern. Nichts davon ist wirklich bahnbrechend oder neu, aber es macht eine Menge Spaß.

Die sogenannten Primae-Bosskämpfe gegen Gottmonster wie Ifrit, Titan oder Garuda gehören zu den absoluten Highlights des Titels. Diese Ungetüme sind nicht nur super in Szene gesetzt, sondern verlangen Spielergruppen auch einiges an Koordination und Taktik ab. So hüllt Titan gelegentlich eines

unserer Gruppenmitglieder in Stein und macht es so lange kampfunfähig, bis wir es befreien. Einfach nur auf den Boss zu kloppen und ab und zu einen Kollegen zu retten, reicht aber nicht aus – wer nicht auf Titans Spezialattacken achtet und bei der Positionierung pennt, fliegt schon mal über eine Klippe am Rande des Schlachtfelds und scheidet für den Rest des Kampfes vom Geschehen aus. Dennoch werden die Auseinandersetzungen nie zu

**Schön
schwierig**

kompliziert: Nach ein paar Anläufen haben wir die verschiedenen Phasen des Kampfes verstanden und wissen, was zu tun ist. Die Kloppereien laufen traditionell mit automatischen Angriffen und Hotkey-Spezialattacken ab. So actionreich wie in **Tera** oder **Guild Wars 2** geht es dabei nicht zu, aber mächtigen Flächenangriffen und anderen Bossmänövern und Zaubern, die über eine rote Umrandung am Boden angekündigt werden, müssen wir aktiv ausweichen.





Auf Level 34 bekämpfen wir den Drachen **Alatar**, den bis dahin heftigsten Dungeon-Boss im Spiel.

Auch die Dungeons im neu erschaffenen Eorzea haben es in sich. Ab Level 15 stürzen sich mutige Abenteurer erstmals in eine Piratenhöhle für vier Spieler. Zwar geht es dort noch vergleichsweise behaglich zu, doch ohne kompetenten Tank und Heiler läuft nichts. Höherstufige Avatare werden an den Dungeon angepasst, einfach hochleveln und durchzerger – das geht nicht. Einer der ersten Instanzbosse wird im Kampf durch seine Helfer unverwundbar gemacht. Ein weiterer Endgegner lässt sich nur besiegen, indem wir ihn in die Flächenattacken anderer Monster locken. Richtig knackig wird es dann ab der zweiten Hälfte der Story. Da lauert am Ende eines Dungeons schon mal ein riesiger Drache, der gelegentlich die ganze Instanz mit Schleim vollspeit, die Gruppe vergiftet und sich so auch noch selbst heilt. Die Gruppe muss dann sowohl sich als auch den Obermottz aus dem Glibber herausmanövrieren. Unerfahrene Spieler fahren hier schnell mal herbe Verluste ein und fñhren zu Recht das Dungeon-Zeitlimit von 90 Minuten. Sind nämlich anderthalb Stunden rum, bevor der

Instanzboss tot am Boden liegt, fliegt die Gruppe raus und muss von vorn beginnen. Was wir nicht so super finden.

Wer dem Gruppenspiel so gar nichts abgewinnen kann, der sollte sich gleich mal von der Story verabschieden. Diese sieht nämlich vor, dass sich Spieler zusammenschließen und gemeinsam Instanzen durchkämmen. Das geht stellenweise so weit, dass wir uns am Ende einer Story-Mission für Einzelspieler als Gefangene in einer Höhle wiederfinden, die wir erst dann verlassen dürfen, wenn wir uns mit anderen Spielern zusammentun und dem ansässigen Obermonster das Fell über die Ohren ziehen. Zum Glück gibt es ein praktisches Tool zur Gruppensuche, in der wir unseren gewünschten Job (Tank, Heiler, Schaden) und unsere gewünschte Gruppensprache (es gibt keine lokalisierten Server) angeben. Designierte Prügelknaben und jene, die den Tank wieder zusammenflicken, finden ihre Gruppe gewöhnlich sofort; wer nur austellt, wartet entsprechend länger – wie in MMOs eben üblich.

Die Geschichte des Spiels wird mit Ingame-Zwischensequenzen und reichlich Text erzählt, Sprachausgabe bekommen wir nur in homöopathischen Dosen gereicht. Die Story ist durchaus interessant, hat aber genretypische Längen und Redundanzen: Gerade haben wir noch einen alles vernichtenden Primae-Boss umgedroschen, und fünf Minuten später bittet uns der nächste Auftraggeber um ein kaltes Getränk. »Ist doch so heiß, heute!« Das beleidigt unsere Heldenehre und nimmt Dynamik aus der gefühlten Charakterentwicklung. Überhaupt warten zwischen den größeren Herausforderungen recht viele Sammel-, Latsch- und Laberaufträge. Mal bittet uns ein Questgeber, seinen defekten Kochtopf einem NPC zur Reparatur zu übergeben, der sich im selben Raum befindet; mal bangt einer um das Leben eines Gefährten, der sich nur mit gemahlenen Antilopenhörnern retten lässt, dabei grasen

Meister aller Klassen

Ab Stufe 10 dürfen wir unsere Klasse jederzeit wechseln, indem wir die Waffengattung tauschen. Auch Sammel- und Handwerksberufe wie Angler oder Goldschmied werden über das Anlegen des entsprechenden Werkzeugs aktiviert. So können wir mit einem Charakter sämtliche Klassen voneinander unabhängig spielen und leveln. Zusätzlich schalten wir so erweiterte Jobs frei, indem wir zum Beispiel 30 Levels als Gladiator und 15 Levels als Druide spielen und dadurch Zugang zum Job des Paladins erhalten. Für unsere aktuell gespielte Klasse dürfen wir außerdem einige Fertigkeiten anderer Klassen übernehmen und unseren Charakter weiter individualisieren. Trotzdem bleibt ein Heiler im Kampf stets ein Heiler und ein Tank stets ein Tank. Fähigkeiten, die uns von den Rollen lösen, wie etwa in **Guild Wars 2**, gibt es nicht.



Als Paladin sind wir immer ein **Tank** und hängen von einem Heiler ab, zwei weitere Spieler verursachen Schaden.

die Antilopen drei Meter weiter friedlich vor sich hin! Das hätte er doch gleich selbst erledigen können. Natürlich kommt kein MMO ohne Füllmaterial von der Stange aus, das dann auch mal Logikfehler aufweist. Trotzdem haben wir schon spannendere Standardaufgaben mit spannenderen Belohnungen gesehen. In **World of Warcraft** gibt's hin und wieder mal einen Panzer oder ein anderes lustiges Fahrzeug, **Guild Wars 2** schenkt uns zur Lösung bestimmter Quests vorübergehend Spezialwaffen und Gimmicks. In **Final Fantasy 14: A Realm Reborn** müssen wir zwar ab und zu mal einem NPC über das Emote-System etwas vortanzen, aber Panzer oder Raketenautos sind eben cooler als nur zu tanzen. Zumindest in einem der Dungeons vertraut man uns dann doch eine Art Fahrzeug an. Wir wollen die Überraschung nicht verderben, doch Final-Fantasy-Fans sei gesagt: Magitek.

Abseits der Story und der Sammel-, Latsch- und Laberaufträge vertreiben wir uns die

Zeit mit klassenspezifischen Quests und plätten Monster, die in unserem Bestiarium aufgelistet werden, um spaßige Belohnungen wie Chocobo-Rüstungen freizuschalten. Apropos Chocobo: Der übergroße Reitgockel hält nicht mehr einfach nur als Mount her, sondern kann ab Level 30 auch zum Kampfbegleiter ausgebildet werden. Dabei haben wir die Möglichkeit, ihn als Tank, Heiler, Haudrauf oder Allrounder zu spezialisieren.

Es gibt viel zu tun!

Fans freuen sich über Begegnungen mit Charakteren namens Biggs, Wedge und einem gewissen Cid, der an Fluggeräten wie dem Tiny Bronco bastelt. In sogenannten FATE-Events, die zufällig überall in jedem Gebiet auftauchen können, vertrimmen wir riesige Monstergruppen und Weltbosse und erhalten je nach Leistung einige Gil (Spielwährung) und Erfahrungspunkte zur Belohnung. Mit Sammelberufen wie Angler oder Minenarbeiter jagen wir nach Rohstoffen, die wir in Handwerksjobs zu Lebensmitteln, Tränken und weiterer Ausrüstung verarbeiten. Unser Geschick und Können beim Crafting wirkt sich dabei direkt auf die Qualität unserer Produkte aus. Wir können auf Nummer sicher gehen und schnell irgendetwas zusammenzimmern oder zusätzliche Fertigungsschritte einlegen. Diese erhöhen das Risiko, dass bei der Herstellung etwas schiefgeht, doch wenn alles glattläuft, gibt es Qualitätsboni. Gesockelte Ausrüstung werden wir mit sogenannter Materia auf, die verschiedene Boni verleiht und direkt aus unseren ausgedienten Waffen und Rüstungen hergestellt wird. Wir haben also immer reichlich zu tun, wenn wir nur wollen.

Mit dem Relaunch hat Square Enix aus **Final Fantasy 14** ein richtig gutes Spiel gemacht. Jetzt heißt es, stetig Inhalte nachzuliegen, damit die Server weiterhin gut besucht bleiben. Die ersten Spieler sind mit der Story fertig und prügeln Bosse in »Hard Modes« für acht Helden weg. PvP, große Raids und Housing gibt es noch nicht, diese wichtigen Elemente sollen nachgeliefert werden, dann testen wir nach und werten gegebenenfalls neu. Square verspricht alle drei Monate größere Inhalts-Updates. Ob das ausreicht, um

die Spielermassen dauerhaft zu binden, muss sich noch zeigen. Wer nicht nach der absoluten Genre-Revolution sucht, kann aber schon jetzt zugreifen. Sascha Penzhorn



Endlich gut!

Sascha Penzhorn
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Die erste Version von Final Fantasy 14 war so unsagbar schlecht, dass sie dem Ruf der Reihe einigen Schaden zugefügt hat. Das Remake war riskant, stellt sich nun aber klar als die richtige Entscheidung heraus. Endlich gibt es eine abwechslungsreiche, faszinierende Spielwelt, eine grandiose Story und haufenweise Inhalte für Einzelspieler und Gruppen. Besonders die knackigen mittel- und hochstufigen Dungeons und Bosse haben es mir angetan. Auf viele langweilige Dienstbotengänge und Sidequests hätte ich trotzdem gut verzichten können. Wirklich revolutionäre Features gibt es hier nicht, Fans traditioneller Online-Rollenspiele kommen aber viele Stunden lang voll auf ihre Kosten. Ob Eorzea am Ende zum Dauerbrenner wird oder sich für manche als Strohfeder erweist, hängt nun vor allem von Qualität und Menge der Content-Updates ab.



Ab Level 30 kann unser **Chocobo** zum Kampf-Pet ausgebildet werden und mischt dann mit uns Feinde auf.

TERMIN im Handel PREIS 22 Euro (11-13 Euro/Monat) USK ab 12 Jahren

Final Fantasy 14

A Realm Reborn

Online-Rollenspiel

Publisher Square Enix
Entwickler Square Enix
Sprache Deutsch, Englisch, Franz., Japan.
Ausstattung Online-Download, Online-Anleitung, DVD-Box
Kopierschutz Online-Anmeldung

GENRE-CHECK ONLINE-ROLLENSPIEL

SPASS: »Nach dem langsamen Einstieg nimmt die Story Fahrt auf und das Spiel zeigt seine Schokoladenseite.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SPIELSTIL	Kampf	Handwerk/Quests
CHARAKTER	simpel	komplex
FREIHEIT	linear	offene Welt
KÄMPFE	Action	Taktik
HANDLUNG	einfach	komplex

GRAFIK

- fantastische Landschaften und Charaktermodelle
- tolles Monsterdesign
- teils knackscharfe ... zu viele Partikeleffekte im Kampf

SOUND

- riesiger, atemberaubender Soundtrack
- atmosphärische Geräuschkulisse
- kaum Sprachausgabe
- schwache deutsche Sprecher

BALANCE

- anspruchsvoll, aber nicht unfair
- Aufgaben erfordern Teamwork
- Zeitlimits für Dungeons und Bosse
- Schadensaussteller warten lange auf Gruppen

ATMOSPHÄRE

- haufenweise tolle Zwischensequenzen
- Final-Fantasy-Flair mit vielen Anspielungen
- altbackene Quest-Präsentation

BEDIENUNG

- konfigurierbare Hotbars
- gute Maus-Keyboard- und Gamepad-Steuerung
- Makro-Unterstützung
- praktische Gruppensuche
- umständliches Kartensystem

UMFANG

- acht Basisklassen und neun erweiterte Jobs
- drei Sammel- und acht Hersteller-Berufe
- Dungeons, Bosskämpfe, Gilden und Gesellschaften
- noch kein PvP oder größere Raids

QUESTS

- spannende Story im Final-Fantasy-Stil
- erzählerische Längen
- einflusslose Nebenmissionen

CHARAKTERSYSTEM

- ab Level 10 Klassenwechsel
- Fähigkeiten mehrerer Klassen kombinierbar
- jeder Charakter kann alle Klassen freischalten
- Klassen erfüllen nur je eine vorgesehene Rolle

KAMPFSYSTEM

- aktiv Flächenattacken und Zaubern ausweichen
- für MMO-Fans leicht zu meistern
- wirkt im Vergleich zu anderen neuen MMOs altbacken

ITEMS

- Herstellung hochwertiger Items durch Crafting
- Aufwertung von Items durch Materia
- hässliche niedrigstufige Rüstungen
- Klamotten ähneln sich zu sehr

PROFIS

STANDARD Core i3-2500
Athlon II X4 650, GeForce GTX 285
4 GB RAM, 20 GB Festplatte

MINIMUM Core 2 Duo E5200
Athlon 4400+, GeForce 8800 GTX
2 GB RAM, 20 GB Festplatte

OPTIMUM Core i5-2400
AMD FX 630, GeForce GTX 460
4 GB RAM, 20 GB Festplatte

Gutes Traditions-MMO.

83

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Gut

SPIELZEIT 200 Stunden

ANSPRUCH: EINSTIEGER FORTGESCHRITTENE