Die Geschichte von Heavensward wird häufig in hübsch in Szene gesetzten Ingame-Sequenzen erzählt.

Das Primae-Monster Ravana setzt unserem Heldentrupp mit gefährlichen Flächenzaubern zu. Hier sind schnelle Reaktionen gefragt.

Final Fantasy 14: Heavensward

Flieg, kleiner Chocobo, flieg!

Da brat uns doch einer einen … Chocobo! Die Stummelflügler können ja doch fliegen! Zumindest im MMO-Addon Final Fantasy 14: Heavensward. Von Karsten Scholz

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Square Enix** Termin: **23.6.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Online-Registrierung)**

Auf DVD: Test-Video

Ende 2012 hätte wohl niemand auch nur sein Milchgeld darauf verwettet, dass Final Fantasy 14 einmal zu den erfolgreichsten Abo-MMOs überhaupt gehören würde. Immerhin hatte Square gerade erst den Stecker für das Online-Rollenspiel gezogen. Dass das Milchgeld dennoch gut angelegt gewesen wäre, ist mittlerweile weitreichend bekannt: Mit dem runderneuerten Final Fantasy 14: A Realm Reborn und jeder Menge vollgepackter Updates schaffte es der japanische Entwickler, den katastrophalen Start des ersten Version vergessen zu machen und lockte zum Start mehr als zwei Millionen Spieler ins Fantasy-Reich Eorzea.

Der Instanzboss Opinicus versucht, uns immer wieder mit einer Windhose in die Mitte zu ziehen.

Damit sich die zahlende Kundschaft dort noch möglichst lange tummelt, hat Square am 23. Juni das bisher umfangreichste Erweiterungspaket auf die Server gespielt: Heavensward schickt Stufe-50-Helden mitten in einen Krieg, der bereits seit tausend Jahren zwischen dem Geschlecht der Drachen und dem Stadtstaat Ishgard tobt. Zudem torpedieren die Stämme des Nordens jede Chance auf Frieden, indem sie mächtige Primae-Gottheiten beschwören, die sie kaum kontrollieren können. Dass auch das dramatische Finale von A Realm Reborn (hier wird nicht gespoilert) Auswirkungen auf die Geschehnisse von Heavensward hat, versteht sich von selbst.

Stummelflügel reichen

Erstmals dürfen wir die Zonen auch auf dem Rücken eines fliegenden Chocobos oder in einem Luftschiff erkunden – zumin-

Dieses mehrstufige FATE-Event mündet in einem spektakulären Duell zwischen zwei Drachen.

dest wenn wir sämtliche Windätherquellen eines Areals aktiviert haben. Die finden wir mit Hilfe unseres Kompasses und indem wir die Aufgaben der jeweiligen Bereiche lösen. So sind wir anfangs also gezwungen, ein Gebiet per pedes oder auf unserem Reittier zu durchforsten, später genießen wir dann den Komfort des Fliegens, um schnell ans Ziel zu gelangen. Ein guter Kompromiss, wie wir finden.

Never play on patch day? Von wegen!

So richtig rund läuft der Release eines MMOs eigentlich nie ab. Oft klagen Spieler über Anmeldeprobleme oder endlos lange Warteschlangen. Und schafft man es endlich auf den Server, landet man nicht selten in einer Ruckelorgie. Ganz anders bei Heavensward: Die Server meisterten den Ansturm der Vorbesteller problemlos, und auch die Wartezeiten fallen zu jeder Tages- und Nachtzeit erfreulich kurz aus. Auf unserer stark bevölkerten Heimatwelt Shiva geht die Performance zudem nur selten in die Knie, weil Square die Spielerschaft auf mehrere Instanzen verteilt, wenn zuviel Andrang herrscht. Auch fehlerhafte Quests oder störende Bugs sind uns bisher nicht aufgefallen, und wir haben bereits um die 60 Stunden mit unserem Mönch im hohen Norden von Heavensward verbracht.

Tolle Kampagne, öde Nebenquests

Die spannend erzählte Hauptgeschichte begleitet uns bis zur neuen Maximalstufe 60 und hält uns mit überraschenden Wendungen und zahlreichen, hübsch in Szene gesetzten Ingame-Sequenzen bei der Stange. Heavensward macht genau da weiter, wo A Realm Reborn aufgehört hat. In der gleichen Qualität! Warum jedoch nur ein Teil der Dialoge vertont wurde, verstehen wohl nur die Verantwortlichen bei Square. Es zerstört schlicht immer ein bisschen die Immersion, wenn die sich eben noch lautstark unterhaltenden Protagonisten plötzlich einander stumm gegenüberstehen, während man sich stumpf durch Textfenster klickt.

Abseits der Kampagne warten unzählige Nebenaufträge auf uns, deren Präsentation jedoch genauso altbacken ausfällt wie das Questdesign. Wie schon im Hauptspiel A Realm Reborn werden wir meist als billiger Laufbursche benutzt, der Bedürftigen Feuerholz bringt, verschollene Waidmänner rettet oder Bruchstücke eines Talismans vom Boden aufklaubt. Ähnlich generisch fallen die FATE-Events (eine Art öffentliche Quests) aus, die zudem schnell zur anspruchslosen Balgerei mutieren, sobald zu viele Spieler in den Kampf eingreifen, in dem man oft mehrstufig Monster um Monster verkloppen muss. Die Stärke der Gegner wird dann nämlich nicht entsprechend nach oben skaliert. Beziehungsweise nur so gering, dass man davon schlicht nichts merkt.

In Heavensward können wir entweder in einem kleinen Luftschiff oder sogar auf unserem Chocobo über die Zonen fliegen. Zuvor müssen wir die Areale allerdings auf dem Boden erkunden.

Träge, aber spaßig: das Kampfsystem

Dass wir uns dennoch gerne jeden Feind zur Brust nehmen, liegt am durchdachten Kampfsystem, das auch in Heavensward wieder Spaß macht. Die Klassen spielen sich zwar im Vergleich zu anderen aktuellen Online_Rollenspielen wie Guild Wars 2 etwas träge, doch gibt es neben der eigenen Angriffsabfolge ständig etwas zu tun: Mal weichen wir gefährlichen Attacken aus, mal entfernen wir feindliche Effekte oder schützen uns mit einem Zauber.

Da die Angreifer oft tiefe Dellen in unserem Lederpanzer hinterlassen wollen, zie-

Die Voraussetzungen für Heavensward

Um Heavensward spielen zu können, benötigt man neben der kostenpflichtigen Erweiterung auch eine Version von Final Fantasy 14: A Realm Reborn sowie ein aktives Abo. Die meisten Inhalte von Heavensward bekommt man erst dann zu sehen, wenn man die gesamte Kampagne des Hauptspiels gemeistert hat.

Wir werden in einen Krieg zwischen den Drachen und dem Stadtstaat Ishgard hineingezogen.

hen wir meist an der Seite unseres inzwischen hochgezüchteten Chocobos in den Kampf. Der agiert mal als Tank oder spendet unserem Charakter lebensrettende Heilungen. Der Kampf-Gockel besitzt aber auch einen Nachteil: Einmal beschworen, dürfen wir uns nicht mehr für eine Instanz anmelden oder unser Reittier gar besteigen, weil der Vogel als Gruppenmitglied gezählt wird – das nervt!

Auf Jobsuche?

Jeder Heavensward-Recke darf sich auf drei neue Jobs freuen. Der Maschinist nimmt seine Opfer am liebsten aus der Distanz aufs Korn und setzt dabei technische Spielereien wie Geschütztürme ein. Astrologen konzentrieren sich wiederum darauf, das Team mit Heilungen und Buffs zu versorgen, indem sie besondere Spielkarten miteinander kombinieren. Der Dunkelritter verlässt sich schließlich auf die Wucht seines riesigen Zweihandschwerts und auf dunkle Magie, um Gegner an sich zu binden und für seine Gruppe die Prügel zu kassieren. Er ist der perfekte Tank. Die Umschulung fällt denkbar leicht aus: Die neuen Jobs starten bereits auf Stufe 30 und profitieren von einem satten Erfahrungspunktebonus, der in den alten Gebieten von Eorzea das Leveln erleichtert. Auch die einzigartigen Mechaniken der drei neuen Spielweisen gefallen, es bedarf jedoch einiger Einarbeitungszeit, um die komplexen Spezialisierungen vollends zu beherrschen.

Kein Spiel für Solisten

Die Kampagne von Heavensward setzt uns regelmäßig knackige Herausforderungen vor die Nase, für die wir tatsächlich zwingend eine Gruppe brauchen. Das erinnert schön an die gute alte MMO-Zeit, in der man nicht alles abseits von Raids alleine stemmen konnte. Eine Gruppe zu finden, ist dank der automatisierten Suche kein großes Problem, selbst als reiner Schadensausteiler finden wir zeitnah Anschluss an einen schlagkräftigen Heldentrupp.

Am besten haben uns bisher die Schlachten gegen die Primae Ravana und Bismarck gefallen, die sich mit spektakulären Zaubereffekten und abwechslungsreichen Angriffsmanövern ins Gedächtnis brennen. Der fliegende Wal Bismarck schwebt etwa um eine Insel herum, auf der wir uns zunächst gegen seine zahlreiche Diener zur Wehr setzen müssen. Erst wenn wir Bismarck mit Harpunen direkt am Rand des Areals fixieren, können wir auf seinen Rücken springen, seinen dicken Panzer durchstoßen und so seine Achillesflosse freilegen.

Auch die Bosskämpfe in den neuen Dungeons machen Spaß, sind für Veteranen aber nicht mehr als ein Aperitif vor der ersten echten Raid-Herausforderung, die zwei Wochen nach dem Release von Heavensward auf den Servern einschlagen. In der fordern wir den riesigen Roboter Alexander heraus, den Fans des Universums bereits aus Final Fantasy 7 oder 8 kennen dürften.

Jetzt mit DirectX 11

Final Fantasy 14 hat zwar schon ein paar Lenze auf dem Buckel, kann sich dank der mit dem Addon neu eingeführten DirectX-11-Unterstützung aber dennoch mehr als sehen lassen. Die neuen, hübsch designten Regionen fallen allesamt abwechslungsreich aus. Mal geht's durch grün-bunte Idyllen, mal durch eisige Regionen. Und auch bei den knackscharfen und detailreichen Charaktermodellen und Zaubereffekten holt Square alles aus der Engine heraus. Einzig den Umgebungstexturen hätte man noch ein paar mehr Details verpassen können. Aber hey, Heavensward dürfte sicher nicht das letzte Addon bleiben. Da geht noch was! Karsten Scholz

Karsten Scholz
@GameStar_de

Schon in A Realm Reborn gehörte die Level-Phase für mich zu den großen Negativpunkten von Final Fantasy 14, und auch mit Heavensward schafft es Square nicht, diese Scharte auszuwetzen. Dafür fallen das Quest-Design zu angestaubt und die FATE-Events zu abwechslungsarm aus. Dass ich mit meinem Mönch dennoch unglaublich gerne die neuen Zonen unsicher mache, liegt an den Stärken, die bereits das Hauptspiel ausgezeichnet haben: Zum einen sind die Gebiete nicht nur riesig, sondern auch bildschön. Das fällt besonders auf, wenn man die Welt mit etwas Abstand auf dem Rücken eines fliegenden Chocobos betrachtet. Zum anderen besitzt Final Fantasy 14 die aus meiner Sicht beste Hauptgeschichte des MMO-Genres – das Finale von A Realm Reborn war ein Knaller, und auf dem Niveau geht's in Heavensward gleich weiter. Und dann entschädigen die sehr guten Gruppenherausforderungen auch noch für die langweiligen Handlangerjobs in den Nebenquests. Wenn Square die Update-Qualität und -Frequenz des letzten Jahres beibehält, bin ich mir sicher, dass bald niemand mehr über den verkorksten Start von vor fast drei Jahren sprechen wird.

FF14: Heavensward

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E4300 / A64X2 4400+	Core i5 2400 / AMD X4 640
Geforce 8800 GTX / Radeon 4770	Geforce 660 GTX / Radeon HD 7950
2 GB RAM, 30 GB Festplatte	4 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ hübsche Engine mit beeindruckenden Effekten + stimmungsvolle Musikstücke + abwechslungsreiches Monsterdesign + geschmeidige Animationen – wenig vertonte Dialoge

SPIELDESIGN

+ jeder Charakter kann alle Klassen freischalten + Fähigkeiten der Klassen kombinierbar + aktives Ausweichen feindlicher Angriffe – Kampfsystem spielt sich etwas träge – abwechslungsarme Quests

BALANCE

+ faire Herausforderungen + gute Balance zwischen den Klassen und Jobs + gute Solo- und Gruppeninhalten – FATEs skalieren nicht mit der Spielerzahl – Nebenquests geben zu wenig Erfahrungspunkte

ATMOSPHÄRE/STORY

+ dichte Final-Fantasy-Atmosphäre + spannende Hauptgeschichte von A Realm Reborn wird klasse weiter erzählt + hübsch inszenierte Zwischensequenzen – langweilig eingebundene Nebenaufgaben

UMFANG

+ drei neue Jobs + Level-Grenze wird von 50 auf 60 angehoben + neun neue Areale + Quests, Dungeons, Primae, Jagdaufträge, es gibt viel zu tun – PvP-Fans schauen weiterhin in die Röhre

FAZIT

Heavensward besitzt die Stärken und Schwächen des Hauptspiels. Wer A Realm Reborn toll fand, wird auch mit der Erweiterung Spaß haben.