

# ABTAUCHEN IN FERNOST

Genre: **Online Rollenspiel** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Square Enix** Termin: **20.6.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam, Square-Server)**

**Mit fernöstlichem Setting, einer serienswürdigen Hauptgeschichte und vielen Neuerungen will Square-Enix die Spieler von Final Fantasy 14 weiterhin bei Laune halten. Im Test des Addons Stormblood erfahren Sie, ob das klappt.** Von Torsten Mastnak

Squares Online-Rollenspiel Final Fantasy 14 war bei seinem Erscheinen 2010 ein schwieriger Kandidat. Der riesigen Welt Eorzea und dem komplexen Spielablauf standen sperrige Steuerung und generelle Einsteiger-Abschreckung im Weg. Seit dem hat sich durch den Neustart A Realm Reborn und die Erweiterung Heavensward viel getan. Die Kinderkrankheiten sind (fast) vergessen, die Spieler zufrieden. Jetzt soll mit Stormblood die zweite Erweiterung für Final Fantasy 14 jede Menge neuer Abenteuer liefern und idealerweise auch neue Spieler begeistern. Stormblood schippert uns per Schiff in ein neues, sehr atmosphärisches Fernost-Setting. Wie zu erwarten, gibt es die Standard-Addon-Features, etwa eine Levelcap-Erhöhung auf 70, zusätzliche Crafting-Rezepte, Quests, Dungeons, Raids, Items und Rüstungssets. Zusätzlich erweitert Stormblood die Welt

von Final Fantasy um sechs Gebiete im Osten der Spielwelt. Dort gibt es dann die Hafen-Hauptstadt Kugane sowie das Wohngebiet Shirogane zu bewundern. Doch bevor wir überhaupt mal in den fernen Osten dürfen, gilt es, das von Garlearnern geknechtete Land Gyr Abania zurückzuerobern, indem sich der Held durch die ersten beiden Gebiete der Erweiterung questet. Denn ohne Fortschritt in der Hauptstory gibt's bei Final Fantasy 14 keinen Zugang zu den anderen Gebieten. Der erste Befreiungsversuch geht natürlich erst mal gründlich daneben und die 12. Legion der Garleaner macht kurzen Prozess mit dem Lager des Widerstandes in Rhalgrs Wacht. Bei der Gelegenheit bekommt dann auch gleich der neue Bösewicht der Stormblood-Erweiterung seinen ersten dramatischen Auftritt.

### Kylo Ren? Bist Du das?

Bühne frei für Zenos yae Galvus, Kommandant der 12. Legion des Garleischen Kaiserreichs und Sohn des amtierenden Kaisers. Dieser Geselle fährt mit seiner leicht reizbaren Attitüde und unkontrollierten Wutausbrüchen eine ähnliche Emo-Schiene wie Kylo Ren aus »Star Wars: Das Erwachen der Macht« (inklusive Maskenhelm). Und als ob es in Eorzea nicht schon genug Stress mit dem Garleischen Kaiserreich

gäbe, stehen die Völker im fernen Othgard unter der Knute der überlegenen Besitzer. Also heißt es für unsere Heldentruppe, bei den unterdrückten Völkern neue Verbündete zu finden und einen Krieg an zwei Fronten anzuzetteln, damit sich die Streitkräfte der Garleaner nicht nur aufs heimische Eorzea konzentrieren, sondern aufteilen müssen. Als ob das alles noch nicht genug Heldenarbeit wäre, beschwören die wilden Völker in Othgard mit Susano und Laksmi auch noch zwei neue Primae (so heißen in Final Fantasy 14 die klassischen Beschwörungs-Superfertigkeiten der Serie), die in neuen Prüfungen gebändigt werden wollen, damit sie fortan für uns kämpfen. Langweilig wird unserem Helden also so schnell erst mal nicht. Die Geschichte von Stormblood ist mit ihren Wendungen und dank gut ausgearbeiteter Charaktere durchaus spannend und damit einer der Hauptantriebe, sich durch die Quests zu ackern, die oft gut, aber auch manchmal eben nur gewohnte Standardkost sind. Hol, bring, man kennt das ja.

### Neue Jobs braucht das Land!

Nach so viel Politik jetzt endlich zu den spielerischen Neuerungen der Erweiterung: Da wären zum Beispiel die zwei neuen Jobs Samurai und Rotmagier, die von Final-Fantasy-Fans schon lange herbeigesehnt wurden.

### Taucht das?

Heavensward hatte seine Flugreitertiere als große Neuerung. In Stormblood sind es Schwimmen und Tauchen. Dazu spendiert Square Enix im Gebiet Rubinsee auch gleich ein ganzes Unterwasser-Areal. Allerdings haben die Entwickler das Potenzial dieser Unterwasserwelt nur bedingt genutzt. Außer einer Hand voll Haupt- und Nebenquests gibt es hier leider nicht viel zu entdecken. Hier darf Square Enix bei Quests und Erkundung gerne nochmal nachlegen. Oder vielleicht sogar alte Gebiete mit Unterwasser-Bereichen aufpimpen.



Der Rotmagier entpuppt sich als ein wahrer Tausendsassa, denn in ihm stecken Weißmagier, Schwarzmagier und flinker Nahkämpfer.



Während wir in Ala Mhigo meist noch in gewohnten Wüsten-Gegenden unterwegs sind ...

Während der Samurai ein versierter Nahkämpfer ist, der kräftig mit Combos und Katana austeilte, ist der Rotmagier mit seinem Rapier eher ein Hybrid aus Nahkampf sowie Schwarz- und Weißmagie.

Um die neuen Jobs freizuschalten, muss man allerdings bereits einen Charakter auf mindestens Level 50 haben. Das ist besonders für Neulinge doof, da sie nicht direkt von Beginn an mit einer der neuen Klassen starten dürfen, sondern sich erst mal durch das Hauptspiel queren müssen. Immerhin geht's dann für Samurais und Rotmagier schon auf Stufe 50 los. Spielerisch entpuppen sich die beiden Klassen dafür als wahre Schadenskanonen. Der Rotmagier spielt sich dabei etwas angenehmer und flotter als der Samurai mit seinen drei Kombo-Anzeigen Setsu, Getsu und Ka. Die Namen seiner Fähigkeiten wie Hakaze, Jinpu, Shifu oder Gekko klingen japanisch, was zu Beginn ziemlich verwirrt, da man sich die Namen nicht direkt merken bzw. den Fähigkeiten richtig zuordnen kann. Der Samurai braucht also etwas mehr Zeit zur Eingewöhnung. Zum Glück bekommen wir in der Hotkey-Leiste aber durch gestrichelte Markierungen

angezeigt, welche Fähigkeiten man denn als Nächstes drücken sollte, um eine Kombo zu starten. Sehr schön.

#### Cross-Class ade!

Mit Stormblood hat Square Enix das Klassensystem noch mal etwas durchgeschüttelt und sich von altem, überflüssigem Ballast getrennt. Diese Änderungen gibt es auch mit Patch 4.0, der zeitgleich mit der Erweiterung auf die Server aufgespielt wurde. Vor allem gilt der Frühjahrsputz den klassenübergreifenden Fähigkeiten. Zwar ist es nun nicht mehr möglich, Fähigkeiten von anderen Klassen zu übernehmen, dafür hat Square Enix als Ersatz die sogenannten Rollen-Kommandos eingeführt. Das sind jeweils zu den Rollen passende Fähigkeiten, auf die alle zugehörigen Jobs zugreifen können. So verfügen zum Beispiel alle Heiler über den universellen Schutzzauber Protes oder alle Tanks über die Fähigkeiten Schutzwall und Ultimatum. Allerdings darf man nur maximal fünf dieser Rollen-Kommandos ausrüsten. Immerhin können diese auch jederzeit geändert werden. So spielen sich die Jobs weitaus flexibler, da man seine Fähigkeiten



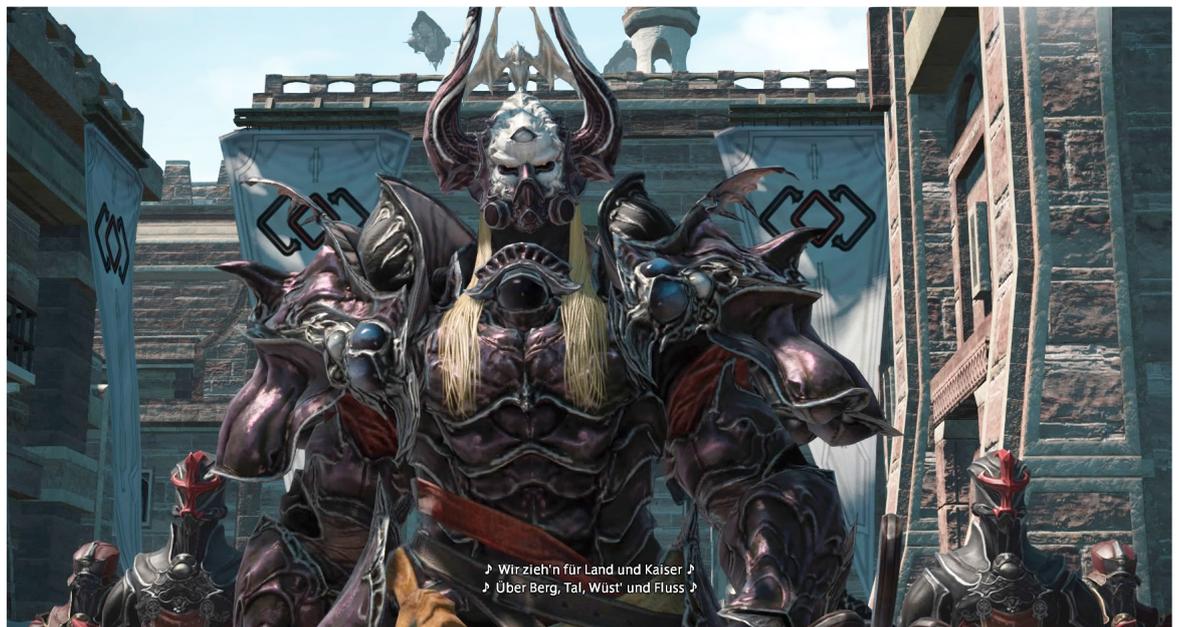
... gibt's nach den ersten Story-Quests auch schon die volle Ladung Fernost-Flair!

an die Bedürfnisse einer Gruppe oder an eine Herausforderung anpassen kann.

Neu sind auch die sogenannten »Job-Balken« – ein UI-Element, das dem Spieler zeigt, wann er genügend Energie für Spezialfähigkeiten aufgeladen hat, die sich durch die Aktivierung von Standard-Fähigkeiten ansammelt. Talentbäume zum weiteren Individualisieren eines Charakters gibt es in Final Fantasy 14 aber auch mit Stormblood weiterhin nicht. So verfügt zum Beispiel jeder Paladin oder Weißmagier über dieselben Fähigkeiten und Eigenschaften, die während der Stufenaufstiege automatisch vergeben oder per Quest freigeschaltet werden. Das ist gut, weil überschaubarer für Einsteiger und Spieler, die sich mit Theorycrafting nicht auseinandersetzen möchten, für Hardcore-Rollenspieler mag sich das System dagegen etwas zu leicht anfühlen.

#### PvP olé!

Auch das PvP-System haben die Entwickler noch mal angepackt. So haben nun die Charakterstufe und die Gegenstandstufe keine Gewichtung mehr in PvP-Kämpfen und Spieler können sich bereits ab Level 30 in die



Zenos ist der Hauptbösewicht und ist schnell reizbar. Was auch seine Männer zu spüren bekommen.



**Torsten Mastnak**  
@The\_Real\_Coldor

Final Fantasy 14: Stormblood macht konsequent da weiter, wo Heavensward aufgehört hat, und liefert vor allem Veteranen und hochleveligen Spielern neue Inhalte. Einsteiger müssen sich aber erst mal durch das Hauptspiel und Heavensward kämpfen, bis sie in den Genuss von Stormblood kommen, wenn sie keine Kohle zusätzlich ausgeben wollen. Auch die neuen Jobs Samurai und Rotmagier können nur von Veteranen direkt gewählt werden – schade! Ansonsten fährt Square Enix erneut erstklassige Arbeit in Sachen Story, Technik, Grafik und vor allem Musik auf. Dank des Soundtracks erleben die Spieler die vielleicht epischsten Bosskämpfe im gesamten MMO-Genre! Allerdings sind dafür viele der Nebenquests nach wie vor ödes Füllmaterial. Immerhin passt mittlerweile die Bedienung: An Komfort-Funktionen mangelt es dem Spiel nicht mehr, es ist damit eine ganz klare, starke Alternative zu World of Warcraft. Wer also Azeroth schon auswendig kennt, der sollte mal einen Blick nach Eorzea wagen. Zumal es eine kostenlose Trial-Version gibt, mit der man erst mal bis Level 35 spielen kann.

Scharmützel stürzen. Das bedeutet, dass nun jeder, der ein PvP-Areal betritt, angeklungen wird. Ausrüstung oder Charakterlevel spielen keine Rolle mehr. Außerdem ist nun Schluss mit PvE-Skills im PvP, da alle Jobs ihre eigenen PvP-Kommandos und Kommandomenüs spendiert bekommen. Zusätzlich gibt es jobübergreifende Fähigkeiten wie Genesung (25% Regeneration) oder Laufschritt (10 Sekunden lang schnellere Fortbewegung) sowie Eigenschaften (etwa erhöhter Schaden oder mehr Resistenzen). Von denen dürfen aber jeweils nur zwei beziehungsweise drei gewählt werden. Da muss man schon vorher überlegen, welchem Feind man gegenübersteht. Diese Änderun-



Die beiden neuen Jobs Samurai und Rotmagier darf man erst ab Level 50 freischalten. Direkt mit einer der neuen Klassen einsteigen? Das geht nun wirklich nicht.

gen sollten aber das PvP in Final Fantasy 14 wiederbeleben und für mehr Lust als Frust sorgen, da überlegene Fähigkeiten weitestgehend ausgemerzt wurden.

#### Du darfst hier nicht rein!

Wer gerade erst mit FF14 neu anfängt, muss sich daran gewöhnen, dass die meisten Inhalte wie Dungeons und Gebiete erst mal gesperrt sind, bis man sich durch gewisse Abschnitte in der Hauptgeschichte geackert hat. So ist man als Einsteiger zwei bis vier Wochen beschäftigt, bis man überhaupt in Stormblood mitmischen kann. Für Ungeduldige hat Square Enix aber die im Vorfeld schon umstrittenen »Abenteuergeschichten« eingeführt. Diese Booster lassen sich für jeweils zwischen 15 und 20 Euro käuflich in der Mogry-Station erwerben und schließen dann wahlweise alle Story-Quests von A Realm Reborn oder gar direkt Heavensward ab. Zusätzlich darf die gewünschte Klasse auf 60 geschoben werden. Wenn man alles kauft, kostet die Sause richtig viel, man muss also abwägen: Lebenszeit und nach wie vor gute Unterhaltung, oder an die 60 Euro zusätzlich investieren?

Wer im Endgame von Stormblood raiden gehen und an seiner Ausrüstung feilen will,

der muss sich noch ein kleines bisschen gedulden. Denn erst mit kommenden Patches werden die zwei neuen Raids Omega (ca. Mitte Juli) und Rückkehr nach Ivalice (geplant für Oktober) eingefügt. Bis dahin hat man aber genügend zu tun mit den schweren Dungeons und Primae-Prüfungen. Und neue Rezepte für Berufe, andere Jobs und natürlich das PvP stehen ja auch noch auf dem Heldenprogramm. ★

## FINAL FANTASY 14: STORMBLOOD

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 2,4 GHz / Phenom X3 2,4 GHz Geforce GTX 750 / Radeon R7 260X 4 GB RAM, 60 GB Festplatte	Core i7 3,0 GHz / Phenom 2 3,0 GHz Geforce GTX 970 / Radeon RX 480 8 GB RAM, 60 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

- epische Musikuntermalung
- hübsche Engine mit beeindruckenden Effekten
- flüssige Animationen
- superbe Zaubereffekte
- zu wenig Sprachausgabe

### SPIELDESIGN

- gelungene Klassen-Änderungen
- PvP nun mit eigenen Fähigkeiten
- Job-Balken für alle Klassen
- Nebenquests oft nur Standard-MMO-Ware

### BALANCE

- anspruchsvolle, aber faire Herausforderungen
- geschmeidigere Kämpfe durch Klassen-Änderungen
- neue Rollen-Kommandos geben mehr taktische Tiefe
- keine Talentbäume

### ATMOSPHÄRE / STORY

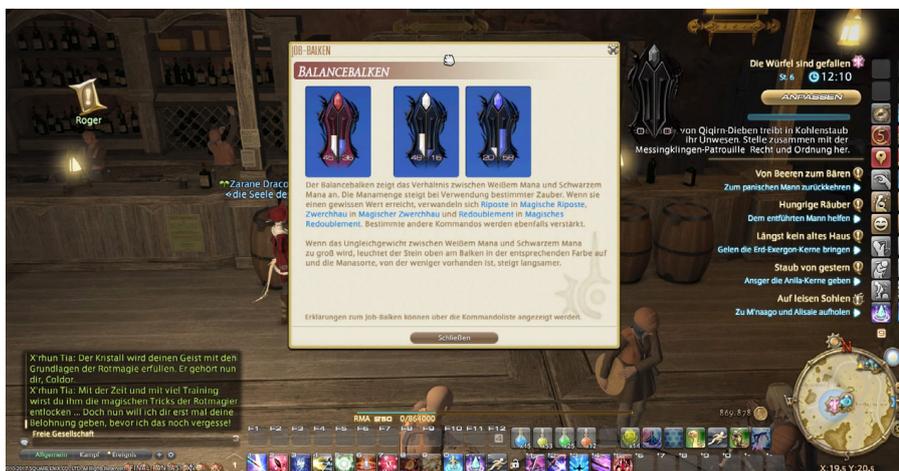
- Hauptgeschichte ohne Längen
- viele interessante Charaktere
- faszinierend lebendige Spielwelt
- Umgebung lädt zum Erkunden ein
- Unterwasser-Potenzial nicht ausgeschöpft

### UMFANG

- sechs Gebiete
- neue Hauptgeschichte
- Dungeons und Raids
- zwei Jobs (Fanlieblinge)
- PvP wird im Endgame deutlich interessanter

### FAZIT

Stormblood liefert vor allem Futter für Veteranen, doch nicht nur die freuen sich über tolle Präsentation und ausgefuchste Spielbarkeit.



Die neuen Job-Balken zeigen genau an, wann genug Energie für Spezialattacken vorhanden ist.