

Final Fantasy 14: Heavensward – Der Chocobo lernt fliegen

Was die Abenteurer auf dem Weg nach Norden erwartet

Game Testbericht von Maria Noll | Datum: 09.06.2015

Knapp zwei Jahre und vier Millionen Spieler später, ist es endlich soweit: Am 23. Juni 2015 erscheint die erste große Erweiterung für das Online-Rollenspiel Final Fantasy 14: A Realm Reborn von Square Enix. Vorbesteller können die neue Spielwelt bereits ab 19. Juni genießen.

Seit dem Release im August 2013 wurde den Spielern schon einiges geboten, und das kommende Add-on sieht vielversprechend aus: Neben dem Hauptszenario mit dem Titel „The Dragonsong War“, können die Helden in eine Echsenhaut schlüpfen, sich neue Jobklassen aneignen, in unbekannte Gebiete reisen, und Drachen nicht nur bekämpfen, sondern auch auf ihnen fliegen.

Ab in die Wolken!

Wenn man durch das bereits bestehende Hochland von Coerthas reist, erreicht man eines der neuen Gebiete in FFXIV – Ishgard. Die Landschaft sieht genauso aus, wie man es sich weit im Norden vorstellt: mit viel, viel Schnee. Dravania hingegen hat dafür mehr Berge und Wälder, und erinnert dadurch etwas an Gridania, nur etwas düsterer. Über seinen Gipfeln liegt das Abalathische Wolkenmeer, mit fliegenden Inseln, die man auf den Rücken der neuen Flug-Mounts erreichen kann.

Fliegende Reittiere gab es bisher nicht im Spiel, und können auch nur in den neuen Gebieten der Spielwelt genutzt werden. Dafür bewegen sie sich doppelt so schnell wie ihre Verwandten an Land. Für jeden Spieler ist der schwarze Chocobo als Flug-Reittier verfügbar, der Greifvogel ist hingegen nur für Käufer der Collector's Edition des Spiels reserviert. Natürlich wird es noch viele mehr geben, unter anderem auch einen Drachen, und den einmaligen Choco-Moppel. Damit er nicht nur läuft, sondern auch fliegt, reicht das Gizarkraut allerdings nicht aus, dafür hängt nun eine Torte an der Angel.

Sicher ist: Die fliegenden Mounts werden begehrt sein, allein schon wegen dem Gefühl der Freiheit, während man in die Wolken Eorzeas taucht. Und wem Tiere zu unsicher sind, der kann auch bald mit Luftschiffen durch den Himmel reisen. Da lohnt es sich, Handwerker zu sein, denn so kann man sich sein Luftschiff selbst zusammenbauen. Hierfür ist auch keine freie Gesellschaft notwendig, sondern nur eine Gruppe von vier Spielern.

Dunkelritter, Astrologen und Maschinisten

Worauf sich wohl die meisten Spieler freuen: Die neuen Jobs für bestehende Klassen. Wie auch schon beim Ninja, der in einem früheren Patch eingeführt wurde, wird es keine extra Basisklassen für die neuen Spezialisierungen geben. Man wird eine bereits bestehende Klasse auf Stufe 30 benötigen – welche Klassen für die neuen Jobs notwendig sind, ist aber noch nicht bekannt.

Mit dem neuen Tank – dem Dunkelritter – wird vielleicht endlich der Tankmangel im Spiel etwas ausgeglichen. Neben Paladin und Krieger wird er in den Kampf ziehen, jedoch ohne Schild, und nur mit einem Zweihänder bewaffnet. Ähnlich wie beim Paladin kosten viele seiner Attacken wertvolle Magiepunkte, die er sich aber mit einem besonderen Skill von seinen Gegnern zurückholen kann. Sein Überlebens-Skill lässt ihn in der Not sogar zum Zombie werden.

Der Astrologe – der neue Heiler – kämpft mit einem Sternenglobus und verschiedenen Karten. Er bufft und heilt seine Gefährten im Kampf, weiß sich aber mit dem Cleric-Buff durchaus auch gegen Monster zu verteidigen. Wenn er eine Karte beschwört, kann er sich entscheiden, ob er diese gleich einsetzen möchte, oder mit weiteren Karten kombiniert.

Auch ein neuer Fernkämpfer betritt die Spielfläche: Der Maschinist. Der neue Damage-Dealer stellt zudem gleichzeitig eine neue Pet-Klasse im Spiel dar. Mit seinen Feuerwaffen heizt er seinen Gegnern nicht nur ein, sondern belegt sie auch mit Debuffs, und unterstützt dabei noch seine Mitstreiter mit Buffs. Sein Kampfsystem funktioniert aber nur, wenn er den richtigen Moment findet, um seine Waffen nachzuladen. Neben dem Barden ist er erst der zweite Kämpfer in FFXIV, der auf Geschicklichkeit setzt.

Wie die bisherigen Jobklassen, sind auch die des Add-on ausgereift und anspruchsvoll gestaltet, und sind sowohl für Neulinge in der MMO-Welt, als auch für erfahrene Spieler eine Herausforderung.

Für alle Klassen gilt auf jeden Fall: Ein Kompliment an Yoshida, für die beeindruckenden Kampfanimationen.

Au Ra und die neuen Rassen

Mit dem Add-on zieht auch eine neue spielbare Rasse in Eorzea ein: die Au Ra, ein sehr echsenartiges Volk.

Egal, ob ein neuer Held erschaffen wird, oder man einen Fantasia Trank einsetzt – die Charakter-Erstellung setzt wenig Grenzen. Vier verschiedene Hörner und Schuppen in Schwarz und Weiß, neue Frisuren, sowie ein leuchtender Kreis um die Iris sind nur einige Merkmale, aus denen die Abenteurer wählen können. Und auch die Animation der Bewegungen dürfte die Spieler zufrieden stellen.

Freunde und Feinde in Eorzea bekommen ebenfalls ein neues Gesicht, zwei neue Wilde Stämme haben sich eingefunden. Da gibt es die Eulenwesen in Abalathia – Vanu Vanu – die vom neuen Primae Bismarck beschützt werden. Die Insekten in Dravania werden Gnath genannt, die ihren Primae Ravana anbeten. Selbstverständlich wird man beide Primae wieder bekämpfen können – in Form von Acht-Spieler-Bosskämpfen.

Das war natürlich längst nicht alles, was das neue Add-on zu bieten hat. Die angehobene Maximalstufe 60 bringt neue Quests und Fähigkeiten mit sich – für alle Klassen. Das gilt auch für Handwerker und Sammler, Gesellen können jetzt zum Meister werden. Acht neue 4-Spieler-Dungeons sowie eine Instanz für 24 Spieler stehen auf dem Plan, aus dem früheren Raid-Dungeon Bahamut wird nun Alexander. Die PvP-Fans bekommen eine neue Arena mit einem Regelwerk, bei dem die Spieler nicht immer an derselben Stelle der Karte wiederbelebt werden. Und auch Detektiv Hildibrand wird wieder aktuelle Fälle lösen – es sollte also für jeden etwas dabei sein.

Was die Europäer sich schon lange erhoffen, soll laut Square Enix noch 2015 umgesetzt werden: Ein Datencenter in Europa soll eröffnet werden, was fast zwei Jahre nach Game-Release ja auch langsam Zeit wird.

Free2Play wird das Spiel aber nicht, das Abo-Modell bleibt weiterhin bestehen. Doch es gibt eine Testversion, mit der man einen Charakter kostenlos bis Stufe 20 spielen kann.

Fazit

Das Spiel hat lange gebraucht, um sich zu entwickeln – von der Beta-Phase bis hin zum Add-on war es ein langer Weg. Man kann jedoch sagen, dass es sich bisher nur positiv entwickelt hat. Solange es auf dem Konsolen-Markt nichts Vergleichbares zu dem Cross-Platform Game gibt – und mit einem geplanten Datenzentrum in Europa – können es eigentlich nur noch mehr Spieler werden.

Heavensward gibt Final Fantasy 14 einen starken Aufwind. Trotzdem ist das Spiel immer noch wie die typischen MMOs, und in jeder Hinsicht ein JRPG, in dem Farmen ganz oben auf der Programmliste steht. Wer das nicht mag, wird auch das Spiel nicht mögen; aber wer sich damit abfindet, der wird belohnt: Mit einer vielfältigen Landschaft in bester Grafik, einer gelungenen Story, und jede Menge Spielspaß.