

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Meine emotionale Reise – FINAL FANTASY XIV: ENDWALKER

Svila am Samstag, dem 29. Januar 2022

### Achtung – Spoilergefahr!

**Nach acht Jahren ist meine Reise nun – vorerst – beendet. Ich habe nicht nur meine Heimatwelt, sondern das gesamte Universum gerettet. Ein bisschen fühle ich mich wie die Avengers, wie Tony Stark. Nur, dass nicht ich gestorben bin. Zumindest nicht dauerhaft...**

Ich möchte euch in diesem Beitrag auf meine Reise durch das neue Addon „ENDWALKER“ von FINAL FANTASY XIV mitnehmen. Und ja, bereits jetzt werden meine Augen wieder nass, wenn ich an die langen Stunden denke, die ich mit diesem Spiel und dem bisher letzten Abschnitt seiner Geschichte verbrachte. Falls ihr FFXIV selbst spielt oder vor habt, es zu spielen, beachtet bitte: Es besteht Spoilergefahr in Wort und Bild!

### Ist das Wirklich das Ende?

E N D W A L K E R – was bedeutet das? Bereits die ersten Informationen über dieses Spiel haben mich nachdenklich gemacht. Das Team hinter FFXIV sagte, es sei ein Ende. Das Ende der aktuellen und der Beginn einer völlig neuen Reise, und da schlackerten mir

die Knie.

Ich bin Kriegerin des Lichts seit 2014 und es sind fast acht Jahre Spielgeschichte, auf die ich zurückblicke. Einer langen Reise von Videospiele. Seien es Horrorgames, die mir den Atem raubten. Andere Teile aus dem Final-Fantasy-Universum, eine Story besser als die andere. Ich habe emotionale Geschichten erlebt, wie bei *The Suicide of Rachel Foster* oder auch bei *LOST WORDS Beyond the Page* jedoch hat mich kein Spiel bisher so in seinen Bann gezogen, wie FFXIV es tat.

Und auch der [Trailer zu Endwalker](#), allein mit seiner Musik, haute mich wieder einmal von den Socken. Ich fragte mich jedoch, wenn das alles enden sollte, was sollte dann noch kommen? Wie soll etwas enden, bei dem ich mit meinem Charakter so viel gemacht habe?

Ich habe das Echo der siebten Katastrophe miterlebt... musste als beschuldigte Unschuldige vor einer gestürzten Regierung flüchten... war Teil des Krieges mit Drachen... habe befremdete Völker zueinander geführt... viele tolle Persönlichkeiten zu Grabe getragen... ich bin auf einen völlig anderen Teil der Welt gereist und habe eine liebe Person, auf die ich mehrere Jahre gewartet habe, endlich wiedersehen können... Das alles soll nun enden?

Ich war mir bis zum letzten Tag nicht sicher, ob es eine gute Idee sei, das Spiel überhaupt anzufangen. Denn ich wollte nicht, dass es endet. Ich habe mit diesem Spiel so viele Momente, Emotionen, Erlebnisse und Geschichten verbunden, ich geriet teilweise echt etwas in Panik. Ziemlich verrückt, oder?

Diese Gefühle schlugen mehr und mehr in Vorfreude um, je näher die Veröffentlichung rückte. Als ich freitags dann auf dem Weg nachhause war, hörte ich mir die Musik des Trailer in Dauerschleife an. Ich konnte es kaum erwarten, mich endlich an den Schreibtisch zu setzen und loszulegen – Jedoch kam es anders. Und zwar sehr viel anders, denn mit dem Zocken am Freitagabend wurde nichts. Es gab die sogenannte ‚Queue Ultimate‘ mit einer Login Warteschlange mit bis zu fünfstelligen Spielerzahlen. Naja, dann warten wir eben noch einen Tag mehr.

## **Aller Anfang ist schwer**

Die anfänglichen Quests waren recht mühselig. Wir mussten erst einmal allen bescheid geben, wie die aktuelle Situation auf dem Planeten ist und dann noch in fremde Gefilde reisen. Die Gestaltung, die ganzen Details die an das antike Griechenland und an Fernost erinnern, haben miese Gefühle zwar unterdrückt, aber mir persönlich war es dann doch etwas zu lang. Sehr lange Questreihen, jede Menge vertonte Videosequenzen zwischen den Quests, das hat mir anfangs etwas die Laune vermiest.

Aber bereits dort bekam ich meinen ersten emotionalen Ausbruch, denn alle bekannten Gesichter, die uns innerhalb der Jahre begegneten, kamen zusammen, um an unserer Seite zu kämpfen. Es war ein so wunderschöner Moment – und ab da wusste man, dass es sich irgendwie dem Ende hin neigte. Einer finalen Schlacht. Ich war von den Gebieten wirklich begeistert, eines war schöner als das andere. Die Musik passte so unfassbar gut zu der Grafik, es gab neue Monster, und die Aufmachung erst... Da schlägt das Spielerherz höher. Am besten gefallen hat mir, naja, eigentlich alles. Denn jedes gebiet

hat seinen eigenen unvberkennbaren Stil.

Da ist das kaputte Garlemald: eine eigentlich hochtechnologisierte Zivilisation, komplett zerstört von Krieg und Kälte. Es erinnerte mich jedes mal an Szenarien aus dem Zweiten Weltkrieg. Kaputte Autos unter Schnee begraben. Ein Zug der aus den Gleisen sprang. Bürger, die verängstigt und verzweifelt um all die wenigen Ressourcen kämpfen, die noch da sind.

Im Gegensatz dazu gibt es Thavnair, ein Traum aus Fernost. Bunte Berge und Wälder, Tänzer, ein Dschungel mit wilden Tieren, und dazu die Musik, ein Träumchen! Elpis hat mich dann umgehauen – Als wir in die Vergangenheit reisten, an einen Ort, in dem man Gott spielte. Man erschuf Kreaturen, Blumen, einfach alles, was einem beliebte. Musik, Farben, Tiere, es war wie in einem Traum. Mein persönliches Highlight waren allerdings der Mond und das letzte, und emotionalste Gebiet. Denn dort kam eine Geschichte auf mich zu, deren Inhalt mich bis heute noch verfolgt...

## Ultima Thule

Kurz zu mir: Ich bin ein Fan von Dokumentationen rund ums Thema Weltall. Wenn ich abends nicht einschlafen kann, dann schaue ich mir sowas gerne an. Nicht nur, weil ich durch Dokus gerne mal müde werde, sondern weil mich einige Themen sehr interessieren. Die Fragen, die sich einige Menschen ihr ganzes Leben lang stellen – Sind wir alleine? Worin besteht der Sinn des Lebens? – auch diese hoch philosophischen Thesen kamen in diesem Addon auf. Manchmal so stark, dass ich einen Kloß im Hals bekam, und meine Gedanken und Fragen mich auch nach dem Spielen noch begleiteten.

Durch meine psychische Krankheit bin ich eventuell etwas anfälliger für derart sensible Themen, aber ich musste das ein oder andere mal kräftig schlucken. In Elpis, dem Gebiet, in dem die Bewohner Gott spielen, gab es ein kleines Mädchen namens Meteion. Sie war Ankerpunkt für die Antworten ihrer Schwestern, die mit einer einzigen frage hinaus ins All geschickt wurden: Worin besteht der Sinn des Lebens? Wieso schreibe ich das denn überhaupt auf? Weil sich ein gesamtes Gebiet mit allein dieser Frage beschäftigt. Und das war Ultima Thule.

Das neue Böse bekam schnell einen Namen: Meteion. Das kleine, süße Geschöpf, dass an eine blaue Harpye erinnert und uns begrüßt mit dem Worten „Hallo, ich komme in Frieden“. Sie war der Ankerpunkt für die Antworten ihrer Schwestern. Diese sollten im Auftrag ihres Schöpfers eine Antwort auf den Sinn des Lebens finden, doch was sie fanden, war nur Tod und Verderben.

Sie wurden ins All hinausgeschickt, um andere Lebewesen zu finden und diese zu beobachten und zu befragen. Kaum eine andere Zivilisation hatten sie lebend entdeckt. Und die, in denen noch ein Fünkchen Leben steckte, wurden von ihrem Leid erlöst. Denn sie fanden im Sinn des Lebens nur eine Antwort, dass es Unsinn ist. Wieso leben, wenn man sich gegenseitig in Kriegen abschlachtet.

Da wurde ich wütend. Natürlich, sie hat nicht ganz Unrecht, aber gab ihr dies das alleinige Recht dazu, dem gesamten Kosmos das Recht zu entziehen, zu existieren? Nein. Ich wollte ihr unbedingt zeigen, dass das Leben, auch wenn es vergänglich und zerbrechlich ist, dass es wunderschön sein kann. Das Gefühle wie Freundschaft, Liebe und Hoffnung

es wert sind, gelebt und erlebt zu werden! Das konnte ich natürlich auch. Alles hat sich am Ende hin zum Guten gewendet. Wir haben Meteion bewiesen, dass das Leben lebenswert ist und geschützt werden muss, egal in welcher Form. Doch der Weg dahin war hart.

## Tränen

Diese habe ich zahllose Male so oft vergossen. Ich konnte nicht anders. Ich musste meiner inneren Wut und Trauer ein Ventil geben. Als drücke es in meiner Brust so sehr, dass es herausschießen wolle. So unzählige Male habe ich mich meinen Gefühlen hingegeben... Als ich gegen Hydaelyn kämpfen musste, der Stimme, die mich seit den ersten Momenten in Final Fantasy XIV begleitete. „Hör zu,ühl es, denk nach“ das waren ihre ersten Worte zu mir.

Eigentlich heißt die Venat und war eine des Ursprünglichen Volkes. Eine Frau, die nicht leidenschaftlicher und kämpferischer hätte sein können. Eine bemerkenswerte Persönlichkeit. Sie gab sich während der Apokalypse dem Planeten hin und rettete ihm das Leben – und sie wurde zu einer Gottheit. Versteckt im Inneren, unerkannt, durch ein Medium vertreten. Als ich sie besiegte und sie „starb“ war ich zutiefst verletzt. Ich würde ihre Stimme vielleicht nie wieder hören können. Es brach mir das Herz.

Als kleiner Astro-Fan war ich so super aufgeregt, als innerhalb der Story endlich das Raumschiff gezeigt wurde, dass die Bewohner Eorzeas eigentlich zum Mond bringen sollte. Jedoch vertraute man es meinen Kameraden und mir an, um ans Ende des Universums zu fliegen, um eben jenes zu retten. Es wurde *Ragnarök* getauft, wie das Schiff aus Final Fantasy VIII.

Der Start war so unendlich spannend – und dann kam der Moment, an dem sich die Wilden Stämme Eorzeas, die nichtmenschlichen Urvölker, zusammenschlossen um dem Schiff die Kraft ihrer Gottheiten zu schenken. Dieser Moment, in dem sich die Gottheiten untereinander unterhalten, es war einfach zu schön. Und ich musste abermals Tränen vergießen. Ich habe so viel Zeit mit den Geschichten der Wilden Stämme verbracht, habe sie kennen und lieben gelernt. Jeder von ihnen hat seine Einzigartigkeit und ist für einen Teil Eorzeas verantwortlich. Und das hat so viele Erinnerungen auf einmal in mir geweckt, wenn ich alleine an diese unzähligen Quests denke, um die Mogrys freizuschalten...





Production Executive  
Yosuke Matsuda (Mr. Headshot)



Das Finale war von allen Momenten aber am schlimmsten für mich. Ein Kamerad nach dem anderen opfert sich für uns, nur damit wir weiter voranschreiten und das Ende allen Seins aufhalten können. Am Ende sind wir allein. Wir gehen einen gläsernen Weg hinauf zu Meteions Nest, auf dem uns Schatten begegnen.

Gebilde von unseren Freunden, und auch vergangenen Persönlichkeiten, die uns Kraft schenken wollen für unsere wohlmöglich letzten Schritten. Die Musik dazu passte so unglaublich gut, auch jetzt wieder muss ich weinen, und es ist bereits einige Wochen her. Dir kommen wieder diese Momente in den Kopf, als sich Person YX für uns opfert. Wohlmöglich ist das unseren Freunden nun auch passiert. Warum müssen die das machen? Wieso lassen die uns allein? Was ist, wenn wir es nicht schaffen, war dann alles umsonst?

Als im letzten Moment, das eventuelle Ende dann jender „Endgegner“ auftaucht, um uns zu helfen, da fiel mir die Kinnlade hinunter. Das Böse in Person, welches uns seit vier Jahren immer wieder verfolgt und bedroht, uns immer wieder jagen und gegen uns kämpfen möchte, will uns helfen?! Okay, dann let's go und ab in Endkampf – von wegen!

Endlich können wir es ihm, Zenos, zeigen. Ein letzter Kampf. Und ein schlimmer Kampf. Mehrere Male sieht es so aus, als würden wir verlieren – Versetzt euch da mal in meine Lage. Ich bin emotional derangiert, habe seit mehreren Stunden verheulte Augen, meine geliebten Freunde sind alle tot, und dann soll ich auch noch Kämpfen.

Erst in einem Dungeon, dann folgt die Prüfung gegen die Apokalypse aka Endsängerin und zum Schluss dann noch ein 1-gegen-1 gegen Zenos „Arschgaul“ Galvus himself. Dieses Spiel kann einen echt fertig machen! Wir stehen auf, kämpfen weiter gegen ihn, und wieder versetzt er uns den vielleicht letzten Schlag.

Am Ende geht der Kampf in eine Videosequenz über und unser Charakter wird zum Boxkämpfer, denn mit bloßen Fäusten hauen wir uns rechts und links eine. Er verpasst

uns ebenfalls eine harte Linke – und am Ende liegen wir beide auf dem Boden.

Unsere Augen werden schwer, Zenos' Worte vernehmen wir nur noch wie einen sanften Hauch. Unsere Augen schließen sich... Ich war wirklich am Arsch. Und dann wachen wir auf, all unsere Freunde sind bei uns, weinen, helfen uns auf und sorgen sich... Uff. Das. War. Hart.

## Fazit

Es war eine lange, emotionale und überwältigende lange Reise. An dieser Stelle danke ich erst einmal [meinem Mann](#), der diese Reise mit mir durchgestanden und mich so verletzt und verheult ertragen hat. Das gemeinsame Erlebnis könnt ihr euch, wenn ihr möchtet, auf meinem YouTube Kanal anschauen, es ist unten verlinkt.

Warum ich all das aufgenommen habe? Nun, in erster Linie für mich selbst, da ich mir einige Szenen gerne immer wieder anschau und es wieder diese tollen Gefühle in mir weckt, die ich während des Durchspielens hatte. Außerdem möchte ich meine Passion und meine Emotionen mit euch teilen.

Wie oben schon erwähnt, gibt es einige Stimmen, die Endwalker nicht so emotional fanden, wie ich selbst. Einige Spieler\*innen fanden es sogar schlecht gemacht. Ich widerspreche niemandem, denn jeder Spieler und jede Spielerin hat eigene Erfahrungen mit dem Addon sammeln dürfen und eine eigene Meinung dazu. Ich möchte durch die Aufnahmen meine Erlebnisse, meine Erfahrungen mit euch teilen. Denn ich kann mir vorstellen, dass es ein paar (unter euch) gibt, die genauso seelisch gelitten haben, wie ich. Wie drückte es Streamerin [Zepla](#) aus: „Das Spiel hat mich so sehr verletzt, wie keiner meiner Exfreunde zuvor!“

Hinter Endwalker steckt ein Team, dass sich einer fast unlösbaren Aufgabe gestellt und diese mit Bravour gemeistert hat. Eine Geschichte ohne Ausrutscher und Blamage enden zu lassen, und nebenbei noch so viele Möglichkeiten für Neues offen zu lassen, das schafft nicht jeder.

Das FFXIV Dev Team hat alle Register gezogen und mich als Spielerin nicht enttäuscht. Streamerin [Zinera](#) drückte es wie folgt aus: „Endwalker fühlt sich nicht wie Endwalker an. Es fühlt sich an wie eine Zusammenfassung der letzten Jahre aus FFXIV“ und ich muss ihr da zustimmen.

Klar, für mich ist es ein Ende, denn ich weiß nicht, wie es weitergehen wird in der Geschichte. Aber Endwalker ist eine Hommage an A Realm Reborn, an Heavensward, an Stormblood und Shadowbringers. An das Echo der siebten Katastrophe. Die Zeugnisse eines Drachenkrieges. Eine Liebeserklärung an die verschiedenen Völker. Ein Schwur auf Vergangenheit und Gegenwart.

Das Kapitel Shadowbringers brachte mich schon an meine persönlichen Grenzen, aber Endwalker hat da nochmal einen draufgehauen. Ich bin unendlich dankbar für dieses Kapitel, dieses Addon, dieses Spiel. Die vielen Emotionen. Alles war miteinander sehr stimmig. Endwalker ist ein würdiges Ende für die ersten Jahre von Final Fantasy XIV und ich freue mich sehr auf die kommenden Jahre.

---

Sie sehen gerade einen Platzhalterinhalt von **Youtube**. Um auf den eigentlichen Inhalt zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche unten. Bitte beachten Sie, dass dabei Daten an Drittanbieter weitergegeben werden.

[Mehr Informationen](#)

[Inhalt entsperren](#) [Erforderlichen Service akzeptieren](#) und [Inhalte entsperren](#)

**Ich bedanke mich sehr bei dir, lieber Leser, liebe Leserin. Für deine Zeit, die du diesem Beitrag gewidmet hast. Für deine eigene Meinung, die du dir gebildet und vielleicht in einem Kommentar hinterlassen hast. Für deinen Respekt und deine Empathie, die du mir zollst. Hast du denn auch eine derart spannende Spielerfahrung machen dürfen, vielleicht auch über Jahre hinweg? Ich würde mich freuen, darüber lesen zu dürfen!**

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 29. Januar 2022 um 09:30 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#), [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



## Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>