Tifa und Cloud stehen bereit, im Kampf können wir fliegend zwischen unseren Party-Mitgliedern wechseln.

Final Fantasy 7 Remake

BUNT TROTZ GRAU

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Square Enix** Termin: **2021**

Der erste Teil des Remakes zu Final Fantasy 7 spielt komplett im grauen Moloch Midgar. Doch bedeutet grau auch automatisch langweilig?

Von Ann-Kathrin Kuhls

Seit der Ankündigung des Remakes zum Rollenspielklassiker Final Fantasy 7 sind Fans hin- und hergerissen zwischen der Freude über die Neuauflage und der Sorge um deren Umsetzung. Vor allem der Fokus der ersten von mehreren geplanten Episoden (eine Zahl steht noch nicht fest) auf das düstere, graue Midgar als einziges Setting sorgt für Unruhe und die Frage, wie abwechslungsreich diese Anfangsepisode überhaupt sein kann, wenn wir nie die Stadtmauern verlassen? Um das herauszufinden, sind wir der Einladung von Square Enix zu einem Anspielevent gefolgt und haben uns selbst im aufgehübschten Midgar umgeschaut.

Grau ist das neue Bunt

Gleich mal vorneweg: Die Stadt Midgar würde wahrscheinlich niemals eine Bundesgartenschau abhalten können. Dafür ragen die riesigen Reaktoren der Shin-Ra Company, die die Firma nutzt, um die seltene Ressource Mako abzubauen, viel zu sehr in die Landschaft. Hier geht Nutzen eindeutig vor Schönheit, in den Trailern zum Remake sehen wir vor allem Stahlwände, düstere Gänge oder enge Gassen. Und hier sollen wir den gesamten ersten Teil von Final Fantasy 7 verbringen, einem Spiel, das vom PSone-Original vor allem für seine grafisch beeindruckenden Kulissen bekannt ist? Wer ein klassisch »schönes« Spiel erwartet, fühlte

Das Remake hat wunderschön animierte Figuren und glänzt mit spielerischer Tiefe.

 Ursprünglich sollte Final Fantasy 7 exklusiv für Nintendos Traumkonsole »Ultra 64« (später: N64) erscheinen.

sich von den ersten Trailern vor den Kopf gestoßen, denn wie schön kann eine Stadt schon sein, die nur zum Ressourcenabbau erschaffen wurde? Obwohl die industriellen Teile der Stadt allein schon aufgrund ihrer Größe beeindruckend sind, bleiben ja gerade die Reaktoren eine Ansammlung aus Leitern, Schrauben und generell sehr viel Metall. Keine große Überraschung, denn so sehen Reaktoren nunmal aus. Ein Kernkraftwerk ist keine Strandbar und eine Kanalisation kein Märchenwald. Aber die grauen Reaktoren sind gar nicht so eintönig, wie man auf den ersten Blick vermuten würde. Die verwinkelten Gänge und Plateaus stecken voller Feinde, die, anders als ihre Umgebung, sehr bunt sind. Und die vielen Aufgaben, Storys und Figuren füllen auch eine graue Kulisse mit Leben.

Manche Waffen wie Clouds Panzerschwert haben mehrere Angriffsmodi. Einen mit schweren, langsamen Attacken und einen erheblich schnelleren, aber auch schwächeren.

Aus dem Gulli gekrochen

Beim Anspielen sind wir jedoch wortwörtlich aus der Kanalisation gekrochen und haben einen Blick auf den Rest von Midgar werfen können. Beispielsweise in die Arbeiterviertel, die mit ihren breiten Straßen, altertümlichen Ladenfronten und altmodisch gekleideten Bewohnern an ein London der 1950er erinnern. Tatsächlich wirkte der erste Eindruck so idyllisch, dass wir uns nicht gewundert hätten, wenn im nächsten Augenblick Mary Poppins neben uns gelandet wäre.

Zugegeben, die Idylle wurde ein wenig durch eine riesige Reaktorexplosion gestört, die Teile der Außenhülle in umstehende Gebäude sprengte. Aber die Grundstruktur des Viertels war unter Schutt und Ruß gut zu erkennen, und wir freuen uns schon darauf, diesen Teil zu erkunden, wenn er nicht in Flammen steht. Zusätzlich dazu zeigt unter anderem der aktuelle Trailer Bereiche, die sich optisch vom Grau in Grau abgrenzen. Zum Beispiel einen Theaterbezirk, der uns mit seinen Neonschildern an den New Yorker Broadway erinnert, oder die Kirche in Sektor 5, die Fans des Originals als Aeriths Kirche kennen. Die sticht auf ersten Screenshots vor allem durch ihre friedliche, sanfte Lichtstimmung hervor. Vergleichen wir das mit den ersten, sehr viel düstereren Bildern, haben die Entwickler zu Beginn eindeutig mit Midgars optischen Reizen hinter dem Berg gehalten. So sehr, dass sich serienfremde Spieler eventuell fragten, ob das Spiel – abseits der Figuren – vielleicht gar keine Farben enthält. Zu Unrecht, wie sich herausstellt. Nach unserem Spaziergang (gut, vielleicht war es eher eine Flucht) durch Midgars Straßen können wir festhalten, dass sich hier sehr viel mehr Farbe und Abwechslung verbirgt, als es in den ersten Trailern den Anschein hat.

Kampfsystem: alt trifft neu

Zwar konnten wir das Kampfsystem bereits auf der gamescom 2019 in einer Demo austesten, doch eine halbe Stunde mit dem Spiel lässt wenig Rückschlüsse darauf zu, ob die Konfrontationen spaßig bleiben. Vor allem, da das Remake im besten Falle nicht nur Fans der ersten Stunde zufriedenstellen, sondern auch Neulinge ansprechen muss. Kann das Kampfsystem den Spagat zwischen dem schaffen, was Neulinge ermuntert, und gleichzeitig die Komplexität behalten, die Fans der Serie erwarten?

Statt mit dem nächsten Angriff auf das Füllen unserer ATB-Leiste zu warten, können wir direkt loslegen.

Schon die Vorgänger (von denen allerdings nur drei Teile für die USA übersetzt wurden) waren Nintendo-Exklusivspiele.

Beschwörungen wie der Serienveteran Ifrit entfesseln ein ganzes Effektfeuerwerk – unübersichtlich wird es im Kampf deswegen jedoch nie.

Die Aufstellung der Figuren passt schon mal sehr gut. Mit Cloud als Schwertakrobat, Barett in der Fernkämpferrolle, Tifa im Nahkampf und Aerith als Magie- und Support-Charakter sind die Rollen im Team klar verteilt, was auch die Auswahl der Fähigkeiten für jeden Spieler übersichtlich macht. Veteranen freuen sich über bekannte Gesichter, Neulinge sind nicht von zu vielen Möglichkeiten überfordert. Einziges (Katzen-)Haar in der Suppe ist die Herabstufung von Red XIII vom vollwertigen Teammitglied zum Support-Charakter. Die Mischung aus Löwe und Wolf wäre mit ihren Attacken, die im Original oft mehrere Gegner auf einmal erwischen konnten, eine spannende Erweiterung im Gameplay. Aber auch ohne helfende Katze haben uns vor allem die Kämpfe in den späteren Levels Spaß gemacht.

Mehr als nur Lebensleisten

Der Sprung von Kapitel eins zu Kapitel sieben ist enorm. Nachdem die früheren Missionen hauptsächlich der Eingewöhnung dienten, zeigen sich hier eindeutige Herausforderungen, die nicht nur aus einer (oder vier) besonders langen Lebensleisten besteheen. Zum einen verfügen alle Party-Mitglieder nicht nur über mehrere Waffen mit unterschiedlichen Angriffen und Stärken, sondern auch über waffeneigene Materia-Builds, die je nach persönlichem Geschmack Schwerpunkte setzen. Cloud beispielsweise hat im siebten Kapitel vier Schwerter dabei: sein Panzerschwert, eine Eisenklinge, eine Hartklinge und einen Mithril-Säbel. Jede dieser Stichwaffen hat besondere Angriffe, wie einen besonders harten Schlag, eine Energiesichel, die wir vom Schwert auf die Gegner ballern, einen Dreifachangriff, der Feinde zerhackt, oder einen Strahl elementneutraler Magie. Zusätzlich dazu werden die Waffen mit Materia ausgestattet, die die TP erhöhen, Magieangriffe wie Feuga oder Eisra ermöglichen oder eine heilende Wirkung haben. Je nach Feind und je nach Party-Zusammenstellung können wir hier munter hin- und hertauschen. Mit Aerith in der Party brauchen wir beispielsweise weniger Heilfähigkeiten. Ist Barett dabei, haben wir einen verlässlichen Fernkämpfer und können uns auf Nahkampfangriffe konzentrieren. Und natürlich sind auch die Feinde selbst ein wichtiger Faktor. Die bestehen zum Glück nicht nur aus Shin-Rah-Soldaten, sondern auch aus Reaktorrobotern und einem Kanalisationsbiest. Spätestens hier kommen wir nicht mehr nur damit durch, draufzukloppen, sondern müssen taktieren.

Bosskampf mit Ressourcenplanung

Einer unserer Bosskämpfe wie unser Duell gegen den riesigen Airbuster-Mech erfordern beispielsweise richtiggehende Ressourcenplanung. Den Roboter können wir

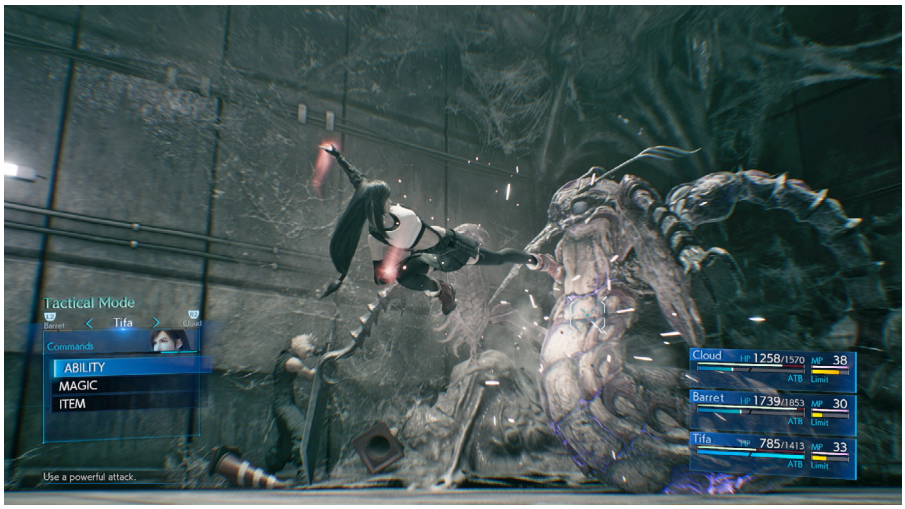
Episoden-Veröffentlichung

Statt das Remake zu Final Fantasy 7 auf einen Schwung zu veröffentlichen, setzt Square Enix auf eine Episodenstruktur. Noch ist nicht bekannt, wie viele Episoden es insgesamt geben wird, doch laut Produzent Yoshinori Kitase soll jede der Vollpreisveröffentlichungen etwa so lang sein wie ein vollwertiges Spiel der Reihe – und so ein Final Fantasy schluckt schon gerne mal 50 Spielstunden und mehr.

Das Waffenupgradesystem funktioniert wie im Original über Fähigkeitenpunkte.

schon vor dem Kampf schwächen, indem wir seine Produktion stören und wichtige Baukomponenten klauen. Die fehlen dem Airbuster dann später im Kampf. Dabei müssen wir jedoch gut wählen, was wir mitgehen lassen. Stehlen wir seine mächtigen Bomben, damit er uns nicht aus dem Leben sprengt? Oder seine KI-Kerne, um lähmende Laserstrahlen aufzuhalten? Oder machen wir uns direkt an seinem Energielager zu schaffen, um seine Angriffe insgesamt zu schwächen? Hinzu kommt, dass wir das Diebesgut hinterher behalten können. Wir müssen also nicht nur im Auge behalten, was uns im Kampf nützt, sondern auch, was wir für den Rest des Spiels brauchen. Aufgaben wie diese werden unserer Meinung nach dafür sorgen, dass die Konfrontationen in Midgar nicht an Spannung verlieren. Nicht zuletzt übrigens auch, weil wir trotz Stadtumgebung offenbar nicht auf die wilden Bestien der Final-Fantasy-Welt verzichten müssen. In einem der späteren Kapitel begegneten wir beispielsweise Abzu, einer riesigen, gefährlich wendigen Kanalisationsbestie. Mit wilden Sprüngen, Wallruns und Abwassertornados fesselt das Monster unsere Aufmerksamkeit und bestraft jeden, der sich bis dahin im Kampf auf nur ein Party-Mitglied eingeschossen hat.

Abseits der grauen Reaktoren warten auch Farbe und sanftes Licht auf uns.



Der Taktikmodus verlangsamt alles fast bis zum Stillstand und lässt uns Zeit zum Nachdenken.

Teile und gewinne

Auch der Schwierigkeitsgrad hält uns bei der Stange. Dabei bleiben die Kämpfe jedoch immer genauso fordernd wie fair, solange die Party gut aufgestellt ist – wofür wir natürlich tunlichst sorgen sollten. So haben wir Abzu einmal mit und einmal ohne Cloud bekämpft (indem wir ihn beim zweiten Mal schmählich haben sterben lassen) und Aerith und Tifa haben am Ende auch zu zweit triumphiert. Mit den besonderen Fähigkeiten, der Magie, den Limits und den Beschwörungen erinnern uns die Kämpfe ein wenig an eine erwachsenere Version von Kingdom Hearts 3. Dort spielten Timing und die Wahl der Waffe ebenfalls eine wichtige Rolle, außerdem stehen Shiva und die anderen Beschwörungen optisch den Attraktionsattacken in Kingdom Hearts 3 in nichts nach. Trotz der Action gibt uns der Taktikmodus immer einen Moment, um zu verschnaufen und den nächsten Angriff zu planen, der Wechsel zwischen den Figuren verläuft flüssig und ist je nach Gegner sogar unumgänglich. Dadurch, dass die Waffen und deren Fähigkeiten individualisierbar sind, können wir sie sehr viel besser an unseren Kampfstil und die Situation anpassen. Einzig die Frage nach der Vielfalt der Feinde bleibt offen.

Denn obwohl wir viele unterschiedliche Shin-Ra-Agenten und -Roboter gesehen haben, sind wir natürlich auf die diversen bunten Monster und Bösewichte gespannt, für die die Serie so bekannt und beliebt ist. ★

Auch das Materia-System mit den bunten Power-Kugeln hat es ins Remake geschafft.

Ann-Kathrin Kuhls
@casual_kuhls

Ich muss es ja zugeben: Nach den ersten Trailern zum Remake war ich zwar euphorisch, aber auch skeptisch. Wie sollte ein ganzes Spiel nur in Midgar funktionieren? Vom Original damals erinnerte ich mich nur an sehr viel Grau und eine Handvoll Roboter. Nach meinem Anspieltermin jedoch merke ich, dass ich mich bei dem Midgar von vor zwanzig Jahren entschuldigen muss. Nicht nur, dass die Bezirke voller kleiner, spannender Details sind, die ich dringend erforschen will, auch ihre manchmal sehr feindlichen Bewohner haben genug auf dem Kasten, um mich auch mit einer stärkeren, vielseitigeren Party noch zu fordern. Und die Kombination aus Taktik-, ATB- und Action-Kampfsystem macht dabei so viel Spaß, dass ich fest damit rechne, dass mich die Scharmützel auch über 20, 30 oder 40 Stunden hinweg fesseln können.