

## Final Fantasy 7 Remake Intergrade

BESCHNITTENES  
MEISTERWERK

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Square Enix** Termin: **16.12.2021** Sprache: **Deutsch**  
 USK: ab **16 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **80 Euro** DRM: **ja (Epic Games Store)** Enthalten in: –



Das Remake des Kult-Rollenspiels Final Fantasy 7 zählt auch auf dem PC zu den hochkarätigsten Neuauflagen. Wie schon bei der PS5-Fassung ist die zusätzliche Yuffie-Episode enthalten, zwei Drittel des Originalspiels aber fehlen. Von Alex Ney

**Alex Ney**

Um sein Gedächtnis für diesen Test aufzufrischen, zog Alex seine klobige PS2 aus dem Jahr 2001 aus der Schublade und fütterte sie mit der PS1-Version von Final Fantasy 7 (Abwärtskompatibilität, juchhe!) Leider zählt auch Squaresofts Meisterwerk zu den zahllosen PlayStation-Titeln, die in optischer wie technischer Hinsicht verdammt schlecht gealtert sind.

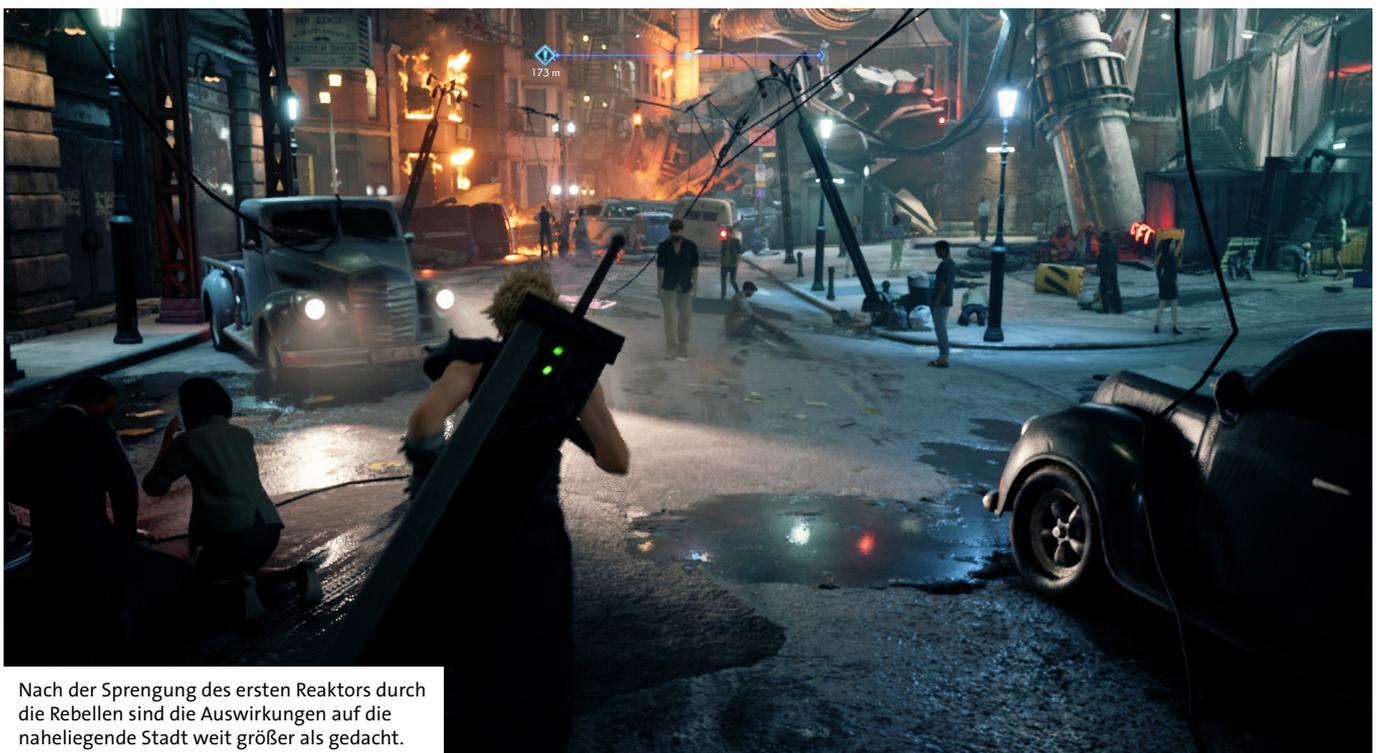
Final Fantasy 7 ist der bekannteste Teil der traditionsreichen japanischen Rollenspielreihe und vielleicht eines der einflussreichsten Videospiele überhaupt. Schließlich protzte das Original 1997 – damals exklusiv für die erste PlayStation – mit genialen Render-Sequenzen, riesigem Umfang und spielerischen Innovationen. Aber das

SciFi-Epos ist mittlerweile eben auch steinalt. Deshalb gibt es mit Final Fantasy 7 Remake Intergrade eine rundum modernisierte Fassung der 1997er Rebellensaga nun auch für den PC (PS5-Besitzer spielen diese Fassung schon seit Juni 2021), in der Intergrade-Edition sogar mit einer neuen Episode um Ninja-Prinzessin Yuffie on top.

Klingt super? Ja, Square Enix hat den PlayStation-Dino so behutsam wie bombastisch in dieses Jahrtausend befördert. Das ursprüngliche Rundenkampfsystem lässt das Remake zwar teils hinter sich, stattdessen wird in Midgar jetzt oft in Echtzeit draufgehauen, die neuen Keilereien sind aber eine der großen Stärken der Neuauflage! Schwach ist hingegen eher, dass der Einsatz der Widerstandsgruppe Avalanche dort endet, wo das Original noch viele Stunden weitermachte. Aber der Reihe nach.

**Rebellen mit Tiefgang**

Anstatt wie im Original die Zerstörung des ersten Shinra-Reaktors und die Rückkehr der Avalanche-Rebellen in die Slums zu Beginn des Spiels schnell herunterzuspulen, fokus-



Nach der Sprengung des ersten Reaktors durch die Rebellen sind die Auswirkungen auf die naheliegende Stadt weit größer als gedacht.



Neuer Look, altes Gebaren. Im Fall von Cloud Strife und Barret Wallace bedeutet das ständig Zoff.



In den Slums sind Sturmgardisten und Grenadiere auf Cloud aufmerksam geworden.

siert sich die erste Episode des Final-Fantasy-7-Remakes auf die Midgar-Geschichte und erzählt diese ausführlicher.

Ach so, ihr habt vergessen, was Avalanche, Shinra oder Midgar überhaupt ist? Keine Sorge, hier eine kleine Auffrischung: Avalanche ist eine Gruppe von Widerständlern, die in der retrofuturistischen Metropole Midgar (und darüber hinaus) gegen die Shinra Corp aufbegehrt. Der Elektrokonzern zapft den Lebensstrom des Planeten an, um das darin enthaltene Mako zu fördern. Der mysteriöse Stoff ist wichtigster Pfeiler der Energieversorgung, doch Gaia (meist »der Planet« genannt) liegt in seinen letzten Atemzügen. So gesehen handelt es sich bei Avalanche um Ökoterrorenisten.

Der Held von Final Fantasy 7, ein stachelhaarer Ex-SOLDAT namens Cloud, macht bei Avalanche vorerst nur wegen der Kohle mit. Und ja, SOLDAT ist hier absichtlich groß geschrieben, so heißt die Firmenkampftruppe des Shinra-Konzerns. Dass unter Clouds granihtarter Schale eine emotionale Seite existiert, stellt das Remake durch zusätzliche Szenen viel besser heraus als die Ur-Version. Nach und nach lernen wir so sämtliche Hauptfiguren besser kennen, erfahren mehr über die Vergangenheit des Blumenmädchens Aerith und sehr viel mehr über weitere Mitkämpfer wie Biggs, Jessie und vor allem auch Yuffie. Ihre Geschichte umfasst zwei Kapitel, in denen die Handkantenprinzessin die »Ultimative Materia« aus dem Shinra-

Hauptsitz in Midgar entwendet. Hilfe erhält sie dabei von einem neuen Charakter, dem aus Wutai stammenden Stabkämpfer Sonon.

Weil wir den Rebellenclan auch dank zahlreicher neuer Szenen schneller (und noch etwas mehr) ins Herz schließen als früher, schmerzt der Cut nach ungefähr 40 Stunden Spielzeit umso mehr. Final Fantasy 7 Intergrade endet nämlich mit der Flucht der Avalanche-Mitglieder aus Midgar – das Original legt an dieser Stelle erst richtig los.

## MINISPIELE

Insgesamt enthält Final Fantasy 7 Remake Intergrade sechs Minispiele. Viele davon sind entweder bereits aus dem PlayStation-Original bekannt oder erinnern uns stark an frühere Zerstreuungen.

**Darts:** Das Darts-Minispiel funktioniert nach der üblichen 301-Regel, das heißt, die erzielten Punkte werden nicht addiert, sondern von der Ausgangspunktzahl 301 subtrahiert. Es gewinnt derjenige, der als erstes null Punkte erreicht. Im Minispiel werden die Darts durch Zählung eines eigenwilligen Fadenkreuzes ins Ziel gebracht.

**Klimmzugduell:** Hier muss Tifa Klimmzug auf Klimmzug absolvieren, was über die Eingabe von vorgegebenen Tastenfolgen geschieht. Die Vorgaben laufen im Rhythmus der Musik über den Bildschirm.

**Kniebeugenduell:** Funktioniert im Grunde genau wie das Klimmzugduell, allerdings ist es Cloud, der hier im Fitnesscenter Mann-o-Mann seinen Gegnern gegenübersteht... eh, -kniert.

**Motorradrennen:** Während einer langen Motorradfahrt durch fahl beleuchtete Tunnel und Kanäle muss Cloud Shinra-Soldaten von ihren Öfen hauen und gleichzeitig Rebellenkollegen beschützen.

**Tanzwettbewerb:** Im Gasthaus zur Honigbiene legt Cloud eine flotte Sohle aufs Parkett. Zu einer ordentlichen Tanzchoreografie ist hier abermals rhythmisches Tastendrücken angesagt – das gestaltet sich allerdings nicht so komplex wie beispielsweise in den Tanzspielen der Yakuza-Reihe.

**Whack-a-Box:** Hier schlägt Cloud (optimalerweise wie von Sinnen) mit dem Schwert auf Kisten ein, denn es geht um den Highscore. Jede zerschlagene Kiste erhöht seine ATB-Anzeige, sodass Spezialfähigkeiten eingesetzt werden können.

Das grimmige Robotervieh bewacht den Kern des ersten Shinra-Reaktors gewissenhafter, als uns das lieb ist.



Cloud  
Er repariert sich ... Schnell! Wir müssen ihn vorher ausschalten!

Es gibt schönere Orte als die Slums, etwa die »Platte«. Die Reichen und Mächtigen erfreuen sich dort einer hübschen Architektur.



## DIE AVALANCHE-SAGA



Final Fantasy 7 erschien Anfang 1997, als 3D-Grafik noch in den Kinderschuhen steckte. Das Rollenspiel kombiniert aus heutiger Sicht grobe Polygone mit fantastischen, von CD ablaufenden Zwischensequenzen. Spielerisch prözt es mit einem interessanten, pseudo-rundenbasierten Kampfsystem sowie einer spannenden Handlung um eine Rebellengruppe. Das Team um Director Yoshinori Kitase strich mit dem Spiel zahlreiche Game-of-the-Year-Preise und fantastische Presseurteilungen ein – die volle Punktzahl wurde mehr als 40 Mal vergeben.



Im Jahr 2002 wählten die Kollegen von GameSpot Final Fantasy 7 auf Platz 2 der einflussreichsten Spiele aller Zeiten, drei Jahre später erschien mit Final Fantasy 7: Advent Children von Square Enix ein Animationsfilm zum PlayStation-Hit. Übrigens: Der Fanfavorit wurde wegen des umfangreichen Videomaterials auf damals üppigen drei CDs ausgeliefert. Alle Datenträger enthielten nahezu identische Spiel-daten von jeweils 250 Megabyte, die restlichen 400 Megabyte belegten die für damalige Zeiten riesige Render-Szenen.

## Kein Paradies für Weltenbummler

Wenn wir mit Vorwissen die neuen alten Landschaften Gaias durchstreifen (was wir im Remake in der Third-Person-Perspektive tun), hängt uns dabei öfters die Kinnlade herunter, weil Midgar und Umgebung wunderbar neu interpretiert wurden. Obwohl sie beim ersten Erscheinen von FF7 Ende der 90er-Jahre noch reichlich pixelig aussahen, erkennen wir Schlüsselorte wie die Bar («Siebter Himmel»), die «Pizza» (Oberstadt) oder die Reaktoren sofort wieder. Zudem gibt es

neue Schauplätze, etwa die dunklen Straßenschluchten der steampunkigen Hauptstadt, in denen wir Gefechte gegen Sturmgardisten schlagen. Im Wesentlichen durchqueren wir jedoch sandig öde Schrottplätze, trist grüne Kanalisationen mit Neonbeleuchtung. Nur selten verschlägt es uns an anmutigere Orte wie eine toll detaillierte, traditionell japanische Edelbehausung.

In Midgar gibt es jetzt gut 30 Nebenmissionen, die qualitativ selten über das berühmte Rollenspielklischee der Rattenplage im Keller hinausgehen. Meist beschränken sie sich darauf, an bestimmten Orten kleinere Boss-fights zu erledigen. Ansonsten testen wir prügelnd ein experimentelles Shinra-Gerät, suchen nach verlorengegangenen Dreikäse-hochs oder absolvieren schnaufend Quick-Time-Klimmzüge – alles wenig heldenhaft.

Die infolge der Storybeschneidung geschrumpfte Spielwelt hat drei Schauplätze zu bieten, an denen wir uns frei bewegen kön-

nen, nämlich die Slums dreier Sektoren. Die Füße der Avalanche-Rebellen trotten trotzdem nicht nur durch verdreckten Sand und Elektroschrott, einmal kommt es auch zu einem klasse inszenierten Schlagabtausch in der Oberstadt. Die Levels sind aber alle so geradlinig wie die Geschichte, sodass es oft zwar viel zu sehen, außer kleinen Schatzkisten jedoch wenig zu entdecken gibt.

## ATB Light

Um uns für die teils fordernden Kämpfe gegen die breite Gegnerpalette – unter anderem (motorisierte) Sturmgardisten mit MGs und Schilden, akrobatisch begabte Hightech-

## Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr hochkarätige Action-Rollenspiele mögt.
- ... ihr SciFi-Stories mögt.
- ... ihr das Original kennt und liebt.

## Eignet sich nicht für euch, wenn ...

- ... ihr Episodenformate ablehnt.
- ... ihr JRPGs nichts abgewinnen könnt.
- ... ihr das originale Kampfsystem wollt.

## GENÜGSAM GUT

Wir haben uns die PC-Version von Final Fantasy 7 Remake Intergrade auch mit Blick auf die technische Umsetzung etwas genauer angesehen. Die Systemanforderungen fallen aber ohnehin nicht besonders hoch aus: Selbst für WQHD-Auflösung sollen neben einem Core i7 3770 oder einem Ryzen 3 3100 eine Geforce GTX 1080 respektive eine Radeon RX 5700 genügen.

Und das können wir uneingeschränkt bestätigen. Auf unserem Testsystem samt RX 5700 erzielen wir in WQHD bei maximalen Details im Kampf zwischen 105 und 115 Bildern pro Sekunde. Gelegentlich erleben wir kurze Bildrateneinbrüche auf um die 90 FPS in Form von spürbaren Rucklern.

Selbst in 4K-Auflösung läuft das Remake des Rollenspielklassikers auf unserer RX 5700 mit guten 70 FPS überwiegend flüssig, abgesehen von den bereits beschriebenen Aussetzern. Hier sollten die Entwickler mit einem Patch nachbessern, da das den ansonsten sehr guten technischen Eindruck doch ein klein wenig trübt.



Kombattanten sind schnell. Zum Glück verfügen wir über einen Taktikmodus, der die Zeit nahezu zum Stillstand bringt.

## MEINUNG

Alex Ney  
@AlexNey18



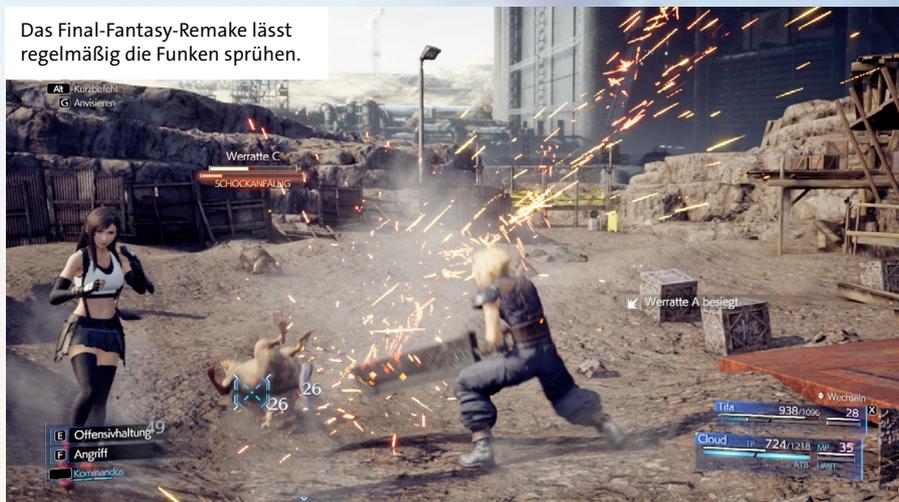
Final Fantasy 7 Remake Intergrade ist sehr viel näher am Original, als ich ursprünglich dachte. Der erweiterte Auftakt sah zwar erst nach einem völlig anderen Spiel aus, aber dann kam sie doch noch, die fulminante 2021-Variante des 1997er PlayStation-Intros. Square Enix hat wirklich ein sehr authentisches Remake vorgelegt, angefangen bei den »Real«-Adaptionen der alten Low-Poly-Charaktere über die tolle Orchestrierung des Original-Soundtracks bis hin zum fast urtümlichen Leveldesign.

Enttäuscht bin ich als Nostalgiker über den Quasi-Wegfall des pseudo-rundenbasierten ATB-Kampfsystems, auch wenn das neue System wirklich gut funktioniert. Ein wenig Trost hätte mir vielleicht eine interessantere Spielwelt spenden können, doch die ist meist nur zwei bis drei Panzerschwerter breit und lässt mich alle Nase lang in eine (wenn auch hübsche) Render-Szene laufen. Dieses lineare Design ist natürlich nahe am Original, wirkt aber aus heutiger Sicht für mich dezent altmodisch.

Kombattanten und paralysierende »Allesfresser« – zu rüsten, kaufen wir nicht nur in Läden Ausrüstung oder Heiltränke, sondern modifizieren auch die Waffen der Avalanche-Party. Dazu verteilen wir frei Waffenpunkte und erhöhen so etwa die magische Attacke von Clouds Schwert oder funktionieren Fernkämpfer Barret zum Tank um. Zusätzlich dürfen wir die altbekannten Materia-Kugeln (quasi die FF7-Entsprechung von Runen) in Ausrüstungs-Slots einsetzen, sie aufstufen und mit passiven Materia kombinieren.

Vom pseudo-rundenbasierten ATB-Kampfsystem (Active Time Battle) des Originals ist nur bedingt etwas übriggeblieben. Noch immer benötigen wir ATB-Punkte zum Ausführen spezieller Fähigkeiten, die wir uns diesmal jedoch in Echtzeit erprügeln. Nur bei

Das Final-Fantasy-Remake lässt regelmäßig die Funken sprühen.



entsprechendem Füllstand der ATB-Leiste dürfen wir den Taktikmodus aktivieren, der die Zeit nahezu anhält und die Wirkung von Magie sowie mächtigen Kampftechniken ermöglicht. Das erinnert dann fast schon an die Rundenkämpfe des Originals. Die Limit-Attacken samt zugehörigem Füllbalken wie auch Beschwörungen (Bahamuth, Shiva) sind vorhanden; außerdem können wir Mitstreitern ein Kampfkommando erteilen oder direkt zu ihnen wechseln. Das klingt komplizierter, als es ist, in der Praxis machen die Gefechte eine Menge Spaß und sind eine gelungene Neuerung.

Die Kämpfe feuern (vor allem in den imposanten Bosskämpfen) brachiale Effektwitter ab und sind dank der 1A-Kontrollierbarkeit per Tastatur und Maus ein Maßstab für andere Action-Rollenspiele. Wieso aber stecken hinter dem »klassischen Modus« schnelle Autokämpfe in Echtzeit, die zusätzlich mit Kommandos gefüttert werden? Hier hätten wir eher das klassische Cooldown-Rundensystem des Originals erwartet.

### Fazit: Ein großartiger erster Akt

Sieht man von der in unseren Augen gelungenen Anreicherung des altgedienten ATB-Kampfsystems um actionlastige Echtzeitelemente ab, hätte eine Neuinterpretation von Final Fantasy 7 kaum authentischer ausfallen können. Aus den klobigen, fast schon

hässlichen Charakteren und Umgebungen von einst sind glaubwürdige Helden mit Tiefgang geworden, die unter den Schatten teils Ehrfurcht gebietender Bauwerke technisch höchst eindrucksvoll rebellieren.

Doch das tun sie gegenüber dem Original nicht einmal ein Drittel so lang – mit der Flucht der Aufständischen aus Midgar fällt hier tatsächlich der finale Vorhang. Es fehlen die großen Storywendungen, die Trips mit dem Luftschiff, die Weltkarte und vieles mehr. Selbst hartgesottene Fans dürften es sich hier überlegen, ob sie zuschlagen. ★

## FINAL FANTASY 7 REMAKE INTERGRADE

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i5 3330 / AMD FX-8350  
GTX 780 / RX 480 3 GB  
8 GB RAM, 100 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i7 3770 / Ryzen 3 3100  
GTX 1080 / RX 5700 8 GB  
12 GB RAM, 100 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- retrofuturistischer Stil
- brachiale Effektwitter
- gute Vertonung
- tolle Adaption des Original-Soundtracks
- unscharfe Grafik in hellen Arealen

### SPIELDESIGN



- vielschichtiges Kampfsystem
- Taktik innerhalb der Gefechte
- responsive Steuerung
- arg geradlinige Levels
- eigenartige Menüführung

### BALANCE



- gute Tutorials
- Schwierigkeit jederzeit änderbar
- faire Rücksetzpunkte
- Waffen modifizierbar
- harte Schwierigkeit muss freigespielt werden

### ATMOSPHERE / STORY



- packende Momente
- dichte Endzeitstimmung
- Charaktere tiefer als im Original
- einige gestreckte Szenen
- Handlung wird abgewürgt

### UMFANG



- zusätzliche Yuffie-Episode
- viele neue Szenen
- gut 30 Nebenmissionen
- sechs Minispiele
- nur ein Bruchteil des Originals enthalten

### FAZIT

Authentisches Remake des Rollenspielklassikers mit beeindruckender Technik, inhaltlich fehlen aber mehr als zwei Drittel.



Die Attribute von Cloud und seinen Mitstreitern verbessern sich automatisch mit dem Stufenaufstieg.