

Der Millionen-Seller auf PC

# Final Fantasy 7

Der Stoff, aus dem Rollenspiel-Legenden sind: Blonder Ex-Soldat mit Nashorn-Frisur hilft Rebellentruppe, die Welt vor dem Untergang zu bewahren.



Cloud, der spitzlockige Held.



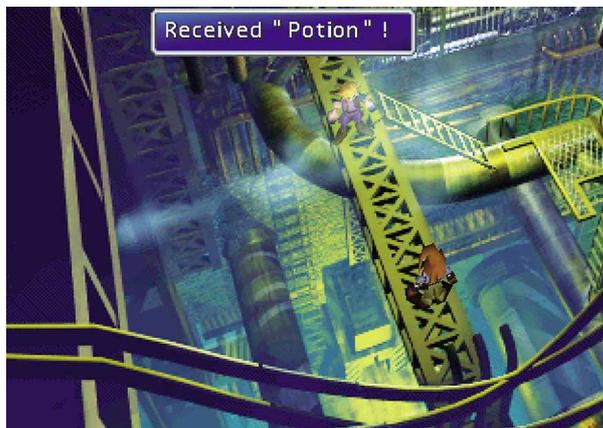
Cloud läßt eine von gleißenden Varylights begleitete **Spezialattacke** los.

Wenn ein gestandener PC-Besitzer zum ersten Mal **Final Fantasy 7** sieht, ist er ob des kindlichen Einfach-Stils zunächst mal erstaunt. Wer jedoch die erste Spielstunde durchgehalten und sich an das typische Nip-

pon-Feeling gewöhnt hat, den erwartet ein episches Rollenspiel mit starken Action-Adventure-Einschlag.

## Düstere Wolkenstadt

In **Final Fantasy 7** vermischen sich Sciencefiction-Ele-



Fast jeder Schauplatz wird aus einer anderen **Perspektive** gezeigt.

mente munter mit Dampfmaschinen-Technik sowie Fantasy-Flair. Die düstere, auf riesigen Pfeilern erbaute Heimatstadt des Helden Cloud ist in zwei Ebenen aufgeteilt. Oben sitzen die Mächtigen des Shinra-Konzerns, die mit Reaktoren die Energie aus dem Planeten saugen. Darunter hocken die geknechteten Steuerzahler. Cloud ist soeben aus der Elite-Einheit SOLDAT ausgetreten und macht gleich darauf Bekanntschaft mit der Rebellentruppe AVALANCHE. Die Großbuchstaben deuten leise an, was den Spieler erwartet: große Pläne, große Taten, große Gefühle – lustigerweise alles aus einer leicht infantilen Märchenprinz-Perspektive gesehen. So darf man dann auch keine schriftstellerischen Offenbarungen von den häufig eingeblendeten Textboxen erwarten: Die (aus großen Buchstaben zusammengesetzten...) Gespräche könnten dem Transkript einer typischen Nachmittags-Cartoonserie entspringen. Und trotzdem zieht das actionreiche Rollenspiel auch Erwachsene in seinen Bann – das Zauberwort heißt ständige Abwechslung.

## Effektsprudelnde Action-Kämpfe

Sie steuern Ihren Helden durch diverse Schauplätze, die Sie aus unterschiedlich-

sten Blickwinkeln sehen. Kommt es zum Kampf, wird auf die Kontrahenten gezoomt und in Quasi-Echtzeit umgeschaltet. Sobald jeweils die Wartezeit für eine Figur vorbei ist, hat sie eine Aktion zur Verfügung. Die wichtigsten sind Angreifen, Zaubern und Objekteinsatz. Dann noch schnell ein Ziel aussuchen, und schon flitzt Ihr Kämpfe los, fuchtelnd fürchterlich mit seinem Schwert herum und erzielt einen zumeist lichtblitzuntermalten Treffer. Die verlorenen Hitpoints schweben kurz über dem Haupt des Gegners, bevor er



Die zur Hilfe gerufene **Göttin** setzt dem bösen Drachen kräftig zu.



Umgebung, Gegner und Spezialeffekte variieren von Kampf zu Kampf.

sich ebenso effektiv rächt. Explosionen, wild wabernde Leuchtwolken, grelle Strahlen und arkane Feuerwerke sind an der Tagesordnung und stellen einen Hauptgrund dafür dar, daß die Kämpfe auch nach Stunden nicht langweilig werden. Ein zweiter Grund sind die vielen Gegnertypen in allen Größen und Formen. Der eigentliche Trick besteht darin, das Überangebot an Waffen, Kampfobjekten und Zaubersprüchen auf die passenden Gegner loszulassen. Ein Flugmonster bleibt zum Beispiel von einem wüsten Erdbeben reichlich unbeeindruckt.

### Element-Magie

So simpel die Kämpfe sind, so komplex ist das Magiesystem. Jeder Charakter kann eine Waffe, Rüstung und Zusatzausstattung tragen. Die

meisten davon haben sogenannte »Schächte«, die je eine »Substanz« enthalten können. Von letzteren gibt es Angriffs-, Unterstützungs-, Element- und sonstige Varianten, die sich miteinander kombinieren lassen. So erhält man aus einer »Alle«- und einer »Feuer«-Substanz einen todbringenden Flammensturm. Da mehrere Dutzend Substanzen existieren (die mit der Zeit auch noch mächtiger werden) sowie Waffen mit acht Schächten und mehr, sind die Kombinationsmöglichkeiten enorm. Dazu kommen noch magische Objekte und das Beschwören von Elementarwesen – eigentlich könnten einem die Gegner fast leid tun...

### Überland-Reisen

Sobald Sie die Wolkenstadt verlassen haben (was allein

schon einige Spielstunden und mehrere Quests in Anspruch nimmt), reisen Sie scheinbar frei über relativ große Inseln. Allerdings wird vor allem zu Beginn Ihre Reiseroute geschickt eingeschränkt, so daß Sie automatisch der Handlung folgen. Wenn Sie in der frei drehbaren Weltkarte auf eine Ortschaft stoßen, wird sie wie gewohnt bildschirmweise dargestellt. In Ortschaften finden Sie Geschäfte und Gesprächspartner. Dafür darf hier nur gespeichert werden, wenn es ein Speicherpunkt ausdrücklich erlaubt.

Alle paar Stunden ergehen sich die Charaktere in minutenlangen Erinnerungen an ihr bisheriges Leben, so daß Sie nach einer Weile mehr über Ihre Abenteurer wissen als über Ihre nähere Verwandtschaft. Außerdem ist das Programm mit zahlreichen Minispielchen gespickt, die (als kleine Auswahl) Wettrennen, Geschicklichkeitstests und sogar eine Taktikeinlage bieten. Die Regeln für die Zwischenspiele werden geduldig erklärt, der Schwierigkeitsgrad stellt normalerweise keine größeren Probleme.



Zwei von gut 20 Zwischenspielen: Taktikeinlage, Chocobo-Rennen.

### PC-Umsetzung noch schöner?

Dank moderner 3D-Karten müßte Eidos relativ wenige Probleme mit der Konvertierung haben. Die Auflösung auf dem PC ist wesentlich besser, was zu einer noch schöneren Präsentation führen könnte. Wie das PlayStation-Original soll die Umsetzung drei CDs belegen, die



Auf der Weltkarte marschieren Sie relativ frei herum.

Gamepad-Steuerung dürfte um Maus-Tauglichkeit erweitert werden. Eidos gelobt außerdem, die von Dilettanten verbrochene deutsche Übersetzung des PlayStation-Originals (die Anleitung gleicht der typischer Taiwan-Videorecorder) gründlich zu überarbeiten. Auf Sprachausgabe wird man wohl auch auf PC verzichten müssen. LA

## Final Fantasy 7

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Eidos

Termin: Juli '98

Ersteindruck: Sehr gut

Jörg Langer: »Auf der Playstation hat mich Final Fantasy 7 tagelang gefesselt. Trotz Simpel-Kämpfen und linearer Handlung ist das motivierende Japano-Rollenspiel auch für PC-Verhältnisse ein harter Brocken.«