

Dossier

Super Stay Forever #9: Final Fantasy VI

Release: 1994 | Plattform: Super Nintendo

Entwickler: Square | Publisher: Square | Genre: Rollenspiel



Japanisches (oben) und amerikanisches Cover mit regionsspezifischen Nummerierungen



Inhaltsverzeichnis

Final Fantasy III oder VI?	2
Sakaguchi reicht den Staffelstab weiter: Die Macher	3
Fantasy war gestern: Der Ausgangspunkt der Geschichte	3
Die Spielmechanik	4
Active Time Battle (ATB)	5
Individuelle Talente statt fester Charakterklassen	5
Vom Mysterium zum Allgemeingut: Magie	5
Clever ausrüsten statt öde grinden.....	6
Eine Ensemble-Leistung: Die Charaktere	6
Vielschichtige Figuren und erzählerische Effizienz	7
Ein Spiel, zwei Welten	7
In der World of Ruin wird die Hand des Spielers losgelassen.....	8
Die Transformation Kefkas.....	8
Präsentation auf höchstem 16-Bit-Niveau.....	9
Notwendige Einschränkungen	9
Uematus Meisterwerk	9
Irgendwas ist immer: Die Neuauflagen.....	10
So final war es dann doch nicht: Die Sequels.....	10

Final Fantasy III oder VI?

Anfang der 90er waren japanische Rollenspiele kein felsenfest im Westen etabliertes Genre. Die damals noch als Konkurrenten agierenden Firmen Square und Enix brachten zwar immer wieder Titel ihrer Reihen „Final Fantasy“ und „Dragon Quest“ in die USA, allerdings beschränkte sich dies auf ausgewählte Episoden. Das erste „Final Fantasy“ (NES) wurde in den USA veröffentlicht, seine zwei NES-Sequels nicht. „Final Fantasy IV“ (SNES) wurde in den USA darum zu „Final Fantasy II“, der japanische Teil fünf setzte wieder aus. So erklärt sich, warum das SNES-Original von „Final Fantasy VI“ in den USA „Final Fantasy III“ heißt.

Europa bekam von diesem Chaos derweil gar nichts mit – dort fand „Final Fantasy“ zu dieser Zeit noch nicht statt. Erst „Final Fantasy VII“ (PlayStation) sollte es Jahre später nach Europa schaffen. Für damalige Importspieler im Hinblick auf „Final Fantasy VI“ besonders ärgerlich: Die US-Version lief auf PAL-Konsolen in Kombination mit Import-Adaptoren teilweise fehlerhaft: Viele Menüs wurden nicht korrekt dargestellt, außerdem fror das Spiel während des Abspanns ein. Nur durch einen Hardware-Umbau konnten PAL-Spieler derlei Probleme sicher ausschließen.

Spätere Neuveröffentlichungen von „Final Fantasy VI“ passten den Titel an die japanische Zählweise an. Was also heutzutage noch an „Final Fantasy III“ für den Nintendo DS und andere Plattformen in den Läden steht, ist nicht das hier besprochene Spiel, sondern ein Remake des japanischen NES-Originals von Teil drei. Ganz schön kompliziert.

Sakaguchi reicht den Staffeln weiter: Die Macher

„Final Fantasy VI“ entstand beim japanischen Entwickler und Publisher Square, dessen Name bis heute untrennbar mit dieser Spielereihe verbunden ist. Serienvater Hironobu Sakaguchi trat die Director-Rolle bei „Final Fantasy VI“ erstmals an Yoshinori Kitase und Hiroyuki Ito ab, die zuvor bereits an verschiedenen Teilen mitgearbeitet hatten. Kitase ist studierter Filmemacher, der ohne Kenntnisse der Softwareentwicklung an seinen Job bei Square kam. Es ist kaum zu übersehen, wie sehr seine Vorstellung vom Geschichtenerzählen „Final Fantasy VI“ – und spätere Teile – geprägt hat.

An anderen Schlüsselstellen blieb etabliertes Personal erhalten: Stammkomponist Nobuo Uematsu steuerte den Soundtrack bei, Yoshitaka Amano fungierte erneut als Character Designer. Das wunderschöne Cover-Motiv der japanischen Version stammt von ihm. In den USA wurde es leider durch eine weniger ansprechende Alternative ersetzt.

Fantasy war gestern: Der Ausgangspunkt der Geschichte

Yoshinori Kitases Filmerfahrung und Anspruch an Narration werden von Anfang an deutlich: „Final Fantasy VI“ lässt das zuvor stets als gesetzt geltende Setting seiner Vorgänger außen vor und macht aus einer mittelalterlichen Welt mit Magiern, Rittern und Monstern ein Steampunk-Szenario, das im späten 19. Jahrhundert unserer Welt angesiedelt sein könnte. Monster existieren hier zwar auch, aber nicht mehr in Form klassischer Orks und Konsorten. Magie wiederum ist initial kaum mehr als

eine Erinnerung an eine Zeit 1.000 Jahre vor Spielbeginn, als der verheerende „War of the Magi“ die Welt für immer veränderte.

Weitgehend traditionell ist der übergeordnete Konflikt zwischen einem bösen Imperium und dem Widerstand, in erster Linie durch eine Rebellen-Organisation namens „The Returners“ repräsentiert. Das Imperium unter der Führung von Imperator Gestahl will die lang verschollene Kraft der Magie zurückbringen und zum eigenen Machterhalt nutzen. In General Kefka hat Gestahl einen vor nichts zurückschreckenden Gefolgsmann, der im Verlauf des Spiels zum eigentlichen Antagonisten wird.

Direkt zu Spielbeginn lernt man Terra kennen, eine junge Frau, die Magie beherrscht und zu einem willenlosen Sklaven des Imperiums gemacht wurde. Warum sie auf Magie zurückgreifen kann, erfährt man freilich erst viel später. Nach dem spielbaren Tutorial im Bergdorf Narshe wird Terra der Kontrolle des Imperiums entrissen und in der Folge lernt sie nach und nach ihre Gefährten – zunächst Mitglieder und Sympathisanten der Returners – kennen. Der Kampf gegen das Imperium beginnt.

Die Spielmechanik

„Final Fantasy VI“ ist ein rundenbasiertes Rollenspiel. Man begibt sich mit seiner Party in unzählige Gefechte, die hier sogenannte Zufallskämpfe sind: Mit wenigen Ausnahmen sind die Feinde also nicht vorab sichtbar, sondern es kommt nach einer zufälligen Zeitspanne zu einem Duell, für das die normale Spielansicht einem speziellen Kampfbildschirm weicht. Dort knüppeln sich dann – vereinfacht gesagt – alle Beteiligten die Hitpoints runter.

Obwohl die Kämpfe den spielerischen Kern bilden, ist es interessant, wie sehr „Final Fantasy VI“ mit damaligen Genrekonventionen des Spielablaufs bricht: Statt einen faden Dorf-Dungeon-Dorf-Dungeon-Zyklus abzuspielen, präsentieren sich die Stationen der ersten Spielhälfte allesamt aus einem klaren Storyfokus heraus konzipiert: Nach der Flucht aus Narshe erreicht man Schloss Figaro, das tatsächlich aber eine Art Land-U-Boot ist – nicht vergessen, klassische Fantasy ist passé. Nach einer Reise mit dem Schloss stellt man sich einem verrückten Martial-Arts-Kämpfer an einem Gebirgspass, schaukelt auf einem Floß über tosende Gewässer, infiltriert ein imperiales Lager, fährt mit dem Zug der Toten und singt bei einer Oper mit. All das geschieht innerhalb weniger Stunden und teilweise in parallel ablaufenden Szenarien, für die sich die bisher gefundenen Charaktere aufteilen.

Active Time Battle (ATB)

Final Fantasy III setzt wie sein direkter SNES-Vorgänger auf das von Hiroyuki Ito erdachte ATB-System: Die Partymitglieder verfügen über sich nach jeder Aktion aufs Neue füllende Balken am unteren Bildschirmrand, die anzeigen, wann der nächste Zug der jeweiligen Figur erfolgen kann. Die jeweilige Füllgeschwindigkeit korreliert unter anderem mit dem persönlichen Geschwindigkeitswert der Figur, sodass nicht jeder Kampfteilnehmer in einer Runde notwendigerweise die gleiche Anzahl an Aktionen durchführt.

Das ATB-System lässt sich auf zwei Arten konfigurieren – „Wait“ und „Active“. Bei letzterer Option läuft die Zeit stets weiter, auch wenn der Spieler teilweise länger durch ein Menü scrollen muss, um den gewünschten Zauber oder ein spezielles Item zu finden. Gegen die KI dürfte somit tendenziell ein Nachteil entstehen, da diese keine manuellen Suchen durchführen muss. „Wait“ hingegen pausiert den Kampffortgang beim Durchforsten von Menüs, was zu weniger Hektik und einem leichteren Schwierigkeitsgrad führt.

Individuelle Talente statt fester Charakterklassen

Fixe Klassen wie Ritter, Zauberer und Bogenschütze gibt es nicht, stattdessen kommen alle Figuren mit einem individuellen Talent, das die Basis-Aktionen wie Kämpfen, Verteidigen oder Item-Einsatz ergänzt. Die Bandbreite dieser Individualtalente ist groß: Sie reicht von Angriffen, die wie Spezialattacken bei „Street Fighter“ ausgeführt werden (Sabin), über das Imitieren zuvor erlernter Monster-Moves (Gau) bis hin zum Einsatz von Werkzeugen wie Bohrer und Kettensäge (Edgar). Magie bleibt auch aufgrund ihrer Story-Relevanz zunächst Terra vorbehalten, wird später aber für alle Figuren verfügbar.

Vom Mysterium zum Allgemeingut: Magie

Nach etwa einem Drittel des Spiels passiert etwas Überraschendes: Die Esper, magische Kreaturen, tauchen nun vermehrt im Spiel auf und können nach ihren meist kurzen Auftritten in kristalliner Form („Magicite“) eingesammelt werden. Diese Magicite dienen dem Erlernen von Zaubersprüchen. Alle Esper bringen dem Charakter, der das entsprechende Magicite ausrüstet, ein unterschiedliches Set an Zaubersprüchen bei. Das Erlernen funktioniert in einer Kombination aus Multiplikator und in Kämpfen verdienter Magie-Punkte. Esper Ramuh zum Beispiel lehrt den Blitz-Zauberspruch „Bolt“

mit dem Faktor zehn. Nach zehn verdienten Magie-Punkten ist der Zauberspruch also permanent erlernt, da 100% Lernfortschritt erreicht wurden.

Durch das Esper-System kann potenziell jeder Charakter jeden Zauberspruch erlernen, es ist also eine sehr umfassende Individualisierung der Spielweise möglich. Warum nicht auch dem Tank die wichtigsten Heilsprüche beibringen? Gerade für Charaktere, deren Individualtalent nicht ganz so herausragend ist, kann Magie der Weg zu einer neuen Karriere innerhalb der Party sein.

Clever ausrüsten statt öde grinden

„Final Fantasy VI“ findet eine sehr angenehme Balance: Nach den ersten, leichten Spielstunden pendelt sich der Schwierigkeitsgrad ein und stellt immer wieder vor Herausforderungen, die aber nie dazu führen, dass man Spielzeit mit stumpfem Aufleveln der Charaktere vergeuden muss – auch wenn dies bei Bedarf gerade in der zweiten Spielhälfte natürlich möglich ist.

Zudem setzt das Spiel weniger auf reines Statuswert-Pushen, vielmehr macht oft die richtige Ausrüstung den Unterschied. Alle Figuren können neben Waffen mit Rüstungsgegenständen versehen werden, die häufig Resistenzen gegen bestimmte Angriffe bieten. Außerdem kann jede Figur bis zu zwei sogenannte Relics tragen, die ganz verschiedene Effekte mit sich bringen: Neben verdoppelter Laufgeschwindigkeit oder Immunität gegen Statusveränderungen können dies auch Veränderungen im Kampfverhalten sein: Wer zum Beispiel „Genji Glove“ und „Offering“ parallel anlegt, schlägt bei einem Angriff fortan nicht mehr nur einmal, sondern gleich achtmal zu. Ein vergleichbarer Effekt wäre durch reines Level-Grinding nur schwer zu erreichen.

Eine Ensemble-Leistung: Die Charaktere

„Final Fantasy VI“ hat nicht DEN einen Hauptcharakter, um den sich am Ende des Tages alles dreht. Unter den – inklusive versteckter Charaktere – 14 Spielfiguren gibt es zwar welche, die eine umfassendere Hintergrundgeschichte haben als andere. Tatsächlich wachsen einem aber alle Helden und Heldinnen mehr oder weniger ans Herz. Wobei die früh eingeführten Figuren wie Terra, Locke, Edgar und Sabin natürlich mehr Zeit haben, um Sympathien für sich zu gewinnen als die späten Zugänge wie Relm und Strago. Das Spiel erzieht sanft dazu, alle Charaktere zu nutzen, da es im Spielverlauf gelegentlich zu obligatorischen Multi-Party-Sequenzen kommt: Hier werden die

Charaktere in bis zu drei Gruppen aus je maximal vier Teilnehmern aufgeteilt. Hat man nun nur seine Lieblinge gelevelt, muss man die weiteren Party-Plätze zwangsläufig mit schwächeren Ergänzungen auffüllen.

Vielschichtige Figuren und erzählerische Effizienz

Mit Ausnahme der Bonus-Figuren besitzen die übrigen Charaktere alle sie definierende Wesenszüge und oft eine unter der Oberfläche liegende ernste oder traurige Geschichte. Am deutlichsten wird diese Dualität bei den auf den ersten Blick als unbeschwert angelegten Charakteren Locke, Edgar und Setzer. Wie viele ihrer Mitstreiter haben auch sie mit Schatten aus ihrer Vergangenheit zu kämpfen, die sich um den Verlust geliebter Menschen oder familiäre Dramen drehen.

„Final Fantasy VI“ vermittelt diese Vielschichtigkeit mit einer enormen Effizienz: So ufern Dialoge nie aus – zum Glück, denn Übersetzer Ted Woolsey hatte für die Übersetzung sämtlicher Texte ins Englische nur einen Monat Zeit. In Kombination mit dem großartigen Soundtrack genügen meist einfache visuelle Mittel wie Kamerafahrten und Blenden, um Bewegendes dem Moment angemessen zu transportieren. Ein gutes Beispiel dafür stellt das Verlassen des Phantom Trains mit Sabin, Cyan und Shadow dar: Die Musik setzt aus und Cyan verweilt wortlos mit gesenktem Kopf am Rand des Bahnsteigs, während man mit Sabin zwar umherlaufen, aber sonst nichts weiter tun kann. Diese Stelle dient einzig dazu, den Verlust von Cyans Frau und Sohn, die zuvor mit dem Zug gen Jenseits gefahren sind, nachhallen zu lassen, bevor eine Schwarzblende zurück ins Spiel führt. Mit sehr reduzierten Mitteln entsteht ein eindringlich trauriger Moment.

Wohlgemerkt erreicht „Final Fantasy VI“ auch am anderen Ende der Heiterkeitsskala Großes: Die berühmte Opernszene, in der Celes die verschwundene Sängerin Maria vertreten muss, ist herzallerliebste und ausgesprochen charmant. Alles in allem sind die Geschichte und die Charaktertiefe von „Final Fantasy“ im Kontext ihrer Entstehungszeit eine große Leistung und im Speziellen auf Konsolen wie dem Super Nintendo 1994 noch eine Seltenheit.

Ein Spiel, zwei Welten

Die dem Spiel beiliegende und doppelseitig bedruckte Weltkarte spoilert es bereits: Das Spiel besteht aus zwei verschiedenen Varianten der Spielwelt: Die erste Spielhälfte findet in der „World of

Balance“ statt, anschließend erkundet man die „World of Ruin“, eine verwüstete und bis ins Mark erschütterte Version der Ausgangswelt. Beide weisen eine vergleichbar lange Spielzeit von 15 bis 20 Stunden auf. Es gibt gleich mehrere Aspekte, die im Hinblick auf diese Zweiteilung bemerkenswert sind.

In der World of Ruin wird die Hand des Spielers losgelassen

Die erste Hälfte von „Final Fantasy VI“ ist eine lineare Abfolge von Quests und Story-Elementen, die den Kampf der Returners gegen das Imperium begleitet. Zwar hat man nach einigen Spielstunden Setzers Luftschiff zur Verfügung, es gibt aber nur wenig Anreiz, den Hauptpfad zu verlassen. Zum Ende der ersten Spielhälfte hin erscheinen die Bemühungen des Spielers immer erfolgsversprechender, dann jedoch führt ein hinterhältiges Manöver der imperialen Führung zur ultimativen Katastrophe, welche die Welt aus ihren Fugen reißt und dem Spieler ein Story-Jahr später die unwirtlichen, deprimierenden und vergifteten Bruchstücke dieses Dramas vorsetzt.

Mit Celes ist in der „World of Ruin“ zunächst nur ein einziger Charakter verfügbar und es steht dem Spieler frei, in welchem Umfang er sich auf die Suche nach seinen in alle Winde verstreuten Gefährten begibt. Es gibt nur wenige Pflichtaufgaben, die erfüllt werden müssen, um sich dem zum Weltherrscher aufgestiegenen Kefka stellen zu können – allerdings ist es sehr schwer, ihn ohne das vorherige Aufspüren eines Großteils der übrigen Charaktere zu besiegen.

Die Transformation Kefkas

Kefka gilt gemeinhin als einer der interessantesten „Final Fantasy“-Antagonisten. Das liegt auch daran, dass er analog zur Topographie der Spielwelt eine Transformation durchläuft: Zu Spielbeginn erscheint Kefka als ein schwächlicher Lakai – eine Witzfigur, die keine echte Gefahr darstellt. Tatsächlich jedoch gelangt er durch schiere Boshaftigkeit und kluge Entscheidungen zu gewaltiger Macht, wobei das Imperium und dessen Interessen ihn im späteren Verlauf nicht mehr interessieren. Er findet Freude und Erfüllung schlicht am Auskosten seiner Position sowie an Leid und Zerstörung. Und wie viele andere Videospiele-Schurken schaffen es tatsächlich, die Welt zu zerstören und so dem Spieler aufzuzeigen, dass dieser mit seinen stundenlangen Bemühungen (zunächst) gescheitert ist?

Präsentation auf höchstem 16-Bit-Niveau

„Final Fantasy VI“ erschien an der Schwelle zu den 3D-Konsolen für das 1994 schon etwas betagte Super Nintendo. So setzt es auf 2D-Grafik, zeigt aber, dass die Entwickler die Hardware mittlerweile optimal beherrschten: Das Spiel ist deutlich schöner als seine SNES-Vorgänger, die Hintergründe und Charaktere sind im Rahmen der Möglichkeiten sehr hübsch, auch wenn die Pixel-Püppchen kaum Möglichkeiten zur direkten Abbildung von Emotionen bieten. Dazu wird viel mit Gesten und Kopfbewegungen gearbeitet. Pseudo-3D gibt es zum Beispiel beim Reisen auf der Weltkarte oder bei einer wilden – und wahnsinnig grobschlächtig aussehenden – Fahrt in einer Lore. Zum Glück bleiben derlei Experimente die Ausnahme.

Notwendige Einschränkungen

Allerdings muss „Final Fantasy VI“ im Rahmen der Möglichkeiten mit bestimmten Einschränkungen arbeiten: Viele Feinde tauchen im Verlauf des Spiels als „Palette Swaps“ mit neuem Namen und höherem Level mehrfach auf. Außerdem sind sie in den Kämpfen in der Regel nicht animiert, einzig die Party-Mitglieder bewegen sich. In der normalen Spielansicht wird gelegentlich mit „Stellvertreter-Lösungen“ gearbeitet, Kefka ist ein gutes Beispiel dafür: Im Verlauf des Spiels muss man mehrere Male gegen ihn antreten. Anfangs erscheint er in den Kämpfen noch als die kleine Pixel-Figur, die er auch in der normalen Spielperspektive ist. Mit zunehmender Macht verändert er sich jedoch in den Kämpfen zusehends, am Ende ist er eine gottgleiche Figur mit Flügeln, groß und gewaltig. Außerhalb der Kämpfe sieht man davon jedoch nichts. Gleiches gilt zum Beispiel auch für Sabins Widersacher Vargas oder die acht mächtigen Drachen, die sich in der zweiten Spielhälfte über die Welt verteilt haben: In Kämpfen sind sie monströse Giganten, vor dem Kampfbeginn wackeln auch sie aber als kleine Sprites durch die Welt. Da man die meisten Feinde vor den Kämpfen aber ohnehin nicht sehen kann, bleiben derlei Situationen die Ausnahme.

Uematus Meisterwerk

Viel besser noch als die Grafik und für die Gesamtwirkung des Spiels ungleich wichtiger ist der ausgesprochen starke Soundtrack. Nobuo Uematsu hat nicht nur für die Charaktere wunderschöne Themen komponiert, auch die übrigen Stücke sind nahezu ausnahmslos Klassiker und gehören bis heute zu seinen besten Arbeiten. Der Soundtrack wurde seit Release oft neu interpretiert und ist in verschiedensten Versionen erhältlich, wobei auch die aufwendigste Orchesterfassung kaum den Charme der SNES-Version einzufangen vermag. Ein guter Zeitpunkt, um sich nochmal ins Gedächtnis

zu rufen, unter welchen technischen Einschränkungen all dies entstand: Im Modul von „Final Fantasy VI“ stecken gerade mal 24 Mbit Speicher.

Irgendwas ist immer: Die Neuauflagen

„Final Fantasy VI“ wurde in den 24 Jahren seit Erstveröffentlichung für mehrere Plattformen neu aufgelegt – allerdings haben die Folgeversionen individuelle Nachteile. 2002 kam das Spiel auf der PlayStation erstmals nach Europa, diese Version leidet aber unter häufigen Ladezeiten, die das Spiel sehr ausbremsen. Neue Rendervideos entschädigen kaum dafür. Die 2007 in Europa veröffentlichte Version für den GBA ist deutlich besser: Sie bietet einige zusätzliche Inhalte, eine neue Übersetzung und auf Wunsch erstmals auch deutsche Texte. Puristen stören sich allerdings an der durch die GBA-Hardware hörbar schlechteren Musik. Die nochmals deutlich später erschienenen Versionen für iOS, Android und den PC setzen auf einen furchtbaren Grafikstil, der nur noch wenig vom Original hat. Das Spiel hinter der Fratze bleibt zwar großartig, die-SNES-Version ist aber die bessere Wahl. Wer nicht die etwa 50 Euro für ein loses Modul investieren möchte: „Final Fantasy VI“ ist auch Teil der 21 Spiele großen Bibliothek des SNES Classic Mini.

So final war es dann doch nicht: Die Sequels

Nicht weniger als neun weitere Teile folgten auf „Final Fantasy VI“ – die tatsächliche Anzahl an weiteren Spielen der Reihe ist noch deutlich höher, es erschienen unzählige Spin-offs und teilweise bestanden Hauptepisoden aus mehreren Einzeltiteln („XIII“, „XIII-2“ und „Lightning Returns: Final Fantasy XIII“). Eine auch nur annähernd adäquate Besprechung der Fortsetzungen wäre ein Thema für eine Menge weiterer Podcasts.

„Final Fantasy VI“ kann aber als der abschließende Höhepunkt der ersten Ära betrachtet werden, in der die Spiele noch auf zwei Dimensionen beschränkt waren. Zwar boten 3D-Welten und technischer Fortschritt im Allgemeinen viele neue Methoden, um Geschichten zu erzählen, ein vergleichbar hohes Gesamtniveau wie bei „Final Fantasy VI“ erreichte Square aber nur noch selten – vielleicht sogar nie. Am Personal kann dies nur eingeschränkt gelegen haben, schließlich blieben die zentralen Gesichter des Entwicklerteams noch einige Jahre gemeinsam bei Square. Kitase und Ito, die gemeinsam als Director-Duo von „Final Fantasy VI“ agierten, arbeiten sogar noch heute dort.