



# Final Fantasy VII

Analyse von: Chantal, Mia, Fluri

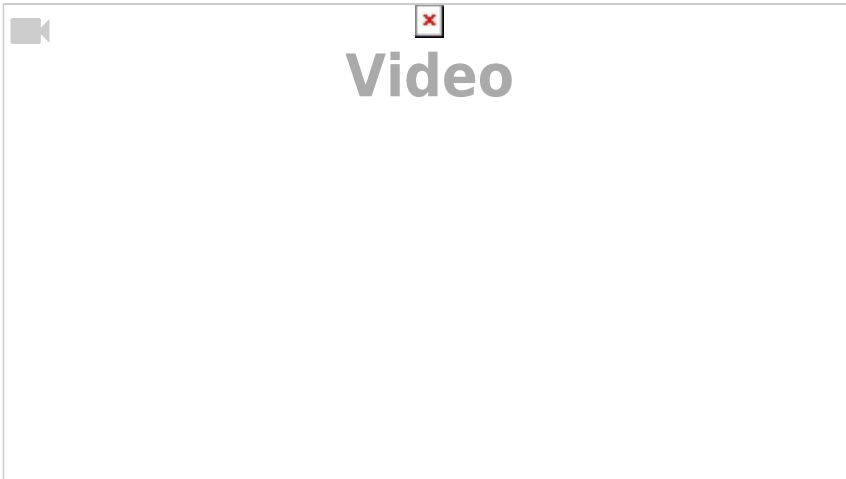
Vergleich zu: [final\\_fantasy\\_vii\\_remake](#)

|             |                                                                                                              |
|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Genre       | Action-JRPG                                                                                                  |
| Publikation | 31.1.1997                                                                                                    |
| Developer   | Square Enix                                                                                                  |
| Publisher   | Square Enix                                                                                                  |
| Plattformen | Nintendo Switch, PlayStation, PlayStation 4, Android, PlayStation Portable, Xbox One, iOS, Microsoft Windows |

## 1. Spielbeschreibung

Final Fantasy 7 ist auf dem Fantasieplaneten Gaia angesiedelt. Der Spieler folgt zu Beginn einer Gruppe von Widerstandskämpfern, genannt Avalanche, in ihrem Kampf gegen den Megakonzern Shinra, der dem Planeten zwecks Energiegewinnung die Lebensenergie entzieht. Im Verlauf der Geschichte eskalieren die Konflikte und die gesamte Welt wird vom Untergang bedroht.

## Trailer



## 2. Soundbeschrieb

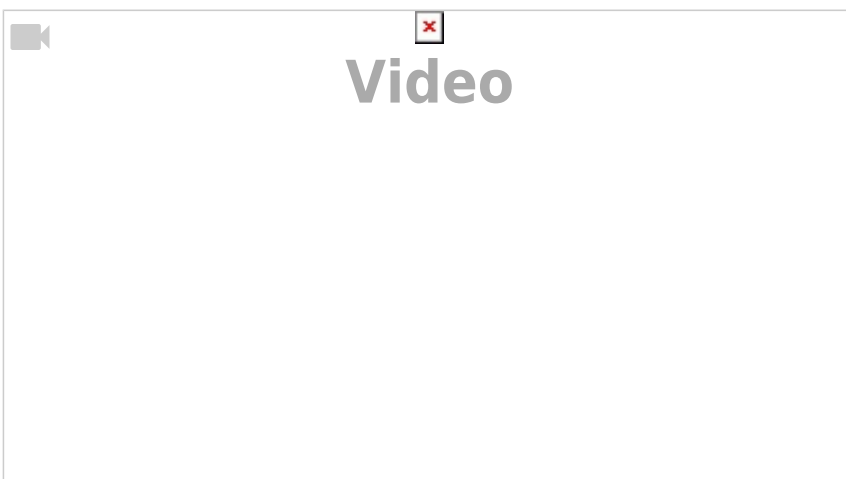
### Battle Theme

Bei diesem Song weiss man sofort, dass eine Kampfsequenz kommt. Sie wird abgespielt, sobald man in einen Zufallskampf wechselt.

[ffvii\\_original\\_battletheme.mp3](#)

### Battle Sounds

Diese tönen sehr trocken oder dumpf. Die Sounds selber haben nicht sehr viele Facetten. Sie machen zwar im Gamekontext Sinn, haben aber im isolierten Zustand nicht viel Aussage. Man merkt, dass es ein Waffensound ist, welcher für andere Instanzen negative Auswirkungen hat, ist aber nicht genug facettenreich, um viel zur Atmosphäre beizutragen. Die Battlesounds haben alle eine ähnliche Tonhöhe und scheinen auf der gleichen Geräusch-Grundlage zu basieren. Sie haben alle einen mechanischen Unterton, welcher aber ins Setting des Spiels passt.



[gunfire\\_1.mp3](#)

## Kreatur

Im Game passt sich das „heulen“ an die Umgebung an und scheint mehr oder weniger passend. Isoliert vom Gameplay, tönt es nicht sehr nach heulen, sondern eher nach dem Klang einer Lotusflöte.

[red\\_xiii\\_howl\\_1.mp3](#)

## Cursor Move

Der Cursor oder die Auswahl tönt sehr comicartig. Es ist ein eher unsanfter Sound. Der Player merkt einen Impact. Auf Zeit könnte der Sound allerdings etwas aufdringlich und nervig wirken. Trotzdem passt das Geräusch in den Kontext des Games.

[ffvii\\_original\\_cursor\\_move.mp3](#)

## 3. Vergleich: Original vs. Remake

From:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/> - **game sound dokumentation**

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=final\\_fantasy\\_vii&rev=1686233645](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=final_fantasy_vii&rev=1686233645)

Last update: **2023/06/08 16:14**

