



# 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. Spielbeschrieb

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

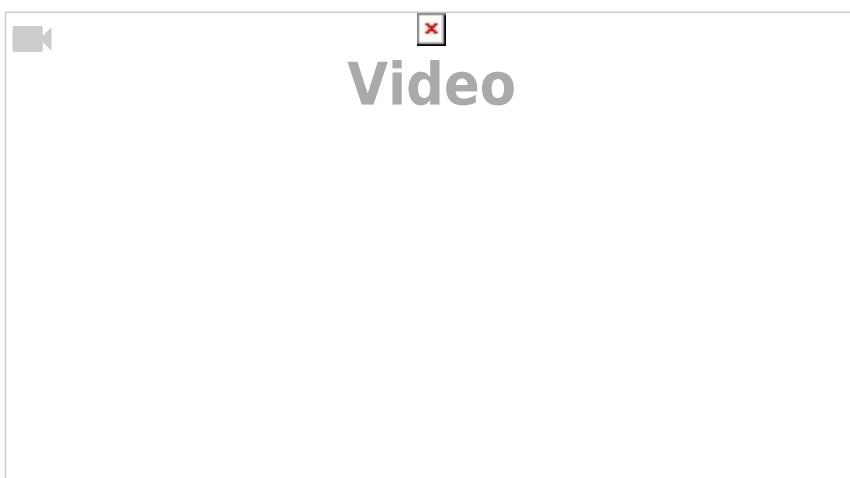
### Battle Theme

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

[ffvii\\_original\\_battlettheme.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](#)

[hit.mp3](#)[hit.wav](#)

[kill\\_1.mp3](#)

[ice.mp3](#)[ice.wav](#)

## 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

Es ist natürlich klar, dass man im Sound die 23 Jahre Fortschritt spürt. Die Soundeffekte im Remake wirken im allgemeinen heller und «knackiger». Sie unterscheiden sich mehr voneinander.

Beim Remake sind neue Features dazugekommen, wie zum Beispiel Voice-Overs von Character-Stimmen und Schritt-Sounds.

Die Kampfsounds tönen im Originalen «over-the-top» und comic-haft. Aber immer noch passend zum Setting des Games. Für das Remake scheint eine mehr realistische Richtung gewählt worden zu sein. Die Soundeffekte haben mehr Tiefe und Facetten.

Die beiden Spiele haben aber auch Gemeinsamkeiten. Beispielsweise merkt man vor allem am Gebrauch eines Battlethemes, dass gewisse Grundlagen und Einsatz von Sounds sich nicht sehr stark verändert haben und die Macher versucht haben, etwas vom Originalen Game im neuen

beizubehalten. Dies trifft ebenfalls auf die Funktion des Sounds im UI zu. Sie scheinen zusammenzuhängen und der Einsatz von Sound im UI hat den gleichen Effekt. Im Allgemeinen wirken viele Sounds im Remake moderner, unaufdringlicher und etwas mehr «polished»

Man merkt, dass die Soundgestaltung beim Remake mehr in eine realistischere Richtung geht, aber eben auch diesen Anspruch hat, im Gegensatz zu den stilisierten Mitteln, mit denen das alte Spiel arbeitet.

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=final\\_fantasy\\_vii&rev=1686260964](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=final_fantasy_vii&rev=1686260964)

Last update: **2023/06/08 23:49**

