



Final Fantasy VII Remake

Analyse von: Chantal, Mia, Fluri

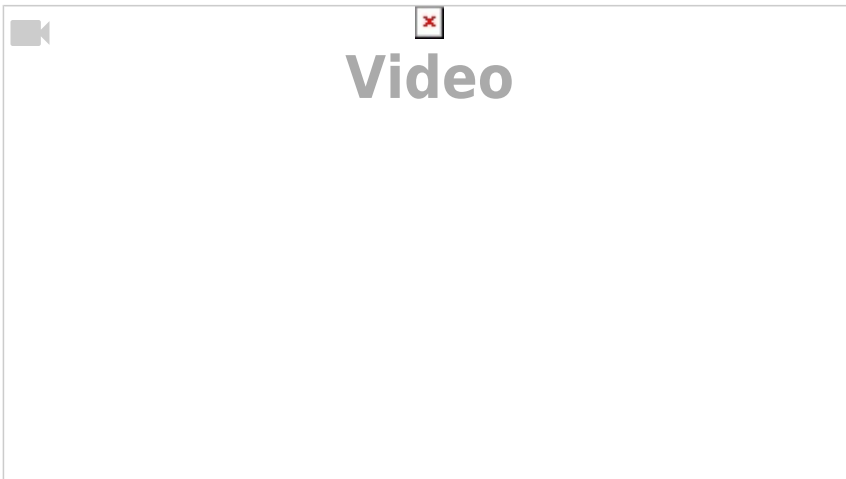
Vergleich zu: [final_fantasy_vii](#)

Genre	Action-JRPG
Publikation	10. April 2020
Developer	Square Enix
Publisher	Square Enix
Plattformen	PlayStation 5, PlayStation 4, Microsoft Windows

1. Spielbescrieb

Final Fantasy 7 Remake spielt in der dystopischen Cyberpunk-Metropole Midgar und der Spieler steuert den Söldner Cloud Strife. Er schließt sich AVALANCHE an, einer Öko-Terroristengruppe, die versucht, den mächtigen Megakonzern Shinra davon abzuhalten, die Lebensessenz des Planeten als Energiequelle zu nutzen.

Trailer



2. Soundbeschreibung

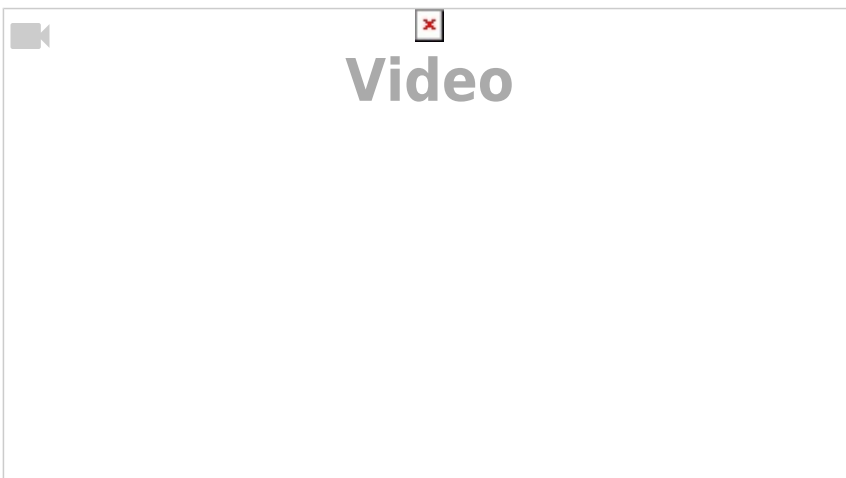
Battletheme

Der Player erhält die Info, dass er sich jetzt im Kampf befindet. Es ist ein klarer Hinweis auf die Situation und was zu erwarten ist.

[ffvii_remake_battletheme.mp3](#)

Battle Sounds

Kampfsounds haben sehr viel Tiefe und sind angepasst an den Raum. Das Echo tönt sehr realistisch. Die Waffe tönt, als würde sie Schaden machen, der Sound wurde aber nicht übertrieben dargestellt.



Kreatur

Das Knurren tönt sehr realistisch, nach angsteinflössendem Tier. Die Stimme des Tiers tönt sehr menschlich, aber auf eine Art anders als das Knurren. Ohne Kontext merkt man nicht, dass der Sound von der gleichen Kreatur stammt. Nur, dass das Knurren und die Stimme, das gleiche Echo haben, weist auf eine Gemeinsamkeit hin.

[ffvii_viech.mp3](#)

Cursor Move

Der Soundeffekt tönt sehr hell, leicht und unauffällig, fast schon gläsern. Es gibt dem Player genug Feedback, dass man einen Impact hat, wirkt aber nicht zu aufdringlich. Auch ohne den Gamekontext tönt es sehr nach einem Klick- oder Auswahl sound, da es an eine Computermouse oder einen weichen Schalter erinnert.

[ffvii_remake_cursor_move.mp3](#)

Ambient Sounds and Voices

Ambiente Sounds wirken sehr immersiv. Vor allem die Surround Sounds, welche klar einer Richtung und Entfernung zugeordnet werden können. Der Radio, welchen man ebenfalls im Hintergrund hört verstärkt das Gefühl in der Situation zu sein. Die ganze Szene Soundeffekte lassen die Szene sehr lebendig wirken.

[ffviremake_ambientesounds_voices_.mp3](#)

Footsteps

Die Schritte wirken realistisch. Sie sind klar ausformuliert und mit dem Geräusch scheinen auch eine gewisse Wichtigkeit zuzukommen. Das Klirren der Waffe und anderen Rüstungsteile ist parallel dazu hörbar.

[ffviremake_footsteps_1.mp3](#)

Character Sounds

Die Stimmen-Soundeffekte wirken ein wenig «over-the-top», passen aber zum allgemeinen Gameplay. Der Player wird nicht aus der Immersion geworfen. Die Sounds sind eher konventionell und unterscheiden sich nicht gross von anderen RPGs. Während dem Kampf hört man abwechselungsweise Kampflaute und Barks des Playercharakters.

[ffvii_remake_character_sounds.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_remake&rev=1686260300

Last update: **2023/06/08 23:38**

