2025/11/21 03:10 1/4 Final Fantasy VII Remake



Final Fantasy VII Remake

Analyse von: Chantal, Mia, Fluri

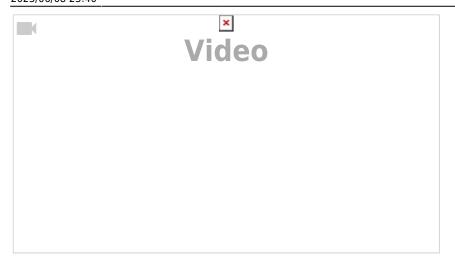
Vergleich zu: final_fantasy_vii

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

1. Spielbeschrieb

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. Soundbeschrieb

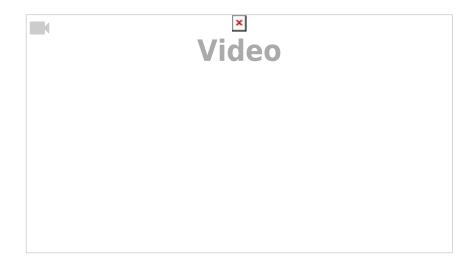
Battletheme

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.



2025/11/21 03:10 3/4 Final Fantasy VII Remake

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, weisst 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 Auswahlsound, da es an eine Computermaus 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 footssteps 1.mp3

Character Sounds

Die Stimen-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 abwechslungsweise Kampflaute und Barks des Playercharakters.

ffvii remake character sounds.mp3

3. Vergleich: Original vs. Remake

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=final fantasy vii remake&rev=168626040

Last update: 2023/06/08 23:40

