



# Final Fantasy VII Remake

Analyse von: Chantal, Mia, Fluri

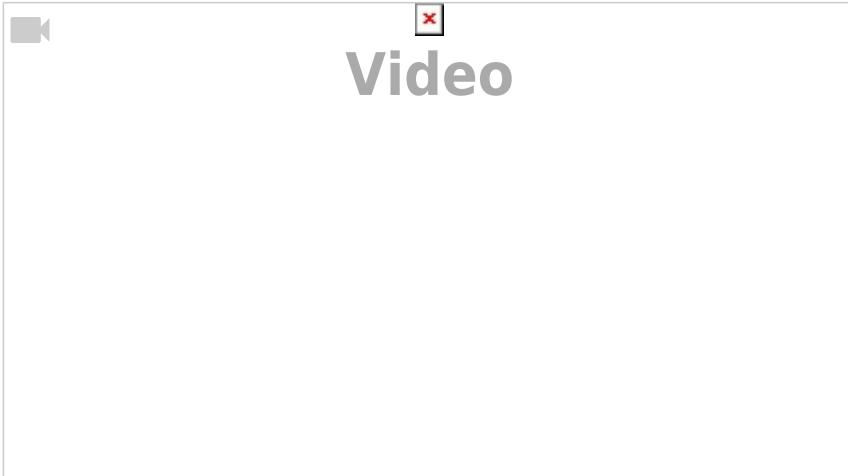
Vergleich zu: [final\\_fantasy\\_vii](#)

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

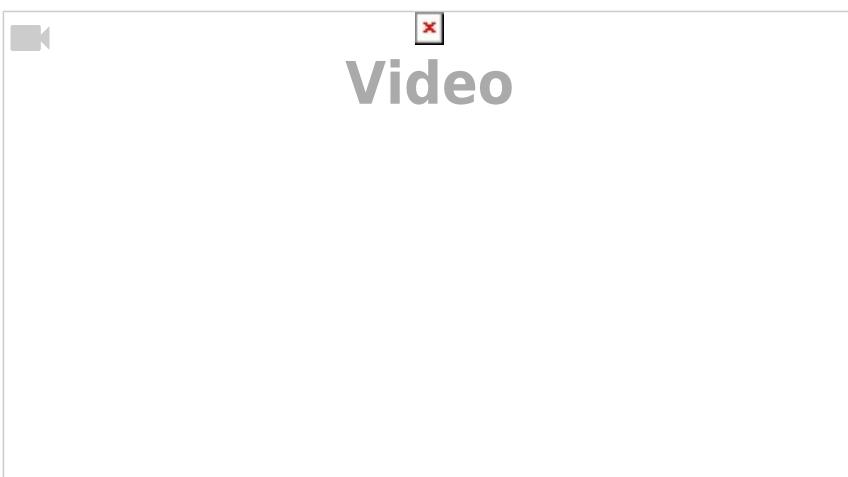
### Battletheme

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.



## Kreatur

Das Knurren tönt sehr realistisch, nach angsteflössendem 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 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 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 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

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 Battletemes, 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\\_remake&rev=1686261003](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=final_fantasy_vii_remake&rev=1686261003)

Last update: **2023/06/08 23:50**

