7 Days to Die

- Ruedy Stacher
- Joel Schwendimann
- Hanh-Dung Nguyen

—-

Spieldaten

Genre	Survival Horror
Veröffentlichung	Dezember 2013 (PC) Juni 2016 (Konsole)
Publisher	The Fun Pimps, Telltale Publishing
Studio	The Fun Pimps
Spielmodus	Einzelspieler, Mehrspieler
Spiel-Engine	Unity
Plattform	Microsoft Windows, Mac OS, Linux, PlayStation 4, Xbox One

Spielbeschrieb

Das Spiel ist ein Survival-Horror-Spiel, das in einer postapokalyptischen zufällig generierten Open World mit mehreren Biomen und Zombies angesiedelt ist und aus der Egoperspektive gespielt wird. Ziel des Spielers ist es, möglichst lange zu überleben und Sachen zu bauen und zu entdecken.

Der Spieler kann die Welt erkunden, muss nach Nahrung und Wasser suchen, kann Gegenstände einsammeln (looten), Gegenstände herstellen (Crafting) und unter anderem durch das Nutzen des Voxelsystems Behausungen und andere Dinge erbauen. Dabei muss der Spieler sich auch vor den Zombies schützen, indem er die Waffen aus dem Spiel benutzt und Werkzeuge herstellt, um weiter arbeiten zu können. Des Weiteren ist es dem Spieler möglich, Fahrzeuge zu bauen und zu nutzen, auf die Jagd zu gehen und Pflanzen wachsen zu lassen. Weiterhin kann der Spieler auch Quests annehmen.

Es kann sowohl im Einzelspieler- als auch im Mehrspielermodus gespielt werden. Das Spiel verfügt außerdem über einen Kreativmodus, bei dem das Bauen im Fokus steht und man daher keinen Schaden von Zombies zugefügt bekommt und unbegrenzt Gegenstände aus einem Menü erhalten kann.

(Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/7_Days_to_Die)

Handlung

Die Ereignisse des Spiels finden nach einem nuklearen Dritten Weltkrieg statt, der einen großen Teil der Welt zerstört hat. Einige wenige Gebiete, wie die fiktive Grafschaft Navezgane in Arizona, wo das Spiel angesiedelt ist, wurden allerdings nicht verstrahlt und zerstört.

Der Spieler ist ein Überlebender des Krieges, der sein Überleben sichern muss, indem er sich ausrüstet und Vorräte aufspürt, um dadurch die zahlreichen Zombies abzuwehren, die Navezgane bevölkern.

Obwohl es kein wirkliches Ziel gibt, außer zu überleben, deuteten die Entwickler auf eine mögliche Storyline an, die in zukünftigen Updates hinzugefügt werden soll.

(Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/7_Days_to_Die)

---

7 Days to Die Trailer

Hier sieht man den letzen Spieletrailer von 7 Days to Die.

7daystodie_trailer.mp4

|

Das Spiel lässt sich grundsätzlich in vier verschiedene Kategorien unterteilen, welche wie folgt wären: **Menu, Zwischensequenzen, Gegner und die Spielfigur selber.**

Sound-Analyse

AMBIANT SOUND

Das Spiel hat verschiedene Biome, jedes Biome hat eine Geräuschkulisse um die Stimmung zu setzen. Dieser Sound ist 2d und diegetisch. Auffallend hier ist das Wüsten Biome dass eine Grille as Ambient sound hat die sich endlos wiederholt und qualitativ eher schwach ist.

Wald	7day_ambient_bushes.mp4 7day_ambient_forest.mp4
Schnee	7day_ambient_snow.mp4
Gebäude	7day_fridge.mp4
Wasser	7days_water.mp4
Wüste	7day_ambient_desert.mp4
Creepy place	7day_creepy2.mp4

GEGNER

Zombies	Zombies sind von weitem hörbar, das zweite video zeigt das der Sound 3d ist. Das erste Video zeigt eine Szene bei dem die Zombies in das Haus einbrechen. Zum vergleich mit den Tieren die keinen Schaden machen, hört der Spieler die Schritte der Zombies. Zombies, die weit sind.	7day_zombies_inside.mp4 7days_zombie.mp4
Aggressive Tiere	Tiere die dem spieler Schaden zufügen können machen Geräusche damit der spieler gewarnt wird. Zombies, die weit sind.	7days_wolf.mp4 7day_snakes.mp4
Passive Tiere	Passive Tiere die dem Spieler keinen Schaden zufügen können, machen keine Geräusche wenn sie sich bewegen. Das bedeutet der Spieler kann sie nur identifizieren wenn er sie im Blickfeld hat. dass ist leider nicht optimal um Tiere für Nahrung zu jagen.	7days_animals.mp4 7day_snakes.mp4 7days_wolf.mp4

SPIELFIGUR

Jeder Untergrund macht einen anderen sound wenn der Character sich darauf bewegt. dieses Geräusch gibt dem spieler die Information auf welchem Material es sich befindend. In 7 Days to Die ist es sehr wichtig weil die ganze welt verändert werden kann. Wasser hat drei verschiedene sounds, für das Schwimmen, durch das Wasser laufen und Unterwasser.

Schritte	7day_ground_asphalt.mp4
Dirt	7day_ground_dirt.mp4

Grass	7day_ground_grass.mp4
Metal	7day_ground_metal.mp4
Wasser	7days_water.mp4

Vergleich mit THE FOREST

Die Atmosphäre im Horror Genre ist von grosser Wichtigkeit. Beide Spiele versuchen die Illusion einer realistischen Umgebung zu etablieren. Wenn wir uns die Ambient Sound Effekten der beiden spielen vergleichen ist die Immersion grösser in The Forest. In 7Days to Die ist die Qualität schlechter als in The Forest, nach längerem spielen gewöhnt man sich daran und konzentriert sich auf das Gameplay. Während der Ambient Sound im Spiel The Forest sehr abwechslungsreich ist und sich der Spieler darum nicht daran gewöhnen kann. das führt dazu das der Spieler sehr aufmerksam auf die Soundkulisse reagiert.

die Soundkulisse in 7Days to Die ist sehr unrealistisch, man hört zum Beispiel die Grille wenn man sich weit weg von Gebüschen befindet wie das Video oben zeigt. In The Forest dagegen ist die Soundkulisse sehr realistisch weil es sich nicht wiederholt da es eine grössere Sound Bibliothek besitzt die mehrere ebenen hat. Ausserdem verfügt de Forest über mehr Sound Feedback, wenn der Spieler durch ein Gebüsch läuft hört man die Blätter rascheln, Während man in 7 Days to Die das nicht hört.

Die Soundeffekte der Gegner in 7 Days sind alle digetisch, In The Forest gibt es non-digetische Soundeffekte wie zum Beispiel das Abspielen eines Harfeninstrumentes wenn ein Gegner auftaucht.

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=7_days_to_die

Last update: **2018/06/08 12:58**