

# 7 Days to Die

- Ruedy Stacher
  - Joel Schwendimann
  - Hanh-Dung Nguyen
- 



## Spieldaten

<b>Genre</b>	Survival Horror
<b>Veröffentlichung</b>	Dezember 2013 (PC) Juni 2016 (Konsole)
<b>Publisher</b>	The Fun Pimps, Telltale Publishing
<b>Studio</b>	The Fun Pimps
<b>Spielmodus</b>	Einzelspieler, Mehrspieler
<b>Spiel-Engine</b>	Unity
<b>Plattform</b>	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](https://de.wikipedia.org/wiki/7_Days_to_Die))

## Story

Du spielst mit dem Hauptcharakter, der Thomas heisst und du musst Silvia (deine Liebe), welche im Tempel des Teufels gefangen ist, befreien. Dazu muss Thomas über fünf verschiedene Levels sich den Weg gegen verschiedene Gegner (Insekten, Drachen, Kämpfer usw.) frei kämpfen und zudem noch die fünf Söhne des Teufels bezwingen.

## Video-Spielszene

Hier ein kurzer Ausschnitt aus dem Spiel.

[kung\\_fu\\_master.mp4](#)

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

# Sound-Analyse

## MENU

<b>Münzeinwurf</b>	Dieser Ton erklingt, sobald eine Physische Münze in das Gerät eingeworfen wird. Dies ist zugleich der einzige Menüton.	----- <a href="#">kung_fu_master_player_kick.wav</a>
--------------------	--	---

## ZWISCHENSEQUENZ

<b>Musik</b>	1) Sobald das Spiel beginnt, ertönt diese Melodie. 2) Diese Melodie begleitet die Spielfigur während eines ganzen Levels, findet sich immer wieder in einem Loop. 3) Diese Melodie ertönt, wenn ein Level abgeschlossen wird. 4) Diese Melodie erklingt, sobald das Komplette Spiel beendet wird und Silvia gerettet wurde.	----- <a href="#">kung_fu_master_intro.wav</a> <a href="#">kung_fu_master_music_background.wav</a> <a href="#">kung_fu_master_sound_level_1_3_finished.wav</a> <a href="#">kung_fu_master_ending.wav</a>
<b>Treppe hochlaufen</b>	Dieser Ton erklingt, sobald die Spielfigur ein Level abgeschlossen hat und wird passend mit einer „Treppenhochlauf“ Animation begleitet.	<a href="#">kung_fu_master_sound_stairs_2.wav</a>
<b>Lautes Lachen</b>	Dieser Ton erklingt, wenn die Spielfigur gegen einen Boss verliert ODER während einer Zwischensequenz, nach dem beenden des zweiten und vierten Levels.	<a href="#">kung_fu_master_loadingscreen_laughing.wav</a>
<b>Punkte zusammenzählen</b>	Sobald ein Level abgeschlossen wird, ist dieser Ton zu hören, welche dem Spieler das zusammenzählen seinen erlangenen Punkte verdeutlicht.	<a href="#">kung_fu_master_sound_point_countdown.wav</a>

## GEGNER

<b>Schlag</b>	Dieser Ton ist zu hören, sobald unsere Spielfigur von einem Menschlichen Gegner getroffen wird. Es impliziert die Verwundbarkeit der Spielfigur.	----- <a href="#">kung_fu_master_enemy_boss_hit.wav</a>
<b>Sterben</b>	Dieser Ton gibt der Spielfigur zu verstehen, dass ein Boss besiegt wurde, hebt sich ganz klar durch ein Hallen ab.	<a href="#">kung_fu_master_enemy_boss_death.wav</a>

<b>Biene</b>	Wird eine Biene von der Spielfigur geschlagen, so ertönt dieser „Puuuff“ Ton, wobei die Biene darauf stirbt.	<a href="#">kung_fu_master_sound_enemy_explosion.wav</a>
<b>Ball fällt runter</b>	Ein Gegnerischer Ball fällt runter, begleitet mit einem „puuuff“ Ton wobei dann ein Gegnerischer Drache erscheint.	<a href="#">kung_fu_master_sound_enemy_explosion.wav</a>
<b>Vase</b>	Eine Gegnerische Vase fällt ebenfalls runter, man nimmt den Ton einer zerbrochenen Vase wahr, ein hohes klinnen ertönt und gibt dem Spieler zu verstehen, dass ein Gegner erscheinen wird.	<a href="#">kung_fu_master_sound_enemy_vase.wav</a>
<b>Messer</b>	Ertönt, sobald ein Messer von einem Gegner geworfen wird.	<a href="#">kung_fu_master_sound_knife.wav</a>

## SPIELFIGUR

<b>Punch</b>	Gibt dem Spieler zu verstehen, dass ein Schlag ausgeführt wird. Klare und genaue Assoziation, da die Figur passgenau mit dem Arm ausholt und dazu, wie es bei Martial Arts üblich ist, schreit.	<a href="#">kung_fu_master_player_punch.wav</a>
<b>Kick</b>	Dieser Ton erklingt, sobald die Spielfigur einen Tritt von sich gibt.	<a href="#">kung_fu_master_player_kick.wav</a>
<b>Sterben</b>	Dieser Ton erklingt, sobald die Spielfigur stirbt.	<a href="#">kung_fu_master_player_death.wav</a>
<b>Extra Leben</b>	Hat die Spielfigur eine gewisse Punktzahl erreicht, so wird dieser Ton zu hören sein.	<a href="#">kung_fu_master_sound_player_extra_life.wav</a>

## Vergleich mit THE FOREST

Der Vergleich mit MGS4 ist auf dieser [Seite](#) zu finden.

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=7\\_days\\_to\\_die&rev=1528295346](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=7_days_to_die&rev=1528295346)

Last update: 2018/06/06 16:29

