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

MENU

Münzeinwurf	Dieser Ton erklingt, sobald eine Physische Münze in das Gerät eingeworfen wird. Dies ist zugleich der einzige Menüton.	_____ kung_fu_master_player_kick.wav

ZWISCHENSEQUENZ

Musik	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.	_____ kung_fu_master_intro.wav kung_fu_master_music_background.wav kung_fu_master_sound_level_1_3_finished.wav kung_fu_master_ending.wav
Treppe hochlaufen	Dieser Ton erklingt, sobald die Spielfigur ein Level abgeschlossen hat und wird passend mit einer „Treppenhochlauf“ Animation begleitet.	kung_fu_master_sound_stairs_2.wav
Lautes Lachen	Dieser Ton erklingt, wenn die Spielfigur gegen einen Boss verliert ODER während einer Zwischensequenz, nach dem beenden des zweiten und vierten Levels.	kung_fu_master_loadingscreen_laughing.wav
Punkte zusammenzählen	Sobald ein Level abgeschlossen wird, ist dieser Ton zu hören, welche dem Spieler das zusammenzählen seinen erlangenen Punkte verdeutlicht.	kung_fu_master_sound_point_countdown.wav

GEGNER

Schlag	Dieser Ton ist zu hören, sobald unsere Spielfigur von einem Menschlichen Gegner getroffen wird. Es impliziert die Verwundbarkeit der Spielfigur.	––––––––––––––––––––––––––– kung_fu_master_enemy_boss_hit.wav
Sterben	Dieser Ton gibt der Spielfigur zu verstehen, dass ein Boss besiegt wurde, hebt sich ganz klar durch ein Hallen ab.	kung_fu_master_enemy_boss_death.wav
Biene	Wird eine Biene von der Spielfigur geschlagen, so ertönt dieser „Puuuff“ Ton, wobei die Biene darauf stirbt.	kung_fu_master_sound_enemy_explosion.wav
Ball fällt runter	Ein Gegnerischer Ball fällt runter, begleitet mit einem „puuuff“ Ton wobei dann ein Gegnerischer Drache erscheint.	kung_fu_master_sound_enemy_explosion.wav
Vase	Eine Gegnerische Vase fällt ebenfalls runter, man nimt den Ton einer zerbrochen Vase wahr, ein hohes klirren ertönt und gibt dem Spieler zu verstehen, dass ein Gegner erscheinen wird.	kung_fu_master_sound_enemy_vase.wav
Messer	Ertönt, sobald ein Messer von einem Gegner geworfen wird.	kung_fu_master_sound_knive.wav

---

SPIELFIGUR

Punch	Gibt dem Spieler zu verstehen, das 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.	kung_fu_master_player_punch.wav
Kick	Dieser Ton erklingt, sobald die Spielfigur einen Tritt von sich gibt.	kung_fu_master_player_kick.wav
Sterben	Dieser Ton erklingt, sobald die Spielfigur stirb.	kung_fu_master_player_death.wav
Extra Leben	Hat die Spielfigur eine gewisse Punktezahl erreicht, so wird dieser Ton zu hören sein.	kung_fu_master_sound_player_extra_life.wav

---

Vergleich mit THE FOREST

Der Vergleich mit The Forest 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=1528371703

Last update: **2018/06/07 13:41**