

# 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))

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

## 7 Days to Die Trailer

Hier sieht man den letzten 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

<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>
--------------------	--	--

### AMBIANT SOUND

<b>Wald</b>	Die Spielfigur befindet sich im Wald. Entsprechend ist hier die Geräuschkulisse gestaltet. Von einfachen Bewegungen auf Gras bis hin zu Kollisionen mit Büschen und Sträuchern wirken diese sehr realistisch und glaubhaft.	<a href="#">7day_ambient_bushes.mp4</a> <a href="#">7day_ambient_forest.mp4</a>
<b>Schnee</b>	Schnee Zone	<a href="#">7day_ambient_snow.mp4</a>
<b>Gebäude</b>	Kühlschrank.	<a href="#">7day_fridge.mp4</a>
<b>Wasser</b>	Donner und Regen.	<a href="#">7days_water.mp4</a>
<b>Wüste</b>	Donner und Regen.	<a href="#">7day_ambient_desert.mp4</a>
<b>Creepy place</b>	Donner und Regen.	<a href="#">7day_ambient_creepy.mp4</a> <a href="#">7day_creepy2.mp4</a>
<b>Strasse</b>	Donner und Regen.	<a href="#">7day_ambient_dry.mp4</a>
<b>Tiere</b>	Tiere, Schlange, Wolf .	<a href="#">7days_animals.mp4</a> <a href="#">7day_snakes.mp4</a> <a href="#">7days_wolf.mp4</a>

### GEGNER

<b>Gebäude</b>	Zombies in einer Gebäude → Kampf . Zombies, die weit sind.	<a href="#">7day_zombies_inside.mp4</a> <a href="#">7days_zombie.mp4</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 nimt den Ton einer zerbrochen Vase wahr, ein hohes klirren 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_knive.wav</a>

## SPIELFIGUR

<b>Schritte</b>	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.	<a href="#">7day_ground_grass.mp4</a> <a href="#">7day_ground_dirt.mp4</a> <a href="#">7day_ground_asphalt.mp4</a> <a href="#">7day_ground_metal.mp4</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 Punktezahl 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 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=1528375711](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=7_days_to_die&rev=1528375711)

Last update: 2018/06/07 14:48