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

Wald	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.	7day_ambient_bushes.mp4 7day_ambient_forest.mp4
Schnee	Schnee Zone	7day_ambient_snow.mp4
Gebäude	Kühlschrank.	7day_fridge.mp4
Wasser	Donner und Regen.	7days_water.mp4
Wüste	Donner und Regen.	7day_ambient_desert.mp4
Creepy place	Donner und Regen.	7day_ambient_creepy.mp4 7day_creepy2.mp4
Strasse	Donner und Regen.	7day_ambient_dry.mp4
Tiere	Tiere, Schlange, Wolf .	7days_animals.mp4 7day_snakes.mp4 7days_wolf.mp4

GEGNER

Gebäude	Zombies in einer Gebäude → Kampf . Zombies, die weit sind.	7day_zombies_inside.mp4 7days_zombie.mp4
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

Schritte	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.	7day_ground_grass.mp4 7day_ground_dirt.mp4 7day_ground_asphalt.mp4 7day_ground_metal.mp4
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=1528376374

Last update: **2018/06/07 14:59**