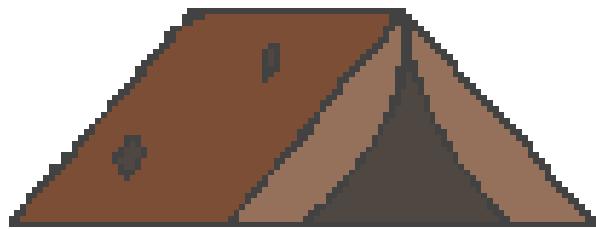


GAME DESIGN DOCUMENT

The After Life

Platformer, Survival-Adventure, Indie-Game



Developer:

- Tom Schroeder, 5012736
- Mischa Mai, 5012939
- Baris Usluoglu, 5014710
- Isabelle Marsollek, 3870219
- Noorollah Mousavi, 5005019

Modul: Game Design PIB

Version: 1.0

Date: 06.10.2025

Contents

1 Executive Summary	4
1.1 Game Overview	4
1.2 High Concept	4
1.3 Grundidee	4
2 Game Overview	4
2.1 Core Gameplay Loop	4
2.2 Victory Conditions	5
2.3 Game Flow	5
3 Gameplay Mechanics	5
3.1 Core Mechanics	5
3.1.1 Siedlungsbau	5
3.1.2 Nester zerstören und die Zombiebevölkerung vermindern	5
3.1.3 Schnellreise	6
3.1.4 Strukturen mit verschiedenen Nutzen	6
3.1.5 NPC Begleiter	6
3.1.6 Wellenangriffe	7
3.1.7 Erholen	7
3.1.8 Tauschen und Handeln	7
3.1.9 Angreifen / Verteidigen	7
3.1.10 Fähigkeiten erlernen	8
3.1.11 Siedlung fertigstellen	8
3.2 Kampfsystem	8
3.2.1 Nahkampf	9
3.2.2 Fernkampf	9
3.3 Professionen	9
3.4 Inventarsystem	9
3.5 Szenerie wechseln	9
3.6 Kontrolle Schemata	10
4 Game World & Setting	10
4.1 Setting Description	10
4.2 World Lore	10
4.3 Key Locations	11
4.3.1 Insel: Rügen	11
4.3.2 Militärstützpunkt Dänholm	11
4.3.3 Leuchtturm: Greifswalder Oie	11
4.3.4 Altefähr	12
4.3.5 Bergen auf Rügen	12
4.3.6 Vilm	12
4.3.7 Bornholm	13
4.3.8 Store Tårn	13
5 Characters	13

5.1	Player Character	13
5.1.1	Wolfram	13
5.2	Non-Player Characters	14
5.2.1	Manfred	14
5.2.2	Max	14
5.2.3	NPC Typ: Söldner	14
5.2.4	NPC Typ: Raider	15
5.2.5	NPC Typ: Obdachlose	15
5.2.6	NPC Typ: Händler	15
5.2.7	NPC Typ: Kultist	16
5.2.8	NPC Typ: Siedlungsbewohner	16
5.2.9	NPC Typ: Überlebende	16
5.2.10	Zombies	17
6	Story & Narrativ	17
6.1	Hauptgeschichte	17
6.2	Zentrale Themen	19
6.3	Narrative Struktur	20
7	Level Design	20
7.1	Level Struktur	20
7.2	Sample Level Breakdown	20
7.2.1	Göhren	20
7.2.2	Dänholm	21
7.2.3	Greifswalder Oie	21
7.3	Schwierigkeitsentwicklung	22
8	Art Direction	22
8.1	Visual Style	22
8.2	Color Palette	22
8.3	Art References	22
9	Audio Design	23
9.1	Musik Style	23
9.1.1	Beispiele:	23
9.2	Sound Effect Kategorien	23
10	User Interface Design	24
10.1	Menu Structure	24
10.2	HUD Elements	24
10.2.1	Aktiver Bildschirm	24
10.2.2	Inventar	25
10.3	UI Art Style	25
11	Technical Specifications	25
11.1	Engine & Tools	25
11.2	Platform Requirements	25

11.2.1 PC (Windows)	25
12 Production Pipeline	25
12.1 Development Phases	26
12.1.1 Vorproduktion / Planung	26
12.1.2 Produktion	26
12.1.3 Post-Produktion	26
13 Budget & Ressourcen	26
13.1 Entwicklungs Budget	27
14 Appendices	27
14.1 Concept Art	27
14.1.1 Camp	27
14.1.2 Dänholm	28
14.1.3 Greifswalder Oie	29
14.1.4 Karte Göhren	30
14.1.5 Karte Dänholm	30
14.1.6 Karte Greifswalder Oie	31
14.1.7 Wolfram	31
14.1.8 Max	32
14.1.9 Manfred	32

1 Executive Summary

1.1 Game Overview

Title:	The After Life
Genre:	Platformer, Survival-Adventure, Indie-Game
Platform:	PC
Target Audience:	12 - 99
Development Time:	one year
Team Size:	5

1.2 High Concept

"The After Life" ist ein 'side by side' Survivalspiel, dass in einer post-apokalyptischen, von Zombies befallenen Welt spielt. Der Spieler steuert den Charakter durch eine post-apokalyptische Welt in zwei Richtungen. Dabei wird der Spieler neue NPCs kennenlernen, welche ihm beim Fortschritt auf verschiedene Weisen helfen werden damit der Spieler schlussendlich die Welt von den Zombies befreien kann.

1.3 Grundidee

Die Grundidee hatte folgende drei Aspekte: nicht zu komplex, Indie-Game und Pixelart. Also etwas, dass realistisch in einem kleinen Team umzusetzen ist. Die Geschichte kommt durch einen Interesse an allgemein Überlebensspielen mit dem Zombieaspekt und dem post-apokalyptischen Zusammenleben mit der Natur. Die Örtlichkeit wurde so bestimmt, da eins der Teammitglieder dort in Urlaub war, sich also zart mit der Umgebung auskennt und die Idee hinter dem Freischalten und Bezwingen der Inseln einen guten, sinnvollen Standpunkt gegeben hat.

2 Game Overview

2.1 Core Gameplay Loop

Der gespielte Charakter wird nach und nach neue Dinge, etwa Fähigkeiten, lernen und diese nutzen um eine neue Zivilisation zu erbauen. Dabei werden ihm verschiedene Arten an NPCs helfen und die Zombies daran hindern. Der Spieler wird in der Lage sein verschiedene Orte zu bereisen und diese, unter bestimmten Voraussetzungen, als "Zombie frei" bzw. sicher zu erklären.

2.2 Victory Conditions

Der Spieler gewinnt bzw. schreitet voran, in dem dieser gegebene Orte von der Zombieherrschaft befreit und dort Voraussetzungen für eine gedeihende Zivilisation schafft. Diese Orte können Städte, Inseln oder etwas größere Naturgebiete darstellen.

2.3 Game Flow

1. **Start:** Der Spieler startet als "Überlebender" in einem kleinen Camp, in welchem sich ein paar wenige Zelte und die ersten zwei NPCs befinden. Dort werden ihm die ersten Tipps gegeben, wie dieser nun sein erstes Camp vergrößern kann.
2. **Core Loop:** Der Spieler wird versuchen weitere Überlende zu finden um diese für verschiedene Aufgaben einzusetzen. Dadurch wird er über die Zeit eine passende Währung gewinnen, mit welchem er mit anderen Menschen tauschen kann um das eigene Camp weiter zu vergrößern und auszubessern.
3. **Progression:** Der Spieler schreitet voran, wenn das Camp eine gewisse Größe, sowohl des Camps selber, als auch an der Anzahl der Bewohner, erreicht und bestimmte Voraussetzungen für ein Überleben gestellt sind. Ab einem gewissen Punkt entwickelt sich das Camp zu einer Siedlung, dann zu einem Dorf / einer Kleinstadt.
4. **End/Victory:** Das Spiel oder der Ort gilt als beendet bzw. gewonnen, wenn das Camp maximal ausgebaut und die Zombies vertrieben oder ausgerottet sind.

3 Gameplay Mechanics

3.1 Core Mechanics

3.1.1 Siedlungsbau

- **Beschreibung:** Der Spieler wird sein Lager auf verschiedene Größen ausbauen können und so das "sichere" Gebiet vergrößern, damit ab einem bestimmten Punkt der Ort, in dem Fall das Level, als Zombie frei und die Zivilisation somit als fest gilt.
- **Nutzen:** Diese dient als Spielziel für den Spieler.
- **Inspiration:** Fallout 4 / Kingdom Two Crowns

3.1.2 Nester zerstören und die Zombiebevölkerung vermindern.

- **Beschreibung:** Um Gebiete von Zombies befreien zu können, kann der Spieler, je nach Größe des Zombie-Nests, entweder alleine das Nest zerstören oder mit einer angeheuerten Truppe von Söldnern und anderen Überlebenden einen Angriff auf die Nester starten.

- **Nutzen:** Diese Spielmechanik dient als eine der Voraussetzungen, damit der Spieler seinem Ziel näher kommt. Außerdem bringt dieser Teil etwas Action in den Spielverlauf.
- **Inspiration:** Days Gone

3.1.3 Schnellreise

- **Beschreibung:** Es wird in den Gebieten verteilt viele NPCs geben, welche einzigartige Features mit sich bringen. Da diese teilweise mehrfach über den Spielverlauf gebraucht werden und um andere Dinge zu vereinfachen, wird der Spieler die Möglichkeit haben eine "Schnellreise" Option zu nutzen.
- **Nutzen:** Der Spieler wird ab einem gewissen Punkt diese Option freischalten können, um ihm eine angenehmere Spielerfahrung zu geben, damit dieser nicht endlos laufen und warten muss.
- **Inspiration:** Red Dead Redemption 2

3.1.4 Strukturen mit verschiedenen Nutzen

- **Beschreibung:** Die Siedlungen werden wahlweise aus verschiedenen Gebäudestrukturen bestehen, welche alle einen anderen Zweck aufweisen. Entweder dienen sie dem Schutz, der Ressourcenbeschaffung, der Aus- oder Weiterbildung der Bewohner und so weiter. Die Auswahl dieser Gebäude erweitert sich durch das Kennenlernen neuer NPCs, welche eine Eigenschaft "Baumeister" mit sich bringen, aber auch durch das Trainieren von eigenen Fähigkeiten. Diese reichen jedoch nur für kleinere Konstrukte.

Um die Gebäude aufbauen zu können, müssen genügend Ressourcen in der Siedlung gelagert sein oder sich im Inventar des Spielers befinden. Die benötigten Ressourcen sind Stein, Holz und Lehm.

- **Nutzen:** Diese Mechanik bringt Taktik ins Spiel und lässt den Spieler überlegen, wie dieser am Besten seine Siedlungen strukturiert.
- **Inspiration:** Kingdom Two Crowns, Stardew Valley

3.1.5 NPC Begleiter

- **Beschreibung:** Der Spieler hat die Möglichkeit verschiedene Begleiter auszuwählen, welche auch jeweils eigene, einzigartige Features mit sich bringen. Abgesehen von dem ersten Begleiter, Max dem Hund, können alle anderen Begleiter sterben, sollte der Spieler nicht richtig aufpassen.
- **Nutzen:** Ein Begleiter gibt dem Spieler das Gefühl nicht alleine zu sein, sorgt also für ein angenehmeres und sichereres Spielgefühl. Gibt dem Spieler aber auch eine neue Aufgabe. Zudem dient auch diese Mechanik als Hilfsmittel, ist jedoch optional.
- **Inspiration:** Fallout 4

3.1.6 Wellenangriffe

- **Beschreibung:** Sofern das Gebiet noch nicht als "sicher" gilt, werden Siedlungen regelmäßig von einer Horde Zombies angegriffen. Diese können von schussfähigen Überlebenden, Söldnern und dem Spieler bekämpft werden. Außerdem können Zäune und Mauern aufgebaut werden, um diese temporär abzuhalten. Sollte diese Horde jedoch nicht rechtzeitig bekämpft oder aufgehalten werden, wird diese Strukturen beschädigen und Bewohner töten, was zu verschiedensten Konsequenzen führen kann.
- **Nutzen:** Diese Mechanik dient dazu den Spieler aktiv zu halten und ihm eine Herausforderung zu bieten. Zudem kommt dadurch ein System aus Fortschritt und Rückfall zustande.
- **Inspiration:** Fallout 4 / Kingdom Two Crowns

3.1.7 Erholen

- **Beschreibung:** Der Spieler hat verschiedene Werte, etwa wie Leben, Hunger, Durst etc. Diese gehen unterschiedlich runter und müssen wieder aufgefüllt werden. Deshalb ist der Spieler auch gezwungen Ressourcen zu sammeln oder sammeln zu lassen. Wird der Spieler angegriffen und bekommt schaden, ist auch das Verbinden der Wunden wichtig. Andere Werte können auch durch z.B. schlafen erholt werden.
- **Nutzen:** Auch diese existiert um den Spieler aktiv zu halten und eine Herausforderung zu bieten. Zudem findet man hierdurch den Aspekt des Überlebens und bekommt ein besseres Verständnis einer post-apokalyptischen Welt.
- **Inspiration:** Ark: Survival Evolved

3.1.8 Tauschen und Handeln

- **Beschreibung:** Auch in dieser post-apokalyptischen Welt ist eine alternative Währung zu finden. Diese bestehen, ganz altmodisch, aus Gegenständen mit gewissem Wert oder einem neuen Wertpapier, welches in noch stehenden Militärlagern eingelöst werden kann. Später im Spiel wird der Spieler auch die Möglichkeit freischalten können mit anderen Siedlungen auf globaler Ebene Handeln zu können. Die Voraussetzung dafür liegt in der Kontrolle eines Hafens und / oder dem Freischalten der Leuchtturm Insel Greifswalder Oie.
- **Nutzen:** Bietet dem Spieler die Möglichkeit besser an Ressourcen zu kommen und diese auch einsetzen zu können.
- **Inspiration:** The Last Of Us, Fallout 4

3.1.9 Angreifen / Verteidigen

- **Beschreibung:** Der Spieler ist in der Lage verschiedene Waffen mit verschiedenen Wirkungsgraden zu nutzen. Hier wird zwischen Fern- und Nahkampf unterschieden. Zum Fernkampf gehören Waffen, wie etwa Pistole, Jagdgewehr, Bogen usw. und

zum Nahkampf Messer, Axt, Machete usw. Um diese Mechanik etwas einfacher zu halten, wird in der Munitionsart nicht unterschieden, lediglich wichtig ist die Menge, die der Spieler mit sich trägt.

- **Nutzen:** Sollte der Spieler außerhalb seiner Siedlung angegriffen werden, z.B. durch Zombies, Raider oder wilden Tieren, kann dieser sich mit Hilfe seiner Waffen verteidigen. So kann er auch der Verteidigung seiner Siedlung beitragen.
- **Inspiration:** Terraria

3.1.10 Fähigkeiten erlernen

- **Beschreibung:** Über das ganze Spiel hinweg, wird der Spieler neue Fähigkeiten erlernen und diese ausbessern können. Man stelle sich das vor, als hätte jede Fähigkeit mehrere Level, welche man maximieren kann. Mit jedem neuen Level werden neue Funktionen, mehr Auswahl etc. gewonnen. Fähigkeiten werden verbessert durch ein vereinfachtes Erfahrungssystem unter dem Motto "Übung macht den Meister.".
- **Nutzen:** Diese Fähigkeiten sind Voraussetzungen, damit der Spieler auf dem Weg zu seinem Ziel voran kommt. Da sich diese Ziele verändern und durch Herausforderungen erschwert werden, muss der Spieler eine Varietät an Fähigkeiten erlernen und kommt ohne diese nicht weiter.
- **Inspiration:** Stardew Valley

3.1.11 Siedlung fertigstellen

- **Beschreibung:** Die Siedlungen in The After Life sind wie kleinere Level und können abgeschlossen werden. Für einen solchen Abschluss gibt es folgende Voraussetzungen: es müssen genügend Bewohner in der Siedlung leben, die Zahl variiert je nach Größe des Gebietes, die nötigen Professionen, also Ressourcenbeschaffung, Baumeister, Arzt und Schutz, müssen jeweils ausreichend von Bewohnern ausgeübt werden und die direkte Umgebung der Siedlung muss als sicher gelten. Dann gilt eine Siedlung offiziell als fertiggestellt, kann aber natürlich noch beliebig weiter ausgebaut werden.
- **Nutzen:** Diese Mechanik dient dazu, dem Spieler Aufgaben verteilen zu können und das Gefühl vermitteln etwas abzuschließen. Aus Erfahrung können wir sagen, dass eine solche Mechanik eine gewisse Befriedigung mit sich bringt. Außerdem führen abgeschlossene Siedlungen zu einem beenden des großen Levels, hier der Insel / des Gebietes.
- **Inspiration:** Fallout 4

3.2 Kampfsystem

Wie es sich für ein Survival Spiel gehört, hat "The After Life" ein Kampfsystem, wenn auch ein recht simples. Zu unterscheiden ist der Nah- und Fernkampf, bei welchen verschiedene Waffen mit verschiedenem Wirkungsgrad eingesetzt werden. Jeder NPC Typ bekommt

eine bestimmte Auswahl an Waffen zugeteilt, der Spieler fängt mit einer kleinen Auswahl an und kann diese erweitern, in dem er mit anderen NPCs die geeignet Fähigkeiten erlernt.

3.2.1 Nahkampf

Unter Nahkampfwaffen zählen konventionelle Gegenstände, wie Messer, Äxte, sogar Schwertter, aber auch simple, in der Welt zu findende, praktische Gegenstände, wie Stangen, ein Stück Holz, Knochen usw.

Der Nachteil hinter Nahkampf Waffen liegt größtenteils in der Reichweite und ihrem Schaden. So fällt es dem Gegner auch einfacher dem Spieler größeren Schaden zuzufügen. Um das System einfacher zu gestalten, wird der Schaden nur zwischen konventionellen und nicht konventionellen Waffen unterschieden.

3.2.2 Fernkampf

Unter Fernkampfwaffen wird so ziemlich jede Schusswaffe verstanden, sowie ein herkömmlicher Bogen. Hier gibt es eine kleine Abweichung zwischen den Waffen, aber keine Unterscheidung zwischen Munition. NPCs haben alle ihre zugewiesenen Waffen, können diese auch nicht tauschen und haben so ziemlich "unendlich" viel Munition.

3.3 Professionen

[Hier die verschiedenen Tätigkeiten der Bewohner erläutern..] Über das Spiel hinweg entwickelt sich die Größe und die Struktur einer Siedlung, so kommen auch neue Tätigkeiten dazu, welche von den Siedlungsbewohnern übernommen werden können. Dazu gehören Aufgaben, wie etwa das Bauen von Gebäuden und deren Instandhaltung, Ressourcenbeschaffung durch z.B. Landwirtschaft oder Angeln, das Bauen und Warten von Waffen / Werkzeugen, ein Arzt für die Allgemeinheit, jemand der sich um die Unterhaltung kümmert, also in einer Kneipe arbeitet, usw.

Wichtig sind vor allem die NPCs, welche die Weiterentwicklung von Strukturen ermöglichen, also Bewohner, die sich mit besseren Materialien auskennen. So kann der Spieler seine Zäune und Häuser verbessern, um diese standfester zu machen.

3.4 Inventarsystem

Das Inventarsystem ist stark durch die Spiele 'Escape from Tarkov' und Resident Evil inspiriert. Aus dem einfachen Grund, das Spiel möglichst realistisch zu gestalten. Daher beschreibt sich das Inventar durch einen Rucksack und hat somit auch nur begrenzt viel Platz, welchen sich der Spieler beliebig organisieren kann. Im Laufe des Spieles kann der Spieler sich auch neue Rucksäcke zulegen, entweder durch Handel oder Finden.

3.5 Szenerie wechseln

Die Steuerung in The After Life ist sehr simpel, also mussten wir uns etwas überlegen, wie ein Szenerie Wechsel einfach bleiben und trotzdem realistisch wirken kann. Anders als z.B. in Kingdom Two Crowns, bei welchem es ein großes, ganz begehbares Gebiet gibt, wird

das Gebiet hier in kleinere Stücke geteilt. Befindet sich der Spieler an einem Ende, jeweils links oder rechts, kommt er an eine Zweigung, bei welcher er die Richtung bestimmen kann. Nach einem kurzen Ladebildschirm, befindet er sich im nächsten Abschnitt.

3.6 Kontrolle Schemata

Action	PC/Keyboard
Bewegen	WASD
Springen	Spacebar
Angreifen/Schießen	Left Click / P Taste
Interagieren	E Taste
Menu	ESC
Item wechseln	Mausrad
Schleichen/Ducken	C Taste

Table 1: Control Mapping

4 Game World & Setting

4.1 Setting Description

Die Welt spielt in einem post-apokalyptischen Norddeutschland. Es sind viele Jahre vergangen, seitdem die Zombieinfektion ausgebrochen ist, sodass die Natur sich Stück für Stück wieder ihre Welt an sich gerissen hat. Gebäude sind eingestürzt, alles was damals als menschenbewandelt galt ist nun überwachsen mit grün. Die Zombies haben sich größtenteils in Nest ähnliche Gebiete zurückgezogen und streunen nur noch verteilt durch die Gegend. Die wenigen überlebenden Menschen finden sich in kleinen Zeltlagern, selten in etwas größeren, Militär geführten, Lagern wieder. Die Zeit in welcher "The After Life" spielt, ist der Wendepunkt zwischen globaler Ausrottung der Menschheit und einem Neubeginn.

4.2 World Lore

Im Jahre 2012 tauchten die ersten Anzeichen des in der Geschichte festgeschriebenen "Anfang des menschlichen Untergangs". Inspiriert durch Stephen Kings "Last Stand", ist der global verbreitete Virus in einem Labor entstanden und ist auch durch reinen menschlichen Fehler in die Außenwelt geraten. Ursprünglich gedacht als temporärer Hypnosevirus mit fatalem Ende (geplant, militärischer Einsatz), wurde Z-12 in einem Labor mit unbekannter (zensierter) Herkunft entwickelt. Dieses ist an die Öffentlichkeit geraten und ermöglichte auf Grund von falscher Forschung die Existenz der wandelnden Untoten, Zombies. Dank unserer sehr gut strukturierten, globalen Vernetzung, dauerte es keine zwei Monate, bis so ziemlich jedes Land ihre ersten Opfer melden konnte.

Die erste Reaktion auf den Virus war ein sehr umfangreicher militärischer Eingriff. Menschenmassen wurden durch Geschosse kontrolliert und geleitet, Städte wurden zu Lagern

umgewandelt. "Im Norden, dort wo es kalt ist, da ist es sicher.", hieß es überall in den Nachrichten. Die wenigen Menschen, die es schafften aus dem Blickwinkel der Uniformierten zu bleiben und auf den Ratschlag der Nachrichten gehört haben, gehören auch zu den wenigen, die nach 22 Jahren als "die Überlenden" bezeichnet werden. Die Zombies haben sich in den meisten Gebieten in ihre Nester zurückgezogen (instinktiv haben sich die Horden an diversen Stellen höhlen ähnliche Nester gebaut oder sind zurückgezogen in eigentlichen Höhlen / Tunnelstrukturen) und gelten nicht mehr als aktive Bedrohung. Seltener wandeln kleinere Gruppen durch die Landschaft.

4.3 Key Locations

4.3.1 Insel: Rügen

- **Beschreibung:** Die norddeutsche Insel Rügen, jedoch nicht mehr wie sie einst war. Alle Städte sind verlassen, höchstens 500 Menschen nennen dies noch ihr Zuhause.
- **Gameplay Purpose:** Diese Insel gilt als Startpunkt der Geschichte. Die erste aufzubauende Siedlung zum Gründen einer neuen Zivilisation.
- **Features:** Die Insel wurde zwar von Zombies überrannt, ist jetzt jedoch sehr ruhig und größtenteils verlassen. Somit gilt die Insel als entspannte Vorbereitung auf den weiteren Verlauf des Spieles.

4.3.2 Militärstützpunkt Dänholm

- **Beschreibung:** Dänholm galt als schwer gesicherter Stützpunkt, da dieser die direkte Verbindung zwischen Festland und der Insel darstellt. Die Stadt, welche hier einst zu finden war, ist heute nur noch Mauer und Zäune um Menschengruppen zu organisieren und kontrollieren. Die Strukturen sind jedoch alle schon lange nicht mehr unter Nutzung und sind bereits wieder begrünt. Diese dienen nur noch als minderer Schutz gegen die streunenden Beißer.
- **Gameplay Purpose:** Dieser Ort dient zur ersten militärischen Interaktion. Hier sind diverse Söldner zu finden, welche der Spieler anheuern kann um das Camp zu schützen und / oder schwerer befallene Orte von Zombies zu befreien.
- **Features:** Der Spieler wird mit dem ersten Mal der neuen Währung bekannt gemacht und lernt die ersten Händler kennen.

4.3.3 Leuchtturm: Greifswalder Oie

- **Beschreibung:** Die Insel hatte im Verlaufe der Apokalypse nur wenige Bewohner und ist eine der wenigen Orte, die im Spiel von Anfang an als sicher gelten. Jedoch ist diese sehr in sich zusammengefallen und benötigt viele Ressourcen um wieder aufgebaut zu werden. Der Spieler wird jedoch herausfinden, dass sich dieser Aufwand sehr lohnen wird.
- **Gameplay Purpose:** Die Leuchtturm Insel dient als kleinere Siedlung, welche hauptsächlich die Ressource Fisch und die Möglichkeit zum Handel mit anderen Siedlungen mit sich bringt.

- **Features:** Die Insel bietet einen kleinen Hafen, welcher für andere Menschen als uninteressant gilt, also nicht angegriffen wird.

4.3.4 Altefähr

- **Beschreibung:** Der Altefähr Bahnhof steht am Anfang der Brücke, welche zur Insel Dänholm führt.
- **Gameplay Purpose:** Hier bekommt der Spieler nötige Informationen, um zum Militärstützpunkt zu gelangen und dort die Söldner zu finden.
- **Features:** Hier findet der Spieler eine Gruppe Obdachloser, von denen ein paar kleinere Aufgaben anbieten, mit der Option, diese nach Beendigung der Aufgaben in der Siedlung aufnehmen zu können.

4.3.5 Bergen auf Rügen

- **Beschreibung:** Bergen ist eine, wenn nicht die größte Stadt auf Rügen. Am Anfang der Apokalypse war dort das Getümmel groß, schließlich gab es dort erstens viele Bewohner und Besucher und somit auch viele Ressourcen. So war auch Bergen einer der vielen Städte, die unter einem Raketenanschlag litten. Die Stadt ist übersät mit Ruinen, Leichen, Raider und Zombie Nestern.
- **Gameplay Purpose:** Bergen ist die letzte Etappe die der Spieler abschließen muss, um die Insel Rügen als sicher erklären zu können. Somit das letzte Level dieses Gebietes.
- **Features:** Der Spieler wird in diesem Level mit einem der ersten größeren Bosse bekanntgemacht. Die Größe der hier zu findenden Nester hat eine neue Mutation in die Welt gebracht.

4.3.6 Vilm

- **Beschreibung:** Die kleine Insel östlich von Göhren ist von den Außenwelt stark verschont geblieben. Zwar ist sie nicht weit weg vom Festland, so schien es, als hätte sie keine Interessenten angelockt. Die Insel ist voll mit ehemaligen Nutztieren, die über die Zeit wieder verwilderten.
- **Gameplay Purpose:** Vilm dient als kleiner Zwischenstopp, welchen der Spieler optional freischalten kann. Durch das Freischalten dieser Insel, kann er auf dieser einen Bauernhof erbauen und diesen verwalten lassen.
- **Features:** Die Insel bietet neue Ressourcen, in dem Fall Nutztiere, welche jedoch nur das mindeste abgeben müssen. Schlachtungen und Ausbeutung der Tierwelt, wird in der neuen Zivilisation nicht mehr gesehen.

4.3.7 Bornholm

- **Beschreibung:** Die Insel Bornholm bietet Einsicht zu einem neuen Kapitel. Andere Überlebende haben diese Insel für sich entdeckt und den Wiederaufbau ein paar Jahre bevor Wolframs Start in die Geschichte gestartet. Nun ist auf Bornholm eine für sich eigene, kleine und friedsame Kultur entstanden.
- **Gameplay Purpose:** Bornholm ist die erste Etappe nach dem beenden der Insel Rügen. Der Spieler, zusammen mit ein paar anderen Siedlungsbewohnern, reist auf einem kleineren Schiff zur Insel und macht sich den lokalen Bewohner vertraut. Dort lernt er über deren Geschichte und bekommt für verschiedene Aspekte Tipps und Tricks verraten. Nach Abschluss dieser Mission schaltet der Spieler einen Handel frei.
- **Features:** Der Spieler lernt auf Bornholm neue NPCs kennen, welche er jederzeit mit einer Nachricht um Hilfe bitten kann.

4.3.8 Store Tårn

- **Beschreibung:** Die befestigte Insel ist ein idealer Spot um eine sichere Siedlung aufzubauen, das gleiche dachten sich auch die Kultisten. Diese haben vor einiger Zeit, bevor Bornholm den Wiederaufbau startete, Store Tårn für sich bestimmt und sind nun dessen Bewohner und somit dem Volk von Bornholm ein Dorn im Auge.
- **Gameplay Purpose:** Store Tårn ist das nächste Level des Spielers, denn zusammen mit den Bewohner von Bornholm gilt es, die Insel von den Kultisten zu befreien.
- **Features:** Die Insel gibt den ersten, tieferen Eindruck hinter die Kulissen und somit der Geschichte der Kultisten. Hier sind viele Schriften zu erfinden, die der Spieler lesen kann.

5 Characters

5.1 Player Character

5.1.1 Wolfram

- **Rolle:** Wolfram ist der Hauptcharakter der Geschichte. Dieser wird lernen was es bedeutet Verantwortung in die eigene Hand zu nehmen um Menschen zusammenzuführen und den Neubeginn einzuleiten.
- **Hintergrund:** Wolfram war ein herkömmlicher Informatik Student, als die Apokalypse ihre ersten Wellen schickte. Seitdem sind 22 Jahre vergangen, nun ist Wolfram ein 43 Jahre alter Herr, welcher es mit wenigen anderen geschafft hat auf der Insel Rügen zu überleben. Mit seinen Eltern und diversen Freunden ist er in den Norden gezogen, weil es in den Nachrichten dort als "sicherer" galt. Sicher war in dem Fall sehr relativ, so ist er nun der einzige Überlebender dieser Gruppe. Einen

besonderen Hass hat er gegenüber den Kultisten, welche sich recht zeitgleich zum Beginn der Apokalypse gegründet haben. Menschen die das Chaos als Chance für ihre Vergnügen sahen. Anfänglich friedlich überreden sie einen sich ihren Reihen anzuschließen, bis man dann schließlich Opfer ihrer qualvollen Foltereien ist. So kamen viele von Wolframs Begleitern um ihr Leben. Recht wenige seiner Bekannten starben unter dem direkten Einfluss der Zombies. Von seinen Eltern getrennt traf er irgendwann auf Manfred, einem älteren Herrn, welchem er sehr vieler seiner Fähigkeiten und Kenntnisse verdankt, so auch sein Leben. Der Name Wolfram steht für: Der Wolf und der Rabe, welche Stärke und Intelligenz symbolisieren.

- **Fähigkeiten:** Wolfram hat die Fähigkeiten eines simplen "Überlebenden". Er kann schießen, angeln, jagen, kleine Handfertigkeiten erledigen und wird mit Hilfe von weiteren Charakteren immer wieder etwas neues lernen.

5.2 Non-Player Characters

5.2.1 Manfred

- **Rolle:** Manfreds Tod gibt dem Hauptcharakter den Grund das Camp zu erweitern.
- **Persönlichkeit:** Manfred ist bereits alt, und somit auch sehr erfahren. Seine Charakterzüge zeigen ein sehr lockeres, wenn auch gerne mal freches Bild.
- **Beziehung:** Manfred spielte eine lange Zeit den Mentor des Hauptcharakters, in dem er ihm viele seiner Fähigkeiten beibrachte.

5.2.2 Max

- **Rolle:** Der vierbeinige Begleiter, der Hund von Manfred. Ein rötlich-braun gefärbter Golden Retriever in jungen Jahren.
- **Persönlichkeit:** Sehr ruhig und kuschelig mit der feinsten Spürnase, die Manfred je gesehen hat.
- **Beziehung:** Ist nach Manfreds Tod der erste Begleiter des Hauptcharakters.

5.2.3 NPC Typ: Söldner

- **Rolle:** Für einen gewissen Preis wird dem Spieler ein Söldner zur Verfügung gestellt, welcher alleinig oder teil einer Gruppe, Siedlungen schützen und Nester angreifen kann. Söldner gibt es in verschiedenen Arten mit verschiedenen Werten. Dazu gehören verschiedene Fähigkeiten, Nutzen und Kosten.
- **Persönlichkeit:** Söldner interessiert nur die hiesige Währung. Außerdem sind sie gegenüber den Zombies mit solch einem Hass überflutet, dass es ihnen sehr viel Freude bereitet einen nach dem anderen abzuschlachten.
- **Beziehung:** Der Spieler pflegt eine sehr oberflächliche Beziehung gegenüber den Söldnern, vor allem auch, da diese nicht offiziell zu den Bewohnern der Siedlungen gehören. Daher füllen Söldner auch nicht die nötigen Voraussetzungen zum Gedeihen der Siedlung.

5.2.4 NPC Typ: Raider

- **Rolle:** Neben den Zombies stellen Raider eine zweite Gefahr dar. Auch diese greifen phasenweise die Siedlungen und Ressourcentransporter an, können Gebäude beschädigen und schlecht Verteidigte Posten temporär besetzen. Für den Spieler gilt es auch diese zu bekämpfen, wenn nötig, zu töten. Um den "sicheren" Siedlungen noch etwas mehr nachhaltige Aktivität zu schenken, können Raider zu jederzeit angreifen, egal unter welchem Status sich das Gebiet befindet.
- **Persönlichkeit:** Raider werden von anderen Überlebenden gerne als "unmenschlich" bezeichnet, da diese jegliche menschliche Moral verloren haben. Von grundlosem Verletzen, zu Kannibalismus findet man jegliche schlechten Verhaltensweisen wieder.
- **Beziehung:** Dieser Typ NPC wird von allen anderen gehasst und dementsprechend gemieden. So gibt es sogar hin und wieder militärisch motivierte Aktionen, um diese zu beseitigen.

5.2.5 NPC Typ: Obdachlose

- **Rolle:** Sobald der Spieler an den Punkt langt, an welchem er die ersten militärischen Basen besucht, findet dieser hin und wieder einen obdachlosen Überlenden an den Straßen. Mit diesen kann der Spieler optional interagieren und bekommt so kleinere Nebenaufgaben, mit welchem er den Menschen überzogen kann, seiner Siedlung beizutreten um für eine gegebene Aufgabe eingeteilt zu werden. Andere Obdachlose dienen aber auch als Händler, um eher wenig verbreitete Gegenstände zu tauschen.
- **Persönlichkeit:** Die meisten Obdachlosen zeigen dem Spieler gegenüber Dankbarkeit bei einer Interaktion, sollte dieser jedoch ignoriert werden, kann der Spieler für eine bestimmte Zeit nicht mehr mit diesem NPC interagieren und wird stattdessen beleidigt.
- **Beziehung:** Da das Ziel des Spielers ein Wachsen und Wiederaufbauen einer Zivilisation ist, pflegt er mit diesen NPCs grundsätzlich ein gutes Verhältnis, um diese im Verlauf des Spieles auch für sich gewinnen zu können.

5.2.6 NPC Typ: Händler

- **Rolle:** Wie es der Name schon sagt, ist der Spieler in der Lage mit diesen NPCs zu handeln. Je nach Gebiet verändert sich das Angebot und auch die angefragte Währung. Händler bleiben grundsätzlich an einem Standpunkt, selten gibt es welche, die wandern und mehrfach aufzufinden sind.
- **Persönlichkeit:** Händler sind sehr gesprächig und pflegen auch eine gewisse Frechheit. Da diese eine wichtige Quelle für Ressourcen spielen, glauben sie daran sich frei zu verhalten.
- **Beziehung:** Der Hauptcharakter weiß, dass die Händler eine wichtige Rolle spielen, gibt aber eher ungern seine hart verdienten Währungen her. Eher wünscht er sich

auch diese Menschen für sich gewinnen zu können, die meisten jedoch sehen das als Bedrohung für deren "Business".

5.2.7 NPC Typ: Kultist

- **Rolle:** Die Kultisten spielen eine ähnliche Rolle, wie die Raider. Sie gelten als menschliche Bedrohung, sind aber im Vergleich eher weniger gewalttätig, zumindest für den Anfang. Der Spieler wird gewarnt, sollte eine Gruppe an Kultisten in der Nähe einer Siedlung gesichtet werden. Da diese einen friedlichen Eindruck überbringen, wird von der Siedlung keine Defensive gestartet. Anders als Raider, wird hier versucht, die Bewohner abzuwerben und im Kult aufzunehmen. Der Hauptcharakter hat jedoch Erfahrung gegenüber Kultisten und weiß daher, dass diese eine große Gefahr aufweisen. Daher die einzige für ihn logische Lösung: gewaltsam vertreiben, bevor die Siedlungsbewohner in Gefahr geraten. Mitglieder tragen ausschließlich handgemachte Waffen mit sich.
- **Persönlichkeit:** Kultisten erscheinen zunächst als friedlich und "nur" sehr von ihrem Glauben überzeugt. Sofern man sich jedoch mitziehen lässt, wird schnell klar, dass man in eine Falle geraten ist, aus welcher man nicht mehr lebendig entkommen kann. Mitglieder gelten als sehr charismatisch mit einer starken Überzeugungskraft.
- **Beziehung:** Der Hauptcharakter hat eine sehr negative Sicht gegenüber Kultisten auf Grund seines Hintergrundes. Aus dem Grund reagiert er auch eher aggressiv bei einem Zusammenstoßen.

5.2.8 NPC Typ: Siedlungsbewohner

- **Rolle:** Die Siedlungsbewohner gehören zur Grundstruktur jeder Siedlung. Diese werden über das Spiel hinweg davon bezeugt, der neuen Zivilisation eine Bedeutung zu geben. Sobald sie Teil der Siedlung sind, können diesen verschiedene Aufgaben zugeteilt werden. Zum Beispiel Handwerker, Gärtner/Bauer, Sicherheit, Sammler usw. Die Bewohner gilt es über das ganze Spiel hinweg zu schützen, da jederzeit neue Bedrohungen durch Zombies, Raider, Kultisten und der Naturgewalt auf sie warten können. Abhängig von der Lage der Siedlung, also ihren Werten, haben Bewohner mehr Durchhaltevermögen und werden nur sehr schwer von Kultisten überzeugt.
- **Persönlichkeit:** Die Bewohner leisten ihr besten zum Wohle der Siedlung. Sobald sie eine Aufgabe zugeteilt bekommen, machen sie sich sofort an die Arbeit.
- **Beziehung:** Dem Spieler gegenüber sind Bewohner sehr dankbar, weil sie durch ihn an eine neue Chance gelangt sind. Egal was passiert, die Bewohner wollen ihm jederzeit helfen und geben dafür auch gerne ihr Leben.

5.2.9 NPC Typ: Überlebende

- **Rolle:** Wie anfänglich der Spieler auch, wandern Überlebende durch die Welt und versuchen ihr bestes nicht zu sterben. Der Spieler kann mit diesen interagieren und davon überzeugen seiner Siedlung beizutreten. Jeder überzeugte Überlebende wird

dann automatisch zu einem Bewohner. In den meisten Fällen reicht eine kleine Lebensmittelpende schon aus, um diesen genügend zu überzeugen.

- **Persönlichkeit:** Überlebende wollen einem nichts böses und sind daher auch eher wohlwollend. Da sie in der Wildnis größtenteils auf sich alleine gestellt sind, freuen sie sich über jegliche Hilfe.
- **Beziehung:** Überlebende sind grundsätzlich neutral gegenüber dem Spieler. Sobald er ihnen Hilfe anbietet, schwingt das Ganze in eine sehr positive Richtung. Sollte der Spieler sich jedoch verdrücken, oder geschweige absichtlich angreifen, dann kämpft dieser natürlich mit allen Mitteln zurück.

5.2.10 Zombies

- **Rolle:** Zombies spielen hier die Hauptbedrohung und sind der Ursprung der Apokalypse. Da seit dem Beginn jedoch viel Zeit vergangen ist und es auf der Welt kaum noch Menschen gibt, halten sich die meisten eher zurückgezogen. Dennoch ist die Gefahr nicht ganz gebannt. Gerne wandern kleine Gruppen durch die Gegend, bei Provokation in Nähe ihrer Nester kommt dann plötzlich eine ganze Meute. Die Hauptrolle ist es hier den Spieler auf Trab zu halten.
- **Persönlichkeit:** Zwar waren Zombies in ihrem vorherigen Leben Menschen, so wurden deren Persönlichkeiten nicht übernommen.
- **Beziehung:** Der Spieler freut sich über jeden Zombie, der diese Welt nicht mehr bewandert und gibt sein bestes, diese möglichst effektiv zu beseitigen.

6 Story & Narrativ

6.1 Hauptgeschichte

Da sich das Spiel noch tief in der Entwicklungsphase befindet und der Fokus bislang mehr auf den Spielmechaniken, als auf der Story liegt, wird die Erläuterung der Akte noch möglichst grob gehalten.

1. **Act I - Setup:** Die Geschichte startet in Wolframs kleinen Lager, welches er mit Manfred und seinem Hund Max teilt. Die erste Aufgabe des Spielers liegt darin, Holz und Steine zu sammeln um ein neues Lagerfeuer zu bauen. Dort wird der Spieler mit den ersten Mechaniken vertraut gemacht. Sobald die ersten Aufgaben erledigt sind, zeigen sich erste Merkmale, dass in Manfred eine Krankheit brodelt. Um ihm zu helfen macht sich der Spieler auf den Weg in ein naheliegendes Dorf, Göhren, um nach Medikamentenresten und Kräutern zu suchen. Auf seiner kleinen Reise begegnet der Spieler nun den ersten Zombies und lernt, wie er seine Waffen zu nutzen hat. So ziemlich alles, was auf der "zu finden" Liste steht, wird gefunden und man kehrt zurück ins Lager. Dort wird Manfred schwer krank aufgefunden und einem wird

schnell bewusst, dass jegliche Hilfe zu spät ist. In seinem letzten Atemzug überredet Manfred den Spieler, das Leben eines simplen Überlebenden zurückzulassen und einen neuen Schritt zu wagen, dem Schritt zum Gründen einer neuen Zivilisation. In der folgenden Nacht verstirbt Wolframs Mentor und der Spieler, nun in aktiver Begleitung des Hundes, macht sich auf den Weg zur Suche eines geeigneten Ortes für die erste Siedlung. Diese Suche treibt einen zurück nach Göhren, denn dort hat der Spieler auf der vorherigen Erkundungstour diverse Gebäude gesehen, welche sich in einem noch recht guten Stand befinden und nur wenig Reparatur benötigen. Also besorgt der Spieler alles mögliche an Material um die ersten Gebäude zu errichten und somit seine erste Siedlung offiziell zu gründen. In diesem Akt wird auch mit den ersten Überlebenden interagiert, die der Siedlung beitreten und die ersten Aufgaben übernehmen. Zu diesen Überlebenden gehören auch für die Story sehr relevante NPCs, welche dem Spieler alles mögliche an Wissen und Fähigkeiten weitergeben.

Eines Nachts kommt es dazu, dass der Alarm der Siedlung aktiviert wird, die Zäune stehen unter Angriff einer etwas größeren Zombiehorde und die Siedlung leidet unter großem Schaden. Dem Spieler wird erklärt, dass der nächste Schritt darin liegt, die Nester in der Nähe der Siedlung zu zerstören. Dafür benötigt er allerdings mehrere Leute, die ihm bei einem größeren Angriff helfen können. Einer der Bewohner erzählt dem Spieler von der verlassenen Militäreinrichtung am Eingang zur Insel, Dänholm, und dass er dort Söldner ausfindig machen könne, um diese für einen solchen Angriff anzuheuern. So beginnt nun der zweite Akt.

2. **Act II - Konflikt:** Der Spieler startet seine Reise zum Militärstützpunkt und nimmt seine kostbarsten Gegenstände mit, um diese gegen Wertpapiere eintauschen zu können, denn Söldner arbeiten nun mal nicht für umsonst. Die Hinreise wird recht simpel gehalten um die Geschichte in einem gewissen Tempo nach vorne zu bringen, dafür wird mehr auf die Rückreise eingegangen. So kommt der Spieler an der Brücke an, welche ihn nach Dänholm bringt. Hier folgen erste Interaktionen mit den lokalen Obdachlosen, welche sich hinter den verrosteten Zäunen der alten Einrichtung Schutz suchen. Diese geben ihm die nötigen Infos, wo und mit wem er tauschen könne und wo er die Söldner findet. Hier werden dem Spieler auch die ersten Nebenaufgaben angeboten, mit welchen er optional die Obdachlosen überreden könnte, ihn auf seiner Rückreise zu begleiten und schlussendlich Teil seiner Siedlung zu werden.

Nun mit den Nötigen Informationen überkreuzt der Spieler die Brücke und findet recht schnell den ersten Händler, mit welchem er seine Waren tauscht. So ist diese Aufgabe auch erledigt, geht der Spieler zu den hiesigen Söldnern und heuert diese auch an. Somit ist die erste Aufgabe auf Dänholm abgeschlossen und die Truppe macht sich auf den Weg zurück zur Siedlung. Hier werden sie sowohl mit einer Überraschungsattacke durch Raider, als auch den ersten kleineren Zombienestern konfrontiert. Sind auch diese Aufgaben abgeschlossen kehrt der Spieler zurück in die Siedlung, geht diverse Dialoge durch und startet den Angriff auf die Nester. Nachdem die ersten Nester beseitigt wurden, findet einer der Söldner eine Höhle und berichtet dem Spieler. Diese Höhle ist der Höhepunkt dieser Attacke und unterliegt einer entsprechenden Schwierigkeit, weswegen dem Spieler die Wahl überlassen wird, den Angriff temporär abzubrechen oder fortzuführen.

Somit ist die erste Siedlung als sicher erklärt und sollten die Voraussetzungen für das Abschließen dieses Ortes erfüllt sein, gilt auch das erste Level als beendet. Die nächsten Punkte der Geschichte gehen zurück nach Dänholm, bei welchem das nächste Level darin besteht, diese Basis neu zu errichten und Teil der Siedlung zu machen, sowie kleine Bereiche auf Rügen von Zombienestern zu befreien mit dem Endziel die erste Insel zu sichern. Der erste große Sprung der Geschichte ist somit vorbei. Die erste Insel, der erste große Akt, ist abgeschlossen und es treibt den Spieler weiter. Sein nächstes Ziel reicht über die ehemalige deutsche Grenze auf eine dänische Insel: Bornholm. Angekommen auf der Insel, zusammen mit einigen der Siedlungsbewohner, merkt der Spieler, die Bewohner Dornholms hatten eine ähnliche Idee. Hier findet er seinen ersten großen Handelpartner und auch seine nächste Mission. In der Nähe Dornholms befindet sich eine befestigte Insel, Store Tårn, besetzt von Kultisten, welche regelmäßig Dornholmbewohner auf ihre Insel entführen. Zusammen mit den Bewohnern beide Siedlungen bekämpft der Spieler die Kultisten und erfährt auch mehr über deren Hintergründe. Somit ist auch dieser Teil abgeschlossen und man befindet sich auf dem Weg zurück zur ersten Siedlung nach Göhren.

3. **Act III - Resolution:** Wieder in Göhren angekommen wird der Spieler überrascht durch Zerstörung, Tod und Trauer. In der Abwesenheit des Spielers wurde die Siedlung sowohl von außen, als auch von innen durch Raider angegriffen. Man erfährt, dass Raider in die Reihen der Siedlung aufgenommen wurden, mit dem Ziel alles zu zerstören. Der Spieler geht durch die nun neuen Ruinen und findet all seine liebgewonnenen Bewohner und namentlichen NPCs tot auf. Sobald er mit den Interaktionen innerhalb Göhrens abgeschlossen hat und die Stadt verlässt, bekommt der Spieler Nachricht von Überlenden anderer Siedlungen und erfährt, dass es alle Siedlungen auf Rügen getroffen hat, alleinig Vilm und Greifswalder Oie sind unversehrt geblieben.

Dem Spieler wird nun eine Entscheidung überlassen, möchte er sich auf eine der zwei kleinen Inseln zurückziehen und dort die Geschichte enden lassen oder beginnt er ein neues Kapitel mit offenem Ende, in dem er versucht alles wieder neu aufzubauen, jedoch mit einem starken Misstrauen gegenüber jedem anderen Menschen?

6.2 Zentrale Themen

Die zentralen Themen beschränken sich auf das Überleben nach einer solchen Apokalypse und inwiefern soziale Interaktionen nun durchlebt werden. Dem Spieler wird die Möglichkeit geben, eine neue Zivilisation aufzubauen und wird schlussendlich mit dem zerstörerischen Bild der Menschen konfrontiert. Natürlich ist die hier zu verstehende Nachricht nicht absolut und entspricht eine mehr oder weniger fiktiven Idee, so soll es den Spieler zum Nachdenken bringen. Ein weiterer wichtiger Punkt ist die Interaktion und der Umgang mit der Natur, welche sich nach der Apokalypse in eine Art natürliche Utopie entwickelt hat. Auch hier mit einer kleineren, versteckten Nachricht, der Auswirkung von menschlicher Existenz.

6.3 Narrative Struktur

Die Story hat einen recht langen Anfang, um den Spieler sowohl auf den Geschmack zu bringen, sowie die Grundlagen zu übermitteln. Die Mitte ist relativ linear mit einem stetigen, ähnlichen Ziel. Das Ende, Akt drei, kommt somit recht plötzlich und bietet eine spontane Beendigung oder die Option zum offenen Ende.

7 Level Design

7.1 Level Struktur

Eine "konventionelle" Level Struktur gibt es in "The After Life" so nicht. Ein Level beschreibt sich durch die verschiedenen Gebiete, in welchen der Spieler umher reist. So kann der Spieler auch vor beenden eins Levels bereits das nächste oder nochmal das vorherige betreten. Ein Level gilt somit auch erst dann als abgeschlossen, wenn die Voraussetzungen für eine sichere Siedlung getroffen sind. Da der Spieler jedoch nicht in der Lage sein wird die Gebiete permanent von Raidern freizuhalten, wird ihm jederzeit ein Grund gegeben auch in diese zurückzukehren. Zudem wird er dort auch NPCs wiederfinden, welche ihren eigenen, einzigartigen Nutzen aufweisen.

7.2 Sample Level Breakdown

7.2.1 Göhren

- **Hauptaufgabe:** Hier wird der Spieler seine erste Siedlung gründen und aufbauen. Relativ lokal zu finden ist sein kleines Zeltlager, dass jedoch zum Anfang des Spieles verlassen wird, sobald sein Zeltnachbar, Manfred, seinen letzten Tag lebt.
- **Layout:** Anfänglich besteht Göhren aus sehr vielen Ruinen, wird dann Stück für Stück "beräumt" und anders wieder aufgebaut. Der angebundene Strand bietet hier auch eine relativ einfache Ressourcenbeschaffung. Da diese auch die erste Siedlung spielt, sind die Gebäudestrukturen und Funktionen noch nicht all zu komplex.
- **Herausforderung:** In diesem Gebiet sind vereinzelt kleinere Zombienester zu finden, welche der Spieler entweder verbrennen oder mit seiner Schusswaffe zerstören kann. Raider gibt es hier noch keine, da sich dieses Gebiet als "uninteressant" für die Außenwelt aufweist. Ansonsten beschreiben sich die größten Herausforderungen durch die sehr ruinierte, bewachsene Umgebung.
- **Belohnung:** Der Spieler gewinnt hierdurch seine erste, permanente Siedlung ohne wirkliche Bedrohung. Auch ist Göhren ein Rückzugsort, sowie ein kleines Ressourcenlager für den späteren Spielverlauf. Auch dient diese Siedlung als kleine, passive Möglichkeit an Währungen zu gelangen.
- **Ungefähre Spielzeit:** Die erste Siedlung sollte nicht all zu viel Zeit beanspruchen, wir schätzen etwas zwischen drei und fünf Spielstunden.

7.2.2 Dänholm

- **Hauptaufgabe:** Der Spieler muss diese Basis von ihren Bewohnern räumen bzw. diese davon zu überzeugen, seiner Siedlung beizutreten. Sofern das geschafft ist, kann der Spieler den Stützpunkt für sich gewinnen und mit einigen Überlebenden besetzen.
- **Layout:** Dänholm ist wie eine kleine Insel. Jetzt sind hier hauptsächlich hohe Mauern und Zäune zu finden, welche alle schon am einbrechen und verrosten sind. Dieser Ort dient ausschließlich dazu um passiv neue Bewohner abzufangen, welche sich nach Rügen verirren.
- **Herausforderung:** Dieser Ort ist mit vielen Söldnern besetzt, welche alle eine andere Aufgabe bieten, welche der Spieler erfüllen muss, um diese zu überzeugen für ihn zu arbeiten. Ab dem Zeitpunkt, wenn Dänholm dem Spieler "gehört", muss dieser dafür sorgen, dass immer genügend Menschen zugeteilt werden, damit die Funktion dieses Ortes nicht verloren geht.
- **Belohnung:** Der Spieler schaltet durch dieses Level die Möglichkeit frei Söldner anzuheuern, um diese für verschiedenstes zu nutzen. Zudem gewinnen die Siedlungen hierdurch passiv hin und wieder einen neuen Bewohner.
- **Ungefährre Spielzeit:** Das Team schätzt hier auch ungefähr drei Stunden.

7.2.3 Greifswalder Oie

- **Hauptaufgabe:** Der Spieler muss die Möglichkeit freischalten mit Booten über kurze Strecken zu reisen. Die Leuchtturminsel gilt bereits nach ihrem ersten betreten als sicher und wird auch später nicht von Raider angegriffen. Die Hauptaufgabe besteht hier, die Gebäude wieder in Schuss zu bringen und ein paar der Bewohner zur Insel zu bringen, damit hiesige Aufgaben erledigt werden können.
- **Layout:** Die kleine Insel besteht hauptsächlich aus dem Turm, sehr wenigen Gebäuden, in welchen die Bewohner hausen werden, und dem kleinen Hafen.
- **Herausforderung:** Herausforderungen als solche gibt es hier nicht, bis auf den Transport von Menschen und Ressourcen um die Funktion dieser Insel vollständig freizuschalten.
- **Belohnung:** Nach Abschluss erhält der Spieler eine weitere passive Ressourcen Gewinnung, hier Fisch, sowie die Möglichkeit ab sofort über See handeln zu können. Es wird erstmals ein Boot losgeschickt, um neue Menschen kundig zu machen und diese als Händler zu gewinnen. Zudem können anderen Überlebende die Insel durch den wieder funktionierenden Leuchtturm ausfindig machen und so auch für die Siedlungen gewonnen werden.
- **Ungefährre Spielzeit:** Hier schätzt das Team ca. zwei Stunden.

7.3 Schwierigkeitsentwicklung

Die Schwierigkeit versteht sich hier in Höhen und Tiefen, zumindest zum Anfang. Damit der Spieler sich angenehm an seine Aufgaben und Möglichkeiten gewöhnen kann, ist der Start eher ruhig und einfach. Werden dann irgendwann die ersten richtigen militärischen Lager und größere, komplexere Gebiete gefunden, so steigt die Schwierigkeit drastisch. Denn umso größer das zu gewinnende Gebiet, desto mehr Aufgaben und aktive Herausforderungen gibt es. Parallel dazu wird der Spieler aber auch des öfteren Hilfsmittel finden, welche sich durch z.B. die Schnellreise oder spezielle NPCs beschreiben.

8 Art Direction

8.1 Visual Style

Der Stil beschreibt sich durch Pixel Art. Zur Vereinfachung und zugunsten des "Künstlers" ist unter dem Concept Art jedoch der eher realistische Style zu finden.

8.2 Color Palette

- **Primär Farben:** braun, grün
- **Sekundär Farben:** gelb, blau, orange, beige
- **Stimmung:** hauptsächlich kalt um das eher kältere Gebiet in Norddeutschland zu verstehen

8.3 Art References

- **The Last of Us:** Die Welt in "The Last of Us" ist eine große Inspiration, da diese zeigt, wie sich die Natur Stück für Stück alles wieder an sich reißt. "The After Life" soll eine Welt darstellen, welche schon fast eine ganze Generation nach dem Untergang der menschlichen Zivilisation zeigt. Der Spieler soll somit auch erkennen können, dass es irgendwo auch positive Folgen der Apokalypse gibt.
- **Days Gone:** Über die Karte in "Days Gone" verteilt, sind viele kleine, eher simplere Lager zu finden, welche auch so hier gezeigt werden sollen. Zwar ist eine große Zeitspanne seit dem Anfang des Endes vergangen, so haben die Menschen lange gebraucht um der aktiven Zombiemeute zu entkommen und ein neues, ruhiges Leben zu starten. Deshalb hatten auch nur die wenigsten die Möglichkeit viel Zeit und Arbeit in einer Unterkunft zu stecken.
- **Fallout 4:** In der Welt von "Fallout" geht es zwar um das After Match eines atomaren Krieges, so bezieht unsere Idee auch hier viel Inspiration für das Aussehen unserer Welt. Die Idee von damals stehenden Städten kann in dem Schutt wiedererkannt werden.

- **The DARK Series:** Auf "itch.io" zu finden ist "The DARK Series. Diese und weitere Projekte des Künstlers bieten eine große Vorlage für unser Farbschema, welches genutzt wird um die Kälte des Nordens gut herüberzubringen.

9 Audio Design

9.1 Musik Style

Die Musik in The After Life soll dem Spieler sehr aktiv mitteilen, in welcher Lage er sich befindet. Deshalb haben wir uns für grob drei verschiedene Soundsituationen entschieden, etwa wenn der Spieler sicher ist, in Gefahr oder am Kämpfen und wenn er auf Erkundung ist. Um dieses Gefühl etwas in eine Extreme Richtung zu steuern, haben wir uns auch einen in jede Richtung "extreme" Musikstil vorgestellt, in jeder Art und Weise soll der Spieler einen epischen, dramatischen Eindruck fühlen.

9.1.1 Beispiele:

- **Hintergrundmusik für sichere Gebiete:**
 - **Künstler:** Jóhann Jóhannsson
 - **Titel:** [Flight from the City](#)
 - **Künstler:** Max Richter
 - **Titel:** [On the Nature of Daylight](#)
- **Hintergrundmusik für gefährliche Gebiete:**
 - **Künstler:** Hans Zimmer
 - **Titel:** [Supermarine](#)
- **Hintergrundmusik bei Erkundung:**
 - **Künstler:** Explosions in the Sky
 - **Titel:** [Your Hand in Mine](#)

9.2 Sound Effect Kategorien

- **Umwelt:** Die Umgebungsgeräusche werden recht neutral gehalten, da sich der Spieler hauptsächlich in der Natur befindet. Dazu gehören das Rauschen des Windes, Vogelgezwitscher, gerne auch andere Geräusche der Tierwelt. Die auffälligste natürliche Geräuschkulisse wird in der Nähe von Flüssen sein und bei Regen.

- **Charakter:** Der Spieler selbst und die anderen Charaktere werden keine eigenen Stimmen bekommen, dafür ist die Idee hinter unseren Charakteren nicht komplex genug. Sollten sich das Team zu entscheiden, den Charakteren einen sprachlichen Ton zu geben, wird sich dieser durch ein unverständliches Gebrabbel verstehen. Ansonsten wird der Charakter Geräusche von sich geben, wie etwa beim Gehen, sollte dieser sich verletzen, Lebensmittel zu sich nehmen etc.
- **UI:** Beim Öffnen des Inventars wird ein Ton abgespielt werden, welcher sich anhört, wie das Öffnen eines Rucksacks. So auch beim Schließen.
- **Gameplay:** Generell wird jede Aktion ein Geräusch zugeteilt bekommen, etwa bei dem Nutzen von Schusswaffen, wenn Gebäude erbaut werden usw.

10 User Interface Design

10.1 Menu Structure

- **Main Menu**
 - Neues Spiel / New Game
 - Fortfahren / Continue
 - Optionen / Options
 - Verlassen / Quit

- **In-Game Menus**
 - Pause Menu
 - Inventar / Inventory
 - Karte / Map
 - Einstellungen / Settings

10.2 HUD Elements

10.2.1 Aktiver Bildschirm

Was die auf dem aktiven Bildschirm zu sehenden Daten und Informationen angeht, wird versucht es noch recht simpel zu halten. Zu sehen sind eine Lebens- sowie Ausdauerleiste, eine sehr einfache Minimap und ein noch zu bestimmendes Icon, welches beim drüber Hovern eine größere Anzeige wiedergibt, auf welche andere Werte, wie Hunger, Durst, Müdigkeit usw. zu finden sind. Die Minimap zeigt hauptsächlich bereits bekannte, interessante Punkte und dient nur zur besseren Orientierung. Im Pause Menü gibt es noch weitere Daten, etwa womit das Inventar gefüllt ist, wie viel man von der Währung und an Munition man bei sich trägt.

10.2.2 Inventar

Das Inventar ist durch das Spiel "Escape from Tarkov" inspiriert und wird als Rucksack dargestellt. Dieser Rucksack wiederum enthält weitere kleine Behälter und / oder Taschen, welche alle für einen anderen Zweck gedacht sind.

10.3 UI Art Style

Die Benutzeroberflächen werden, wie der Rest des Spiels, auch im Pixel Art dargestellt. Items werden generell im Aussehen etwas simpler gezeichnet, dafür umso detailreicher sollte man es im Inventar auswählen um dort den Nutzen und Daten auszulesen. Ansonsten verändert sich das Menü gerne je nach Wetterlage und/oder der Jahreszeit, also werden Farben etwas angepasst und ausschlaggebende Details, wie Schnee, Pfützen, Blumen oder bunten Blättern werden mit eingebaut. Dazu kommt, dass der Rucksack öfter dreckig werden oder mit Blut bespritzt werden kann, sollte der Spieler längere Zeit unterwegs sein oder sich oder andere verletzen.

11 Technical Specifications

11.1 Engine & Tools

- **Game Engine:** Stand Ersteinreichung des GDD wird die Game Engine Godot sein und es wird die neuste Version genutzt. Sollten das Team anfangen, eine weitere Engine, Unity, zu lernen, kann die Entwicklung auch exportiert werden.
- **Programmiersprache:** GodotScript / C#

11.2 Platform Requirements

11.2.1 PC (Windows)

Komponente	Minimum	Empfohlen
OS	Windows 10	Windows 11
Prozessor	Intel 5th Gen	Intel 8th Gen
RAM	8 GB RAM	16 GB RAM
Graphik	Nvidia GTX Series 8	Nvidia GTX Series 10
Speicher	24 GB	24 GB

Table 2: PC System Konfiguration

12 Production Pipeline

12.1 Development Phases

12.1.1 Vorproduktion / Planung

- **Dauer:** unbeschränkt, da sich die Planung bis hin in die letzte Phase zieht
- **Team Größe:** 5
- **Abgaben:** Zu den Abgaben gehören das GDD, eine Grundidee mit Potential zur Weiterentwicklung, eine detaillierte und genaue Übersicht über die wichtigen Charaktere, Concept Art für das Verständnis der Umgebung, sowie eine Idee für die Geräuschkulisse und welches Gefühl diese übermitteln soll.

12.1.2 Produktion

- **Dauer:** mindestens zwei Jahre
- **Team Größe:** 5
- **Abgaben:** Ziel ist es im ersten Jahr eine beta Version des Spiels zeigen zu können, in welcher das erste Gebiet, also so ziemlich Akt I funktionstüchtig vorgestellt werden kann. Die beta Version soll nicht perfektioniert werden, so liegt der Fokus weniger auf dem Hintergrund und sehr viel mehr auf den Spielmechaniken und Charakterinteraktionen. Im zweiten Jahr sollen alle bisher gewonnenen Erkenntnisse die letzten zwei Akte bereitstellen.
- **Test:** Bei der beta Abgabe möchten wir die Version auch zum Testen freigeben, um an diesem Standpunkt erstes Feedback zu erhalten. So wollen wir auch weitere, kommende Versionen, also alles vor der Finalisierung, zum Testen freigeben um Schrittweise Bewertung und eventuell Vorschläge zur Verbesserung zu erhalten. Auch wollen wir um Stresstestung bitten, um schnell kleine Bugs in Mechaniken zu ermitteln.

12.1.3 Post-Produktion

- **Dauer:** 6 Monate
- **Team Größe:** 5
- **Abgaben:** Insofern die bisherigen Abgaben erfolgreichen waren, liegt nun der Fokus auf dem Hintergrund, also dem Aussehen der Umgebung und der Charaktere. Hier ist auch Platz für aufkommende Verbesserungen und / oder Anpassungen. Eine weitere, finale beta Version wird vorgestellt, mit dem Ziel, diese auch launchen zu können.

13 Budget & Ressourcen

13.1 Entwicklungs Budget

Kategorie	Kosten (Euro)	Anmerkungen
Personal	2500€	monatliche Auszahlung
Software & Tools	1500€	Programme
Hardware	5000€	nötige Ausstattung
Marketing	2000€	Werbung und Testung
Total	11000€	

Table 3: Budget Breakdown

14 Appendices

14.1 Concept Art

14.1.1 Camp



So sollte in etwa die Camps von anderen Überlebenden bzw. das Anfangscamp des Spielers aussehen. Hier wird auf einen simplen Eindruck geachtet.

14.1.2 Dänholm



Dänholm ist eine mit Mauern und Zäunen befestigte Anlage, jedoch schon in ihre Jahre gekommen, daher auch schon wieder recht bewachsen und ungepflegt.

14.1.3 Greifswalder Oie



Greifswalder Oie soll einen ähnlichen Eindruck wie Dänholm hinterlassen und die windige Kälte der See beschreiben.

14.1.4 Karte Göhren



14.1.5 Karte Dänholm

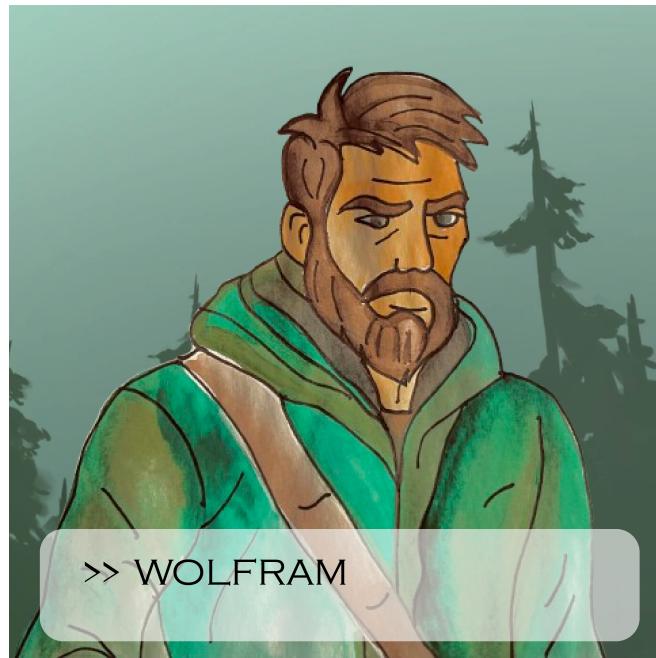


14.1.6 Karte Greifswalder Oie



GREIFSWALDER OIE

14.1.7 Wolfram



14.1.8 Max



14.1.9 Manfred



Dieses Game Design Document ist ein lebendes Dokument und wird während der Entwicklung regelmäßig aktualisiert und dementsprechend angepasst.