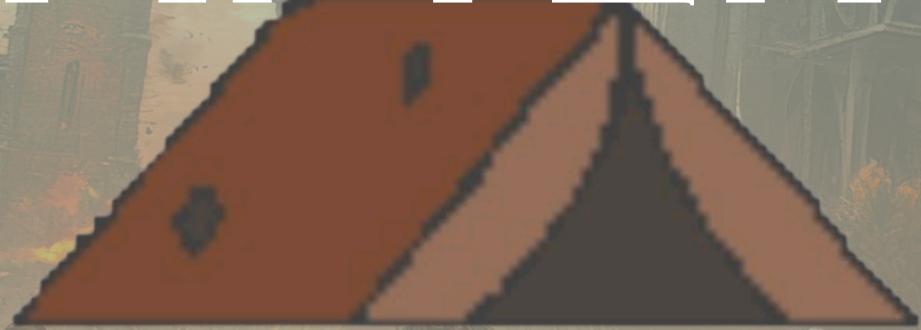


# THE AFTER LIFE



PITCHDECK GAME DEVELOPMENT

TOM SCHROEDER >> MISCHA MAI >> BARIS USLUOGLU  
>> ISABELLE MARSOLLEK >> NOOROLLAH MOUSAVI

>> SOMMERSEMESTER 2025  
6.10.2025

# STORY

In einer von Zombies verwüsteten Welt kämpft Hauptcharakter Wolfram nicht nur ums Überleben, sondern um den Wiederaufbau der Zivilisation. Ressourcen sind knapp, Entscheidungen haben moralisches Gewicht und verschiedene Fraktionen beeinflussen den Weg des Spielers.

Auf seiner Reise durch die postapokalyptische Welt trifft er auf NPCs, die ihn auf unterschiedliche Weise unterstützen – mit dem gemeinsamen Ziel, die Menschheit zurückzuholen und die Zombiebedrohung zu bezwingen.

## >> ZIELE

- >> Siedlungsbau
- >> Zombie-Zerstörung
- >> Survival-Taktik
- >> Basisaufbau
- >> Diplomatie & Fraktionen
- >> Moraleische Entscheidungen
- >> Erkundung echter, verlassener Orte

## >> MAIN CHARACTER



# WAS ERWARTET MICH IM SPIEL?

Man kämpft nicht nur ums Überleben, sondern darum, etwas Neues aufzubauen. Die Welt ist zerstört, Ressourcen sind knapp und jeder Schritt kann über Erfolg oder Scheitern entscheiden. Verlassene Orte werden nur dann zu sicheren Zufluchtsorten, wenn man sie erschließt und behauptet. Auf dem Weg begegnet man Verbündeten, Gegnern und Fraktionen, deren Vertrauen oder Feindseligkeit man sich erst verdienen muss. Entscheidungen wirken sich direkt auf Beziehungen und den Verlauf der Geschichte aus. Begleitet von Hund Max erkundet man reale, verwilderte Schauplätze wie Göhren, Dänholm oder die Greifswalder Oie – immer mit dem Ziel, der Menschheit wieder Zukunft zu geben.

## >> EINZIGARTIGKEIT

- >> Reale Schauplätze (z. B. Dänholm & Göhren)
- >> Begleithund mit echter Gameplay-Relevanz
- >> Fraktionen mit Konsequenzen statt Klischees
- >> Entscheidungen und Interaktionen mit NPC's formen den Wiederaufbau – oder das Scheitern

# LOCATIONS



**STARTPUNKT**  
Hoffnung, Aufbau

GÖHREN



DÄNHOLM

**HERAUSFORDERUNG**  
Basisausbau, Verteidigung



**HANDELSPOSTEN**  
Inselübergreifende  
Erkundungen

GREIFSWALDER OIE

>> WEITERE LOCATIONS: PEENEMÜNDE, RÜGEN (ALLGEMEIN / INSELREGION), STRALSUND,  
GREIFSWALD (FESTLANDBEREICH), USEDOM, LUBMIN, RIEMS, THIESSOW, LAUTERBACH, PUTBUS

## >> DIE ZIELGRUPPE

Das Spiel spricht Menschen an, die strategisches Überleben, Storytiefe und glaubwürdige Welten schätzen – Fans von Frostpunk, This War of Mine oder Project Zomboid fühlen sich sofort abgeholt.

Die Mischung aus realem Setting, moralischen Entscheidungen und langfristigem Aufbau hebt das Konzept von klassischen Zombie- oder Survivalspielen ab.

Der Markt dafür ist da, die Nische ist klar, und der Stil schafft Wiedererkennbarkeit. Hier entsteht kein Eskapismus, sondern ein Spiel, das Verantwortung, Hoffnung und Risiko in eine Welt packt, die sich echt anfühlt.

- >> Alter: 16–45 Jahre
- >> PC-Spieler:innen (Steam)
- >> Fans von Strategie, Survival, Story & Basebuilding
- >> Spieler:innen, die Herausforderungen UND Haltung wollen