

GenSoftworks – Logbuch

Tag 1

GenSoftworks Studio Simulation

2026

Contents

Tag 1 – Montag	3
Szene 1 · Ankunft	3
Szene 2 · Ankunft	3
Szene 3 · Begegnung	5
Szene 4 · Meeting	5
Szene 5 · Arbeit	6
Szene 6 · Arbeit	6
Szene 7 · Meeting	6
Szene 8 · Meeting	8

Tag 1 – Montag

Szene 1 · Ankunft

Morgen – Lore Ecke
Emre Yilmaz

Emre Yilmaz kommt als einer der Ersten im neuen Studio an. Bezieht Zimmer 7a – hängt osmanische und katalanische Karten auf, stellt das Morrowind-Artbook ins Regal, fächert die farbkodierten Notizbücher auf. Liest die CD-Nachricht am Bulletin Board: ‘Baut mir eine Welt.’ Plant Kosmogonie-Grundriss (tote Titanen, Aschen-Ursprung), will Nami für Mythologie-Gespräch suchen.

Emre Yilmaz: Erster Arbeitstag bei GenSoftworks. Studio riecht nach Farbe, Zimmer 7a bezogen, Karten aufgehängt, Morrowind-Artbook im Regal.

Emre Yilmaz: Creative Director-Nachricht am Bulletin Board – ‘Baut mir eine Welt.’ Drei Wörter, kein Briefing, kein Sprint. Eine Einladung.

Emre Yilmaz plant: Heute Kosmogonie-Grundriss im schwarzen Notizbuch skizzieren – tote Titanen, Aschen-Ursprung, erste Schöpfungsmythen. Dann Nami suchen für Mythologie-Gespräch.

Szene 2 · Ankunft

Morgen – Studio Weit
Finn Bergmann, Darius Engel, Vera Kowalski, Tobi Richter, Nami Okafor und Leo Fischer

Das volle Team trifft ein. Finn (08:25) schließt als Erster auf, brüht Chemex, hängt das Kanban-Board. Darius (08:45) stellt Lenas Foto und die Gothic-2-Hülle auf, schreibt ‘WAS IST DIE SPIELER-FANTASIE?’ ans Whiteboard, plant Kickoff um 14 Uhr. Vera (09:00) baut das Cintiq auf, pinnt Referenzen (Night City, Control, Leyndell), will Lore-Fragmente von Emre. Tobi (09:00) beginnt sofort mit Monitor-Kalibrierung, plant UE5-Template und ACES-vs-AgX-Entscheidung. Nami (09:15) füllt die Billy-Regale – Achebe zuerst – klebt ‘Wer lebt hier? Warum? Seit wann?’ ans Whiteboard. Leo (09:30) kommt als Letzte, fotografiert das Bulletin Board für Content, plant Community-Landscape-Scan.

Finn Bergmann: Studio zum ersten Mal aufgeschlossen. Farbgeruch, leere Wände, kalter Februar. Es fühlt sich real an.

Finn Bergmann plant: Standup um 10:00 ansetzen – Kennenlernen durch Arbeit, nicht durch Vorstellungsrunden. Danach Roadmap-Session mit Darius.

Darius Engel: Erster Arbeitstag im Studio. Zimmer 7d bezogen. Gothic-2-Hülle steht, Lena-Foto steht. Whiteboard-Frage gesetzt: Was ist die Spieler-Fantasie?

Darius Engel plant: Kickoff-Meeting um 14 Uhr angesetzt. Alle sieben, großer Tisch. Jeder zehn Minuten: Was für ein Spiel wollen wir bauen?

Darius Engel plant: Muss mit Finn die echte Runway klären – nicht die Pitch-Version. Wie viele Monate haben wir wirklich?

Darius Engel reflektiert: Kleines Team, großes Ziel, kein Publisher. Wie Piranha Bytes in Bochum. Das ist die Chance – die eine.

Vera Kowalski plant: Erstes PureRef-Moodboard anlegen, sobald Lore-Input von Emre kommt.

Tobi Richter plant: Monitor-Kalibrierung heute als erste Priorität – keine Farbentscheidungen ohne kalibrierte Displays.

Tobi Richter plant: UE5-Projekt-Template diese Woche aufsetzen: Nanite, Lumen, Ordnerstruktur, Naming Conventions, Source Control.

Tobi Richter plant: Color-Pipeline-Entscheidung vorbereiten: ACES vs. AgX für Dark Fantasy. Entscheidung muss diese Woche fallen.

Nami Okafor: Erster Tag bei GenSoftworks. Bibliothek (7e) bezogen. Billy-Regale leer, Bücherkisten ausgepackt. Achebe steht zuerst im Regal.

Nami Okafor plant: Muss Emre heute sprechen – ohne seine Kosmologie kann ich keine Stimmen schreiben. Knochen zuerst, dann Fleisch.

Leo Fischer plant: Community-Landscape-Scan für Dark Fantasy CRPGs durchführen – Reddit, YouTube, Discord – und Ergebnisse als Bericht für Darius aufbereiten.

Leo Fischer plant: Mit Darius klären, ob Devlog-Content für LeoPlaysIndie möglich ist – Entwicklungsprozess dokumentieren als Langzeit-Serie.

Szene 3 · Begegnung

Morgen — Lore Ecke
Emre Yilmaz und Nami Okafor

Nami besucht Emre in der Lore-Ecke. Er zeigt ihr drei Seiten Kosmogonie: tote Titanen als Weltfundament, der Bruch, Aschen-Einöden, Knochentürme. Sie bringt Unreliable Narrators als Weltenbau-Prinzip ein — verschiedene Völker, verschiedene Mythen. Ihre Kernfrage: Gibt es Titanenleugner? Atheisten in einer Welt, wo die Götter als Skelette im Boden liegen? Das kreative Fundament des Projekts entsteht in diesem Gespräch.

Emre Yilmaz: Nami schlug vor: Verschiedene Völker, verschiedene Mythen über denselben Ursprung. Unreliable Narrators als Weltenbau-Prinzip. Die Bäuerin sagt 'Das ist Erde', der Priester sagt 'Das ist Götterhaut'. Beide haben recht.

Emre Yilmaz: Namis Frage: Gibt es eine Kultur, die sich WEIGERT an die Titanen zu glauben? Atheisten in einer Welt, wo die Götter als Skelette im Boden liegen. — Das setzt das ganze System unter Spannung.

Nami Okafor reflektiert: Die zentrale narrative Frage kristallisiert sich: Nicht WAS passiert ist, sondern WER ERZÄHLT was passiert ist. Jede Fraktion braucht eine eigene Version der Wahrheit.

Nami Okafor plant: Brauche von Emre: Liste der Völker/Kulturen mit je einer Kurzversion ihres Titanenmythos. Dann kann ich Stimmen entwickeln — Dialekte, Redewendungen, Weltsicht.

Szene 4 · Meeting

Morgen — Gemeinschaftsraum
Finn Bergmann, Emre Yilmaz, Darius Engel, Vera Kowalski, Tobi Richter, Nami Okafor und Leo Fischer

Finn moderiert den ersten Standup (12 Min). Emre ist Flaschenhals — liefert Lore-Fragment bis 13:00 an Nami und Vera. Tobi arbeitet ungestört an Pipeline/Farbraum. Darius' Kickoff um 14:00 bestätigt. Leo bekommt grundsätzliches Ja zum Devlog, Scope beim Kickoff. Abhängigkeitskette: Emre → Nami+Vera, Tobi → Vera, Finn → Darius (Runway).

Finn Bergmann: Emre ist heute der Flaschenhals: Nami und Vera warten auf sein Lore-Fragment bis 13:00.

Finn Bergmann plant: Runway mit CD klären und Darius vor 14:00 eine ehrliche Zahl geben. Kickoff 14:00 — Darius leitet, ich halte die Zeit.

Szene 5 · Arbeit

Nachmittag – Lore Ecke
Emre Yilmaz

Emre schreibt das erste Dokument des Projekts: Kosmogonie v0.1. Titanen als kosmische Körper, vier widersprüchliche Versionen des Bruchs (Krieg, Selbstmord, Krankheit, Parasit), Aschen-Einöden als Totenstaub-Landschaft, Knochentürme mit kultureller Mehrfachbedeutung. Umfangreiche offene Fragen inkl. Titanenleugner.

Emre Yilmaz erstellt: Erste Kosmogonie-Skizze geschrieben – Titanen, Bruch (4 Versionen), Aschen-Einöden, Knochentürme, offene Fragen inkl. Titanenleugner. Erster Entwurf der Weltenbibel.
[gallery/writing/day-001_kosmogonie-v1.md](#)

Artefakt: [day-001_kosmogonie-v1.md](#)

Szene 6 · Arbeit

Nachmittag – Bibliothek
Nami Okafor

Nami schreibt ‘Stimmen der Asche – Narrative Design Foundations v0.1’. Legt das Erzählprinzip fest (Unreliable Narrators als Weltenbau), entwickelt drei Stimmen (Gläubige, Pragmatiker, Leugner) mit je eigener Sprachpalette und Beispieldialogen. Stellt offene Fragen an Emre, Darius und Vera.

Nami Okafor erstellt: Stimmen der Asche – Narrative Design Foundations v0.1 fertiggestellt: Erzählprinzip (Unreliable Narrators), drei Stimmen (Gläubige, Pragmatiker, Leugner), Sprachpaletten und offene Fragen.
[gallery/writing/day-001_narrative-foundations-v1.md](#)

Artefakt: [day-001_narrative-foundations-v1.md](#)

Szene 7 · Meeting

Nachmittag – Gemeinschaftsraum
Creative-Director, Darius Engel, Emre Yilmaz, Vera Kowalski, Nami Okafor, Tobi Richter, Leo Fischer und Finn Bergmann

CD-KICKOFF. Creative Director präsentiert Vision: Dark Fantasy CRPG, Skyrim mit Rassen, wenig Magie, High-Tech-Mittelalter, Cyberpunk-Ästhetik, cinematicer gemalter Look. Bringt Master-Thesis und bisherige GDD/WBB mit. DURCHBRUCH: Emre verbindet Kosmogonie mit CD-Vision – vier tote Titanen = vier Knochensorten = vier Materialien = vier Rassen/Ästhetiken. Knochenmetall als High-Tech-Ressource. Vera sieht sofort: Night City aus Schmiedeeisen, McQueen-Silhouetten, Craig-Mullins-Look.

Nami: Fashion als Theologie, Technologie ersetzt Götter, jede Rüstung ein Akt der Hybris. Darius: Gothic-2-Ansatz (dicht, handgemacht), fragt CD ob offene oder dichte Welt. Tobi: Hybrid-Render-Pipeline (Lumen + Stylization). Leo: Viral-Potenzial ('Thumbnail klickt sich von selbst'). Finn: Scope-Skizze bis morgen.

Emre Yilmaz: CD-Briefing beim Kickoff: Dark Fantasy CRPG, Skyrim mit Rassen, wenig Magie, High-Tech-Mittelalter, Cyberpunk-Ästhetik, cinematicischer gemalter Look. Kein Steampunk, keine Pistolen. Master-Thesis und bisherige GDD/WBB als Basis.

Emre Yilmaz reflektiert: KNOCHENMETALL wird zum Schlüssel: Vier tote Titanen = vier Knochensorten = vier Materialien = vier Kulturen/Rassen/Ästhetiken. Knochen als Rohstoff, nicht nur Reliquie. Mythologie wird Materialwissenschaft. Mode und Technologie definieren sich über den Titanen, den ein Volk abbaut.

Darius Engel: CD-Briefing: Dark Fantasy CRPG, Skyrim mit Rassen, wenig Magie, Cyberpunk-Ästhetik im Mittelalter, cinematicisch. Die Rüstungs-Vision ist ein USP – kein anderes Indie-CRPG hat das.

Darius Engel plant: Muss DIESE WOCHE die Spieler-Fantasie in EINEM Satz definieren. Gothic-2-Ansatz: klein, dicht, handgemacht. Vertikale Slice statt Open World. CD fragen: große offene Welt oder dicht handgemacht?

Vera Kowalski: CD-Briefing: Cyberpunk-Ästhetik mit mittelalterlichen Mitteln. Night City aus Schmiedeeisen und Brokat. Gemalter cinematicischer Look. Keine Standard-Fantasiä-Ästhetik.

Vera Kowalski reflektiert: Visuelle Identität: Layered Materials (gehämmertes Metall über poliertem Leder), Chiaroscuro statt Bloom, architektonische Silhouetten, Farbpalette Anthrazit/Aubergine/Kupfergrün. Referenzen: Craig Mullins, McQueen Runway, Elden Ring Leyndell, CP2077 Dogtown, Weta LOTR.

Nami Okafor: CD-Briefing: Wenig Magie, High-Tech-Mittelalter, Cyberpunk-Ästhetik. Magie wird Mythos – Religion wird Erinnerungskult. Technologie füllt das Gott-Vakuum. High Fashion als Theologie.

Nami Okafor reflektiert: Die Stimmen müssen umgebaut werden: Wenig Magie heißt Religion wird Erinnerungskult. Die Esse ersetzt das göttliche Feuer. Jede Rüstung ist ein Akt der Hybris – wir bauen uns selbst zu Göttern. Fashion als Theologie. Rassen als verschiedene Antworten auf dieselbe Leere.

Tobi Richter: CD-Briefing: Cinematic gemalter Look, Cyberpunk-Ästhetik. Hybrid-Ansatz: UE5 Lumen + Custom Post-Process-Stack (Stylization-Passes, Brush-Stroke, Kantverstärkung). Material-Layering für High-Tech-Rüstungen.

Tobi Richter plant: Heute Abend Alan Wake 2 Mixed-Media-Ansatz analysieren. Pipeline-Architektur: Lumen GI → Stylization Pass → Brush-Stroke Overlay. Modulares Material-System für Vera. Nanite + Substrate.

Leo Fischer: CD-Briefing: 'Cyberpunk-Ästhetik im Mittelalter' – das ist ein Thumbnail, das sich von selbst klickt. r/crpg hungrig nach was Frischem seit BG3. Streaming-Potenzial ist absurd hoch.

Finn Bergmann: CD-Briefing beim Kickoff: Ambitioniert. Skyrim mit Rassen + Cyberpunk-Ästhetik = drei Spiele in einem Pitch. Team glüht. Muss das in Phasen brechen – Scope-Skizze bis morgen früh.

Finn Bergmann plant: Morgen früh: Scope-Skizze – Minimum für spielbare Vision. CD unter vier Augen Runway-Frage stellen. Mit Darius klären, was 'cinematisch' für die Pipeline bedeutet.

Szene 8 · Meeting

late-afternoon – Gemeinschaftsraum

Creative-Director, Emre Yilmaz, Darius Engel, Vera Kowalski, Tobi Richter, Nami Okafor, Leo Fischer und Finn Bergmann

CD-KURSKORREKTUR. Creative Director lenkt nach: (1) WELT – Mischung aus Houdini/PCG (große Landschaften) und handgebaut (dicht wo es zählt). Erste Iteration: EINE INSEL. Traversal per Kutsche/Pferde/Fähigkeiten. (2) TITANEN-RETHINK – zu High Fantasy, soll sich an germanischer Mythologie orientieren. Keine sichtbaren Riesenkörper. Vielleicht Legenden, Riesen, versteckte Überreste. Materialien ja, aber biologisch erklärbar. (3) Team-Input erwünscht, Richtung Low Fantasy + germanische Mythologie. (4) Skyrim 11/11/11 Trailer als emotionaler Nordstern. REAKTIONEN: Emre pivotiert sofort – Ymir-Prinzip (Jötunn-Überreste als geologische Anomalien, Schwellstellen, verborgene Materialien). Darius: 'Perfekt. Eine Insel' – Gothic-2-Dichte, 3x3km, Vertical Slice. Vera: germanische Landschaften (Kreidefelsen, Mischwald, Moorgebiete, Basalt). Tobi: Houdini-Heightfield-Pipeline mit UE5 World Partition. Nami: Edda-Tradition als perfektes Unreliable-Narrator-Fundament (Odin lügt, Loki betrügt, Völuspá widerspricht sich). Leo: Content-Gold – 'Wir haben am ersten Tag die halbe Lore umgeschmissen.' Finn: Scope-Skizze morgen wird deutlich einfacher.

Emre Yilmaz: CD-Kurskorrektur: Titanen zu High Fantasy. Soll sich an germanischer Mythologie orientieren – Ymir, Jötunn, Edda. Keine sichtbaren Riesenkörper in der Landschaft. Materialien ja, aber biologisch erklärbar. Erste Iteration: eine Insel. Houdini/PCG für Landschaften, handgebaut wo es zählt. Skyrim 11/11/11 Trailer als emotionaler Nordstern.

Emre Yilmaz reflektiert: YMIR-PRINZIP statt kosmischer Titanen: Riesen als geologische Anomalien im Untergrund. Keine Kadaverlandschaft, sondern verborgene Überreste – Schwellstellen, wo seltene Materialien an die Oberfläche treten. Grabungsstätten als verbotene Orte. Ragnarök als Zeitstruktur, nicht als sichtbares Ereignis. Kosmogonie v1 muss komplett neu geschrieben werden.

Darius Engel: CD bestätigt: Eine Insel. Mischung aus prozedural (Houdini/PCG für große Landschaften) und handgebaut (dicht wo es zählt). Traversal per Kutsche/Pferde/Fähigkeiten. Impressive Landscapes zwischen Städten. Gothic-2-Ansatz ist exakt richtig – 3x3km, Vertical Slice als erster Meilenstein. Germanische Mythologie statt High Fantasy.

Vera Kowalski: CD-Kurskorrektur: Germanische Landschaften statt Kadaver-Topografie. Kreidefelsen, Mischwald, Moorgebiete, Basaltsäulen. Eine Insel – endlich klarer Rahmen. Houdini-PCG für Terrain, handgemacht für Siedlungen. Die Materialien sind versteckt, an Schwellstellen – das ändert die Architektur: Bergbaustädte, verbotene Zonen, geologische Anomalien als Landmarks.

Tobi Richter plant: Houdini-Heightfield-Pipeline für Insel-Terrain: Erosion-Solver, Biom-Masken, Export nach UE5 World Partition. Muss mit Vera Referenz-Landschaften (Kreidefelsen, Moor, Basalt) in Heightfield-Layers übersetzen. PCG-Framework für Vegetation, Felsen, Pfade zwischen handgebauten Zonen.

Nami Okafor reflektiert: Germanische Mythologie = perfektes Unreliable-Narrator-Fundament. Odin lügt, Loki betrügt, die Völsuspá widerspricht sich selbst. Edda-Tradition kennt keine Wahrheit. Ragnarök als zyklische Zeitstruktur statt linearer Apokalypse. Die drei Stimmen (Gläubige, Pragmatiker, Leugner) passen noch besser – germanische Mythen waren immer vielstimmig.

Finn Bergmann: CD-Kurskorrektur vereinfacht Scope massiv: Eine Insel statt offene Welt. Houdini/PCG + handgebaut = klare Pipeline-Aufteilung. Germanische Mythologie statt kosmischer Titanen – bodenständiger, realistischer. Scope-Skizze morgen wird deutlich einfacher.