

GenSoftworks — Logbuch

Tag 1-5

GenSoftworks Studio Simulation

2026

Contents

Tag 1 — Montag	3
Szene 1 · Briefing	3
Szene 2 · Arbeit	3
Szene 3 · Meeting	3
Szene 4 · Pause	4
Szene 5 · Arbeit	4
Szene 6 · REVIEW	5
Tag 2 — Dienstag	6
Szene 1 · Briefing	6
Szene 2 · Arbeit	6
Szene 3 · Meeting	7
Szene 4 · Pause	7
Szene 5 · Arbeit	8
Szene 6 · REVIEW	8
Tag 3 — Mittwoch	10
Szene 1 · Briefing	10
Szene 2 · Arbeit	10
Szene 3 · Meeting	11
Szene 4 · Pause	11
Szene 5 · Arbeit	11
Szene 6 · REVIEW	12
Tag 4 — Donnerstag	13
Szene 1 · Briefing	13
Szene 2 · Arbeit	13
Szene 3 · Meeting	13
Szene 4 · Pause	14
Szene 5 · Arbeit	14
Szene 6 · D&D	14
Tag 5 — Freitag	16
Szene 1 · Briefing	16
Szene 2 · Arbeit	16
Szene 3 · Meeting	17
Szene 4 · Pause	17
Szene 5 · Arbeit	17
Szene 6 · REVIEW	17

Tag 1 – Montag

Szene 1 · Briefing

— Küche



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



Erster Arbeitstag bei GenSoftworks. Finn moderiert das Briefing in der Küche. CD-Feedback wird vorgestellt: Montag ist Recherchetag, jeder startet Grundlagenrecherche in seinem Fachgebiet. Aufgabenverteilung: Emre (germanische Mythologie), Darius (Referenzspiel-Analyse), Nami (narrative Strukturen), Vera (visuelle Referenzen), Tobi (technische Machbarkeit), Leo (Spielermarkt/Community), Finn (Roadmap/Milestones). Stimmung: motiviert, fokussiert, leicht nervös — erster Tag.

Szene 2 · Arbeit

— Alle Arbeitsplätze



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



Erster Recherche-Block. Alle 7 Agenten arbeiten parallel an ihren Fachgebieten. Emre destilliert germanische Mythologie für den WBB-Mythos (Drei-Schichten-Kosmologie, Fraktionen als mythologische Resonanzen, Schattenfieber als kosmologische Erosion). Darius analysiert Referenzspiele entlang Design Pillars (Gothic=Dichte, Skyrim=Kamera, Dishonored=Vertikalität). Nami entwickelt vier narrative Prinzipien (Fremder als Zustand, Fraktionen als Sprachen, Räume als Erzähler, Schattenfieber als Unreliable Narrator). Vera baut eine visuelle Referenz-Analyse (organische Gotik, burgundische Mode, Biotech-Grammatik, Farbpalette mit Hex-Codes). Tobi liefert eine ehrliche Machbarkeitsanalyse (kein Gameplay-Programmer, Asset-Engpass, Semi-Open-World empfohlen). Leo erstellt Marktanalyse und Community-Erwartungen (Marktlücke zwischen Skyrim/Gothic/Dishonored identifiziert). Finn skizziert die Woche-1-Roadmap mit Abhängigkeiten.

Artefakt: ROADMAP.md

Szene 3 · Meeting

— Küche



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



Standup Tag 1. Alle sieben berichten Vormittags-Ergebnisse. Finn verteilt acht CD-Entscheidungen:

Schattenfieber Hypothese C genehmigt, nordische Quellen akzeptiert mit eigener Kosmologie, Mythos innerhalb der Spielwelt umstritten, Biotech-Sichtbarkeit fraktionsabhängig (Krone=subtil, Gilden=offen, Orden=versteckt), Ü5 bestätigt, Semi-Open-World bestätigt, TP Primärmodus (FP ist V2), Spieler kann sich mit Schattenfieber infizieren (Kosten+Nutzen, Mechanik+Narrativ verbunden). Team reagiert positiv.

Emre und Nami planen bilaterales Gespräch über Wanderer-Motiv für den Nachmittag. Vera erhält drei verschiedene Design-Sprachen durch die fraktionsabhängige Biotech-Lösung. Tobi beginnt Pipeline-Architektur. Darius notiert Combat-Skill-Ceiling als offenen Punkt für morgen. Leos Pitch-Satz kommt auf die Pinnwand.

Szene 4 · Pause

— Küche



Vera Kowalski, Nami Okafor und Leo Fischer



Mittagspause in der Küche. Vera, Nami und Leo kochen zusammen Nudeln und reden über erste Eindrücke vom Team, den Vormittag und persönliche Sachen. Leo ist aufgereggt wegen des Pitch-Satzes auf der Pinnwand. Vera erzählt von ihrem Pendelstress und dass sie heute bei Leo übernachtet. Nami reflektiert über das Schattenfieber als narratives Werkzeug. Die drei reden über Tobis Ruhe, Emres Lore-Tiefe, und ob Darius jemals entspannt wirkt. Leo erwähnt ihre Bartagame Clementine, die allein in der Wohnung sitzt. Vera plant, Emres Fraktionsbeschreibungen

in PureRef-Boards umzusetzen. Die Stimmung ist locker, aufgereggt, freundschaftlich — erster Tag und es fühlt sich schon richtig an.

Szene 5 · Arbeit

— Alle Arbeitsplätze



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



Zweiter Recherche-Block, Nachmittag. Emre liefert Fraktionsbeschreibungen (Krone=Tyr/Thor+Wolfsmotiv, Gilden=Vanir+Schiffsmotiv, Orden=Odin+Rabenmotiv) und Wanderer-Motiv für Nami (Hávamál-Gastrecht, Odin als Gangleri). Darius entwickelt Schattenfieber-Konzept: permanenter Infektionswert 0-100, fünf Stufen, vierter Ast im Nervensystem-Leveling, fünf Design-Prinzipien (Spektrum statt Schalter, Nutzen attraktiv, Kosten verändern nicht blockieren). Nami vertieft Wanderer-Motiv narrativ und entwickelt drei Stufen für Schattenfieber als

Unreliable Narrator (Rauschen→Risse→Schwelle). Vera übersetzt fraktionsabhängige Biotech in drei visuelle Profile (Krone=Grandeur im Zerfall, Gilden=organischer Brutalismus, Orden=makellose Lüge). Tobi skizziert Pipeline-Architektur V0.1 (Nanite, Lumen, Spring Arm Kamera, GAS für Combat). Leo analysiert Community-Erwartungen an Infektionsmechaniken (Bloodborne Insight als Goldstandard).

Finn aktualisiert Roadmap V1.1.

Artefakt: ROADMAP.md (V1.1)

Szene 6 · REVIEW

— Küche



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



Tagesabschluss-Review Tag 1. Finn moderiert, jeder präsentiert Tagesergebnisse. Emre: Drei-Schichten-Kosmologie, mythologisch grundierte Fraktionen (Krone=Tyr/Thor, Gilden=Vanir, Orden=Odin), Wanderer-Motiv. Darius: Referenzspiel-Analyse, Schattenfieber als vierter Nervensystem-Ast (0-100, fünf Stufen), fünf Design-Prinzipien. Nami: Vier narrative Prinzipien, Wanderer-Motiv als Fraktionsklammer, Schattenfieber als Unreliable Narrator (Rauschen/Risse/Schwelle). Vera: Visuelle Referenz-Analyse, drei Fraktionsprofile, Farbpalette mit Hex-Codes. Tobi: Machbarkeitsanalyse, Pipeline-Architektur V0.1, drei Engpässe. Leo: Marktanalyse, Bloodborne Insight als Goldstandard, Pitch-Satz. Finn: Roadmap V1.1. CD-Feedback eingearbeitet: Orden=Spitzenforschung bestätigt, Schattenfieber nicht reversibel, PC first, Freelancer-Budget vorbereiten, Tiervolk ohne eigene Architektur, Replay-Erfahrung gewünscht. Aufgabenverteilung für Dienstag (letzter Konzepttag) besprochen.

Artefakt: ROADMAP.md (V1.1)

Tag 2 – Dienstag

Szene 1 · Briefing

— Küche



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



Tag-2-Briefing, letzter Konzeptionstag. Finn verteilt CD-Feedback: Combat-Skill-Ceiling als Spektrum von zugänglich bis belohnend (keine künstliche Schwierigkeitsmauer, echte Mastery-Belohnung). Tagesziele klar definiert: Jeder liefert bis zur Review eine V1-Outline seines Deliverables. Emre: WBB-01 Mythos, Darius: GDD-01 Spielübersicht + GDD-02 Kernmechaniken, Nami: GDD-03 Erzählkonzept, Vera: GDD-05 Designsprache, Tobi: GDD-06 Technik, Leo: QA-Input + Spielerperspektiv-Bericht, Finn: Produktionsplan Mittwoch. Emre liefert Vera bis elf Uhr Orden-Symbolik. Darius und Leo planen QA-Schleife für den Nachmittag. Stimmung fokussiert und routiniert. Keine offenen Blocker.

Szene 2 · Arbeit

— Alle Arbeitsplätze



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



Konzeptionsphase: Alle 7 erstellen V1-Outlines ihrer Artefakte. Emre: WBB-01 Mythos (8 Kapitel, Kosmogonie bis Wanderer). Darius: GDD-01 Spielübersicht + GDD-02 Kernmechaniken (Combat-Spektrum, Schattenfieber 5 Stufen, Nervensystem-Leveling). Nami: GDD-03 Erzählkonzept (Drei-Akt-Struktur, 9 Quest-Deliverables, Dialogsystem, Schattenfieber-Narrativ). Vera: GDD-05 Designsprache (8 Kapitel, Fraktionsvisuals, Biotech-Grammatik, Farbsystem). Tobi: GDD-06 Technik (Nanite/Lumen, Kamera, GAS, Asset-Pipeline, Meilensteine).

Leo: Spielerperspektiv-Bericht + QA-Risikomatrix (40% QA-Aufwand → Schattenfieber). Finn: Produktionsplan Mittwoch + Freelancer-Budget (45k EUR für Gameplay-Programmer).

Artefakt: 01-mythos.md

Artefakt: 01-spielübersicht.md

Artefakt: 02-kernmechaniken.md

Artefakt: 03-erzählkonzept.md

Artefakt: 05-designsprache.md

Artefakt: 06-technik-produktion.md

Artefakt: island-panorama-fortress_seedream-4-5.png

Artefakt: hero-fortress-from-sea_gpt-image-1-5.png

Szene 3 · Meeting

— Küche

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



ist gefährlich und Kern des Ordens-Geheimnisses, Schattenfieber ist permanent und unabhängig. Emre bringt neue Fragen ein (Götter, Namenssystem), Darius präsentiert Combat als 3-Schichten-Spektrum mit 14 offenen Design-Fragen, Nami braucht das Relikt für die Hauptquest und Stufen-Mapping mit Darius. Vera hat Emres Orden-Symbolik erhalten. Leo liefert QA-Risikomatrix mit 40% Fokus auf Schattenfieber und drei nicht-verhandelbaren Bedingungen für Irreversibilität. Nachmittags-Aufträge verteilt: Darius+Leo QA-Schleife, Emre+Nami Stufen-Mapping und Relikt, Vera integriert Orden-Symbolik, Tobi ergänzt Schattenfieber-Tech, Finn finalisiert Produktionsplan.

Artefakt: 01-mythos.md (Outline V1)

Artefakt: 01-spielübersicht.md (Outline V1)

Artefakt: 02-kernmechaniken.md (Outline V1)

Artefakt: 03-erzählkonzept.md (Outline V1)

Artefakt: 05-designsprache.md (Outline V1)

Artefakt: 06-technik-produktion.md (Outline V1)

Standup Tag 2. Alle sieben berichten Vormittags-Ergebnisse: Sämtliche V1-Outlines stehen (WBB-01, GDD-01 bis -03, GDD-05, GDD-06). Finn verteilt fünf CD-Entscheidungen: (1) Keine buchstäblichen Götter in der Spielwelt, die Frage bleibt offen, (2) Eigenes Namenssystem für RELICS-Kosmologie, nordische Namen nur als Entwickler-Referenz, (3) Das Relikt ist eine lebende Krone — ein Biotech-Artefakt aus der Ur-Bindung, das die Membran zwischen den Schichten stabilisiert, (4) Widerspruchs-Log #004 ist gewollt — Biotech-Forschung

Szene 4 · Pause

— Küche

 Nami Okafor und Emre Yilmaz



Bilaterale Mittagspause. Nami und Emre besprechen die drei neuen CD-Entscheidungen: (1) Lebende Krone als Relikt — eingeordnet als Schlussstein des Drei-Schichten-Modells, die Krone hält die Membran aktiv aufrecht. Narrativ: Hauptquest führt zur Träger-Entscheidung, drei Fraktions-Ansprüche plus mögliches viertes Ende (Verweigerung). (2) Stufen-Mapping konsolidiert: Rauschen (Stufe 1-2, subtile Stoerungen), Risse (Stufe 3-4, unübersehbare Verzerrungen), Schwelle (Stufe 5, qualitativer Zustandswechsel — Membran fällt für den Betroffenen). Kein HUD-Indikator für Halluzinationen. Vorschlag geht bilateral an Darius. (3) Eigenes Namenssystem: linguistisches Prinzip vereinbart — gemeinsamer Wortstamm mit fraktionsbedingter

Lautverschiebung. Arbeitsnamen-Liste (6-8 Kernbegriffe) als Nachmittagsaufgabe. Zusätzlich: Keine buchstäblichen Götter (bestätigt), Völva/Seherin als früher NPC-Kontakt nach Malkavian-Prinzip (prophetisch, nicht verrückt). Stimmung still, warm, konzentriert.

Szene 5 · Arbeit

— Alle Arbeitsplätze



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



Nachmittags-Konzeption. Darius überarbeitet GDD-02 zur V0.5: Leos QA-Input integriert (drei nicht-verhandelbare Bedingungen), Stufen-Mapping mit Nami (5 mechanische → 3 narrative), CD-Entscheidungen (lebende Krone, Tod/Infektion, Namenssystem). Emre entwickelt kosmologisches Lexikon mit eigenen Namen (Galt, Emer, Hohlicht/Mittelgrund/Stillfeld, die Hauten, die Flechtung) und integriert die lebende Krone in den WBB-01 Mythos (V0.5). Fraktionen verwenden unterschiedliche Namen für dieselben Phänomene. Spieltitel-Vorschlag: RELICS:

Die Lebende Krone. Vera integriert Orden-Symbolik. Tobi ergänzt Schattenfeier-Tech. Leo+Darius QA-Schleife. Finn finalisiert Produktionsplan.

Artefakt: 02-kernmechaniken.md (V0.5)

Artefakt: 01-mythos.md (V0.5)

Artefakt: hero-biotech-warrior_gpt-image-1-5.png

Szene 6 · REVIEW

— Küche



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



Tagesabschluss-Review Tag 2, letzter Konzeptionstag. Alle Nachmittags-Ergebnisse werden präsentiert. Darius und Leo haben die QA-Schleife für GDD-02 abgeschlossen — sechs der vierzehn Fragen geklärt, acht als Balancing-Iteration markiert. Leos drei Bedingungen für Irreversibilität sind in die Kernmechaniken integriert. Emre und Nami haben das Schattenfeier-Stufen-Mapping abgestimmt und die lebende Krone in die Drei-Akt-Struktur eingebaut — drei Endpfade (tragen, zerstoeren, weitergeben). Emre hat begonnen, ein eigenes

Namenssystem aufzubauen. Vera hat die Orden-Symbolik in die Fraktionsprofile integriert und die Tiervolk-Präsenz visuell geschärft. Tobi hat Schattenfeier-Tech-Details mit Darius abgeglichen und Shader-Aufwand geschätzt. Finn präsentiert den finalisierten Produktionsplan und das Freelancer-Budget. CD-Feedback: Hervorragender Konzeptionstag, alle Outlines koharent, lebende Krone als Hauptquest-Anker. Morgen Produktionstag — jeder schreibt V1. Emre hat die härteste Deadline: WBB-01 muss bis 11:30 lesbar sein. Qualität vor Quantität.

Artefakt: 02-kernmechaniken.md (QA-Update)

Artefakt: 03-erzählkonzept.md (Relikt + Endpfade)

Artefakt: 01-mythos.md (Namenssystem-Ansatz)

Artefakt: 05-designsprache.md (Orden-Symbolik integriert)

Tag 3 – Mittwoch

Szene 1 · Briefing

— Küche

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



Erster Produktionstag. Finn moderiert das Briefing knapp und konzentriert. CD-Feedback: V1-Texte ausformuliert, nicht mehr nur Outlines. Arbeitstitel 'RELICS: Die Lebende Krone' offiziell bestätigt. Krone-Faktion ist sich ihres eigenen Widerspruchs NICHT bewusst — tragische Ironie. Emre hat die härteste Deadline: WBB-01 Mythos muss bis 11:30 lesbar sein. Qualität vor Quantität. Tageszuordnungen verteilt: Emre WBB-01, Darius GDD-01+02, Nami GDD-03 (nachmittags auf Emres Grundlage), Vera GDD-05, Tobi GDD-06, Leo GDD-02 QA +

Spielerperspektiv-Bericht + nachmittags Querlesen aller V1. Finn koordiniert und plant Peer-Review-Paarungen für Tag 4: Emre-Nami, Darius-Leo, Vera-Tobi. Stimmung konzentriert, alle wissen was zu tun ist.

Szene 2 · Arbeit

— Alle Arbeitsplätze

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



Erster Produktionstag: V1-Dokumente werden geschrieben. Emre liefert WBB-01 Mythos V1 (Kapitel 1-4 als Fließtext, 5-8 als detaillierte Stichpunkte). Eigenes Namenssystem aktiv: Galt, Emer, Hohlicht/Mittelgrund/Stillfeld, die Hauten, die Flechtung. Drei parallele Schöpfungsversionen. Lebende Krone als organisches Biotech-Artefakt. Darius liefert GDD-01 Spielübersicht V1 (Elevator Pitch, 6 Design-Säulen mit Validierungstests, 3 USPs, Zielgruppe, Referenzrahmen). Vera liefert GDD-05 Designsprache V1 (10 Kapitel: Fraktionsvisuals, Biotech-Grammatik, Farbsystem mit Hex-Codes, Mode, Tiervolk, Schattenfeier-Visuels, Environments). Tobi liefert GDD-06 Technik V1 (8 Kapitel: Engine, Kamera, Combat, Assets, Schattenfeier-Tech, Performance, Pipeline, Meilensteine+Budget).

Artefakt: 01-mythos.md (V1)

Artefakt: 01-spielübersicht.md (V1)

Artefakt: 05-designsprache.md (V1)

Artefakt: 06-technik-produktion.md (V1)

Artefakt: kuestenvolk-vertical-city_seedream-4-5.png

Artefakt: felltraeger-silk-road-traders_seedream-4-5.png

Szene 3 · Meeting

— Küche



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



Standup nach dem ersten Produktions-Vormittag. Vier V1-Dokumente fertig: WBB-01 Mythos (Emre), GDD-01 Spielübersicht (Darius), GDD-05 Designsprache (Vera), GDD-06 Technik (Tobi). Emre hat die Deadline gehalten — Kapitel 1-4 als Fliesstext, eigenes Namenssystem durchgehend. Widerspruchs-Log #005 (Schattenfieber-Kosmologie vs. Mechanik) gelöst. Darius hat sechs Design-Säulen mit Validierungstests. Vera liefert zehn Kapitel mit Hex-Codes und Fraktionsvisuals. Tobi hat das Budget (45k EUR) aufgeteilt und den kritischen Pfad definiert. Leo arbeitet am QA-Querlesen aller Dokumente. Nami plant nachmittags GDD-03 Erzählkonzept V1 auf Basis von Emres WBB-01. Nachmittags-Aufträge: Nami schreibt GDD-03 V1, Darius finalisiert GDD-02 V1 Kernmechaniken, Leo schreibt Spielerperspektiv-Bericht und QA-Kommentare in alle Dokumente, Peer-Reviews laufen parallel.

Szene 4 · Pause

— Küche



Tobi Richter, Finn Bergmann und Darius Engel



Mittagspause. Tobi, Finn und Darius diskutieren beim Essen das Freelancer-Budget und die Gameplay-Programmer-Suche. Tobi erklärt technische Anforderungen (GAS-Erfahrung, Motion Matching, Melee-Combat). Finn hat erste Kontakte bei LinkedIn recherchiert. Darius erzählt von einem Ex-Kollegen bei Blue Byte, der jetzt freelanced. Nebenbei: Lena will immer noch einen Hamster.

Szene 5 · Arbeit

— Alle Arbeitsplätze



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



Nachmittags-Produktion. Nami schreibt GDD-03 Erzählkonzept V1 (Drei-Akt-Struktur mit 10 Beats, 9 Quest-Deliverables, Dialogsystem mit 4 Fraktionsregistern, Schattenfieber-Narrativ). Darius finalisiert GDD-02 Kernmechaniken V1. Leo liest alle Dokumente quer und fügt QA-Kommentare ein. Emre beginnt mit WBB-01 Kapitel 5-8 Ausbau. Vera integriert Emres Terminologie in GDD-05. Tobi ergänzt GDD-06 mit Schattenfieber-Tech-Details. Finn koordiniert Peer-Reviews.

Artefakt: 03-erzählkonzept.md (V1)

Artefakt: 02-kernmechaniken.md (V1)

Szene 6 · REVIEW

— Küche



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



Tagesabschluss Tag 3 — erster Produktionstag. Sechs V1-Dokumente fertig: WBB-01 Mythos (Emre), GDD-01 Spielübersicht (Darius), GDD-02 Kernmechaniken (Darius), GDD-03 Erzählkonzept (Nami), GDD-05 Designsprache (Vera), GDD-06 Technik (Tobi). Leo hat Spielerperspektiv-Bericht finalisiert und QA-Kommentare in alle Dokumente eingetragen. Peer-Reviews nachmittags gelaufen. CD-Feedback extrem positiv: Kohärenz zwischen Dokumenten beeindruckend, Namenssystem durchgängig, Fraktionen konsistent visuell und narrativ differenziert, Schattenfeuer

mechanisch, narrativ und visuell durchdekliniert. Ausblick nächste Woche: V2 aller Dokumente plus GDD-04 Schlüsselfiguren, WBB-02 Topos, WBB-03 Ethos. Team geht mit gutem Gefühl in den Feierabend.

Artefakt: 02-kernmechaniken.md (V1)

Artefakt: 03-erzählkonzept.md (V1)

Tag 4 – Donnerstag

Szene 1 · Briefing

— Küche



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



Tag 4 Briefing. Finn moderiert. Peer-Reviews haben heute Priorität — jeder liest mindestens ein fremdes V1-Dokument und gibt konkretes Feedback. Danach V2-Überarbeitungen. Neue Dokumente: Nami startet GDD-04 Schlüsselfiguren, Emre beginnt WBB-02 Topos. Finn hat den Blue-Byte-Freelancer-Kontakt angeschrieben. Heute Abend D&D (Emre ist DM). Emre reviewt Namis GDD-03, Nami reviewt Darius' GDD-02. Leo bietet sich als Anlaufstelle an — hat gestern schon alle Dokumente quergelesen.

Szene 2 · Arbeit

— Alle Stationen



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



Peer-Review-Session. Alle 7 Agenten lesen mindestens ein fremdes V1-Dokument und geben substanzielles Feedback. Emre reviewt Namis GDD-03 (Terminologie einwandfrei, Ungefüge fehlt, Flechtfest kanonisieren, Schattenieber-Mapping expliziter). Nami reviewt Darius' GDD-02 (Nervensystem-Leveling narrativ leer, Schwellenwerte divergieren 70 vs 81, Kontrollverlust vs Perspektivwechsel). Darius reviewt Veras GDD-05 (Stufen-Alignment-Problem, Stufe-0-Baseline fehlt, Gameplay-Orte fehlen). Vera reviewt Tobis GDD-06 (Farbpaletten-Widerspruch, Modulanzahl zu niedrig, Vertex-Animation vs Emissive). Tobi reviewt Emres WBB-01 (Drei-Schichten-Rendering nötig, Hauen-Shader, zwei Schattenieber-Farbprofile). Leo liefert Cross-Document-Konsistenz-Report (Ymir-Material statt Emer-Material in GDD-02, Schattenieber-Stufengrenzen divergieren: 70/76/81). Finn reviewt Darius' GDD-01 (Scope-Realitätscheck, Zielgruppen-Diskrepanz 22-35 vs 25-40, Kamera-Priorität unklar).

Artefakt: vulkanvolk-ritual-caldera_seedream-4-5.png
Artefakt: zerbrochene-portrait-trio_seedream-4-5.png

Szene 3 · Meeting

— Küche



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



Standup nach Peer-Review-Session. Finn kommuniziert CD-Entscheidung: Schattenfeier-Stufengrenzen verbindlich vereinheitlicht auf Rauschen 1-40, Risse 41-75, Schwelle 76-100, Halluzinations-Start bei 76. Leos Cross-Doc-Report hat das Problem sauber identifiziert. Darius akzeptiert Schwellenwerte und fixxt Ymir→Emer Terminologie. Nachmittags-Aufträge: Alle starten V2-Überarbeitungen mit integrierten Peer-Review-Ergebnissen.

Szene 4 · Pause

— Lore Ecke



Emre Yilmaz und Nami Okafor



Mittagspause. Emre und Nami in der Lore-Ecke. Emre lobt Namis GDD-03 (null Widersprüche) und spricht den fehlenden Ungefügen an — die Loki-Referenz als zweite Schicht des Wanderer-Motivs. Nami: Der Ungefüge darf kein NPC werden, sondern muss eine Frage sein wie Planescapes 'What can change the nature of a man?' Flechtfest kommt ins WBB — Nami freut sich. Beide freuen sich auf D&D heute Abend, Sable hat noch eine Rechnung offen.

Szene 5 · Arbeit

— Alle Stationen



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



neue Stufengrenzen, Gameplay-Orte, Drei-Schichten-Rendering, Hauten-Shader, zwei Farbprofile). Finn: ROADMAP V1.3, Freelancer-Status, Risiko-Register aktualisiert.

V2-Überarbeitungen aller Dokumente. Darius: GDD-02 V2 fertig (Schwellenwert-Tabelle, Emer-Terminologie, narrative Nervensystem-Äste, narrativer Kontrollverlust, Schatten-Ast als 3.5). Nami: GDD-03 V2 Updates (Ungefüge als mythologischer Schatten, Flechtfest kanonisiert, Schattenfeier-Mapping expliziter) + GDD-04 Schlüsselfiguren Outline (9 Abschnitte). Emre: WBB-01 V2 Updates (Flechtfest, zwei Farbprofile, Ungefüge, Gastrecht-Hauten) + WBB-02 Topos Outline (7 Kapitel) + 5 Schlüsselorte für Tobi. Vera: GDD-05 V2 (Stufe-0-Baseline, gemischte Sets). Tobi: GDD-06 V2 (Hex-Codes, 60 Module, 14

Szene 6 · D&D

— Bibliothek



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



D&D One-Shot 'Die Scherbe von Veld'. Emre ist DM. Die Gruppe infiltriert ein verlassenes Handelslager. Highlights: Leo fällt zweimal in eigene Falle, Darius versucht NPC 'Toves' wie ein Spielsystem zu lösen, Nami/Sable redet eine Stunde mit dem mysteriösen Toves und bekommt nichts heraus. Toves ist Emres unbewusster Prototyp für den Ungefügten — ein Mann ohne Fraktion, ohne Motiv, der Armbrustmechanik mit Adersaft repariert. Vera erkennt es instinktiv: 'Ist der Typ für RELICS?'

Tag 5 – Freitag

Szene 1 · Briefing

— Küche



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



Freitag-Briefing. Finn moderiert. Drei Fokuspunkte: V2 finalisieren, Leo macht zweiten Konsistenz-Check, Outlines (GDD-04, WBB-02) ausbauen. Abends Wochen-Review. D&D gestern war gut fürs Team. Tageszuordnung: Darius GDD-01/02 V2, Nami GDD-03/04, Emre WBB-01/02, Vera GDD-05 V2, Tobi GDD-06 V2, Leo Konsistenz-Check, Finn Koordination + Review-Vorbereitung.

Szene 2 · Arbeit



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



V2-Finalisierung. Darius: GDD-01 V2 (7 Design-Säulen, Konsequenz-Typen-Matrix, Scope-Klarheit). Emre: WBB-01 V2 finalisiert + WBB-02 V1 Outline (7 Kapitel, Topos als Emer-Anatomie). Nami: GDD-03 V2 (Beat-Sheet auf Szenenebene) + GDD-04 V1 (5 Schlüsselfiguren). Leo: Konsistenz-Check — Stufentabelle divergiert noch in GDD-03 (Risse bis 80 statt 75), Ymir-Ausrutscher in GDD-02. Vera: GDD-05 V2 finalisiert (Stufe-0-Baseline, ACES-Validierung, Gameplay-Orte, Dominanzprinzip). Tobi: GDD-06 V2 finalisiert (Hauten-Shader, Drei-Schichten-Rendering, Hex-Codes 1:1,

Halluzinations-Start 76). Finn: Wochen-Review-Agenda vorbereitet, Dokumentenstatus erfasst, Blocker identifiziert.

Artefakt: 01-spielübersicht.md (V2)

Artefakt: 03-erzählkonzept.md (V2)

Artefakt: 04-schlüsselfiguren.md (V1)

Artefakt: 05-designsprache.md (V2)

Artefakt: 06-technik-produktion.md (V2)

Artefakt: 01-mythos.md (V2)

Artefakt: 02-topos.md (V1)

Artefakt: biotech-weapons-study_seedream-4-5.png

Artefakt: nervensystem-character-screen_nano-banana-pro.png

Szene 3 · Meeting

— Küche



Finn Bergmann, Leo Fischer, Nami Okafor, Emre Yilmaz, Darius Engel, Vera

Kowalski und Tobi Richter



Freitag-Standup. Leo präsentiert Konsistenz-Befunde: GDD-03 hat Risse bis 80 statt 75 (Nami narrativ motiviert, muss mit Darius oder CD geklärt werden), GDD-02 hat Ymir statt Emer (Einzeiler-Fix, Leo übernimmt). V2-Status: GDD-01/03/05/06 und WBB-01 V2 fertig, GDD-04 und WBB-02 V1 fertig. Drei CD-Fragen für Review: Stufenzahl Risse, GDD-04 Figur-3 Kompanion-Status, WBB-02 Topos-Metapher.

Szene 4 · Pause

— Vera und Tobi



— Küche

Mittagspause. Vera und Tobi über Rho (Tiervolk-Design: Balancepunkt, Kopfbewegung, Passform als Fremdheitssignal) und Emres Schweigehaus (innen grösser als aussen — keine Erklärung, Fehler-als-Weltaussage, Lumen-Schatten als Irritation). Wochenend-Pläne: Vera zurück nach Köln, Tobi ins Kino. Nächste Woche: Rho-Varianten für Nami, Schweigehaus-Konzept.

Szene 5 · Arbeit

— Alle Stationen



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

Nachmittags-Arbeit: Review-Vorbereitung und letzte Fixes. Leo: Ymir durch Emer in GDD-02 ersetzt (2 Stellen) + QA-Abschlussbericht. Nami: Akzeptiert Risse-Grenze 75, bereitet GDD-04 Figurenpitch vor. Darius: GDD-01/02 V2 Kurzpitch. Emre: WBB-01/02 Pitch + Topos-Metapher erklärbar machen. Vera: GDD-05 Pitch + erste Rho-Skizze. Tobi: GDD-06 Pitch. Finn: Review-Agenda finalisiert, Woche-2-Ausblick.

Artefakt: 02-kernmechaniken.md (Ymir→Emer Fix)

Szene 6 · REVIEW

— Küche



Finn Bergmann, Darius Engel, Emre Yilmaz, Nami Okafor, Vera Kowalski, Tobi

Richter und Leo Fischer



Wochen-Review. Finn: 8 Artefakte, 5 in V2. Emre pitcht WBB-02 Topos-Metapher (Emer-Anatomie als Geographie). Nami pitcht GDD-04 (5 Schlüsselfiguren, Figur 3 Kompanions-Frage offen). Leo lobt Tiervolk-Händlerin. Zwei CD-Fragen: Figur-3-Status (bis Mittwoch), Emer-Anatomie (bis Dienstag). Freelancer: Blue-Byte letzte Chance Montag, Plan B bereit. Hauten-Segment-Slot Dienstag gebucht. Guter Wochenabschluss.
