

# GenSoftworks — Logbuch

Tag 1-2

GenSoftworks Studio Simulation

2026

# Contents

<b>Tag 1 – Montag</b>	<b>3</b>
Szene 1 · Ankunft . . . . .	3
Szene 2 · Ankunft . . . . .	3
Szene 3 · Begegnung . . . . .	5
Szene 4 · Meeting . . . . .	6
Szene 5 · Arbeit . . . . .	6
Szene 6 · Arbeit . . . . .	7
Szene 7 · Meeting . . . . .	7
Szene 8 · Meeting . . . . .	9
<b>Tag 2 – Dienstag</b>	<b>11</b>
Szene 1 · Meeting . . . . .	11
Szene 2 · Meeting . . . . .	12
Szene 3 · Meeting . . . . .	14
Szene 4 · Meeting . . . . .	15
Szene 5 · WORK+REFLECTION . . . . .	16
Szene 6 · Begegnung . . . . .	17


# Tag 1 — Montag

## Creative Director — Auftrag


*Baut mir eine Welt. Rassen definieren. Character Creation ist Herzstück. DAS SPIEL HEISST RELICS.*


## 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 erzählt:** Nami kam mit Flat White in die Lore-Ecke. Habe ihr die gesamte Kosmogonie-Skizze gezeigt – Titanen, Bruch, Aschen-Einöden, Knochentürme, unzuverlässige Geschichtsschreibung. Kernfrage gestellt: Wer erinnert sich, dass es mal anders war? Wie prägt das Leben auf einem Kadaver die Psychologie einer Kultur?

 **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 erzählt:** Erstes Arbeitsgespräch mit Emre in der Lore-Ecke. Sein Kosmogonie-Grundriss: tote Titanen als Weltfundament, Asche als Überrest, Knochentürme. Habe Vielstimmigkeit eingebracht – verschiedene Völker, verschiedene Mythen. Unreliable Narrators als Weltenbau-Prinzip.

 **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


### **Creative Director — Brief**


Dark Fantasy CRPG. Skyrim mit Rassen. Wenig Magie, High-Tech-Mittelalter, Cyberpunk-Ästhetik. Cinematisch, gemalter Look.

CD-KICKOFF. Creative Director präsentiert Vision: Dark Fantasy CRPG, Skyrim mit Rassen, wenig Magie, High-Tech-Mittelalter, Cyberpunk-Ästhetik, cinematischer gemalter Look. Bringt Master-Thesis und bisherige GDD/WBB mit. DURCHBRUCH: Emre verbindet Kosmogonie mit CD-Vision — vier tote Titanen = vier Knochenarten = 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, cinematischer 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, cinematisch. 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 cinematischer Look. Keine Standard-Fantasie-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: Cinematischer gemalter Look, Cyberpunk-Ästhetik. Hybrid-Ansatz: UE5 Lumen + Custom Post-Process-Stack (Stylization-Passes, Brush-Strokes, Kantenverstärkung). 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 hungert 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


### Creative Director — Kurskorrektur


KURSKORREKTUR: (1) WELT: Mischung aus prozedural (Houdini/PCG für große Landschaften) und handgebaut (dicht wo es zählt). Erste Iteration: EINE INSEL. Impressive Landscapes zwischen Städten, Traversal per Kutsche/Pferde/Fähigkeiten. (2) TITANEN-RETHINK: Zu High Fantasy. Soll sich an GERMANISCHER MYTHOLOGIE orientieren. Keine sichtbaren Titanenkörper in der Landschaft. Vielleicht Legenden, Riesen, versteckte Überreste. Materialien ja, aber biologisch erklärbar. Alles muss irgendwie biologisch Sinn machen. Nicht wie Ancient Magus' Bride wo man Riesenskelette sieht. Bodenständiger. (3) TEAM-INPUT erwünscht, aber Richtung ist Low Fantasy + germanische Mythologie. (4) Skyrim 11/11/11 Trailer als emotionaler Nordstern.


CD-KURSKORREKTUR (Tag 1 Abschluss). 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 Völuspá widerspricht sich selbst. Edda-Tradition kennt keine eine 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.


# Tag 2 — Dienstag


## Szene 1 · Meeting


Morgen — Gemeinschaftsraum


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

CD-FRÜHSTÜCK & RASSEN-VISION (Teil 1). Creative Director überrascht das Team mit Frühstück. Teilt Vision: Spielbare Rassen, Character Creation als Herzstück, kein stereotypischer Protagonist, Fraktions-Gameplay à la VtM, KI-NPCs geplant. Emre präsentiert Ymir-Prinzip mit Vier-Völker-Modell.


 **Emre Yilmaz erstellt:** VIER-VÖLKER-MODELL präsentiert: Beinvolk (Knochen/Hochplateau, Resistenz, stoisch), Blutküstler (Blut/Küste, Chemie-Resistenz, Händler), Marvolk (Nerven/Erzadern, Elektroperzeption, Gelehrte), Haarfolk (Haar/Wurzelwälder, Regeneration, Stammesstruktur). Jede Rasse biologisch durch Schwellstellen-Adaption erklärt. Fraktionsdynamik: Baumaterial vs. Handel vs. Information vs. Nahrung.


 **Emre Yilmaz reflektiert:** Ragnarök ist nicht Backstory sondern Ticking-Clock: Ymir ist nicht vollständig tot, Schwellstellen werden aktiver. Endgame-Bedrohung = geologisch-biologische Eskalation. Low Fantasy — keine Apokalypse durch Magie, sondern durch tektonische/biochemische Kettenreaktion.


 **Emre Yilmaz plant:** Vier Rassen könnten zu symmetrisch sein. Mögliche fünfte Rasse oder Anomalie-Gruppe nötig — Mischlinge, Vertriebene, oder etwas das aus Ymirs Verwesung selbst entstanden ist. Noch nicht vorgeschlagen, erstmal Team-Reaktion abwarten.


 **Darius Engel:** CD-Vision Tag 2: Spielbare Rassen + Fraktions-Gameplay à la VtM + Character Creation als Herzstück. Rasse × Fraktion = Spieler-Fantasie-Matrix. Diversität als Kern-Designprinzip, nicht als Addon. Gothic-2-Gilden als Goldstandard: Wahl verändert gesamtes Spielerlebnis.


 **Darius Engel plant:** Scope-Warnung: Vertical Slice muss auf 3 Rassen × 2 Fraktionen begrenzt werden. Volle Matrix (5×4=20 Kombinationen) ist Triple-A-Scope. Für die Insel reicht ein fokussierter Schnitt.


 **Vera Kowalski:** Drei Rassen-Silhouetten skizziert: Kite (vertikal, oxidiertes Metall, Bronze — gotische Kathedrale als Körper), Monolith (horizontal, Basalt/Moor, Graugrün — wandelnde Landschaft), Faden (fragil/asymmetrisch, Chitin/Perlmutter, irisierend — McQueen meets Spinnennetz). Jede Rasse = eigenes ästhetisches Ökosystem.

 **Vera Kowalski reflektiert:** MATERIAL-PICKER statt Skin-Color-Picker: Character Creator wählt Oberflächenbeschaffenheit (Obsidian, Birkenrinde, Seide) + Textur-Slider (Patina, Risstiefe, Transluzenz). Umgeht Hautfarben-Problematik elegant, passt zur Cyberpunk-Mittelalter-Ästhetik. Shader-Aufwand mit Tobi klären.

 **Tobi Richter plant:** Character-Pipeline: Modulares Skeletal-Mesh-System – geteiltes Basis-Skeleton, Morph Targets für organische Proportionen, modulare Mesh-Parts für Ausrüstung. Stats über Data Assets entkoppelt. Houdini-Pipeline für Rassen-Varianten via Attribut-Spreading aus Base Meshes. MetaHuman fällt raus (zu schwer, zu starr). Abhängigkeit: Vera muss Basis-Meshes liefern.

 **Nami Okafor reflektiert:** RASSEN ALS STIMMEN: Jede Rasse = eine narrative Stimme, eine Weltsicht. Character Creation wählt Perspektive, nicht nur Aussehen. Unreliable Narrator auf Systemebene – keine Rasse hat die 'wahre' Lore, alle filtern dieselben Ereignisse durch eigene Mythen. Kein Default-Protagonist, nur Perspektiven.


 **Nami Okafor:** CD will keinen stereotypischen Default-Protagonisten. Achebe-Prinzip: Wer erzählt, bestimmt die Geschichte. Muss sich in Quest-Texten, Lore-Einträgen und NPC-Reaktionen widerspiegeln – jeder Startpunkt ist subjektiv.

 **Leo Fischer:** Race-Reveals und Character Creator sind massive Content-Pipelines (BG3 bewiesen). Diversität muss lore-begründet sein, nicht checkbox-mäßig – sonst Community-Backlash. Fraktions-Lock vs. freie Rassenwahl wird die erste große Community-Frage. Früh klären.


 **Finn Bergmann:** CD-Wunschliste Tag 2: spielbare Rassen, Character Creator, Fraktions-Gameplay, KI-NPCs. Vier Großsysteme gleichzeitig = Risiko. Priorisierung eingefordert: eine Rasse als Prototyp, Fraktionen nur narrativ, Character Creator auf MS2, KI-NPCs als Forschungsticket. CD muss selbst priorisieren.


## Szene 2 · Meeting


Morgen – Gemeinschaftsraum


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


CD-KURSKORREKTUR: RELICS & LOW-FANTASY-RASSEN. CD: Ymir noch zu High Fantasy. Titel RELICS. Drei Rassen Skyrim-Stil. MetaHuman hacken. Vampir/Werwolf lowkey. Nicht zu nerdy.


 **Emre Yilmaz reflektiert:** CD hat Vier-Völker-Modell (Ymir-basiert) als zu High Fantasy abgelehnt. Zweite Kurskorrektur in Folge. Neuer Rahmen: drei Völker (tierisch/elfisch/menschlich), Skyrim-Zugänglichkeit, Titel RELICS als Lore-Anker. Vampirismus/Lykanthropie als Insel-Krankheiten statt übernatürlicher Flüche. Muss Weltenbau-Tiefe über Ökologie und Artefakte statt Kosmogonie liefern.


 **Emre Yilmaz:** Neues Drei-Völker-Konzept skizziert: Höhlenvolk (tierisch-adaptiert, Khajiit-Vibes, Dunkelheitsanpassung), Küstenvolk (elfisch, lang isoliert, Ruinen-Kultur um Relics), Siedlervolk (menschlich, pragmatisch, Neuankömmlinge). Vampirismus/Lykanthropie als Relic-Kontamination – wer zu lange in Ruinen gräbt, wird verändert. Ork-Slot bewusst offen gelassen.


 **Darius Engel:** CD bestätigt Spieltitle: RELICS. Drei bis vier spielbare Rassen im Low-Fantasy-Skyrim-Stil: tierisch (Khajiit-Vibes), elfisch, menschlich, orkisch. Vampir/Werwolf als versteckte Side-Storylines. Intimidation als Kern-Mechanik. Leitprinzip: zugänglich, Tiefe als Belohnung für Exploration.


 **Darius Engel reflektiert:** RELICS gibt dem Projekt Identität – Relikte, Ausgrabungen, vergessene Schichten. 'Nicht zu nerdy' + versteckte Vampir/Werwolf-Fraktionen = Gothic-Design-Philosophie: einfacher Einstieg, belohnende Tiefe. Intimidation pro Rasse als System: physisch (Ork), politisch (Elf), Instinkt (Tier). Jede Rasse braucht eigene Druck-Mechanik.


 **Nami Okafor reflektiert:** CD will Skyrim-zugängliche Rassen für RELICS. Stimmen-Konzept angepasst: jedes Volk bekommt Kern-Weltsicht – Tierische: 'Alles ist Tausch' (Nomaden, Händler). Elfische: 'Die Vergangenheit ist realer als die Gegenwart' (Ruinen-Kultur). Menschliche: 'Was zählt ist was vor dir steht' (Pragmatiker). Ork-Inspirierte: 'Stärke bedeutet Verantwortung' (Clanstrukturen). Subtil in Gameplay: Dialogoptionen, NPC-Reaktionen, Flavour-Texte.

 **Vera Kowalski:** Vier Völker-Designs für RELICS auf MetaHuman-Basis: Eisenmenschen (Menschen, MetaHuman nah, industrielle Narben), Spitzen (Elfen, modifizierte Ohren/Knochenstruktur, Morph Targets), Schlackige (Orks, breiter Kiefer, Hochofen-Texturen, Blendshapes am Anschlag), Fellträger (Tierisch, Khajiit-Vibe, Custom-Mesh Kopf-Swap + Fell-Shader). Material-Picker bleibt.

 **Vera Kowalski plant:** Fellträger (Khajiit-Äquivalent) erfordern Custom-Mesh-Kopf auf MetaHuman-Rig – technisches Risiko. Muss mit Tobi R&D-Check machen bevor Production-Promise. Humanoide Rassen (Eisenmenschen, Spitzen, Schlackige) machbar via Morph Targets + Texturen auf MetaHuman.







 **Tobi Richter plant:** CD will MetaHuman gehackt statt Custom-System. Hybrid-Ansatz: MetaHuman-DNA als Basis für humanoide Rassen (Mesh to MetaHuman Pipeline ab UE 5.2, Custom Morphs, Lipsync geschenkt), separate Modular-Character-Pipeline für nicht-humanoide Features (Hörner, Schnauzen, Fell). Zwei Pipelines = ca. 60% Mehraufwand. Architektur so anlegen, dass MetaHuman-Layer austauschbar bleibt als Fallback.

 **Leo Fischer:** Spieltitel bestätigt: RELICS. Kurz, clean, international. Khajiit-inspirierte Ästhetik als Core-Identity. Vampir/Werwolf als Hidden Content – Marketingstrategie: organische Community-Discovery, kein offizielles Reveal. Reddit-Explosion wenn Spieler es selbst finden.



 **Finn Bergmann:** CD bestätigt Titel RELICS. Kernscope: drei Rassen für die Insel. Vampir/Werwolf-Storylines als Side-Content – Phase 2 eingestuft. MetaHuman-Hacking als Tech-Anforderung, Tobi muss ran. Drei Rassen statt fünf = Scope-Reduktion, gutes Zeichen.



## Szene 3 · Meeting



Morgen – Gemeinschaftsraum

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

ORGANISCHE DISKUSSION (Frühstücks-Meeting Fortsetzung). Drei Gesprächsfäden gleichzeitig: (1) Emre→Nami: Geografie-Weltsicht-Verbindung. Drei Insel-Zonen = drei Völker. Tierische leben MIT Relics, Elfische studieren sie, Menschen meiden sie. Ressourcen-Zugang als Konflikt-Generator. Nami reagiert: Relic-Kontamination = Weltanschauungs-Feature, Vampirismus als Gier-Konsequenz, vier Weltsichten = vier verschiedene Stories zum selben Event. (2) Darius→CD: Spieler-Fantasie bis Freitag in EINEM Satz gefordert. 'Du bist X, der Y tut, um Z.' Core Loop: Erkunden→Einschüchtern→Konsequenz. (3) Seitengespräche: Vera+Tobi flüstern über Fellträger-Machbarkeit (Kopf-Swap bestätigt, 2-3 Tage pro Typ, ein Prototyp zuerst). Leo+Finn über RELICS-Domain-Sicherung (checken ja, reservieren nein, Standup-Thema).

  **Darius Engel plant:** CD muss bis Freitag die Spieler-Fantasie in EINEM Satz liefern: 'Du bist ein X, der Y tut, um Z zu erreichen.' Daraus Core Loop ableiten: Erkunden → Einschüchtern → Konsequenz kassieren. Ohne den Satz designt Darius ins Leere.


  **Nami Okafor reflektiert:** Relic-Kontamination = Weltanschauungs-Feature, nicht Monster-Feature. Vampirismus als Konsequenz von GIER, nicht Pech. Vier Weltsichten reagieren verschieden: Gläubige sehen Strafe, Überlebenskünstler sehen Werkzeug. Selbes Event, komplett andere Story. Kernfrage: Haben wir den Mut, dem Spieler nie die 'richtige' Interpretation zu verraten?

  **Leo Fischer plant:** Domain- und Handle-Check für RELICS: relics-game.com, Instagram, YouTube, Twitter/X. Finn sagt: checken ja, reservieren nein. Verfügbarkeit in Slack posten, dann ins nächste Standup mitnehmen. Kein Budget bevor Name final.




## Szene 4 · Meeting


Morgen – Gemeinschaftsraum


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


SPIELER-FANTASIE & LIBRARY-ERÖFFNUNG. CD definiert Spieler-Fantasie: Ein Fremder als Niemand auf der Insel (Elder-Scrolls-Prinzip). Offenes Rollenspiel, verschiedene Fantasien erkunden, nicht festnageln. Referenzen: Gothic, VtM, Elder Scrolls. Library eröffnet: Artbooks (Skyrim, Dark Souls, Witcher 3, DA:I, FF16, FFXIV), GDDs (Deus Ex, Planescape Torment, Diablo Pitch, Wasteland 2), WBBs (VtM 2nd Ed, Fallout Bible, CP2077, Doom Bible). Team beansprucht Bücher.


 **Emre Yilmaz:** CD-Spieler-Fantasie: Du bist ein Fremder, der als Niemand auf die Insel kommt. Elder-Scrolls-Prinzip – Gefangener, Outlander. Offenes Rollenspiel, verschiedene Fantasien erkunden. Gothic + VtM + Elder Scrolls als Referenzen. Nicht zu crazy/convoluted. Das ist MORROWIND – stärkste Spieler-Fantasie: die Welt schenkt dir nichts.


 **Emre Yilmaz plant:** Erste Library-Session: Fallout Bible (Weltenbau der sich ohne den Spieler anfühlt) + VtM 2nd Edition (Dunkel in den Fraktionen – verschiedene Arten von kaputt, nicht gut vs. böse). Daraus Insel-Ökologie und Fraktions-Dynamik ableiten.

 **Darius Engel:** CD liefert keinen Satz, sondern eine Philosophie: 'Ein Fremder der auf eine Insel kommt.' Gothic 1 = namenloser Held in der Barriere. Morrowind = Outlander. Das ist kein vages Konzept, das ist ein bewährtes RPG-Fundament. CD sagt: verschiedene Fantasien erkunden, nicht festnageln.

 **Darius Engel plant:** Library-Session: Deus Ex Design Doc + Planescape Torment Vision Statement. Drei Varianten für den Insel-Opener entwickeln bis nächste Woche. Planescape-Prinzip: eine Frage als Motor, nicht eine Mechanik.

 **Nami Okafor reflektiert:** IDENTITY-THROUGH-FACTION: Ein Fremder als Niemand kommt auf die Insel. Die Rassenwahl GIBT ihm Identität – die Insel erzählt dir wer du bist. VtM-Clans als Modell: du wählst nicht eine Klasse sondern eine Weltsicht, Humanity-Leiste trackt wie weit du dich entfernst. Planescape-Frage: 'What can change the nature of a man?' Unsere Frage: Was wenn du gar keine Nature HAST bis die Welt dir eine aufdrängt? Postkoloniales Gamedesign.

 **Nami Okafor plant:** Library-Session: VtM 2nd Edition + Planescape Torment Vision Statement. Identity-Through-Faction-Modell bis heute Nachmittag bauen. Kernfrage für RELICS definieren.

 **Vera Kowalski plant:** Library-Session: Dark Souls Design Works + Skyrim Artbook. 'Ein Fremder als Niemand' = Silhouetten-Problem: Design muss Leere kommunizieren bevor ein Wort fällt. Startpunkt für

Character-Design der drei Rassen.

## Szene 5 · WORK+REFLECTION

Nachmittag — Bibliothek+Lore Ecke



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

LIBRARY-SESSIONS & EMRE-REFLEXION. Team verteilt sich mit Referenzmaterial. EMRE (allein, Lore-Ecke): Depth-2-Reflexion — zwei Pivots verarbeitet. Erkenntnis: 'Systeme verstecken, nicht präsentieren. Destillation statt Niederlage. Geographie formt Kultur überlebt jeden Pivot.' DARIUS (Deus Ex + Planescape): Drei Kernprinzipien — zentrale Frage als Motor, Rassen verändern Wahrnehmung, Scheitern verändert Welt. Arbeitshypothese: 'Was schuldet ein Fremder einem Ort, der ihn nicht gerufen hat?' NAMI (VtM + Planescape): Identity-Through-Faction-Modell — Fraktionen als ontologische Positionen, Zugehörigkeitsindex, Companions als Gegenposition, Fraktionswechsel = Erinnerungsverlust. VERA (Dark Souls + Skyrim): 50m-Silhouetten-Regel, Verfall als Storytelling, Architektur=Kultur, Layered Armor, Khajiit-Prinzip. TOBI (FFXIV Specs): Bestätigung MetaHuman-Hybrid, geteiltes Skeleton + modulare Slots skaliert. LEO (Diablo Pitch): 8 Seiten ein Genre — Walkthrough statt Feature-Liste, Community-Strategie ab Tag 1. FINN (Planescape Vision): Team-Alignment-Tool, 'touch everything detail few', Management-Realitäten im Vision-Doc.



**Emre Yilmaz reflektiert:** Zwei Pivots in zwei Tagen verarbeitet. Erkenntnis: Der Kern — Geographie formt Kultur — überlebt jede Iteration, nur die Verpackung ändert sich. Akademischer Systemdrang muss der Spielererfahrung dienen, nicht umgekehrt. Systeme nicht präsentieren, sondern im Terrain, in Ruinen, in Volkspraktiken verstecken. Die CD denkt vom Spieler her, ich vom System — beides nötig, aber die Einstiegstür gehört dem Spieler. Destillation statt Niederlage.



**Darius Engel:** Lektüre-Extrakt Deus Ex + Planescape: (1) Zentrale philosophische Frage als narrativer Anker. (2) Rassen-Wahl verändert Wahrnehmung der Welt, nicht nur Stats. (3) Scheitern verändert Spielwelt statt Game Over. (4) Multi-Approach = Level versteht verschiedene Verben (Reden/Schleichen/Kämpfen/Handeln/Beobachten). (5) Narrative > Combat (billiger in Produktion, teurer im Erlebnis).




**Darius Engel reflektiert:** Arbeitshypothese für RELICS-Kernfrage: 'Was schuldet ein Fremder einem Ort, der ihn nicht gerufen hat?' Noch nicht scharf genug. Erkenntnis: Eine unbeantwortbare Frage trägt ein Spiel weiter als perfekte Systeme.





**Nami Okafor reflektiert:** Identity-Through-Faction-Modell skizziert: Fraktionen als ontologische Positionen, nicht Gameplay-Klassen. VtM: Weltsicht vor Skillset. Planescape: Belief als weltverändernde Mechanik. Zugehörigkeitsindex statt Gut/Böse-Barometer. Companions als Gegenposition zur Spieler-Fraktion. Fraktionswechsel möglich aber schmerzhaft (Erinnerungsverlust). Kein neutraler Standpunkt —





auch Ablehnung ist eine Position.

 **Nami Okafor plant:** Fraktionswechsel in RELICS an Erinnerungsverlust koppeln – wer Weltsicht wechselt, verliert Zugang zu fraktionsspezifischen Erinnerungsfragmenten der Ruine. Muss mit Darius abgestimmt werden bevor Fähigkeitenbäume finalisiert.

 **Vera Kowalski reflektiert:** Designprinzipien aus Dark Souls + Skyrim: Silhouetten-Lesbarkeit (50m-Regel), Verfall als Storytelling, Architektur = Kultur (vor NPC-Dialog), Layered Armor statt Fantasy-Kitsch, Cyber-Mittelalter über Materialmix nicht Formbruch, Khajiit-Prinzip (vom Fremden her denken), Farbpalette aus echten Substanzen.

 **Vera Kowalski plant:** Architektur-Regeln pro Rasse müssen ins Worldbuilding-Bible bevor Konzeptzeichnungen entstehen. Architektur definiert Kultur – muss mit Emre synchronisiert werden.

 **Leo Fischer:** Diablo Pitch 1994: 8 Seiten, ein Genre. Schlüssel: Gameplay-Walkthrough statt Feature-Liste (Leser ERLEBT das Spiel), jeder Satz eine Entscheidung statt Option, Geschäftsmodell (Expansion Packs/Magic-TG-Modell) schon im Pitch. RELICS braucht erzählten Durchlauf der ersten 30 Minuten statt Feature-Katalog. Community-Strategie muss von Tag 1 ins Design.


 **Finn Bergmann:** Planescape Vision Statement: Team-Alignment-Tool mit operativen Regeln ('Re-examine your first instinct'). Eleganteste Scope-Formel: 'Touch upon everything, detail only certain facets.' Management-Realitäten als eigenes Kapitel im kreativen Dokument. Für RELICS: Vision-Dokument muss Team-Entscheidungsregeln + ehrliche Ressourcen-Schätzungen pro Meilenstein enthalten.

## Szene 6 · Begegnung

Nachmittag – Gemeinschaftsraum

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

LIBRARY-AUSTAUSCH – KONVERGENZ. Team teilt Library-Erkenntnisse. Emre (bewusst zurückhaltend): Fallout Bible + VtM – Geschichte steckt im Terrain, Geographie und Fraktionen als zwei Schichten. Darius stellt Kernfrage vor: 'Was schuldet ein Fremder einem Ort, der ihn nicht gerufen hat?' + drei Prinzipien. Nami präsentiert Identity-Through-Faction (ontologische Positionen, Zugehörigkeitsindex, Erinnerungsverlust). Vera: 8 Designprinzipien, 50m-Silhouetten-Regel, will morgen Silhouetten-Sheets. Tobi validiert technisch (LOD-Stufen, Tinting statt Asset-Swap). Leo: Diablo-Pitch-Lektion – Walkthrough der ersten 30 Min statt Feature-Liste. Finn erkennt Konvergenz-Moment und schlägt RELICS Vision Statement vor (Planescape-Vorbild), verteilt Kapitel-Aufgaben an alle.

 **Finn Bergmann plant:** Konvergenz-Moment erkannt: Sechs individuelle Library-Ergebnisse wollen zu einem Dokument werden. RELICS Vision Statement morgen aufsetzen – Struktur: Darius' Kernfrage als Eröffnung, Namis Fraktionsmodell Kap. 2, Veras Designprinzipien als visuelle Sektion, Leos Walkthrough als Proof-of-Concept, Tobis Kosten-pro-Figur, Emres Vorwort. Planescape-Vorbild: 'Touch everything, detail few' + Entscheidungsregeln + Ressourcen-Schätzungen.

---