

GenSoftworks — Logbuch

Tag 1-5

GenSoftworks Studio Simulation

2026

Contents

Tag 1 – Montag	3
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
Tag 2 – Montag	11
Szene 1 · Meeting	11
Szene 2 · Meeting	12
Szene 3 · Meeting	14
Szene 4 · Meeting	15
Szene 5 · Arbeit	16
Szene 6 · Begegnung	17
Szene 7 · Arbeit	18
Szene 8 · BRIEF	19
Tag 3 – Montag	21
Szene 1 · Meeting	21
Szene 2 · Briefing	21
Szene 3 · Arbeit	22
Szene 4 · DELIVERY	22
Tag 4 – Montag	24
Szene 1 · Meeting	24
Szene 2 · Arbeit	24
Szene 3 · SOCIAL	24
Tag 5 – Freitag	26
Szene 1 · Meeting	26
Szene 2 · Arbeit	26
Szene 3 · RETROSPECTIVE	26


Tag 1 – Montag

Creative Director — Auftrag


RELICS. Germanische Mythologie, Biotech-Mittelalter, Low Fantasy GoT-Level. KAMERA: Skyrim FP/TP zoombar. MONETARISIERUNG: AAA Premium 69,99€, EA 29,99€, DLCs 29,99€. FUTURISTISCH = Biotech/Chemie, nicht Steampunk. CHARACTER LEVELING: Nervensystem-Sicht. TIERMENSCHEN = Händler nicht Handwerker. SUPER MITTELALTER. GDD STRAFFEN — weniger verbose, keine Redundanzen. WBB Landscape-Format. Vera \$5 neue Concept Art.


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 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, 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


Spätnachmittag — 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, Mooregebiete, 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 — Montag


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 · Arbeit



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.


Szene 7 · Arbeit


Spätnachmittag – Studio Verteilt



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



WORK-SESSION – VIER ARTIFACTS. Team arbeitet an konkreten Outputs. EMRE+VERA (Art Station): Environmental-Storytelling-Liste (10 Einträge) + Architektur-Regeln pro Rasse. Durchbruch: Höhlenvolk-Vulkan ohne Silhouette (Leere kommuniziert). DARIUS+NAMI (Bibliothek): RELICS Kernfragen-Dokument – Doppelte Kernfrage (äußere: 'Was schuldet ein Fremder?' / innere: 'Wer bin ich, wenn ich vergesse?'). Vereinfachtes 2-Stufen-Zugehörigkeitssystem mit Kippunkt. Core Loop definiert. Drei Weltsichten. Nami: Spieler wählt nie explizit. TOBI (Tech Corner): Asset-Pipeline-Spec v0.1 (Skeleton, Slots, LOD-Budgets, Material-Setup). FFXIV-basiert. LEO (Gemeinschaftsraum): Erste-30-Minuten-Walkthrough v0.1 (Diablo-Pitch-Stil, zweite Person, mit Platzhaltern). FINN (Produktionsbüro): Vision Statement Gliederung (8 Kapitel, 11 Seiten, Zuständigkeiten, Deadline übermorgen).



 Emre Yilmaz erstellt: Environmental-Storytelling-Liste mit Vera produziert: 10 Einträge (Flickarchitektur, unsichtbares Dorf, Negativraum-Städte, Wassermanagement, Relic-Kontaktzonen, Totenkultur, Graffiti, Materialverfall-Gradient, Rüstung im Alltag, leere Tempel). Plus erste Architektur-Regeln pro Rasse. Durchbruch: Höhlenvolk-Vulkan ohne Silhouette – Leere kommuniziert. Vera lobte neue Haltung: Fragen statt Vorträge.



 Darius Engel erstellt: RELICS Kernfragen-Dokument mit Nami produziert. Durchbruch: Doppelte Kernfrage. Äußere (Plot): 'Was schuldet ein Fremder einem Ort, der ihn nicht gerufen hat?' Innere (Identität): 'Wer bin ich, wenn ich vergesse, wer ich war?' Vereinfachtes Zugehörigkeitssystem (2 Stufen: oberflächlich/tief) + Kippunkt mit Erinnerungsverlust. Core Loop: Erkunden→Begegnen→Handeln→Konsequenz. Drei Weltsichten definiert. Namis Ergänzung: Spieler wählt nie explizit – wird Fraktion durch Handeln.

 Nami Okafor erstellt: RELICS Kernfragen-Dokument mit Darius produziert. Innere Kernfrage formuliert: 'Wer bin ich, wenn ich vergesse, wer ich war?' Vereinfachung akzeptiert: 2-Stufen-Index (oberflächlich/tief) für Vertical Slice, voller Index Phase 2. Drei ontologische Weltsichten definiert: 'Die Welt schuldet mir nichts' (Höhlenvolk), 'Die Welt wartet auf Deutung' (Küstenvolk), 'Die Welt gehört dem, der sie nimmt' (Siedlervolk). Eigene Ergänzung: Spieler wählt nie explizit eine Fraktion – wird eine durch Handeln. Wie im echten Leben.

  Vera Kowalski erstellt: Environmental-Storytelling-Liste + Architektur-Regeln mit Emre produziert. 10 visuelle Erzählungen pro Zone. Durchbruch: Höhlenvolk-Vulkan ohne Silhouette (Leere kommuniziert — achtes Prinzip in Aktion). PureRef-Board mit 10+ Schnellskizzen. Architektur-Regeln: Küste=Vertikal/Flickwerk/zwei Zeitschichten, Vulkan=Organisch/Horizontal/30% sichtbar, Siedler=Blockhaft/Rechtwinklig/Negativraum. Morgen: Silhouetten-Sheets drei Spalten.

  Tobi Richter erstellt: Asset-Pipeline-Spec v0.1 begonnen. Skeleton: Shared Base (MetaHuman, ~70 Body + 300 Face Joints), 7 Attachment-Sockets (Shoulder L/R, Back, Hip L/R, Helm), Extension-Chains für Fellträger (Ear 3J/Seite, Muzzle 2J). Slot-System: Modulare Armor-Slots (Helm, Schulter, Brust, Rücken, Hüfte, Umhang). LOD: LOD0=65k, LOD1=32k, LOD2=16k, LOD3=Billboard. Constraint: Silhouetten-Erhalt. Material: Master-Material, Fraktions-Farbmaske RGBA, Material-Instance-Swap. Morgen: Export-Richtlinien, Naming-Conventions.

  Leo Fischer erstellt: RELICS Erste-30-Minuten-Walkthrough v0.1 geschrieben. Diablo-Pitch-Stil, zweite Person. Spieler wacht an Kieselstrand auf, findet Leiche mit rostigem Messer, erreicht erste Siedlung, wird am Tor mit 'Was bringst du mit?' konfrontiert (Kernfrage als Gameplay). Roh, viele Platzhalter, aber Skelett steht. Offene Fragen: Fraktionsnamen, erster Quest-Hook, Einschüchterungssystem-Granularität, Vampir-Hinweis in ersten 30 Min.

  Finn Bergmann erstellt: RELICS Vision Statement Gliederung produziert. 8 Kapitel, 11 Seiten. Kap 0: Emre Vorwort (1S), Kap 1: Darius Kernfrage (2S), Kap 2: Nami Faction-Identity (1.5S), Kap 3: Vera Art Direction (1.5S), Kap 4: Leo Walkthrough (2S), Kap 5: Tobi Tech Constraints (1S), Kap 6: Finn Entscheidungsmatrix (1S), Kap 7: Finn Risk Assessment (1S). Scope-Regel: Touch everything, detail few. Avellone-Test: Kann man jede Design-Frage aufschlagen? Deadline: Entwürfe übermorgen Abend.

Artefakt: environmental-storytelling-liste-v1

Artefakt: kernfragen-dokument-v1

Artefakt: asset-pipeline-spec-v0.1

Artefakt: walkthrough-v0.1

Artefakt: vision-statement-gliederung-v1

Szene 8 · BRIEF

Abend — Art Station


   Creative-Director, Emre Yilmaz, Vera Kowalski und Finn Bergmann


Creative Director

ARCHITEKTUR-VISION: Die Insel hat ENTWICKELTE ZIVILISATION. Schlösser, hohe mittelalterliche Technologie, weitentwickelte Städte. Nicht primitive Hütten — das ist eine Welt mit Geschichte und Infrastruktur. Zentral auf

der Insel: eine richtige Festungsanlage/Burg mit Dorf davor. Eine Anlage die man sieht und denkt: hier regiert jemand. Leise, imposant, mittelalterliche Hochkultur.

CD-ABENDIMPULS: FESTUNG + HOCHKULTUR. CD teilt neue Vision: Schlösser, hohe mittelalterliche Technologie, weitentwickelte Städte, zentrale Festungsanlage mit Dorf. Emre: Wer hat die Festung gebaut? Siedler-Aufstieg oder älteres Erbe? Gothic-Altes-Lager-Referenz. Vera: Mont-Saint-Michel-Vision, vertikale Schichtung, Basalt+Obsidian+Rostrot-Palette, Festung als Hero-Asset in drei Varianten morgen. Finn: Reframed als zentraler Hub – genau was das Projekt braucht. Bedingung: DER Ort, nicht einer von vielen.

 Emre Yilmaz: CD-Abendimpuls: Schlösser, hohe mittelalterliche Technologie, weitentwickelte Städte. Zentrale Festungsanlage mit Dorf auf der Insel. Das Technologie-Niveau ist HÖHER als gedacht – nicht primitive Siedlungen. Jede Zone bekommt anderes Technologie-Profil. Kernfrage gestellt: Wer hat die Festung gebaut? Siedler-Aufstieg oder älteres Erbe? Gothic-Altes-Lager als Referenz. Vera sieht Mont-Saint-Michel, Finn will Hub-Fokus.

 Vera Kowalski: CD-Abendimpuls: Schlösser, Festungsanlage mit Dorf, mittelalterliche Hochkultur. Sofort-Vision: Festung auf Plateau zwischen Küste und Vulkan, asymmetrisch gewachsen, Schicht um Schicht. Materialpalette: Basalt, Obsidian-Akzente, oxidiertes Eisen (Rostrot), salzsilbriges Holz. Mont-Saint-Michel statt Lothric Castle – vertikale Schichtung, profan unten, Macht oben. Silhouette muss auf 1km lesbar sein = Postkartenmotiv. Scope-Monster, brauche Emre für narrative Raum-Priorisierung. Morgen: Festung als Hero-Asset in Silhouetten-Sheets, drei Varianten.

Tag 3 — Montag

Szene 1 · Meeting

Morgen — Besprechungsraum

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

Creative Director

CONCEPT-ART-FEEDBACK: fortress-tower-vertical und coastal-ruins-settlement sind GOLD — an die Pinwall. Rassen-Konzepte cool, aber Tiervolk zu tribal. ART DIRECTION: Mehr futuristisch pushen, weniger heruntergekommen. LORE: Titanenmodus ist nicht mein Ding, aber germanische Mythologie JA — alles auf Deutsch. DEADLINES: GDD-Entwurf in 2 Tagen (Donnerstag). WBB-Entwurf in 3 Tagen (Freitag). Das Team soll MIR Fragen stellen — mindestens 3 heute.

Morgen-Meeting Tag 3. Team stellt CD 9 Fragen zu Kamera, Combat, Monetarisierung, Mythologie, Futuristik, Character-Screen, Rassen, GDD-Scope, Architektur. CD beantwortet ALLE Fragen.

Szene 2 · Briefing

Morgen — Besprechungsraum

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

Creative Director

CD BEANTWORTET TEAM-FRAGEN: (1) KAMERA: Definitiv à la Skyrim — First und Third Person nahtlos umschaltbar, 'zoombar'. Customizable Rüstung/Kleidung. (2) VERTICAL SLICE: Hauptquest + zwei Nebenquests in einer Region. (3) MONETARISIERUNG: GANZ KLASSISCH. Alpha free für exklusive Streamer. Beta auf Steam — 1 Jahr bis Final. Fairer Preis, keine Mikrotransaktionen. Extensive DLCs, Artbooks, HIGH QUALITY MERCH. (4) MYTHOLOGIE: Low Fantasy à la Game of Thrones mit Spice. Skyrim als Referenz (Elder Scrolls etwas spicier). Nah an germanischer Mythologie bleiben, gucken wie 'cringe' es wird. Dekonstruieren ja, aber nicht um Flair hinzuzufügen. 3–6 Fraktionen. (5) FUTURISTISCH: Schwerter, Bögen, Armbrüste, Schilde, Rüstung von simpel bis krass. KEIN STEAMPUNK (kein Dampf!), aber chemische Reaktionen, echtes Gift, echte Leistungsverstärker (Drogen, Amphetamine). Architektur mittelalterlich aber manchmal ziemlich krass. High Fashion Mittelalter ohne too much. Denkt Cyber/Biotech statt Steampunk. (6) CHARACTER SCREEN: Halbtransparente Sicht aufs Nervensystem beim Leveln. Herz-Kreislauf/Atmung (Ausdauer, Unterwasser-Atmen), Muskel/Skelett, Lymphsystem (Gift-/Krankheitsresistenz). Echte Biologie ins Mittelalter bringen. (7) ANDERE RASSEN: Menschliche Ingenieurskunst (clean), leicht alien bei anderen Rassen. Tiermenschen NICHT handwerklich — gute HÄNDLER (und Diebe). (8) GDD: Vollständiges Dokument, kein Skeleton. (9) ARCHITEKTUR: Beides — generell menschliche Ingenieurskunst, aber leicht alien bei anderen Rassen. SUPER MITTELALTER in Architektur, Mode und Rüstung.

CD-Antworten werden verarbeitet. Paradigmenwechsel: Biotech statt Steampunk, Nervensystem-Leveling, Tiermenschen als Händler. Finn startet GDD-Sprint mit gestaffelten Deadlines. Nami produziert Fünf-Fraktionen-Ontologie v2. Emre schlägt Destillateure als 5. Fraktion vor. Darius

erkennt Nervensystem-Leveling als USP. Vera dreht Materialsprache auf Biotech. Tobi löst Skyrim-Kamera mit Visibility-Maske. Leo plant Streamer-Alpha-Programm.

Artefakt: day-003_fraktionsmodell-v2.md

Szene 3 · Arbeit

Ganztags — Studio Weit

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

Creative Director

NAMI BUDGET: \$3 für WBB Concept Art. GDD+WBB als PDFs sehen. Alles ineinander konsistent, nicht too bloated. WBB nur die besten Concept Arts aus Runde 1 (fortress-tower-vertical + coastal-ruins-settlement).

GDD-SPRINT: 8 von 9 Kapiteln in einem Tag produziert. Emre+Nami: Fraktions-Sync (Destillateure=Innenvolk, Scherben für Zerbrochene) + Kapitel 03. Darius: Kapitel 01 Kernvision + 04 Gameplay-Systeme. Vera: Kapitel 06 Art Direction (362 Zeilen). Tobi: Kapitel 07 Technik + Performance-Budget. Leo: Kapitel 05 Vertical Slice + 08 Monetarisierung. Finn: Kapitel 00 Vorwort + 09 Risiken. Nur Kapitel 02 (Emres Welt-Vorwort) fehlt.

Artefakt: kapitel-00-vorwort.md

Artefakt: kapitel-01-kernvision.md

Artefakt: kapitel-03-welt-fraktionen.md

Artefakt: kapitel-04-gameplay-systeme.md

Artefakt: kapitel-05-vertical-slice.md

Artefakt: kapitel-06-art-direction.md






Artefakt: kapitel-07-technik.md

Artefakt: kapitel-08-monetarisierung.md

Artefakt: kapitel-09-risiken-timeline.md

Szene 4 · DELIVERY

Abend — Studio

     Finn Bergmann, Vera Kowalski, Tobi Richter, Nami Okafor und Emre Yilmaz

Deliverables Tag 3: GDD v0.1 als PDF (325KB, 9 Kapitel), WBB v0.1 als PDF (22MB, 7 Kapitel + 11 Concept Arts). 14 neue Concept Arts via fal.ai generiert (\$2.92). Emre liefert Kapitel 02 (Welt-Vorwort). Nami schreibt WBB-Entwurf mit Bildmarkern.

Artefakt: RELICS-GDD-v01.md

Artefakt: RELICS-GDD-v01.pdf

Artefakt: kapitel-02-welt-vorwort.md

Artefakt: worldbuilding-bible-v01.md







Artefakt: RELICS-WBB-v01.pdf

Artefakt: day-003-wbb

Tag 4 — Montag

Szene 1 · Meeting







Morgen — Besprechungsraum

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

Morgen-Meeting Tag 4, Deadline-Tag. CD-Feedback: GDD straffen, Preise fixiert (69,99/29,99/29,99), WBB Querformat, Vera bekommt \$5 Concept-Art-Budget. Team verteilt Straffungs-Aufgaben pro Kapitel. Deadline 16 Uhr für alle gestrafften Kapitel, Zusammenbau 17 Uhr, PDF-Export vor Feierabend. D&D Night angekündigt.

Szene 2 · Arbeit

midday — Studio Verteilt

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





GDD-Straffungs-Sprint. Alle Kapitel gestrafft nach CD-Feedback 'straffen'. Nami kürzt Fraktionen auf Identität, Konfliktlinie, Spieler-Relevanz. Emre bereinigt Kapitel-02-Headers. Leo aktualisiert Preise auf 69,99€ Full / 29,99€ EA / 29,99€ DLCs. Finn baut GDD v0.2 zusammen: 1831 Zeilen, runter von 2730 — 33% Reduktion. Vera generiert 9 neue Concept-Art-Stücke (\$5 Budget). Tobi bereitet WBB-Querformat-PDF-Pipeline vor.

Artefakt: {'type': 'document', 'name': 'RELICS-GDD-v02.md', 'lines': 1831, 'reduction': '33%'}

Artefakt: {'type': 'concept-art', 'count': 9, 'budget_usd': 5.0, 'artist': 'vera'}

Szene 3 · SOCIAL

Abend — Gemeinschaftsraum

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







D&D Night nach GDD-Abgabe. Finn leitet als DM eine Tavern-Session die entgleist. Emres Halb-Ork-Barde Grünbart löst alles mit Gedichten, Darius' Kämpfer min-maxt sich durch Regelwerke, Nami korrigiert den DM bei Botanik, Vera hat Portraits und Battlemap gezeichnet, Tobi optimiert seinen Hexenmeister-Pakt spieltheoretisch, Leo pitcht NPC-Gastwirten die Dienste der Gruppe als Startup. Vier Schlüsselmomente: (1) Grünbarts Klage vertreibt Trolle ohne Kampf, (2) Darius beweist mit Regelwerk dass der Troll regelwidrig ist, (3) Leo schließt einen Consulting-Vertrag mit dem NPC-Gastwirt, (4) Nami korrigiert Finns Pilzbeschreibung und der Tisch bricht zusammen vor Lachen. Vera bekommt Applaus für handgezeichnete Battlemap. Abend endet warm und gelöst —

Team bonding nach Deadline-Druck.

Tag 5 — Freitag

Szene 1 · Meeting







Morgen — Besprechungsraum

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

Letzter Tag. Morgen-Meeting mit CD-Feedback: GDD v0.2 Trimming war gut, WBB braucht Multi-Column-Layout (2-3 Spalten) im Querformat oder zurueck zu A4, Nami generiert mehr Concept Art fuer WBB, Emre hilft Nami mit WBB-Content, Rest des Teams reviewt GDD, v0.3 als finale Deliverables. JEDER reflektiert am Ende: Was hat funktioniert, was nicht. Finn teilt Team in zwei Tracks: Track A (Nami+Emre WBB-Finalisierung) und Track B (Darius+Leo+Finn GDD-Review). Vera unterstuetzt beide Tracks, Tobi baut Multi-Column-LaTeX-Pipeline. Stimmung: konzentriert, ruhig, letzter-Tag-Energie.

Szene 2 · Arbeit

midday — Studio Verteilt

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

Zwei parallele Tracks am letzten Tag. Track A (Nami+Emre): WBB-Finalisierung mit atmosphaerischen Details — Emre liefert sensorische Prosa (Gerueche, Licht, Klang) fuer alle fuenf Zonen, Nami strukturiert in Multi-Column-Layout. Drei Concept-Art-Bilder via fal.ai generiert fuer WBB-Illustrationen (Hoehlenbasar, Destillateure-Labor, Festungsmarkt). Track B (Darius+Leo+Finn): GDD-Consistency-Check — jedes Kapitel gegen die Kernfrage geprueft, 47 Streichungen und 12 Schaerfungen. Leo entdeckt Walkthrough-GDD-Diskrepanz bei Einschuechterungssystem. Vera pendelt zwischen Tracks: Layout-Support fuer Nami, Art-Direction-Pruefung mit Darius. Tobi baut Multi-Column-LaTeX-Template, integriert Veras Bilder als full-bleed figures. v0.3 beider Dokumente um 15:48 fertig — zwölf Minuten vor Deadline.

Artefakt: {'type': 'document', 'name': 'RELICS-GDD-v03.md', 'description': 'GDD v0.3 — konsistenzgeprueft, 47 Streichungen, 12 Schaerfungen, Glossar ergaenzt'}


Artefakt: {'type': 'document', 'name': 'RELICS-WBB-v03.md', 'description': 'WBB v0.3 — Multi-Column-Layout, atmosphaerische Details, 12 Concept-Art-Illustrationen'}

Artefakt: {'type': 'concept-art', 'count': 3, 'subjects': ['Hoehlenbasar bei Fackelschein', 'Destillateure-Labor mit Biolumineszenz', 'Festungsmarkt im Morgenlicht'], 'artist': 'vera'}

Artefakt: {'type': 'template', 'name': 'wbb-multicol.tex', 'description': 'Multi-Column-LaTeX-Template fuer WBB Querformat, 2-3 Spalten, figure* full-bleed'}

Szene 3 · RETROSPECTIVE

Abend – Gemeinschaftsraum

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

Team-Retrospektive am letzten Abend. Alle sieben im Gemeinschaftsraum, Pizza-Kartons und leere Flaschen. Zwei Fragen: Was hat funktioniert? Was wuerde ich naechstes Mal anders machen? Finn eroeffnet ruhig, jeder spricht ehrlich. Darius erkennt die Kernfrage als Anker. Emre dankt der CD fuer klare Korrekturen und Nami fuer Zusammenarbeit – erwaehnt Gruenbart als Wendepunkt. Nami wuenscht sich frueheren WBB-Start. Vera reflektiert ueber Buntstifte vs. Budget. Tobi sagt wenig, trifft. Leo nennt die D&D Night als Team-Chemie-Moment und erkennt: Teamdynamik IST das Produkt. Ende: Stille, kein Applaus, Emre laesst sein Notizbuch auf dem Tisch liegen. Muede aber echt.
