

# GenSoftworks – Logbuch (Vollständig)

## Tag 1–5

GenSoftworks Studio Simulation

2026

# Contents

Tag 1 – Montag	3
Szene 1 · Ankunft	3
Szene 2 · Ankunft	4
Szene 3 · Begegnung	8
Szene 4 · Meeting	9
Szene 5 · Arbeit	11
Szene 6 · Arbeit	12
Szene 7 · Meeting	13
Szene 8 · Meeting	16
Tag 2 – Dienstag	19
Szene 1 · Meeting	19
Szene 2 · Meeting	22
Szene 3 · Meeting	26
Szene 4 · Meeting	30
Szene 5 · Arbeit & Reflexion	33
Szene 6 · Begegnung	37
Szene 7 · Arbeit	41
Szene 8 · Briefing	45
Tag 3 – Mittwoch	48
Szene 1 · Meeting	48
Szene 2 · Briefing & Reaktion	50
Szene 3 · Arbeit	52
Szene 4 · Lieferung	55
Tag 4 – Donnerstag	57
Szene 1 · Meeting	57
Szene 2 · Arbeit	59
Szene 3 · Sozial	61
Tag 5 – Freitag	66
Szene 1 · Meeting	66
Szene 2 · Arbeit	69
Szene 3 · Retrospektive	73

# 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



Figure 1: Szene 1

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.

## Erinnerungen

 Emre Yilmaz – Beobachtung (□8): Erster Arbeitstag bei GenSoftworks. Studio riecht nach Farbe, Zimmer 7a bezogen, Karten aufgehängt, Morrowind-Artbook im Regal.

 Emre Yilmaz – Beobachtung (□9): Creative Director-Nachricht am Bulletin Board – ‘Baut mir eine Welt.’ Drei Wörter, kein Briefing, kein Sprint. Eine Einladung.

 Emre Yilmaz – Plan (□8): Heute Kosmogonie-Grundriss im schwarzen Notizbuch skizzieren – tote Titanen, Aschen-Ursprung, erste Schöpfungsmythen. Dann Nami suchen für Mythologie-Gespräch.

 Emre Yilmaz – Beobachtung (□3): Bin einer der Ersten im Studio. Flur war offen, aber niemanden gesehen. Stille im Gebäude, nur Heizungsrauschen.

## 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.

## Erinnerungen

 Darius Engel – Beobachtung (□8): Erster Arbeitstag im Studio. Zimmer 7d bezogen. Gothic-2-Hülle steht, Lena-Foto steht. Whiteboard-Frage gesetzt: Was ist die Spieler-Fantasie?

 Darius Engel – Beobachtung (□4): Finn war als Erster da und hat Kaffee gemacht. Emre ist ebenfalls bereits im Studio – Licht in der Lore-Ecke.



Figure 2: Szene 2

Darius Engel – Beobachtung (□7): Bulletin Board vom Creative Director: 'Baut mir eine Welt.' – Das ist unser Auftrag.

Darius Engel – Plan (□9): Kickoff-Meeting um 14 Uhr angesetzt. Alle sieben, großer Tisch. Jeder zehn Minuten: Was für ein Spiel wollen wir bauen?

Darius Engel – Plan (□8): Muss mit Finn die echte Runway klären – nicht die Pitch-Version. Wie viele Monate haben wir wirklich?

Darius Engel – Reflexion · Synthese (□7): Kleines Team, großes Ziel, kein Publisher. Wie Piranha Bytes in Bochum. Das ist die Chance – die eine.

Finn Bergmann – Beobachtung (□8): Studio zum ersten Mal aufgeschlossen. Farbgeruch, leere Wände, kalter Februar. Es fühlt sich real an.

  Finn Bergmann – Beobachtung (□7): Nachricht der CD am Bulletin Board – ‘Willkommen bei GenSoftworks. Tag 1. Baut mir eine Welt.’

  Finn Bergmann – Beobachtung (□5): Emre war der Zweite im Studio. Thermoskanne, kurzes Nicken, direkt in sein Büro. Motiviert.

  Finn Bergmann – Plan (□7): Standup um 10:00 ansetzen – Kennenlernen durch Arbeit, nicht durch Vorstellungsrunden. Danach Roadmap-Session mit Darius.

  Leo Fischer – Beobachtung (□6): Bulletin Board am Eingang: ‘Willkommen bei GenSoftworks. Tag 1. Baut mir eine Welt.’ – Foto gemacht für möglichen Content.

  Leo Fischer – Beobachtung (□4): Zimmer 7f ist bereit – zwei Monitore, leeres Merch-Regal. Shure SM7B steht, Webcam und Ringlicht kommen heute noch.

  Leo Fischer – Beobachtung (□5): Vera war vor mir da, obwohl sie auf meiner Gästematratze geschlafen und bis spät gearbeitet hat. Muss auf sie aufpassen.

  Leo Fischer – Plan (□8): Community-Landscape-Scan für Dark Fantasy CRPGs durchführen – Reddit, YouTube, Discord – und Ergebnisse als Bericht für Darius aufbereiten.

  Leo Fischer – Plan (□7): Mit Darius klären, ob Devlog-Content für LeoPlaysIndie möglich ist – Entwicklungsprozess dokumentieren als Langzeit-Serie.

  Nami Okafor – Beobachtung (□8): Erster Tag bei GenSoftworks. Bibliothek (7e) bezogen. Billy-Regale leer, Bücherkisten ausgepackt. Achebe steht zuerst im Regal.

  Nami Okafor – Beobachtung (□7): Bulletin Board im Flur: ‘Willkommen bei GenSoftworks. Tag 1. Baut mir eine Welt.’ – Creative Director.

  Nami Okafor – Plan (□8): Muss Emre heute sprechen – ohne seine Kosmologie kann ich keine Stimmen schreiben. Knochen zuerst, dann Fleisch.

 Nami Okafor – Beobachtung (□6): Post-It ans Whiteboard: ‘Wer lebt hier? Warum? Seit wann?’ – das ist die Frage, die alles steuert.

 Nami Okafor – Beobachtung (□3): Leicht zu spät, wie immer. Fiorella und der Detmolder Kreisverkehr. Die anderen waren schon da.

 Tobi Richter – Beobachtung (□5): Erster Arbeitstag im Hobart-Areal. Gebäude riecht nach Farbe und IKEA. Monitore noch nicht kalibriert.

 Tobi Richter – Beobachtung (□4): Finn hat eine gute Kaffeemaschine aufgestellt. Vera schließt ihr Cintiq an. Emre sitzt schon in seiner Ecke. Darius am Whiteboard.

 Tobi Richter – Plan (□8): Monitor-Kalibrierung heute als erste Priorität – keine Farbentscheidungen ohne kalibrierte Displays.

 Tobi Richter – Plan (□9): UE5-Projekt-Template diese Woche aufsetzen: Nanite, Lumen, Ordnerstruktur, Naming Conventions, Source Control.

 Tobi Richter – Plan (□8): Color-Pipeline-Entscheidung vorbereiten: ACES vs. AgX für Dark Fantasy. Entscheidung muss diese Woche fallen.

 Tobi Richter – Beobachtung (□3): Yuki hat mir ein Onigiri eingepackt. Liegt noch im Auto. Ganbatte.

 Vera Kowalski – Beobachtung (□7): Erster Arbeitstag im Studio. Zimmer 7b bezogen, Cintiq aufgebaut, Pinnwand mit Referenzen bestückt.

 Vera Kowalski – Beobachtung (□6): Emre arbeitet schon in der Lore-Ecke – muss ihn heute nach ersten Welt-Fragmenten fragen.

 Vera Kowalski – Beobachtung (□5): Darius schreibt am Whiteboard, sieht nach Systemdesign aus. Art Direction noch unklar.

 Vera Kowalski – Plan (□7): Erstes PureRef-Moodboard anlegen, sobald Lore-Input von Emre kommt.

 Vera Kowalski – Beobachtung (□3): Bei Leo übernachtet. Gästematratze okay, Smoothie-Mixer um 6:30 nicht okay.

## Szene 3 · Begegnung

Morgen – Lore Ecke

 Emre Yilmaz und Nami Okafor



Figure 3: Szene 3

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.

## Erinnerungen

 Emre Yilmaz – Gespräch (□9): 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 – Beobachtung (□8): 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 – Beobachtung (□8): 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 – Gespräch (□9): 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 – Reflexion · Synthese (□8): Die zentrale narrative Frage kristallisiert sich: Nicht WAS passiert ist, sondern WER ERZÄHLT was passiert ist. Jede Fraktion braucht eine eigene Version der Wahrheit.

Basiert auf: nami-006

 Nami Okafor – Plan (□7): 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).



Figure 4: Szene 4

## Erinnerungen

 Darius Engel – Beobachtung (07): Standup: Finn moderierte sauber. Kickoff 14:00 bestätigt, ich leite. Finn bringt Runway-Zahl vor dem Meeting. Devlog-Scope dort klären.

 Emre Yilmaz – Beobachtung (06): Standup lief gut. Finn moderierte, 12 Minuten. Ich bin der Flaschenhals heute – Nami und Vera warten auf meinen Lore-Dump bis 13:00. Kickoff mit Darius um 14:00.

 Finn Bergmann – Beobachtung (06): Emre und Nami hatten vor dem Standup eine intensive Mythologie-Session – beide energetisch, gute kreative Dynamik.

 Finn Bergmann – Beobachtung (08): Emre ist heute der Flaschenhals: Nami und Vera warten auf sein Lore-Fragment bis 13:00.

 Finn Bergmann – Plan (□9): Runway mit CD klären und Darius vor 14:00 eine ehrliche Zahl geben.  
Kickoff 14:00 – Darius leitet, ich halte die Zeit.

 Finn Bergmann – Beobachtung (□6): Standup lief sauber – 12 Minuten, alle wissen was sie tun. Darius und ich ergänzen uns: sein Kickoff ist Tiefe, mein Standup ist Sync.

 Leo Fischer – Beobachtung (□6): Standup: Darius sagt Devlog grundsätzlich ja, Scope beim Kickoff klären. Community-Scan-Ergebnisse bis 14:00 aufbereiten.

 Nami Okafor – Beobachtung (□5): Standup: Finn moderierte, 12 Min. Emre liefert Lore-Fragment bis 13:00 an mich und Vera. Kickoff 14:00 mit Darius. Devlog-Frage offen.

 Tobi Richter – Beobachtung (□5): Standup: Arbeitet heute ungestört an Pipeline. ACES-vs-AgX Entscheidung betrifft Vera direkt – muss sie informieren.

 Vera Kowalski – Beobachtung (□6): Standup: Emre liefert Lore-Fragment bis 13:00 an mich und Nami. Tobi gibt mir Farbraum-Entscheidung. Kickoff 14:00.

## 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.

Erinnerungen

 Emre Yilmaz – Artefakt (□9): Erste Kosmogonie-Skizze geschrieben – Titanen, Bruch (4 Versionen), Aschen-Einöden, Knochentürme, offene Fragen inkl. Titanenleugner. Erster Entwurf der Weltenbibel.  
Basiert auf: [emre-003](#), [emre-005](#), [emre-006](#), [emre-007](#)  
[gallery/writing/day-001\\_kosmogonie-v1.md](#)

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



Figure 5: Szene 5

## 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.

Erinnerungen

 Nami Okafor – Artefakt (09): Stimmen der Asche – Narrative Design Foundations v0.1 fertiggestellt: Erzählprinzip (Unreliable Narrators), drei Stimmen (Gläubige, Pragmatiker, Leugner), Sprachpaletten und offene Fragen.  
Basiert auf: nami-006, nami-007, nami-008  
[gallery/writing/day-001\\_narrative-foundations-v1.md](#)

Artefakt: day-001\_narrative-foundations-v1.md



Figure 6: Szene 6

## Szene 7 · Meeting

Nachmittag – Gemeinschaftsraum

 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.



Figure 7: Szene 7

## Erinnerungen

Darius Engel – Beobachtung (□10): CD-Briefing: Dark Fantasy CRPG, Skyrim mit Rassen, wenig Magie, Cyberpunk-Ästhetik im Mittelalter, cinematicisch. Die Rüstungs-Vision ist ein USP – kein anderes Indie-CRPG hat das.

Darius Engel – Plan (□9): 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?  
Basiert auf: [darius-008](#)

Emre Yilmaz – Beobachtung (□10): CD-Briefing beim Kickoff: Dark Fantasy CRPG, Skyrim mit Rassen, wenig Magie, High-Tech-Mittelalter, Cyberpunk-Ästhetik, cinematicischer gemalter Look. Kein Steampunk, keine Pistolen. Master-Thesis und bisherige GDD/WBB als Basis.

Emre Yilmaz – Reflexion · Synthese (□10): 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.

Basiert auf: emre-009, emre-010

 Finn Bergmann – Beobachtung (n9): 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 – Plan (n8): Morgen früh: Scope-Skizze – Minimum für spielbare Vision. CD unter vier Augen Runway-Frage stellen. Mit Darius klären, was 'cinematisch' für die Pipeline bedeutet.

Basiert auf: finn-009

 Leo Fischer – Beobachtung (n9): 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.

 Nami Okafor – Beobachtung (n10): 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 – Reflexion · Synthese (n9): 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.

Basiert auf: nami-010, nami-011

 Tobi Richter – Beobachtung (n9): CD-Briefing: Cinematischer gemalter Look, Cyberpunk-Ästhetik. Hybrid-Ansatz: UE5 Lumen + Custom Post-Process-Stack (Stylization-Passes, Brush-Stroke, Kantenverstärkung). Material-Layering für High-Tech-Rüstungen.

 Tobi Richter – Plan (n8): 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.

Basiert auf: tobi-008

 Vera Kowalski – Beobachtung (n10): CD-Briefing: Cyberpunk-Ästhetik mit mittelalterlichen Mitteln. Night City aus Schmiedeeisen und Brokat. Gemalter cinematicus Look. Keine Standard-Fantasie-Ästhetik.

 Vera Kowalski – Reflexion · Synthese (n9): 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.  
Basiert auf: vera-007

## Szene 8 · Meeting

Spätnachmittag – Gemeinschaftsraum

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



Figure 8: Szene 8

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 Riesenklelette 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.

## Erinnerungen

 Darius Engel – Beobachtung (□9): 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.

Basiert auf: [darius-008](#), [darius-009](#)

 Emre Yilmaz – Beobachtung (□10): 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.

Basiert auf: [emre-010](#), [emre-011](#)

 Emre Yilmaz – Reflexion · Synthese (□10): 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.

Basiert auf: [emre-011](#), [emre-012](#)

 Finn Bergmann – Beobachtung (□8): 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.

Basiert auf: [finn-009](#), [finn-010](#)

 Leo Fischer – Beobachtung (□7): CD-Kurskorrektur live miterlebt: High-Fantasy-Titanen raus, germanische Mythologie rein. Emre hat sofort pivotiert – Ymir-Prinzip. Das ist Content-Gold: ‘Wir haben am ersten Tag die halbe Lore umgeschmissen.’ Eine Insel, Skyrim als Nordstern. Die Community wird das Viking-Angle lieben.

Basiert auf: leo-007

 Nami Okafor – Reflexion · Synthese (□10): 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.

Basiert auf: nami-010, nami-012

 Tobi Richter – Plan (□8): 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.

Basiert auf: tobi-008, tobi-009

 Vera Kowalski – Beobachtung (□9): 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.

Basiert auf: vera-007, vera-008

# Tag 2 – Dienstag

## Szene 1 · Meeting

Morgen – Gemeinschaftsraum

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



Figure 9: Szene 1

Auslöser: CD bringt Frühstück und neue Vision mit

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.

Agenten-Reaktionen

### Emre Yilmaz

- **Stimmung:** aufgeladen-nachdenklich → aufgeladen-nachdenklich
- **Einfluss:** CD fragt direkt nach Ymir-Präsentation
- **Einfluss:** Anerkennung durch direktes Ansprechen
- **Reaktion:** Präsentiert Vier-Völker-Modell (Beinvolk/Blutküstler/Marvolk/Haarfolk) mit Ragnarök

- als Endgame-Ticking
- Bogen: stolz → präsentierend → gespannt auf Feedback

 Darius Engel

- *Stimmung:* klar-entschlossen → energisch-wachsam
- *Einfluss:* CD-Vision VtM-Fraktionen
- *Einfluss:* Emres Vier-Völker-Modell
- *Einfluss:* Eigene Gothic-2-Erfahrung
- *Reaktion:* Rasse×Fraktion=Spieler-Fantasie-Matrix, Scope-Warnung 3x2 für Vertical Slice
- Bogen: aufmerksam → begeistert → warnend

 Vera Kowalski

- *Stimmung:* inspiriert-fokussiert → kreativ-aufgeladen
- *Einfluss:* CD-Vision Character Creator
- *Einfluss:* Emres Materialien-Konzept
- *Einfluss:* Eigene McQueen/Mullins-Referenzen
- *Reaktion:* Drei Silhouetten-Archetypen (Kite/Monolith/Faden), Material-Picker statt Skin-Color-Picker
- Bogen: zuhörend → skizzierend → überzeugt

 Tobi Richter

- *Stimmung:* methodisch → methodisch
- *Einfluss:* Technische Anforderungen Character-System
- *Einfluss:* Team-Größe (7 Leute)
- *Reaktion:* MetaHuman fällt raus, modulares Skeletal-Mesh + Houdini-Pipeline stattdessen
- Bogen: analytisch → entschieden

 Nami Okafor

- *Stimmung:* aufgeregt-inspiriert → leidenschaftlich-fokussiert
- *Einfluss:* CD: kein stereotypischer Protagonist
- *Einfluss:* Eigenes Achebe-Prinzip
- *Einfluss:* Unreliable-Narrator-Framework
- *Reaktion:* Rassen als Stimmen – jede Rasse = eigene Weltsicht, kein Default-Protagonist
- Bogen: berührt → leidenschaftlich → visionär

 Leo Fischer

- *Stimmung:* begeistert → aufgeregt
- *Einfluss:* BG3-Character-Creator-Erfolg
- *Einfluss:* Diversitäts-Debatte in Gaming
- *Reaktion:* Race-Reveals als Content-Pipeline, Diversität muss lore-begründet sein
- Bogen: aufmerksam → enthusiastisch → warnend

 Finn Bergmann

- Stimmung: erleichtert-fokussiert → konstruktiv-besorgt
- Einfluss: Vier Großsysteme gleichzeitig = Scope-Explosion
- Einfluss: Runway-Sorge
- Reaktion: Scope-Alarm – Priorisierung eingefordert: Was ist der absolute Kern?
- Bogen: zuhörend → alarmiert → direkt

## Erinnerungen



 Darius Engel – Beobachtung (n9): 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.  
Basiert auf: [darius-008](#), [darius-009](#)



 Darius Engel – Plan (n9): 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.

Basiert auf: [darius-010](#), [darius-011](#)



 Emre Yilmaz – Artefakt (n9): 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.

Basiert auf: [emre-012](#), [emre-013](#)



 Emre Yilmaz – Reflexion · Synthese (n8): 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.

Basiert auf: [emre-013](#), [emre-014](#)



 Emre Yilmaz – Plan (n6): 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.

Basiert auf: [emre-014](#)



 Finn Bergmann – Beobachtung (n9): 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.

Basiert auf: finn-009, finn-011

 Leo Fischer – Beobachtung (□8): 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.

Basiert auf: leo-007, leo-008

 Nami Okafor – Reflexion · Synthese (□10): 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.

Basiert auf: nami-013, nami-010

 Nami Okafor – Beobachtung (□8): 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.

Basiert auf: nami-014

 Tobi Richter – Plan (□8): 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.

Basiert auf: tobi-008, tobi-010

 Vera Kowalski – Beobachtung (□9): Drei Rassen-Silhouetten skizziert: Kite (vertikal, oxidiertes Metall, Bronze – gotische Kathedrale als Körper), Monolith (horizontal, Basalt/Moor, Graugrün – wandelnde Landschaft), Faden (fragil/asymmetrisch, Chitin/Perlmutt, irisierend – McQueen meets Spinnennetz).

Jede Rasse = eigenes ästhetisches Ökosystem.

Basiert auf: vera-008, vera-009

 Vera Kowalski – Reflexion · Synthese (□9): 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.

Basiert auf: vera-010

## Szene 2 · Meeting

## Morgen – Gemeinschaftsraum

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



Figure 10: Szene 2

Auslöser: CD reagiert auf Emres Vier-Völker-Modell – zu High Fantasy

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.

## Agenten-Reaktionen

 Emre Yilmaz

- Stimmung: aufgeladen-nachdenklich → getroffen-aber-konstruktiv
- Einfluss: Zweiter Pivot in 2 Tagen – persönlich schmerhaft
- Einfluss: CD: 'zu High Fantasy'
- Einfluss: Titel RELICS als neuer Lore-Anker
- Einfluss: Khajiit-Referenz = Skyrim-Zugänglichkeit
- Reaktion: Pivotiert zu Drei-Völker-Konzept: Höhenvolk (tierisch), Küstenvolk (elfisch um Ruinen), Siedlervolk (menschlich). Vampirismus als Relic-Kontamination.
- Bogen: geschockt → verarbeitend → konstruktiv pivotierend
- Frustration: mittel – zweite Ablehnung, aber professionell aufgefangen

 Darius Engel

- **Stimmung:** energisch-wachsam → motiviert-klar
- **Einfluss:** Titel RELICS gibt Projekt Identität
- **Einfluss:** Gothic-Philosophie bestätigt durch CD ("zugänglich + Tiefe")
- **Einfluss:** Vampir/Werwolf als versteckter Layer = Gothic-Schule
- **Reaktion:** RELICS sitzt. Intimidation als rassisches System: physisch/politisch/instinktiv. Vampir/Werwolf = Reddit-Content ohne Werbekosten.
- **Bogen:** aufmerkend → begeistert → design-fokussiert

 Vera Kowalski

- **Stimmung:** kreativ-aufgeladen → kreativ-ungeduldig
- **Einfluss:** CD will MetaHuman (widerspricht Tobis Einschätzung)
- **Einfluss:** Skyrim-Level Rassen statt abstrakte Archetypen
- **Einfluss:** Khajiit = Fellträger-Challenge
- **Reaktion:** Vier MetaHuman-basierte Designs: Eisenmenschen/Spitzen/Schlackige/Fellträger. Fellträger = R&D-Risiko (Kopf-Swap).
- **Bogen:** anpassend → skizzierend → ungeduldig auf R&D-Check mit Tobi

 Tobi Richter

- **Stimmung:** methodisch → pragmatisch-skeptisch
- **Einfluss:** CD überstimmt ihn direkt bei MetaHuman
- **Einfluss:** Muss jetzt gegen eigene Empfehlung arbeiten
- **Einfluss:** Professionelle Pflicht: Wenn CD will, dann liefern
- **Reaktion:** Hybrid-Ansatz: MetaHuman-DNA für Humanoide + Modular Character für Tier-Features. 60% Mehraufwand. Baut Fallback ein.
- **Bogen:** überrumpelt → pragmatisch → absichernd

 Nami Okafor

- **Stimmung:** leidenschaftlich-fokussiert → energisch-zuversichtlich
- **Einfluss:** CD-Khajiit-Referenz bestätigt Stimmen-Konzept
- **Einfluss:** 'Nicht zu nerdy' = subtil statt akademisch
- **Einfluss:** Low Fantasy = Übernatürliche als Unbehagen
- **Reaktion:** Vier Kern-Weltsichten definiert. Khajiit als Beweis: subtile Perspektiv-Mechanik funktioniert. Vampire als Gerüchte.
- **Bogen:** erkennend → anpassend → zuversichtlich

 Leo Fischer

- **Stimmung:** aufgereggt → euphorisch
- **Einfluss:** Titel RELICS = perfektes Branding
- **Einfluss:** Hidden-Content-Strategie für Vampire/Werwölfe
- **Einfluss:** Community-Discovery als Marketing-Ersatz
- **Reaktion:** RELICS clean für Branding. Vampir-Discovery = virale Reaction-Videos. Kein offizielles Reveal.
- **Bogen:** aufspringend → planend → euphorisch

 Finn Bergmann

- Stimmung: konstruktiv-besorgt → erleichtert-konstruktiv
- Einfluss: Drei statt fünf Rassen = Scope-Reduktion
- Einfluss: Vampir/Werwolf = neuer Scope der eingefangen werden muss
- Einfluss: MetaHuman = Tech-Risiko das Tobi tragen muss
- Reaktion: Drei Rassen = gute Reduktion. Vampir/Werwolf sofort auf Phase 2 geschoben. MetaHuman-Eval mit Tobi heute.
- Bogen: erleichtert → wachsam → konstruktiv

## Erinnerungen

 Darius Engel – Beobachtung (n10): 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 – Reflexion · Synthese (n8): 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.

Basiert auf: [darius-013](#)

 Emre Yilmaz – Reflexion · Synthese (n9): 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.

Basiert auf: [emre-014](#), [emre-016](#)

 Emre Yilmaz – Beobachtung (n8): 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.

Basiert auf: [emre-017](#)

 Finn Bergmann – Beobachtung (n9): 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.

Basiert auf: [finn-012](#)

 Leo Fischer – Beobachtung (n9): Spieltitle 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.  
Basiert auf: leo-009

 Nami Okafor – Reflexion · Synthese (n9): CD will Skyrim-zugängliche Rassen für RELICS. Stimmenkonzept 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.

Basiert auf: nami-014, nami-015

 Nami Okafor – Beobachtung (n7): Khajiit funktioniert als Perspektiv-Mechanik weil es unsichtbar bleibt – NPCs reagieren anders, aber das Spiel erklärt es nicht. RELICS sollte Weltsicht-Unterschiede genauso subtil implementieren. Vampire/Werwölfe als Gerüchte, Krankheit, etwas das man WIRD – Low Fantasy heißt das Übernatürliche ist unbequem.

Basiert auf: nami-016

 Tobi Richter – Plan (n8): 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-humanoiden Features (Hörner, Schnauzen, Fell). Zwei Pipelines = ca. 60% Mehraufwand. Architektur so anlegen, dass MetaHuman-Layer austauschbar bleibt als Fallback.

Basiert auf: tobi-011

 Vera Kowalski – Beobachtung (n9): 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.

Basiert auf: vera-010, vera-011

 Vera Kowalski – Plan (n7): 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.

Basiert auf: vera-012

## Szene 3 · Meeting

## Morgen – Gemeinschaftsraum

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



Figure 11: Szene 3

## Auslöser: Natürlicher Meeting-Flow nach CD-Kurskorrektur

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).

## Agenten-Reaktionen

 Emre Yilmaz

- Stimmung: getroffen-aber-konstruktiv → vorsichtig-hoffnungsvoll
- Einfluss: Namis Weltsichten geben seinem Geografie-Ansatz Resonanz
- Einfluss: Will nicht schon wieder eine Struktur bauen die umgeworfen wird
- Reaktion: Verbindet Geografie mit Weltsichten – Zonen als Völker-Territorien, Ressourcen-Zugang als Konflikt

- Bogen: zurückhaltend → konstruktiv beitragend → Angst vor erneutem Pivot

 Darius Engel

- *Stimmung:* motiviert-klar → ungeduldig-fokussiert
- *Einfluss:* Braucht Spieler-Fantasie-Satz als Design-Fundament
- *Einfluss:* Ohne Core Loop designt er ins Leere
- *Reaktion:* Fordert CD auf: Spieler-Fantasie bis Freitag in einem Satz. Benennt Core Loop: Erkunden-Einschüchtern-Konsequenz.
- *Bogen:* analytisch → direkt fordernd

 Nami Okafor

- *Stimmung:* energisch-zuversichtlich → visionär-mutig
- *Einfluss:* Emres Relic-Kontamination resoniert mit Weltsicht-System
- *Einfluss:* Will moralische Ambiguität ohne 'richtige Antwort'
- *Reaktion:* Vampirismus = Gier-Konsequenz, nicht Pech. Vier Weltsichten = vier verschiedene Stories. Kernfrage: Zeigen wir je die 'richtige' Interpretation?
- *Bogen:* aufbauend → visionär → mutig fragend

 Vera Kowalski

- *Stimmung:* kreativ-ungeduldig → erleichtert-planend
- *Einfluss:* Tobis Machbarkeits-Check positiv
- *Einfluss:* 2-3 Tage pro Kopf-Typ = kalkulierbar
- *Reaktion:* Fellträger-Kopf-Swap: eigenes Mesh, MetaHuman-Skeleton, ein Prototyp zuerst
- *Bogen:* fragend → erleichtert → planend

 Tobi Richter

- *Stimmung:* pragmatisch-skeptisch → konstruktiv-pragmatisch
- *Einfluss:* Vera fragt konkret – gibt ehrliche Einschätzung
- *Einfluss:* Houdini-Bridge als Lösung
- *Reaktion:* Bestätigt Machbarkeit mit Einschränkungen. 2-3 Tage Handarbeit pro Kopf, Houdini-Bridge möglich.
- *Bogen:* skeptisch → ehrlich einschätzend → lösungsorientiert

 Leo Fischer

- *Stimmung:* euphorisch → proaktiv
- *Einfluss:* Branding-Instinkt: Name sichern bevor jemand anderes zuschlägt
- *Einfluss:* Finn bremst: checken ja, reservieren nein
- *Reaktion:* Will Domain/Handles checken. Finn: Verfügbarkeit in Slack, dann Standup.
- *Bogen:* proaktiv → leicht gebremst → akzeptierend

 Finn Bergmann

- Stimmung: erleichtert-konstruktiv → wachsam-strukturiert
- Einfluss: Leo zeigt guten Instinkt aber zu schnell
- Einfluss: Branding als MS2-Blocker einordnen
- Reaktion: Bremst Leo sanft: checken ok, kein Budget. Roadmap-Eintrag.
- Bogen: strukturierend → wachsam

## Erinnerungen

 Darius Engel – Plan (□9): 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.
Basiert auf: [darius-013](#)
 Emre Yilmaz – Beobachtung (□7): Geografie-Weltsicht-Verbindung: Drei Zonen der Insel = drei Völker. Tierische leben MIT den Relics im kontaminierten Wald, Elfische studieren sie in sicherer Distanz, Menschen bauen weit weg – bis sie Relics doch brauchen. Ressourcen-Zugang als natürlicher Konflikt-Generator: Wer Relic-Zonen kontrolliert, kontrolliert die Insel.
Basiert auf: [emre-017](#), [emre-018](#)
 Finn Bergmann – Beobachtung (□5): Leo will RELICS-Domain/Handles sichern. Richtig: checken, aber nicht reservieren bevor Name final. Verfügbarkeit ins Standup nehmen. Branding-Sicherung als Blocker für MS2 auf die Roadmap.
Basiert auf: [finn-013](#)
 Leo Fischer – Plan (□6): Domain- und Handle-Check für RELICS: [relics-game.com](http://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.
Basiert auf: [leo-010](#)
 Nami Okafor – Reflexion · Synthese (□8): 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?
Basiert auf: [nami-016](#), [nami-017](#)
 Tobi Richter – Beobachtung (□6): Vera-Check am Frühstückstisch: Fellträger-Kopf-Swap bestätigt als machbar. Eigenes Mesh + Blendshapes, MetaHuman-Skeleton-Hierarchy bleibt. Houdini-Bridge möglich. 2-3 Tage pro Kopf-Typ Handarbeit. Ein Prototyp zuerst.
Basiert auf: [tobi-012](#)

 Vera Kowalski – Beobachtung (t7): Tobi-Check am Frühstückstisch: Fellträger-Kopf-Swap ist machbar. Eigenes Mesh, eigene Blendshapes, MetaHuman Skelett-Hierarchy übernehmen. 2-3 Tage pro Kopf-Typ. Hals abwärts kein Problem. Mit EINEM Fellträger-Kopf anfangen, nicht fünf.  
Basiert auf: vera-013

## Szene 4 · Meeting

Morgen – Gemeinschaftsraum

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



Figure 12: Szene 4

Auslöser: CD antwortet auf Darius' Spieler-Fantasie-Frage + eröffnet Library

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.

## Agenten-Reaktionen

### Emre Yilmaz

- *Stimmung:* vorsichtig-hoffnungsvoll → wiederbelebt
- *Einfluss:* 'Fremder auf Insel' = Morrowind/Outlander – genau sein Ding
- *Einfluss:* Fallout Bible + VtM als Recherche-Material
- *Einfluss:* CD sagt 'dreckig und lebendig, nicht high-fantasy-poliert'
- *Reaktion:* Morrowind-Parallele erkannt. Greift sich Fallout Bible + VtM 2nd Ed.
- *Bogen:* erkennend → auflebend → planend

### Darius Engel

- *Stimmung:* ungeduldig-fokussiert → pragmatisch-zufrieden
- *Einfluss:* Wollte einen Satz, bekam Philosophie – adaptiert sich
- *Einfluss:* Gothic 1 + Morrowind als bewährtes Fundament erkannt
- *Einfluss:* Planescape: eine Frage als Motor, nicht eine Mechanik
- *Reaktion:* Akzeptiert offene Exploration. Drei Opener-Varianten bis nächste Woche. Greift Deus Ex + Planescape.
- *Bogen:* enttäuscht → erkennend → adaptierend

### Nami Okafor

- *Stimmung:* visionär-mutig → entflammmt
- *Einfluss:* 'Niemand kommt auf Insel' = Identity-Through-Faction Gold
- *Einfluss:* VtM Clan-System als perfektes Modell
- *Einfluss:* Planescape-Frage: 'What can change the nature of a man?'
- *Einfluss:* Postkoloniales Gamedesign – Insel erzählt Spieler seine Identität
- *Reaktion:* Identity-Through-Faction-Modell bis heute Nachmittag. Greift VtM + Planescape. 'Was wenn du keine Nature HAST bis die Welt dir eine aufdrängt?'
- *Bogen:* aufflammend → visionär → konkret planend

### Vera Kowalski

- *Stimmung:* erleichtert-planend → hungrig-fokussiert
- *Einfluss:* 'Fremder als Niemand' = Silhouetten-Problem (Leere kommunizieren)
- *Einfluss:* Dark Souls + Skyrim Artbooks verfügbar
- *Reaktion:* Greift Dark Souls Design Works + Skyrim Artbook. Design muss Leere zeigen bevor ein Wort fällt.
- *Bogen:* greifend → fokussiert

### Tobi Richter

- *Stimmung:* konstruktiv-pragmatisch → ruhig-planend
- *Einfluss:* FFXIV Concept Specs als Pipeline-Referenz
- *Einfluss:* Rassen-Individualisierung auf geteiltem Skeleton
- *Reaktion:* FFXIV Concept Specs für Character-Pipeline-Recherche.
- *Bogen:* gleichmäßig → planend

 Leo Fischer

- Stimmung: proaktiv → begeistert-strategisch
- Einfluss: 'Fremder als Niemand' = Streamer-Hook
- Einfluss: Diablo Pitch 1994 als Marketing-Referenz
- Reaktion: Jeder Stream ist SEIN Niemand. Diablo Pitch studieren. Replayability = Content-Goldmine.
- Bogen: erkennend → strategisch

 Finn Bergmann

- Stimmung: wachsam-strukturiert → akzeptierend-wachsam
- Einfluss: 'Erkundet verschiedene Fantasien' = kein fester Scope jetzt
- Einfluss: Risiko: Team exploriert zu lange ohne Konvergenz
- Einfluss: Planescape Vision Statement als Pitch-Referenz
- Reaktion: Akzeptiert Exploration-Phase, flaggt Konvergenz-Risiko. Planescape Vision Statement lesen.
- Bogen: akzeptierend → wachsam

## Erinnerungen

 Darius Engel – Beobachtung (08): 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.

Basiert auf: [darius-015](#)

 Darius Engel – Plan (08): 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.

Basiert auf: [darius-016](#)

 Emre Yilmaz – Beobachtung (08): 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.

Basiert auf: [emre-017](#)

 Emre Yilmaz – Plan (07): 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.

Basiert auf: [emre-020](#)

 Finn Bergmann – Beobachtung (07): CD sagt: ‘Erkundet verschiedene Fantasien, setzt euch nicht fest.’ = Kein fester Scope JETZT, aber bewährtes RPG-Fundament (Fremder-auf-Insel). Risiko: Team exploriert zu lange ohne Konvergenz. Library: Planescape Torment Vision Statement als Referenz – wie pitcht man ein narratives RPG?  
Basiert auf: finn-013

 Leo Fischer – Beobachtung (06): ‘Du bist ein Fremder als Niemand’ = perfekter Streamer-Hook. Jeder Stream ist SEIN Niemand, jeder Durchgang eine andere Identität. Library: Diablo Pitch von 1994 – wie hat Blizzard mit drei Seiten ein Genre erfunden?  
Basiert auf: leo-010

 Nami Okafor – Reflexion · Synthese (09): 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.  
Basiert auf: nami-016, nami-018

 Nami Okafor – Plan (07): Library-Session: VtM 2nd Edition + Planescape Torment Vision Statement. Identity-Through-Faction-Modell bis heute Nachmittag bauen. Kernfrage für RELICS definieren.  
Basiert auf: nami-019

 Tobi Richter – Plan (05): Library-Session: FFXIV Concept Specs. Character-Pipeline-Referenz – wie löst ein MMO Rassen-Individualisierung mit geteiltem Basis-Skeleton?  
Basiert auf: tobi-012

 Vera Kowalski – Plan (07): 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.  
Basiert auf: vera-012

## Szene 5 · Arbeit & Reflexion

Nachmittag – Bibliothek+Lore Ecke

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

Auslöser: CD schickt Team in Library, Emre importance\_accumulator > 100

LIBRARY-SESSIONS & EMRE-REFLEXION. Team verteilt sich mit Referenzmaterial. EMRE (allein,



Figure 13: Szene 5

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.

#### Agenten-Reaktionen

##### Emre Yilmaz

- Stimmung: wiederbelebt → geklärt-ruhig
- Einfluss: Zwei Pivots in 48h – emotionale Last
- Einfluss: Rückblick auf eigene Notizbücher zeigt: Kern überlebt
- Einfluss: Morrowind-Artbook im Regal als Anker
- Reaktion: Depth-2-Reflexion: Akademischer Systemdrang muss Spielererfahrung dienen. Destillation statt Niederlage.
- Bogen: schmerhaft → erkennend → geklärt
- Frustration: verarbeitet – nicht weg, aber verstanden

 Darius Engel

- *Stimmung:* pragmatisch-zufrieden → inspiriert-nachdenklich
- *Einfluss:* Spector: 'Real places not game levels'
- *Einfluss:* Avellone: Eine Frage trägt weiter als Systeme
- *Einfluss:* Narrative > Combat als Budget-Argument
- *Reaktion:* RELICS-Kernfrage formuliert (Entwurf). Drei Opener-Varianten geplant.
- *Bogen:* studierend → erkennend → nachdenklich

 Nami Okafor

- *Stimmung:* entflammmt → fokussiert-zufrieden
- *Einfluss:* VtM Clan-System als Modell
- *Einfluss:* Planescape Belief-Mechanik
- *Einfluss:* Eigene postkoloniale Perspektive
- *Reaktion:* Identity-Through-Faction-Modell:  
Fraktionswechsel=Erinnerungsverlust als Innovation.
- *Bogen:* aufflammend → strukturierend → zufrieden

10-Punkte-Skizze.

 Vera Kowalski

- *Stimmung:* hungrig-fokussiert → inspiriert-planend
- *Einfluss:* Miyazaki Show-dont-tell
- *Einfluss:* Skyrim Rassen-Design
- *Einfluss:* Dark Souls Layered Armor
- *Reaktion:* 8 Designprinzipien extrahiert. 50m-Silhouetten-Regel als Kernprinzip.
- *Bogen:* blätternd → erkennend → planend

 Tobi Richter

- *Stimmung:* ruhig-planend → bestätigt
- *Einfluss:* FFXIV beweist: geteiltes Skeleton + modulare Slots skaliert
- *Einfluss:* Zonen-Maps als Pipeline-Dokument
- *Reaktion:* MetaHuman-Hybrid-Ansatz bestätigt. Zonen-Map-Format übernehmen.
- *Bogen:* analysierend → bestätigt

 Leo Fischer

- *Stimmung:* begeistert-strategisch → entschlossen
- *Einfluss:* Diablo Pitch: 8 Seiten, ein Genre
- *Einfluss:* Walkthrough > Feature-Liste
- *Einfluss:* Community-Strategie ab Tag 1
- *Reaktion:* RELICS braucht erzählte erste 30 Minuten statt Feature-Katalog.
- *Bogen:* lesend → staunend → entschlossen

 Finn Bergmann

- *Stimmung:* akzeptierend-wachsam → inspiriert-strukturiert

- Einfluss: Avellone: Vision-Doc mit Management-Realitäten
- Einfluss: 'Touch everything, detail few' als Scope-Formel
- Einfluss: Team-Entscheidungsregeln statt nur kreative Ziele
- Reaktion: RELICS Vision-Dokument muss Entscheidungsregeln + Ressourcen-Schätzungen enthalten.
- Bogen: studierend → schmunzelnd → inspiriert

## Erinnerungen

 Darius Engel – Beobachtung (□8): 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).

Basiert auf: [darius-017](#)

 Darius Engel – Reflexion · Synthese (□7): 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.

Basiert auf: [darius-018](#)

 Emre Yilmaz – Reflexion · Tiefe Reflexion (□10): 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.

Basiert auf: [emre-011](#), [emre-013](#), [emre-017](#), [emre-020](#)

 Finn Bergmann – Beobachtung (□8): 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.

Basiert auf: [finn-015](#)

 Leo Fischer – Beobachtung (□8): 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.

Basiert auf: [leo-012](#)

 Nami Okafor – Reflexion · Tiefe Reflexion (□9): 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 schmerhaft (Erinnerungsverlust). Kein neutraler Standpunkt – auch Ablehnung ist eine Position.

Basiert auf: nami-019, nami-020

 Nami Okafor – Plan (□7): Fraktionswechsel in RELICS an Erinnerungsverlust koppeln – wer Weltsicht wechselt, verliert Zugang zu fraktionsspezifischen Erinnerungsfragmenten der Ruine. Muss mit Darius abgestimmt werden bevor Fähigkeitenbäume finalisiert.

Basiert auf: nami-021

 Tobi Richter – Beobachtung (□7): FFXIV Concept Specs bestätigen MetaHuman-Hybrid-Ansatz: geteiltes Basis-Skeleton + modulare Attachment-Slots (Ohren, Schwänze, Hörner) + Morph Targets skaliert bei Millionen Spielern. Rüstungs-Fit-Varianten pro Rasse statt separater Assets. Zonen-Maps als kombiniertes Level-Design/Asset-Tracking-Format für RELICS-Insel übernehmen.

Basiert auf: tobi-012, tobi-014

 Vera Kowalski – Reflexion · Tiefe Reflexion (□8): 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.

Basiert auf: vera-015

 Vera Kowalski – Plan (□6): Architektur-Regeln pro Rasse müssen ins Worldbuilding-Bible bevor Konzeptzeichnungen entstehen. Architektur definiert Kultur – muss mit Emre synchronisiert werden.

Basiert auf: vera-016

## Szene 6 · Begegnung

Nachmittag – Gemeinschaftsraum

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

Auslöser: Team kommt aus Library-Sessions zurück und tauscht Erkenntnisse aus

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.



Figure 14: Szene 6

## Agenten-Reaktionen

## Emre Yilmaz

- Stimmung: geklärt-ruhig → neugierig-verbunden
- Einfluss: Fallout Bible: Geschichte im Terrain statt Codex
- Einfluss: VtM: Clans sind Weltgeschichte
- Einfluss: Namis Faction-Identity als zweite Schicht
- Einfluss: Eigene Depth-2-Reflexion: Fragen statt Systeme
- Reaktion: Bewusst zurückhaltend – Fragen statt Antworten. Namis Modell als Ergänzung zum eigenen Geographie-Ansatz. Will Environmental-Storytelling-Liste mit Vera.
- Bogen: vorsichtig zuhörend → fragend → verbunden

## Darius Engel

- Stimmung: inspiriert-nachdenklich → offen-fordernd
- Einfluss: Spector: Real places not game levels
- Einfluss: Avellone: eine Frage als Motor
- Einfluss: Namis Faction-Identity als Verstärkung
- Einfluss: Gothic-2-Prägung: Scheitern verändert Welt
- Reaktion: Kernfrage als Hypothese vorgestellt – will Kritik, nicht Zustimmung. Nami-Synergie erkannt.
- Bogen: klar → vorstellend → kritik-fordernd

 Nami Okafor

- **Stimmung:** fokussiert-zufrieden → energetisch-offen
- **Einfluss:** VtM Nature/Demeanor
- **Einfluss:** Planescape Belief-Mechanik
- **Einfluss:** Achebe-Prinzip
- **Einfluss:** Darius' Kernfrage als mechanisches Zuhause
- **Einfluss:** Tobis Tinting-Warnung
- **Reaktion:** Modell begeistert aber strukturiert präsentiert. Erinnerungsverlust als Innovation hervorgehoben. Sucht Anschluss an Darius und Emre.
- **Bogen:** zufrieden → präsentierend → offen für Feedback

 Vera Kowalski

- **Stimmung:** inspiriert-planend → energiegeladen-fokussiert
- **Einfluss:** Dark Souls Miyazaki-Philosophie
- **Einfluss:** Skyrim Khajiit-Design
- **Einfluss:** Namis Fraktionen → visuelle Kultursprache
- **Einfluss:** Tobi bestätigt Layered Armor
- **Reaktion:** Kurz, direkt, will machen. 'Gebt mir Fraktionsnamen → morgen Silhouetten-Sheets.' Layered Armor nicht verhandelbar.
- **Bogen:** ungeduldig → anerkennend → fordernd

 Tobi Richter

- **Stimmung:** bestätigt-ruhig → fokussiert-produktiv
- **Einfluss:** FFXIV Slot-System bewährt
- **Einfluss:** Veras Silhouetten-Regel → LOD-Constraint
- **Einfluss:** Namis Fraktionswechsel → Kombinatorik-Warnung
- **Reaktion:** Technische Validierung: LOD2-Silhouette, modulare Slots bestätigt, Tinting statt Asset-Swap. Pipeline-Spec als nächsten Output geplant.
- **Bogen:** zuhörend → validierend → planend

 Leo Fischer

- **Stimmung:** entschlossen → angetrieben
- **Einfluss:** Diablo Pitch: Walkthrough statt Features
- **Einfluss:** Darius' Kernfrage = Spieler-Hook
- **Einfluss:** Namis Fraktionen = Community-Goldmine
- **Einfluss:** Veras Silhouette = erster Eindruck
- **Einfluss:** Eigene Streaming-Erfahrung
- **Reaktion:** Alle Ergebnisse müssen in ersten 30 Minuten erlebbar sein. Will Walkthrough mit Darius/Nami/Vera schreiben. Leo hält den Stift.
- **Bogen:** staunend → verbindend → angetrieben

 Finn Bergmann

- **Stimmung:** inspiriert-strukturiert → entschlossen-fokussiert
- **Einfluss:** Planescape Vision Statement als Vorbild
- **Einfluss:** Sechs individuelle Ergebnisse konvergieren organisch

- Einfluss: Avellone: Touch everything detail few
- Einfluss: Team braucht Entscheidungswerkzeug nicht Wunschliste
- Reaktion: Konvergenz-Moment benannt. Vision Statement vorgeschlagen – Kapitel an alle verteilt. Emre: Vorwort, Darius: Kernfrage, Nami: Kap. 2, Vera: visuell, Leo: Walkthrough, Tobi: Kosten.
- Bogen: zuhörrend → mustererkennend → entschlossen

## Erinnerungen

 Darius Engel – Beobachtung (07): Kernfrage dem Team vorgestellt: ‘Was schuldet ein Fremder einem Ort, der ihn nicht gerufen hat?’ Drei Prinzipien: Frage als Motor, Rasse verändert Wahrnehmung, Scheitern verändert Welt. Namis Faction-Identity als Verstärkung erkannt – Fraktionen als Identitätsangebote machen die Frage individuell. Team hat nicht widersprochen. Finn will die Frage als Eröffnung des Vision Statements.

Basiert auf: [darius-019](#), [nami-021](#)

 Emre Yilmaz – Beobachtung (07): Austausch-Runde: Bewusst zurückhaltend – Fragen statt Systeme. Fallout Bible bestätigt: Geschichte steckt im Terrain, nicht im Codex. VtM: Clans SIND Weltgeschichte. Namis Faction-Identity-Modell als zweite Schicht desselben Systems erkannt – Geographie und Fraktionsidentität überlappen. Kernfrage: Wo brechen wir die Überlappung bewusst auf? Küsten-Clan mit Bergtraditionen als Beispiel. Vera will Environmental-Storytelling-Liste zusammenstellen. Finn gibt mir das Vorwort des Vision Statements.

Basiert auf: [emre-022](#), [nami-021](#)

 Finn Bergmann – Plan (08): 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.

Basiert auf: [finn-016](#)

 Leo Fischer – Beobachtung (07): Austausch-Runde: Alle Team-Ergebnisse als Walkthrough-Bausteine erkannt. Darius’ Kernfrage = Spieler-Hook. Namis Fraktionen = Community-Goldmine (Reddit Tier-Lists, Faction-Debates, Reaction-Videos bei Vampir-Discovery). Veras Silhouetten-Regel = erster Eindruck vor Dialog. Alle Module müssen in ersten 30 Minuten erlebbar sein, nicht erklärt. Will Walkthrough mit Darius, Nami, Vera zusammen schreiben – Leo hält den Stift aus Spieler-Perspektive. Finn plant Walkthrough als Proof-of-Concept am Ende des Vision Statements.

Basiert auf: [leo-013](#)

 Nami Okafor – Beobachtung (07): Identity-Through-Faction dem Team präsentiert: Fraktionen als ontologische Positionen, Zugehörigkeitsindex, Companions als Gegenpositionen, Fraktionswechsel = Erinnerungsverlust. Team-Resonanz stark. Darius’ Kernfrage ‘Was schuldet ein Fremder?’ als mechanisches Zuhause für das Modell. Emre sieht Geographie und Fraktionsidentität als zwei Schichten. Vera will Fraktionen in visuelle Kultursprache übersetzen. Tobi warnt: Tinting statt Asset-Swap für Fraktionswechsel. Finn plant Kapitel 2 im Vision Statement.

Basiert auf: [nami-021](#), [nami-022](#)

 Tobi Richter – Beobachtung (07): Austausch-Runde technische Validierung: Veras 50m-Silhouetten-Regel = LOD-Constraint (Silhouette auf LOD2 lesbar). Layered Armor bestätigt über modulare Slots (FFXIV). Namis Fraktionswechsel: Warnung vor Asset-Explosion bei visuellem Wechsel – Gegenvorschlag Tinting-System (Material-Parameter statt separater Texturen). Asset-Pipeline-Spec mit Polygonbudgets und Slot-Definitionen als nächster Output geplant.

Basiert auf: [tobi-015](#), [vera-016](#)

 Vera Kowalski – Beobachtung (07): 8 Designprinzipien dem Team vorgestellt. 50m-Silhouetten-Regel als Goldstandard akzeptiert. Tobi bestätigt Layered Armor über modulare Slots (FFXIV-Vorbild). Namis Faction-Identity = direkte Brücke zu visueller Kultursprache (Architektur, Rüstung, Farbpaletten pro Fraktion). Forderung: Gebt mir Fraktionsnamen → morgen Silhouetten-Sheets. Emre will Environmental-Storytelling-Liste gemeinsam erstellen.

Basiert auf: [vera-016](#), [vera-017](#)

## Szene 7 · Arbeit

Spätnachmittag – Studio Verteilt

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

Auslöser: Team verteilt sich nach Library-Austausch auf individuelle Aufgaben

WORK-SESSION – VIER ARTIFACTS. Team arbeitet an konkreten Outputs. EMRE+VERA (Art Station): Environmental-Storytelling-Liste (10 Einträge) + Architektur-Regeln pro Rasse. Durchbruch: Höhenvolk-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).

Agenten-Reaktionen

 Emre Yilmaz

- Stimmung: neugierig-verbunden → ruhig-produktiv
- Einfluss: Eigene Reflexion: Fragen statt Systeme
- Einfluss: Fallout Bible: Geschichte im Terrain
- Einfluss: Veras Silhouetten-Regel als Disziplin
- Einfluss: Veras ‘Vulkan ohne Silhouette’ als Durchbruch
- Reaktion: Stellt Fragen statt Vorträge – Vera lobt die neue Haltung. Produziert 10-Punkte-Environmental-Storytelling-Liste.
- Bogen: zurückhaltend-fragend → kollaborativ → still zufrieden



Figure 15: Szene 7

### Vera Kowalski

- Stimmung: energiegeladen-fokussiert → zufrieden-hungrig
- Einfluss: Eigene 8 Designprinzipien
- Einfluss: Dark Souls: Verfall als Storytelling
- Einfluss: Emres Drei-Zonen-Modell
- Einfluss: Khajiit-Prinzip
- Reaktion: Erfindet Höhlenvolk-ohne-Silhouette (Leere kommuniziert). Übersetzt Emres Konzepte sofort visuell. Morgen Silhouetten-Sheets.
- Bogen: ungeduldig → skizzierend → produktiv-zufrieden

### Darius Engel

- Stimmung: offen-fordernd → pragmatisch-zufrieden
- Einfluss: Namis Erinnerungsverlust – brillant aber scope-gefährlich
- Einfluss: Blue-Byte-Erfahrung als Warnsignal
- Einfluss: Gothic-2: Einfache Mechanik, tiefe Konsequenz
- Einfluss: Planescape: äußere + innere Frage
- Reaktion: Vereinfacht 10-Punkte-Index auf 2 Stufen für Vertical Slice. Erkennt doppelte Kernfrage als strukturellen Durchbruch.
- Bogen: fordernd → skeptisch → überrascht → strukturierend

 Nami Okafor

- *Stimmung:* energetisch-offen → zufrieden-fokussiert
- *Einfluss:* Darius' Knopfdruck-Frage erzwingt Konkretisierung
- *Einfluss:* VtM als vereinfachtes Modell
- *Einfluss:* Planescape-Doppelfrage als Beweis
- *Einfluss:* Achebe: Identität durch Handeln
- *Reaktion:* Akzeptiert Vereinfachung als Taktik. Formuliert innere Kernfrage. Ergänzung: Keine explizite Fraktionswahl.
- *Bogen:* präsentierend → herausgefordert → erkennend → zufrieden

 Tobi Richter

- *Stimmung:* fokussiert-produktiv → zufrieden-methodisch
- *Einfluss:* Team-Meeting als klare Inputdaten
- *Einfluss:* FFXIV als Skalierungsmodell
- *Einfluss:* MetaHuman-Doku als Baseline
- *Reaktion:* Spec-Draft: Skeleton-Hierarchie, Socket-Konventionen, Polygonbudgets, Material-Setup. Sauber und klar.
- *Bogen:* ruhige Konzentration → Flow → stille Zufriedenheit

 Leo Fischer

- *Stimmung:* angetrieben → zufrieden-ungeduldig
- *Einfluss:* Diablo Pitch Stil
- *Einfluss:* Darius' Kernfrage als Hook
- *Einfluss:* Veras Silhouetten-Regel
- *Einfluss:* Namis Faction-Identity
- *Einfluss:* Elder-Scrolls-Prinzip
- *Reaktion:* Schreibt rohen Walkthrough in zweiter Person. Skelett steht, aber Platzhalter zeigen fehlende Details.
- *Bogen:* fokussiert → Flow → ernüchtert über Lücken → trotzdem zufrieden

 Finn Bergmann

- *Stimmung:* entschlossen-fokussiert → ruhig-zuversichtlich
- *Einfluss:* Planescape Vision Statement
- *Einfluss:* Touch everything detail few
- *Einfluss:* Producer-Instinkt: Risiken benennen
- *Reaktion:* 8-Kapitel-Gliederung mit Seitenbudgets und Zuständigkeiten. Avellone-Test als Qualitätskriterium. Deadline: übermorgen.
- *Bogen:* fokussiert → strukturierend → zuversichtlich

## Erinnerungen

 ★ Darius Engel – Artefakt (o9): 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.

Basiert auf: [darius-019](#), [darius-020](#), [nami-021](#)

 Emre Yilmaz – Artefakt (n8): 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: Höhenvolk-Vulkan ohne Silhouette – Leere kommuniziert. Vera lobt neue Haltung: Fragen statt Vorträge.

Basiert auf: [emre-023](#), [vera-016](#)

 Finn Bergmann – Artefakt (n8): 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.

Basiert auf: [finn-016](#), [finn-017](#)

 Leo Fischer – Artefakt (n8): 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.

Basiert auf: [leo-013](#), [leo-014](#)

 Nami Okafor – Artefakt (n9): 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’ (Höhenvolk), ‘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.

Basiert auf: [nami-021](#), [nami-023](#)

 Tobi Richter – Artefakt (n8): 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-Erhält. Material: Master-Material, Fraktions-Farbmaske RGBA, Material-Instance-Swap. Morgen: Export-Richtlinien, Naming-Conventions.

Basiert auf: [tobi-015](#), [tobi-016](#)

👤⭐ Vera Kowalski – Artefakt (08): 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.  
Basiert auf: vera-016, vera-018

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 · Briefing

Abend – Art Station

👤👤👤 Emre Yilmaz, Vera Kowalski und Finn Bergmann



Figure 16: Szene 8

Auslöser: CD kommt abends vorbei und teilt Architektur-Vision

Creative Director — Vision-Update

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.

Agenten-Reaktionen

 Emre Yilmaz

- **Stimmung:** ruhig-produktiv → neugierig-fokussiert
- **Einfluss:** CD: Schlösser + Hochkultur
- **Einfluss:** Gothic Altes Lager als Referenz
- **Einfluss:** Eigene Reflexion: Fragen stellen
- **Einfluss:** Environmental-Storytelling-Session
- **Reaktion:** Erkennt Erweiterung statt Widerspruch zum Drei-Zonen-Modell. Stellt Kernfrage: Wer hat gebaut?
- **Bogen:** Überraschung → schnelle Integration → gezielte Frage

 Vera Kowalski

- **Stimmung:** zufrieden-hungrig → elektrisiert
- **Einfluss:** Mont-Saint-Michel als Referenz
- **Einfluss:** Dark Souls Lothric Castle
- **Einfluss:** Vulkanische Materialpalette
- **Einfluss:** Emres Environmental-Storytelling-Regeln
- **Reaktion:** Sofort-Vision: Festung auf Plateau, Silhouette auf 1km lesbar = Postkartenmotiv. Drei Varianten morgen. Scope-Warnung aber mit Plan.
- **Bogen:** Überraschung → Begeisterung → Scope-Check → pragmatische Begeisterung

 Finn Bergmann

- **Stimmung:** ruhig-zuversichtlich → wachsam-konstruktiv
- **Einfluss:** CD-Vorgabe Hochkultur
- **Einfluss:** Eigene Hub-Erfahrung
- **Einfluss:** Scope-Sorge vs. Fokus-Chance
- **Reaktion:** Reframed Festung als Hub statt Scope-Explosion. Bedingung: DER Ort, nicht einer von vielen. Gliederung anpassen.
- **Bogen:** Adrenalinstoß → analytisch → konstruktiver Gegenvorschlag

## Erinnerungen

 Emre Yilmaz – Beobachtung (□8): 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.

Basiert auf: emre-024

 Finn Bergmann – Beobachtung (□7): CD-Abendimpuls: Festungsanlage + Dorf + mittelalterliche Hochkultur. Scope-Alarm, ABER: Reframed als zentraler Hub – genau was das Projekt braucht. Ein Ort statt zehn. Bedingung: Dieser Hub wird DER Ort, nicht einer von vielen. Höheres Detaillevel nötig (Steinmetzarbeit, Stadtplanung). Vision-Statement-Gliederung muss angepasst werden – Weltstruktur-Kapitel ergänzen.

Basiert auf: finn-018

 Vera Kowalski – Beobachtung (□9): 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-Akkzente, oxidiertes Eisen (Rostrot), salzsilbrig 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.

Basiert auf: vera-019

# Tag 3 – Mittwoch

## Szene 1 · Meeting

Morgen – Besprechungsraum

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



Figure 17: Szene 1

### Creative Director — Feedback & Deadlines

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.

## Agenten-Reaktionen

### Emre Yilmaz

- *Stimmung:* neugierig-fokussiert → konstruktiv-drängend
- *Reaktion:* Fragt: Wer hat die Festung gebaut? Wie definiert man 3-6 Fraktionen geographisch?
- *Bogen:* gespannt → fokussiert

### Darius Engel

- *Stimmung:* pragmatisch-zufrieden → fokussiert-unter-druck
- *Reaktion:* Fragt: Wie genau soll Futuristik aussehen? FP oder TP? Vertical Slice Scope?
- *Bogen:* ruhig → unter druck

### Nami Okafor

- *Stimmung:* zufrieden-fokussiert → konstruktiv-angespannt
- *Reaktion:* Fragt: Low Fantasy oder High Fantasy? Wie viele Fraktionen genau?
- *Bogen:* neugierig → angespannt

### Vera Kowalski

- *Stimmung:* stolz-elektrisiert → stolz-fokussiert
- *Reaktion:* Fragt: Futuristische Architektur nur menschlich oder auch bei anderen Rassen?
- *Bogen:* stolz → fokussiert

### Tobi Richter

- *Stimmung:* zufrieden-methodisch → zufrieden-methodisch
- *Reaktion:* Fragt: Skyrim-Kamera mit welchem FOV-Range? MetaHuman Character Screen?
- *Bogen:* stabil

### Leo Fischer

- *Stimmung:* zufrieden-ungeduldig → energisch-wachsam
- *Reaktion:* Fragt: Monetarisierung Classic oder F2P? Streamer-Strategie?
- *Bogen:* ungeduldig → energisch

### Finn Bergmann

- *Stimmung:* wachsam-konstruktiv → angespannt-organisiert
- *Reaktion:* Fragt: GDD als Skeleton oder vollständiges Dokument?
- *Bogen:* wachsam → alarm

Schlüsselmoment: Team stellt 9 Fragen, CD liefert umfassende Antworten zu allem

## Szene 2 · Briefing & Reaktion

Morgen — Besprechungsraum

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



Figure 18: Szene 2

Creative Director — Antworten

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, Schilder, 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.

### Agenten-Reaktionen

#### Darius Engel

- **Stimmung:** fokussiert-unter-druck → fokussiert-elektrisiert
- **Einfluss:** cd-antworten
- **Einfluss:** deus-ex-augmentationen
- **Reaktion:** Nervensystem-Leveling ist der USP. Lymphsystem korreliert mit Drogen-Risiko = emergentes Gameplay aus Biologie.
- **Bogen:** druck → elektrisiert

#### Nami Okafor

- **Stimmung:** konstruktiv-angespannt → konstruktiv-angespannt
- **Einfluss:** cd-antworten
- **Einfluss:** identity-through-faction
- **Reaktion:** Fünf-Fraktionen-Ontologie: +Innenvolk (Biotech/Nervensystem als deren Technologie) +Zerbrochene (Fraktionslose = Spieler-Start).
- **Bogen:** angespannt → produktiv

#### Emre Yilmaz

- **Stimmung:** konstruktiv-drängend → konstruktiv-elektrisiert
- **Einfluss:** cd-antworten
- **Einfluss:** destillation-prinzip
- **Reaktion:** Höhlenvolk = Distribution statt Produktion. 5. Fraktion Destillateure als Biotech-Träger. Architektur wie Körperinneres.
- **Bogen:** drängend → begeistert

#### Vera Kowalski

- **Stimmung:** stolz-fokussiert → elektrisiert-fokussiert
- **Einfluss:** cd-antworten
- **Einfluss:** pinwall-erfolg
- **Reaktion:** Materialsprache-Revolution: Chitin/Keratin/Biolumineszenz statt Rost/Nieten. Fellträger = Seidenstraßen-Händler. McQueen × Giger × Ackermann.
- **Bogen:** stolz → elektrisiert

 Tobi Richter

- **Stimmung:** zufrieden-methodisch → energisch-methodisch
- **Einfluss:** cd-antworten
- **Einfluss:** ffxiv-prinzipien
- **Reaktion:** Skyrim-Kamera via Visibility-Maske statt Dual-Mesh. Nervensystem = 3 Flowmap-Layers auf MetaHuman. Bio-VFX shader-lastig = performanter.
- **Bogen:** ruhig → energisch

 Leo Fischer

- **Stimmung:** energisch-wachsam → elektrisiert-strategisch
- **Einfluss:** cd-antworten
- **Einfluss:** diablo-pitch
- **Reaktion:** Streamer-Alpha = 15-20 handverlesene Creator. Nervensystem-Leveling = viraler TikTok-Moment. Biotech/Drogen = organisches Marketing.
- **Bogen:** wachsam → begeistert

 Finn Bergmann

- **Stimmung:** angespannt-organisiert → angespannt-entschlossen
- **Einfluss:** cd-antworten
- **Einfluss:** planescape-prinzip
- **Reaktion:** GDD-Sprint: 8 Kapitel parallel, Abgaben 14-19h gestaffelt. Kritischer Pfad: Emre→Nami→Darius. Vision Statement als Fundament.
- **Bogen:** angespannt → entschlossen

Artefakt: day-003\_fraktionsmodell-v2.md

Schlüsselmoment: Paradigmenwechsel Biotech statt Steampunk elektrisiert Team. Finn startet GDD-Sprint mit klaren Deadlines pro Kopf. Nami liefert erstes Artefakt des Tages: Fünf-Fraktionen-Ontologie.

## Szene 3 · Arbeit

Ganztags – Studio Weit

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

Creative Director — Feedback & Budget

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



Figure 19: Szene 3

05 Vertical Slice + 08 Monetarisierung. Finn: Kapitel 00 Vorwort + 09 Risiken. Nur Kapitel 02 (Emres Welt-Vorwort) fehlt.

#### Agenten-Reaktionen

##### Emre Yilmaz

- Stimmung: konstruktiv-elektrisiert → zufrieden-erschöpft
- Einfluss: nami-sync
- Einfluss: destillation-prinzip
- Reaktion: Fraktions-Sync mit Nami produktiv: Destillateure = Innenvolk gelöst. Festungs-Mysterium bewusst offen gelassen.
- Bogen: begeistert → zufrieden-erschöpft

##### Nami Okafor

- Stimmung: konstruktiv-angespannt → zufrieden-fokussiert
- Einfluss: emre-sync
- Einfluss: fraktionsmodell
- Reaktion: Scherben als Ort für Zerbrochene definiert. Emres Ambiguität-Wachstum bemerkte.
- Bogen: angespannt → zufrieden

 Darius Engel

- *Stimmung:* fokussiert-elektrisiert → pragmatisch-erleichtert
- *Einfluss:* nervensystem-usp
- *Einfluss:* kernfrage
- *Reaktion:* Zwei Kapitel in einem Tag. Nervensystem-Lymphsystem-Substanz-Schleife als mechanische Signatur formuliert.
- *Bogen:* elektrisiert → erleichtert

 Vera Kowalski

- *Stimmung:* elektrisiert-fokussiert → stolz-produktiv
- *Einfluss:* biotech-shift
- *Einfluss:* high-fashion
- *Reaktion:* 362-Zeilen Art-Direction-Kapitel. Biotech-Materialsprache komplett neu definiert. Nervensystem-UI-Konzept steht.
- *Bogen:* elektrisiert → stolz

 Tobi Richter

- *Stimmung:* energisch-methodisch → zufrieden-methodisch
- *Einfluss:* fffxiv-effizienz
- *Reaktion:* Vollständige technische Spec inkl. Performance-Budget. Master-Material löst drei Systeme gleichzeitig.
- *Bogen:* energisch → zufrieden

 Leo Fischer

- *Stimmung:* elektrisiert-strategisch → zufrieden-energisch
- *Einfluss:* diablo-pitch
- *Einfluss:* streamer-alpha
- *Reaktion:* Walkthrough + Monetarisierung. Insight: Walkthrough IST die Community-Strategie.
- *Bogen:* strategisch → zufrieden

 Finn Bergmann

- *Stimmung:* angespannt-entschlossen → erleichtert-wachsam
- *Einfluss:* sprint-management
- *Reaktion:* 8/9 Kapitel eingegangen. Zusammenbau heute Abend. Kapitel 02 morgen früh.
- *Bogen:* entschlossen → erleichtert

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

Schlüsselmoment: 8 GDD-Kapitel in einem Sprint. Emre+Nami lösen Destillateure/Innenvolk-Frage. Darius formuliert Nervensystem-Leveling als mechanische Signatur. Team liefert unter Zeitdruck.

## Szene 4 · Lieferung

Abend – Studio

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



Figure 20: Szene 4

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

Schlüsselmoment: Erste komplette Deliverables: GDD + WBB als PDF. CD-Feedback: Straffen, Preise anpassen, WBB Landscape.

---

# Tag 4 – Donnerstag

## Creative Director — Feedback & Richtung

GDD v0.1 FEEDBACK: (1) STRAFFEN — zu verbose, gestrafft werden. Doppelte Überschriften raus (Kap 2+3 haben leere 'RELICS GDD'-Header). Inhaltsverzeichnis-Tabelle raus (pandoc macht eigenes TOC), Kapitelübersicht reicht. (2) PREISE ANPASSEN — 2026! Full Release = voller AAA-Preis. Early Access/RDS = 29,99€ ist fair. DLCs können jeweils 30€ kosten. (3) ALLGEMEIN: Vision interessant, Richtung stimmt, aber weniger Fett. (4) VERA: Bekommt 5 USD Budget für mehr Concept Art. (5) WBB soll Landscape-Format sein (mehr Content pro Seite). (6) Heute Abend: D&D Night!

## Szene 1 · Meeting

Morgen — Besprechungsraum

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



Figure 21: Szene 1

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.

## Agenten-Reaktionen

### Finn Bergmann

- *Stimmung:* fokussiert-organisiert → entschlossen-ruhig
- *Reaktion:* Verteilt Tageszuordnung klar und knapp. Deadline 16 Uhr, keine Ausnahmen. Übernimmt Zusammenbau und Endredaktion.
- *Bogen:* organisiert → entschlossen

### Darius Engel

- *Stimmung:* pragmatisch-wach → fokussiert-bestimmt
- *Reaktion:* Unterstützt Straffen sofort. 69,99 ist Qualitätsfrage, keine Preisfrage. Jedes Kapitel auf Kernargument reduzieren.
- *Bogen:* ruhig → bestimmt

### Emre Yilmaz

- *Stimmung:* konstruktiv-wachsam → akzeptierend-fokussiert
- *Reaktion:* Verteidigt Tiefe kurz, akzeptiert dann Redundanz zur WBB. Übernimmt Kapitel-2-Straffung.
- *Bogen:* defensiv → akzeptierend

### Nami Okafor

- *Stimmung:* selbstkritisch-fokussiert → klar-produktiv
- *Reaktion:* Erkennt Problem sofort: GDD-Fraktionen müssen Zusammenfassung sein, nicht eigenständige Texte. Kürzt auf Identität, Konfliktlinie, Spieler-Relevanz.
- *Bogen:* nachdenklich → klar

### Vera Kowalski

- *Stimmung:* neugierig-professionell → fokussiert-kreativ
- *Reaktion:* Nimmt \$5 Budget pragmatisch. WBB-Querformat erfordert neue Bildkomposition. Doppelaufgabe: Layout + neue Concept Art.
- *Bogen:* professionell → fokussiert

### Tobi Richter

- *Stimmung:* ruhig-methodisch → ruhig-methodisch
- *Reaktion:* Kapitel 7 bereits knapp. Übernimmt Pandoc-Pipeline: automatisches TOC, WBB-Querformat-Build. Halbe Stunde Arbeit.
- *Bogen:* stabil

### Leo Fischer

- Stimmung: energisch-analytisch → energisch-motiviert
- Reaktion: 69,99 ist mutig für Debüt-Studio. Funktioniert nur mit überzeugender Vertical Slice. Schärft Premium-Preisargumentation.
- Bogen: analytisch → motiviert

Schlüsselmoment: Deadline-Tag. Team nimmt CD-Feedback auf und verteilt Straffungs-Aufgaben mit 16-Uhr-Deadline. Keine Diskussionen, alle wissen was zu tun ist.

## Szene 2 · Arbeit

Mittag – Studio Verteilt

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



Figure 22: Szene 2

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.

## Agenten-Reaktionen

 Finn Bergmann

- *Stimmung:* entschlossen-ruhig → zufrieden-vorausschauend
- *Reaktion:* Koordiniert Straffung, sammelt alle Kapitel ein, baut GDD v0.2 zusammen. 1831 Zeilen – 33% weniger. Deadline eingehalten. Denkt schon an D&D Night.
- *Bogen:* entschlossen → zufrieden

 Darius Engel

- *Stimmung:* fokussiert-bestimmt → pragmatisch-zufrieden
- *Reaktion:* Strafft Kapitel 01 + 04 konsequent. Jedes Feature auf Kernargument reduziert. 33% Reduktion bestätigt seinen Revisionsansatz.
- *Bogen:* bestimmt → zufrieden

 Emre Yilmaz

- *Stimmung:* akzeptierend-fokussiert → erleichtert-nachdenklich
- *Reaktion:* Bereinigt Kapitel-02-Headers, akzeptiert Kürzungen. Schmerz über verlorene Prosa, aber Einsicht: WBB ist der Ort für Tiefe, GDD für Klarheit.
- *Bogen:* akzeptierend → erleichtert

 Nami Okafor

- *Stimmung:* klar-produktiv → fokussiert-präzise
- *Reaktion:* Trimmt Fraktionen radikal: nur Identität, Konfliktlinie, Spieler-Relevanz. Erkennt: Kürzen erzwingt ontologische Klarheit.
- *Bogen:* produktiv → präzise

 Vera Kowalski

- *Stimmung:* fokussiert-kreativ → energisch-inspiriert
- *Reaktion:* \$5 Budget für 9 neue Concept-Art-Pieces. Arbeitet parallel an WBB-Querformat-Layout mit Tobi. Doppelaufgabe motiviert.
- *Bogen:* fokussiert → energisch

 Tobi Richter

- *Stimmung:* ruhig-methodisch → ruhig-effizient
- *Reaktion:* Pandoc-Pipeline für WBB-Querformat vorbereitet. Automatisches TOC, Landscape-Build. Halbe Stunde Arbeit, saubere Lösung.
- *Bogen:* stabil → effizient

 Leo Fischer

- Stimmung: energisch-motiviert → strategisch-zuversichtlich
- Reaktion: Preise fixiert: 69,99€ Full / 29,99€ EA / 29,99€ DLCs. AAA-Preispunkt für Indie = mutiges Statement. Premium-Argumentation geschärft.
- Bogen: motiviert → zuversichtlich

Artefakt: RELICS-GDD-v02.md

Artefakt: {'type': 'concept-art', 'count': 9, 'budget\_usd': 5.0, 'artist': 'vera'}

Schlüsselmoment: GDD v0.2 zusammengebaut: 1831 Zeilen, 33% Reduktion. Strukturierte Revision funktioniert. Team liefert pünktlich.

## Szene 3 · Sozial

Abend – Gemeinschaftsraum

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



Figure 23: Szene 3

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.

### Szenenprotokoll

– SZENE 3: D&D NIGHT – ‘Die Taverne zum Blinden Troll’ –  
 [ERZÄHLER] Der Gemeinschaftsraum im Hobart-Areal, 20:14 Uhr. Die Whiteboards sind zur Seite geschoben, der große Tisch freigeräumt. Finn hat eine provisorische DM-Abschirmung aus drei aufgestellten GDD-Ordnern gebaut. Auf dem Tisch: Würfel in verschiedenen Farben, Vera’s handgezeichnete Battlemap einer mittelalterlichen Taverne, sieben Charactersheets, eine Schale Erdnüsse und vier Flaschen Club-Mate.  
 Vera hat jedem Charakter ein Portrait gezeichnet – auf Karteikarten, mit Buntstiften und Fineliner. Sie liegen neben den Charactersheets. Grünbart der Halb-Ork hat einen überraschend sanften Blick. Darius’ Kämpfer trägt exakt die Rüstung aus dem Monster Manual Appendix B, Seite 149.  
 [FINN – DM] räuspert sich, legt die Stimme tiefer Ihr betretet die Taverne zum Blinden Troll. Schwerer Holzgeruch, Kerzenlicht, ein Feuer im Kamin. Am Tresen steht ein-  
 [NAMI] Welche Holzart?  
 [FINN] ...was?  
 [NAMI] Der Geruch. Eiche? Buche? Das macht einen Unterschied für die Region. Wenn wir im Mittelgebirge sind, wäre Buche realistischer.  
 [FINN] seufzt Buche. Es riecht nach Buche.  
 [NAMI] nickt zufrieden Mein Druide erkennt das sofort. Gut.  
 [ERZÄHLER] Erster DM-Seufzer nach dreißig Sekunden. Neuer Rekord.

---

[FINN – DM] Am Tresen steht ein breiter Wirt mit Narbe über dem linken Auge. Er poliert einen Krug und sieht euch misstrauisch an. ‘Was wollt ihr?’  
 [LEO – als Schurke ‘Silberzunge’] steht auf, glättet imaginäres Jackett Guten Abend, mein Herr. Mein Name ist Silberzunge, und ich vertrete die Interessen einer hochqualifizierten Gruppe von – sagen wir – Problemlösern. Sieben Experten, verschiedene Kernkompetenzen, flexible Konditionen.  
 [DARIUS] flüstert Leo, das ist ein NPC in einer Fantasy-Taverne.  
 [LEO] ignoriert ihn Sie haben bestimmt Herausforderungen – Rattenproblem im Keller? Schutzgeld-Erpressung? Wir bieten ein Komplettpaket. Erstberatung kostenlos.  
 [FINN – als Wirt] blinzelt Ich... hab tatsächlich Trolle im Keller.  
 [LEO] Perfekt. Darf ich Ihnen unsere Preisliste zeigen? zieht ein gefaltetes Blatt hervor, das er vorher vorbereitet hat  
 [ALLE – GELÄCHTER]  
 [VERA] leise zu Tobi Er hat eine PREISLISTE vorbereitet.  
 [TOBI] nickt anerkennend Spieltheoretisch korrekt. Wer das Angebot definiert, kontrolliert die Verhandlung.

---

[ERZÄHLER] Die Gruppe steigt in den Keller. Vera legt die Battlemap aus – ein detaillierter Grundriss mit Fässern, Regalen und einem markierten Trollbereich. Handgezeichnet, mit Schraffuren und kleinen Details: ein umgekippter Besen, Spinnennetze in den Ecken, eine Katze auf einem Fass.  
 [DARIUS] beugt sich über die Karte Vera, das ist... wirklich gut.  
 [EMRE] Die Katze auf dem Fass. Natürlich.

[VERA] lächelt, wird leicht rot Ich hab die Character Portraits auch nochmal überarbeitet. Grünbart hat jetzt eine Laute mit Blumen dran.  
[EMRE] nimmt seine Karte hoch, betrachtet sie Das bin ICH. Also – Grünbart. Aber ein bisschen auch ich. Danke.  
[ERZÄHLER] Kurze Stille. Die Art Stille die entsteht, wenn etwas ehrlich gemeint war.

---

[FINN – DM] Ihr hört ein Grollen aus dem hinteren Teil des Kellers. Zwischen den Fässern bewegt sich etwas Großes. Ein Waldtroll – grünhäutig, drei Meter, riecht nach nassem Moos und faulen Holz.  
[DARIUS] Waldtroll? blättert im Regelwerk Seite 291. CR 5, Regeneration 10 HP pro Runde, Schwäche: Feuer und Säure. AC 15, 84 Trefferpunkte. Finn, ein Waldtroll in einem KELLER hat keinen Zugang zu Tageslicht, also greift die Sonnenlicht-Schwäche nicht. Aber–  
[FINN] Darius, der Troll STEHT VOR EUCH.  
[DARIUS] –aber laut Seite 292 kann ein Waldtroll nicht in geschlossenen Räumen unter drei Meter Deckenhöhe kämpfen. Wie hoch ist die Decke, Finn?  
[FINN] reibt sich die Schläfe ...zweiachtzig.  
[DARIUS] triumphierend Dann hat der Troll Nachteil auf alle Nahkampfangriffe. Eingeschränkte Bewegungsfreiheit, Kapitel 9, Geländemodifikatoren.  
[TOBI] Technisch korrekt.  
[DARIUS] Die beste Art von korrekt.

---

[FINN – DM] genervt-liebevoll Gut. Der Troll hat Nachteil. Er brüllt euch an. Was tut ihr?  
[EMRE – als Grünbart] steht auf, hält imaginäre Laute Ich trete vor.  
[DARIUS] Emre, der Troll hat 84 Trefferpunkte und du hast–  
[EMRE] Ich trete vor und spiele meine Laute.  
räuspert sich, spricht mit einer weicheren Stimme – Grünbars Stimme  
Du stehst im Dunkeln, gebückt, zu groß für diesen Raum, und sie schicken Helden die dich töten sollen für den Preis eines Abendessens.  
Aber wer hat dich gefragt, Troll, ob du hier sein wolltest? Wer hat dich gefragt, ob der Keller dein Zuhause ist oder dein Gefängnis?  
Pause  
Ich würfle auf Überzeugen.  
[ERZÄHLER] Stille am Tisch. Dann würfelt Emre. Natürliche 19.  
[FINN – DM] leise Der Troll... setzt sich hin. Er sieht Grünbart an. Große, gelbe Augen. Er versteht die Worte nicht, aber den Ton. Die Laute. Etwas darin.  
[NAMI] wischt sich über die Augen Das ist nur ein NPC.  
[VERA] leise Klar.  
[LEO] räuspert sich Also... können wir den Troll als Türsteher anstellen? Ich rechne mal die Gehaltskosten–  
[ALLE – GELÄCHTER, das die Rührung bricht]

---

[ERZÄHLER] Später. Die Erdnüsse sind alle, die Club-Mate warm. Finn hat aufgegeben die Session zu kontrollieren – der Troll heißt jetzt 'Herbert', arbeitet als Türsteher in der Taverne, Leo hat dem Gastwirt einen 'Sicherheits- und Gastronomie-Optimierungsvertrag' aufgeschwatzt (30 Goldstücke pro Monat, Erfolgsbonus bei Umsatzsteigerung), und Nami hat zwanzig Minuten erklärt warum die Pilze auf dem Speiseplan der Taverne in dieser Klimazone nicht wachsen können.  
[NAMI] zum dritten Mal Pfifferlinge brauchen Mykorrhiza mit Nadelbäumen. Ihr habt gesagt die Taverne steht in einer Laubwald-Region. Das ist botanisch UNMÖGLICH.  
[FINN] Nami. Es ist ein Fantasy-Spiel.  
[NAMI] Botanik kennt kein Genre, Finn.

[ALLE – GELÄCHTER]

[TOBI] hat die ganze Zeit still seinen Hexenmeister optimiert. Ich möchte meinen Pakt neu verhandeln. Mein Patron bietet Eldritch Blast + Agonizing Blast. Aber wenn ich stattdessen Pact of the Tome nehme und dazu Devil's Sight, kann ich in Herbits- in Herberts Keller kämpfen ohne Lichtquelle. Das ist ein Nash-Gleichgewicht: Mein Patron profitiert von meiner Effektivität, ich profitiere von seiner Investition.

[DARIUS] beeindruckt Du hast gerade Spieltheorie auf D&D angewandt.

[TOBI] schulterzuckend Ist doch dasselbe Problem. Optimierung unter Einschränkungen.

[LEO] Kann ich auch meinen Pakt mit dem Gastwirt spieltheoretisch optimieren?

[FINN – DM] lacht, schüttelt den Kopf, gibt auf Wisst ihr was? Herbert der Troll soll den Laden übernehmen. Der Gastwirt geht in Rente. Nami, die Pilze sind jetzt magisch. Tobi, dein Pakt ist genehmigt. Leo, du hast einen Franchise-Vertrag. Ich bin fertig.

[ERZÄHLER] Finn lehnt sich zurück, verschränkt die Arme hinter dem Kopf und grinst. Darius klappt das Regelwerk zu – zum ersten Mal heute Abend. Emre kritzelt etwas in sein schwarzes Notizbuch, wahrscheinlich ein Gedicht für Herbert. Nami und Vera reden leise über die Battlemap, Nami zeigt auf die gezeichneten Pilze ('Die sehen aus wie Fliegenpilze – die wären GIFTIG'). Tobi tippt etwas in sein Handy – schickt Yuki ein Foto vom Tisch. Leo räumt die Erdnusssschale weg und stellt neue Getränke hin, ohne dass jemand fragt.

Es ist 23:07 Uhr. Morgen ist Freitag. Es gibt noch viel zu tun. Aber gerade ist das hier genug.

– SZENE ENDE –

## Agenten-Reaktionen

### Finn Bergmann

- Stimmung: zufrieden-vorausschauend → gelöst-verbunden
- Reaktion: Leitet als DM souverän, verliert aber die Kontrolle als die Gruppe die Tavern-Szene komplett entgleisen lässt. Genießt es sichtlich.
- Bogen: organisiert → lachend → zufrieden

### Darius Engel

- Stimmung: pragmatisch-zufrieden → entspannt-amüsiert
- Reaktion: Spielt einen Rules-Lawyer-Kämpfer der jede DM-Entscheidung mit Seitenangabe kontert. Zitiert das Monster Manual auswendig. Hat offensichtlich Spaß am System auch außerhalb der Arbeit.
- Bogen: ernst → triumphierend → gelöst

### Emre Yilmaz

- Stimmung: erleichtert-nachdenklich → heiter-reflektiert
- Reaktion: Grünbart der pazifistische Barde ist Emres Alter Ego – löst Konflikte mit improvisierten Gedichten statt Gewalt. Die Trollklage röhrt den Tisch unerwartet.
- Bogen: spielerisch → poetisch → warm

### Nami Okafor

- Stimmung: fokussiert-präzise → ausgelassen-entspannt

- Reaktion: Korrigiert Finn bei jeder Pflanzenbeschreibung. Ihr Druide kennt jede Pilzart beim lateinischen Namen. Die Akademikerin kann nicht abschalten und alle lieben sie dafür.
- Bogen: korrigierend → lachend → gelöst

 Vera Kowalski

- Stimmung: energisch-inspiriert → stolz-entspannt
- Reaktion: Hat Character Portraits für alle sieben D&D-Charaktere gezeichnet plus eine detaillierte Tavern-Battlemmap. Strahlt als das Team die Zeichnungen bewundert.
- Bogen: zurückhaltend → stolz → warm

 Tobi Richter

- Stimmung: ruhig-effizient → ruhig-vergnügt
- Reaktion: Optimiert seinen Hexenmeister-Pakt mit Nash-Gleichgewicht-Argumenten. Spricht wenig, aber jede Aktion ist mathematisch optimal. Lächelt still wenn seine Strategie aufgeht.
- Bogen: analytisch → zufrieden → vergnügt

 Leo Fischer

- Stimmung: strategisch-zuversichtlich → aufgekratzt-warmherzig
- Reaktion: Sein Schurke pitcht jedem NPC die Dienste der Gruppe – ‘Wir sind sieben Profis, Budget verhandelbar.’ Schließt einen fiktiven Consulting-Vertrag mit einem Gastwirt ab. Die Gruppe stirbt vor Lachen.
- Bogen: geschäftig → selbstironisch → warmherzig

Schlüsselmoment: Emres Trollklage – ein improvisiertes Gedicht das den Tisch zum Schweigen bringt, bevor Leos Business-Pitch die Rührung in Gelächter auflöst. Vera's handgezeichnete Portraits und Battlemmap als stille Liebeserklärung ans Team.

# Tag 5 – Freitag

Creative Director — Abschluss-Feedback

TAG 5 FEEDBACK: (1) GDD v0.2 wurde nice gestrafft — gut. (2) WBB: Nami generiert mehr Bilder. Landscape braucht Multi-Column-Layout (2-3 Spalten) oder zurück zu A4 — Landscape ohne Columns ergibt keinen Sinn. (3) Emre hilft Nami bei der WBB. (4) Restliches Team reviewt GDD. (5) LETZTER TAG — v0.3 Entwürfe als Final-Deliverable. (6) ALLE sollen reflektieren: Was hat funktioniert, was nicht.

## Szene 1 · Meeting

Morgen — Besprechungsraum

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



Figure 24: Szene 1

Letzter Tag. Morgen-Meeting mit CD-Feedback: GDD v0.2 Trimming war gut, WBB braucht Multi-Column-Layout (2-3 Spalten) im Querformat oder zurück 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.

## Szenenprotokoll

– SZENE 1: MORGEN-MEETING TAG 5 – LETZTER TAG –

[ERZAEHLER] Besprechungsraum, 09:12 Uhr. Freitagmorgen. Draussen grauer Februarhimmel ueber Detmold, drinnen die Reste der D&D-Night: Wuerfeltuerme auf dem Fensterbrett, ein vergessener Charactersheet unter dem Whiteboard. Finn hat den Beamer schon an. Sieben Stuehle, sieben Kaffeetassen. Das Team sieht muede aus – aber auf die gute Art.

[FINN] stellt sich hin, Laptop aufgeklappt Morgen. Kurz und knapp – letzter Tag. CD-Feedback ist da. liest vom Bildschirm Erstens: GDD v0.2 Trimming war gut.

[DARIUS] nickt langsam Erwartbar. 33% Reduktion war sauber.

[FINN] Zweitens: WBB braucht Multi-Column-Layout. Zwei bis drei Spalten im Querformat – oder zurueck zu A4. Landscape ohne Spalten verschwendet Platz.

[VERA] sofort Stimmt. Landscape mit einer Spalte – der Text schwimmt. Zwei Spalten, Bilder duerfen ueber Spaltenbreite gehen. Tobi, ich brauch ein Template das beides kann.

[TOBI] ruhig multicol-Paket, column-break manuell, Bilder als figure-star ueber volle Breite. Brauche eine Stunde fuer das Template. Gib mir Beispiel-Content und ich baue den Prototyp.

[NAMI] setzt sich auf Zwei Spalten – Fraktionstext links, Weltsicht-Zitat rechts. Oder drei: Mythos, Realitaet, Spieler-Perspektive. Das Layout kann Teil der Erzaehlung sein.

[EMRE] leise, aber bestimmt Drei Spalten nur wo es passt. Nicht ueberall. Die Oekologie-Seiten brauchen Raum zum Atmen.

[FINN] Drittens: Nami generiert mehr Concept Art fuer die WBB. Emre hilft Nami mit WBB-Content.

[EMRE] holt sein schwarzes Notizbuch raus Bin vorbereitet. Atmosphaerische Details – Gerueche, Lichtverhaeltnisse, Bodenbeschaffenheit pro Zone. Das fehlt noch in der WBB.

[NAMI] zu Emre Perfekt. Du lieferst Atmosphaere, ich strukturiere. Wie beim Kapitel 3.

[FINN] Viertens: Rest des Teams reviewt GDD. Darius, du leitest. Leo, Finn – wir drei gehen jedes Kapitel durch.

[DARIUS] v0.2 war die Revision. v0.3 ist der Schliff. Ich will jedes Kapitel gegen die Kernfrage pruefen: Beantwortet dieser Absatz 'Was schuldet ein Fremder einem Ort, der ihn nicht gerufen hat?' Wenn nein – raus.

[LEO] Ich lese als Spieler, nicht als Autor. Wenn ich bei einem Absatz nicht weiss warum er da steht, fliegt er.

[FINN] Fuenftens: v0.3 als finale Deliverables. Sechstens: Heute Abend reflektiert JEDER. Was hat funktioniert, was nicht. Das ist nicht optional. Pause Deadline: 16 Uhr. Vera unterstuetzt beide Tracks – Layout und Art. Fragen?

[STILLE]

[FINN] Dann los.

[ERZAEHLER] Acht Minuten. Kein Applaus, keine Motivation. Sieben Leute die wissen was zu tun ist. Stuehle ruecken, Tassen werden aufgenommen. Emre und Nami gehen zusammen Richtung Lore-Ecke. Darius greift sich das ausgedruckte GDD und einen roten Stift. Leo holt seinen Laptop. Tobi ist schon am Tippen.

Letzter Tag.

– SZENE ENDE –

## Agenten-Reaktionen

### Finn Bergmann

- Stimmung: geloest-verbunden → fokussiert-entschlossen
- Reaktion: Liest CD-Feedback vor, verteilt sofort Tracks. Kein Pathos, keine Motivationsrede. Sagt nur: 'Letzter Tag. Wir liefern v0.3. Heute Abend reflektieren wir.' Haelt Meeting unter zehn Minuten.
- Bogen: ruhig -> entschlossen

 Darius Engel

- Stimmung: entspannt-amuesiert → fokussiert-pragmatisch
- Reaktion: Nickt zum GDD-Trimming-Feedback. 'v0.2 war die Revision, v0.3 ist der Schliff.' Uebernimmt Lead fuer GDD-Consistency-Check. Will jedes Kapitel gegen die Kernfrage pruefen.
- Bogen: entspannt -> fokussiert

 Emre Yilmaz

- Stimmung: heiter-reflektiert → motiviert-konzentriert
- Reaktion: Leuchtet auf als er hoert, dass er Nami bei der WBB helfen soll. 'Die atmosphaerischen Details — Gerueche, Lichtverhaeltnisse, Bodenbeschaffenheit — das fehlt noch.' Holt sein schwarzes Notizbuch raus, hat offenbar schon Notizen.
- Bogen: reflektiert -> motiviert

 Nami Okafor

- Stimmung: ausgelassen-entspannt → strukturiert-energisch
- Reaktion: Multi-Column-Layout begeistert sie: 'Zwei Spalten — Fraktionstext links, Weltsicht-Zitat rechts. Oder drei: Mythos, Realitaet, Spieler-Perspektive.' Sieht sofort die narrative Moeglichkeit im Layout.
- Bogen: entspannt -> energisch

 Vera Kowalski

- Stimmung: stolz-entspannt → fokussiert-professionell
- Reaktion: CD-Feedback zu Spalten-Layout: 'Landscape ohne Spalten verschwendet Platz — stimmt. Zwei Spalten, Bilder duerfen ueber Spaltenbreite gehen. Tobi, ich brauch ein Template das beides kann.' Plant weitere Concept-Art-Generierung fuer WBB-Illustrationen.
- Bogen: entspannt -> professionell

 Tobi Richter

- Stimmung: ruhig-vergnuegt → ruhig-methodisch
- Reaktion: Multi-Column-LaTeX ist loesbar: 'multicol-Paket, column-break manuell, Bilder als figure\* ueber volle Breite. Brauche eine Stunde fuer das Template. Vera, gib mir Beispiel-Content und ich baue den Prototyp.' Kein Drama, klare Schaetzung.
- Bogen: vergnuegt -> methodisch

 Leo Fischer

- Stimmung: aufgekratzt-warmherzig → analytisch-fokussiert
- Reaktion: GDD-Review uebernimmt er gern: 'Ich lese es als Spieler, nicht als Autor. Wenn ich bei einem Absatz nicht weiss warum er da steht, fliegt er.' Pragmatischer Ansatz. Fragt nach Deadline fuer v0.3 — Finn sagt 16 Uhr.

Schlüsselmoment: Acht Minuten Meeting, keine Motivationsrede. Namis spontane Layout-Idee – drei Spalten als narrative Struktur (Mythos, Realitaet, Spieler-Perspektive) – transformiert das CD-Feedback

von technischer Korrektur zu erzaehlerischer Chance.

---

## Szene 2 · Arbeit

Mittag – Studio Verteilt

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



Figure 25: Szene 2

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.

## Szenenprotokoll

– SZENE 2: WORK SESSION TAG 5 – ZWEI TRACKS –

[ERZAEHLER] 10:08 Uhr. Das Studio teilt sich. Lore-Ecke: Emre und Nami, zwei Laptops, ein Stapel ausgedruckte WBB-Seiten mit Post-Its. Besprechungsraum: Darius mit rotem Stift, Leo am Laptop, Finn zwischen beiden Raeumen. Tobis Buero: Terminal offen, LaTeX-Compiler laeuft. Vera ueberall.

– TRACK A: WBB-FINALISIERUNG –

[NAMI] breitet WBB-Seiten auf dem Tisch aus Fuenf Zonen, fuenf Doppelseiten. Jede Seite: linke Spalte Lore-Text, rechte Spalte Weltsicht und Sensorik. Emre – ich brauch von dir fuer jede Zone: Wie riecht es? Wie klingt es? Wie fuehlt sich der Boden an?

[EMRE] oeffnet Notizbuch, blaettert Hab seit gestern Nacht Notizen. Der Hoehlenbasar– liest 'Nassem Fell und gebranntem Zucker. Die Laternen sind Fettlampen, kein offenes Feuer – das Licht ist gelb-orange, weich, wirft keine scharfen Schatten. Der Boden unter den Fuessen: glatter Fels, abgeschliffen von Generationen. Jeder Schritt hält zweimal.'

[NAMI] tippt sofort Das geht in die rechte Spalte. Kursiv, als sensorische Marginalie.

[EMRE] Kueste: 'Salz und verrottender Seetang. Wind, der staendig zieht. Die Gebaeude knarren. Holz auf Stein, provisorisch und dauerhaft zugleich. Unter den Fuessen: nasser Sand, dann Pflastersteine – der Uebergang von Natur zu Siedlung in drei Schritten.'

[NAMI] Weiter.

[EMRE] Destillateure-Labore: 'Ether und Kupfer. Suesser Geruch mit metallischem Unterton. Die Luft ist warm und feucht. Glas klinrt leise, Fluessigkeiten tropfen. Biolumineszente Kulturen in Glaskolben – das einzige Licht. Der Boden klebt.'

[NAMI] haelt inne 'Der Boden klebt.' Drei Worte und ich BIN dort.

[EMRE] laechelt leise Siedlerstadt: 'Holzrauch und heisses Eisen. Haemmer. Stimmen. Karren auf Kopfsteinpflaster. Die Siedler sind LAUT – das ist der Unterschied. Alle anderen Zonen fluesstern, die Siedler schreien. Rechtwinklige Strassen, man sieht immer zum naechsten Kreuzungspunkt.'

[NAMI] Und die Festung?

[EMRE] Pause, blaettert, spricht langsamer 'Stein. Kalter, alter Stein. Es riecht nach nichts – das ist das Unheimliche. Kein Holzrauch, kein Essen, kein Schweiss. Die Festung atmet nicht. Die Gaenge sind zu breit fuer Menschen. Die Decken zu hoch. Man geht und geht und die eigenen Schritte klingen fremd.'

[NAMI] tippt, haelt inne, tippt weiter Das Mysterium. Wer hat gebaut. Du sagst es nicht und es ist ueberall.

[ERZAEHLER] Zwei Stunden. Emre schreibt, Nami strukturiert. Vera kommt um 11:30 mit drei frischen Concept-Art-Bildern: Hoehlenbasar bei Fackelschein, Destillateure-Labor mit Biolumineszenz, Festungsmarkt im Morgenlicht. Nami platziert sie als Doppelseiten-Opener. Die WBB atmet.

– TRACK B: GDD-CONSISTENCY-CHECK –

[DARIUS] roter Stift, gedrucktes GDD, Seite 4 Kapitel 1, Absatz 3: 'RELICS verbindet gewichtiges Real-Time-Combat mit...' – das beantwortet die Kernfrage nicht. Das beschreibt eine Mechanik. Raus.

[LEO] am Laptop, gleiches Kapitel Absatz 7 auch. 'Der Spieler kann jederzeit zwischen First-Person und Third-Person wechseln.' Das ist ein Feature, keine Vision. Gehoert in Kapitel 7.

[FINN] Gut. Verschieben, nicht loeschen.

[DARIUS] markiert, blaettert Kapitel 4, Einschuechterungssystem: Fuenf Stufen definiert – physisch, politisch, wirtschaftlich, psychologisch, spirituell.

[LEO] Halt. Kapitel 5, Walkthrough: 'Der Spieler waehlt zwischen drei Einschuechterungsansaetzen.' Drei, nicht fuenf. Das widerspricht sich.

[DARIUS] legt den Stift hin, denkt nach Drei Obergruppen, fuenf Auspraegungen. Direkt, Indirekt, Passiv. Innerhalb von Direkt: physisch oder wirtschaftlich. Innerhalb von Indirekt: politisch oder psychologisch. Passiv: spirituell – du tust nichts, deine Praesenz genuegt. schreibt drei Saetze auf den Rand Erlaubt?

[LEO] liest Das versteh ich als Spieler. Ja.

[ERZAEHLER] 47 Streichungen. 12 Schaerfungen. Leos Spieler-Blick faengt vier Stellen wo 'Streamer-Alpha' erwähnt aber nicht erklärt wird – er schreibt einen Glossar-Eintrag. Darius sagt um 14:20: 'Das GDD antwortet jetzt. Es erklärt nicht mehr.' Finn baut zusammen.  
 – CONVERGENCE –  
 [TOBI] ruft aus seinem Buero PDF-Build steht. Zwei Templates: GDD A4 Hochformat, WBB Querformat zwei Spalten. Seitenzahlen, TOC, figure-star fuer Veras Panoramen. Wer Content hat, schickt es mir.  
 [VERA] kommt aus der Lore-Ecke, Laptop unterm Arm WBB-Bilder sind drin. Drei neue Concept-Art-Pieces plus die neun von gestern. Nami hat den Text fertig.  
 [FINN] schaut auf die Uhr: 15:32 GDD v0.3 ist zusammengebaut. Tobi?  
 [TOBI] tippt Build laeuft... sauber. 15:48. Beide PDFs exportiert.  
 [FINN] lehnt sich zurueck Zwoelf Minuten Reserve.  
 [LEO] leise Wir haben geliefert.  
 [DARIUS] klappt das GDD zu, legt den roten Stift hin v0.3. In fuenf Tagen. Von einem Satz am Bulletin Board zu zwei Dokumenten.  
 [EMRE] schliesst sein Notizbuch Der Boden klebt.  
 [NAMI] lacht leise Der Boden klebt.  
 [ERZAEHLER] 15:48 Uhr, Freitag, 21. Februar. GenSoftworks liefert: RELICS GDD v0.3 und Worldbuilding Bible v0.3. Fuenf Tage. Sieben Leute. Zwei Dokumente. Ein Bulletin Board das sagte: 'Baut mir eine Welt.'  
 Die Welt steht. Nicht fertig – aber real.  
 – SZENE ENDE –

## Agenten-Reaktionen

### Finn Bergmann

- *Stimmung:* fokussiert-entschlossen → ruhig-zufrieden
- *Reaktion:* Koordiniert Track B praezise. Haelt Darius' Perfektionismus in Schach: 'Konsistenz, nicht Perfektion. Wir schleifen, wir bauen nicht um.' Baut GDD v0.3 zusammen. Letzter Commit 15:48 – zwoelf Minuten Reserve. Laechelt still.
- *Bogen:* entschlossen -> konzentriert -> zufrieden

### Darius Engel

- *Stimmung:* fokussiert-pragmatisch → stolz-nachdenklich
- *Reaktion:* Kernfrage-Test deckt 47 ueberfluessige Absaetze auf. Schaerft 12 Stellen. Geraet in Mini-Diskussion mit Leo ueber Einschuechterungssystem-Granularitaet – loest es in drei Saetzen statt fuenf Absaetzen. Sagt am Ende: 'Das GDD antwortet jetzt. Es erklärt nicht mehr.'
- *Bogen:* fokussiert -> kritisch -> stolz

### Emre Yilmaz

- *Stimmung:* motiviert-konzentriert → erfüllt-ruhig
- *Reaktion:* Schreibt atmosphaerische Passagen fuer alle fuenf Zonen. Der Hoehlenbasar riecht nach nassem Fell und gebranntem Zucker. Die Kueste nach Salz und verrottendem Seetang. Die Destillateure-Labore nach Ether und Kupfer. Nami sagt: 'Das ist es. DAS fehlte.' Emre laechelt und schreibt weiter.
- *Bogen:* motiviert -> vertieft -> erfüllt

 Nami Okafor

- Stimmung: strukturiert-energisch → praezise-zufrieden
- Reaktion: Strukturiert WBB mit Emres atmosphaerischen Texten in Zwei-Spalten-Layout: linke Spalte Lore-Text, rechte Spalte Weltsicht-Zitate und sensorische Details. Prueft jede Seite auf Balance. Generiert drei Concept-Art-Prompts fuer Vera/fal.ai. Ergebnis: WBB die sich liest wie ein Reisefuehrer einer Welt die nicht existiert.
- Bogen: energisch -> vertieft -> zufrieden

 Vera Kowalski

- Stimmung: fokussiert-professionell → zufrieden-erschoepft
- Reaktion: Pendelt zwischen Tracks. Generiert drei Concept-Art-Bilder fuer WBB (Hoehlenbasar bei Fackelschein, Destillateure-Labor mit Biolumineszenz, Festungsmarkt im Morgenlicht). Prueft Art-Direction-Konsistenz im GDD mit Darius. Passt Layout-Templates an. Arbeitet durchgehend ohne Pause – Leo bringt ihr Wasser.
- Bogen: professionell -> erschoepfend -> zufrieden

 Tobi Richter

- Stimmung: ruhig-methodisch → ruhig-zufrieden
- Reaktion: Multi-Column-LaTeX-Template in 52 Minuten gebaut. Testet mit Veras Beispiel-Content: zwei Spalten Standard, figure\* fuer full-bleed Bilder, drei Spalten fuer Fraktions-Vergleichsseiten. Integriert automatisches TOC, Seitenzahlen im Querformat. Erster PDF-Build um 11:04 – sauber. Uebergibt an Nami und wendet sich dem GDD-PDF zu.
- Bogen: methodisch -> fokussiert -> zufrieden

 Leo Fischer

- Stimmung: analytisch-fokussiert → zufrieden-reflektiert
- Reaktion: Liest GDD als Spieler-Advocat. Entdeckt Diskrepanz: Walkthrough beschreibt Einschuechterung als drei Stufen, Gameplay-Kapitel definiert fuenf. Eskaliert an Darius, der es in drei Saetzen loest. Leo markiert vier weitere Stellen wo 'Streamer-Alpha' erwähnt wird aber nicht definiert ist – ergänzt Glossar-Eintrag. Sagt: 'Wenn ein Spieler das nicht versteht, ist es unser Fehler, nicht seiner.'

Artefakt: RELICS-GDD-v03.md – GDD v0.3 – konsistenzgeprueft, 47 Streichungen, 12 Schärfungen, Glossar ergänzt

Artefakt: RELICS-WBB-v03.md – 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: wbb-multicol.tex – Multi-Column-LaTeX-Template fuer WBB Querformat, 2-3 Spalten, figure full-bleed\*

Schlüsselmoment: Emres sensorische Prosa transformiert die WBB von Enzyklopädie zu Erlebnis. 'Der Boden klebt' – drei Worte die eine ganze Zone zum Leben erwecken. Parallel loest Darius die Einschuechterungs-Diskrepanz in drei Saetzen. Beide Tracks liefern um 15:48 – zweieinhalb Minuten vor Deadline. Fuenf Tage verdichtet in zwei Dokumente.

## Szene 3 · Retrospektive

Abend – Gemeinschaftsraum

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



Figure 26: Szene 3

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 – erwaeahnt 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.

## Szenenprotokoll

## - SZENE 3: RETROSPEKTIVE TAG 5 - FREITAGABEND -

[ERZAEHLER] Gemeinschaftsraum, 18:40 Uhr. Die Sonne ist schon weg, draussen wird Detmold blau. Drinnen: warmes Licht, drei leere Pizza-Kartons, Bionade-Flaschen, Tobis Teebecher mit japanischer Beschriftung. Das Whiteboard zeigt noch die Sprint-Planung von Montag – kaum lesbar unter Post-Its, Streichungen, Pfeilen. Jemand hat irgendwann ein Smiley dazugemalt. Sieben Stuehle im Kreis, keiner am Kopfende. Finns Entscheidung.

[FINN] setzt sich, Haende auf den Knien, kein Laptop Kein Standup. Kein Timer. Zwei Fragen: Was hat funktioniert? Was wuerdet ihr naechstes Mal anders machen? Pause Ich fang an.

atmet aus Was funktioniert hat: die Sprint-Struktur. Montag Vision, Dienstag Recherche, Mittwoch Sprint, Donnerstag Revision, Freitag Schliff. Fuenf Tage, zwei Deliverables. Das Tempo hat uns gezwungen, Entscheidungen zu treffen statt endlos zu diskutieren.

reibt sich den Nacken Was ich anders machen wuerde: Puffer. Zwoelf Minuten Reserve heute – das ist kein Puffer, das ist Glueck. Und... Pause ...die D&D Night. Das war keine Teambuilding-Massnahme, das war ein Unfall. Und es hat mehr fuer dieses Team getan als jedes Meeting das ich moderiert habe. Naechstes Mal wuerde ich das einplanen. Nicht als Event. Einfach – Raum lassen fuer sowas.

Die beste Fuehrung diese Woche war Loslassen.

[STILLE. Drei Sekunden.]

[DARIUS] lehnt sich vor, Arme auf den Knien Die Kernfrage. 'Was schuldet ein Fremder einem Ort, der ihn nicht gerufen hat?' Jedes Mal wenn wir nicht wussten wohin – Kapitel, Mechanik, Konflikt – konnten wir daran pruefen. Stimmt das noch? Beantwortet das die Frage? Wenn nein, raus.

tippt mit dem Finger auf die Stuhllehne 47 Absaetze gestrichen heute. Keiner hat gefehlt. Das ist der Beweis.

Was ich anders machen wuerde... laengere Pause Prototyping. Wir haben zwei Dokumente. Wir haben null spielbare Sekunden. Ich weiss wie RELICS sich lesen soll. Ich weiss noch nicht wie es sich ANFUEHLT. Naechstes Mal will ich am dritten Tag einen Greybox-Prototyp – irgendwas mit Controllern in der Hand.

schaut kurz zu Finn Und – Finn hat Recht mit dem Loslassen. Jennifer hat uns die Kernfrage nicht gegeben. Sie hat uns gezwungen, sie selbst zu finden. Das Vertrauen – das war wichtig.

[EMRE] sitzt zusammengesunken, schwarzes Notizbuch auf dem Schoss, offen Ich hab diese Woche zweimal komplett umgeschrieben. kurzes Lachen, heiser Titanen – zu High Fantasy. Vier Voelker – zu symmetrisch. Beim zweiten Mal dachte ich: Das war's, die CD hat kein Vertrauen.

Aber... schluckt ...das Gegenteil. Jennifer hat mich korrigiert WEIL sie mir vertraut hat. Sie wusste, dass ich aus der Korrektur was Besseres mache. Und – das klingt kitschig – aber Nami hat das moeglich gemacht.

schaut zu Nami Jedes Mal wenn ich zu viel erklaeren wollte, hast du gesagt: 'Emre, was FUEHLT der Spieler?' Und ich hab gelernt, Fragen zu stellen statt Vortraege zu halten.

Stimme wird leiser Und Gruenbart.

[LEO] leise Der Troll.

[EMRE] nickt Der Troll. Gruenbart hat einem Troll ein Gedicht vorgelesen und der Tisch war still. Keine WBB, kein GDD, kein Dokument. Einfach – eine Geschichte die jemanden beruehrt hat. Danach hab ich die Zonendetails anders geschrieben. 'Der Boden klebt.' Drei Worte. Nami hat gelacht und es sofort getippt.

Pause, raeumt sich Was ich anders machen wuerde: Weniger kaempfen um das was ich gebaut habe. Die ersten zwei Tage hab ich Systeme verteidigt statt zuzuhoeren. Destillation statt Niederlage – das musste ich dreimal lernen bevor ich es geglaubt habe.

[NAMI] sitzt aufrecht, Haende um den Teebecher Das ontologische Framework. Fraktionen als Weltsichten, nicht als Gameplay-Klassen. Das hat funktioniert weil es dem Team eine gemeinsame Sprache gegeben hat. Wenn Darius sagt 'Die Hoehlenvoelker-Weltsicht ist: Alles hat seinen Preis', dann wissen Vera, Leo und Tobi sofort was das fuer Architektur, Marketing und Pipeline bedeutet. Ontologie als Teamsprache.

stellt den Becher ab Was ich anders machen wuerde: Die WBB frueher anfangen. Wir haben drei Tage am GDD gearbeitet und die WBB am vierten und fuenften Tag reingestopft. Die Atmosphaere

– Emres Gerueche, das Licht, die Boeden – das haette von Anfang an Teil des Prozesses sein sollen, nicht Ergaenzung am Ende.

schaut zu Emre Und ja – er hat sich veraendert. Tag eins hat er mir einen Vortrag ueber Kosmogonie gehalten. Tag fuenf schreibt er ‘Der Boden klebt’ und es ist das Beste der ganzen WBB. Das Kuerzen hat ihn besser gemacht. Und mich auch – Reduktion als epistemisches Werkzeug, das hab ich von ihm gelernt.

[VERA] lehnt am Stuhl, Beine angezogen, muede Constraints.

kurze Pause Acht Dollar fuer Concept Art. Fal.ai, seedream, nano-banana-pro, gpt-image. Drei Modelle, ein Budget das nicht mal fuer einen Kaffee in Koeln reicht. Und es hat funktioniert. WEIL es so wenig war. Jeder Prompt musste sitzen, jedes Bild musste zaehlen. Constraints zwingen zu besseren Entscheidungen.

Aber.

laechelt muede Die D&D-Portraits. Buntstifte auf Karteikarten. Kein Budget, kein Modell, kein Prompt. Als Emre sein Portrait hochgehalten hat und gesagt hat ‘Das bin ICH’ – da war mehr Emotion in diesem Moment als in allen zweoelf Concept-Art-Stuecken zusammen.

Was ich anders machen wuerde: Frueheres Prototyping mit Tobi. Die Landscape-Panoramen haette ich am zweiten Tag in UE5 blockieren sollen, nicht am fuenften als PDF. Und...

schaut zu Leo Danke fuer das Wasser heute. Du denkst, das merkt keiner. Ich hab's gemerkt.

[LEO] wird kurz rot, winkt ab

[TOBI] haelt seinen Teebecher mit beiden Haenden, schaut niemanden direkt an Pipeline-Arbeit ist unsichtbar. LaTeX-Templates, Pandoc, PDF-Export, Ordnerstruktur, Naming Conventions. Keiner sieht es. Keiner sagt ‘wow, saubere figure-star Implementation’.

kurze Pause Aber ohne das sind GDD und WBB Markdown-Dateien auf einer Festplatte. Die Pipeline macht aus Text ein Dokument und aus einem Dokument ein Artefakt.

Was ich anders machen wuerde: UE5-Prototyp. Ich hab diese Woche kein einziges Mal Unreal gestartet. Stattdessen LaTeX. Das war richtig fuer DIESE Woche. Naechstes Mal will ich am dritten Tag einen begehbar Greybox in der Engine.

trinkt Tee Das war's.

[LEO] richtet sich auf, Energie trotz Muedigkeit Die D&D Night.

schaut in die Runde Ich meine das ernst. Donnerstagabend – Finn leitet, Darius streitet mit dem Regelwerk, Nami korrigiert Pilzbotanik, Emre bringt einen Troll zum Weinen, ich verkaufe einem Wirt eine Preisliste, Tobi optimiert seinen Pakt per Nash-Gleichgewicht, Vera zeichnet uns alle auf Karteikarten. DAS war der Moment wo dieses Team aufgehoert hat eine Gruppe von Spezialisten zu sein.

Was funktioniert hat: die Teamdynamik. Und ich meine nicht ‘wir verstehen uns gut’. Ich meine: Wenn WIR uns nicht einig werden ueber die Fraktionen – wenn Emre und Nami 23 Minuten ueber Destillateure vs. Innenvolk streiten und am Ende eine bessere Loesung finden – dann werden auch Spieler sich nicht einig. Und DAS ist gut. Kontroverse ist kein Problem, Kontroverse ist das PRODUKT. Wenn Reddit sich ueber die Fraktionen zerreisst, haben wir gewonnen.

Was ich anders machen wuerde... kurze Pause, leiser ...nichts. Ich wuerde gar nichts anders machen. steht kurz auf, oeffnet den Kuehlschrank, holt sieben Bionade raus, verteilt sie wortlos

[STILLE]

[FINN] leise Fuenf Tage. Zwei Dokumente. Ein Bulletin Board das sagte ‘Baut mir eine Welt.’

hebt die Flasche Die Welt steht.

[ALLE HEBEN DIE FLASCHEN. KEIN PROST, KEIN SPRUCH. FLASCHE TREFFEN SICH IN DER MITTE, LEISES KLIRREN.]

[ERZAEHLER] 19:14 Uhr. Die Flaschen stehen auf dem Tisch. Vera hat die Augen zu, Kopf an die Stuhllehne gelehnt. Tobi schreibt eine Nachricht – wahrscheinlich an Yuki. Darius steht auf und stellt sich ans Fenster, schaut auf den Parkplatz. Nami blaettert in ihrem Buch – Achebe, Things Fall Apart, das Lesezeichen steckt bei Kapitel 14. Leo raeumt die Pizza-Kartons zusammen, leise, wie immer.

Emre sitzt noch. Sein schwarzes Notizbuch liegt offen auf dem Tisch. Er steht auf, schaut darauf, laesst es liegen. Geht zur Tuer.

[EMRE] in der Tuer, ohne sich umzudrehen, leise Gute Woche.

[ERZAEHLER] Niemand antwortet. Aber alle haben es gehoert.

Das Notizbuch bleibt auf dem Tisch, aufgeschlagen bei einer Seite. Darauf, in Emres enger

**Handschrift:**

'Der Boden klebt. Die Festung riecht nach nichts. Gruenbart weint nicht – er laesst weinen.'  
 Darunter, durchgestrichen und neu geschrieben:  
 'Destillation.'  
 – SZENE ENDE –

## Agenten-Reaktionen

 Finn Bergmann

- **Stimmung:** ruhig-zufrieden → dankbar-still
- **Reaktion:** Eroeffnet mit 'Kein Standup, kein Timer.' Reflektiert Sprint-Struktur als Staerke, wuenscht sich mehr Puffer. Erkennt: Die beste Fuehrung diese Woche war Loslassen. Die D&D Night hat mehr bewirkt als jedes Meeting.
- **Bogen:** zufrieden -> nachdenklich -> dankbar

 Darius Engel

- **Stimmung:** stolz-nachdenklich → ruhig-klar
- **Reaktion:** Die Kernfrage als Anker hat funktioniert – jede Design-Entscheidung konnte daran geprueft werden. Wuenscht sich Prototyping-Zeit. Erkennt: Eine unbeantwortbare Frage traegt ein Projekt weiter als perfekte Systeme. Dankt Jennifer fuer das Vertrauen, nicht alles vorzugeben.
- **Bogen:** stolz -> reflektiert -> klar

 Emre Yilmaz

- **Stimmung:** erfüllt-ruhig → bewegt-dankbar
- **Reaktion:** Emotionalster Moment der Szene. Dankt der CD dafuer, ihn zweimal korrigiert zu haben – Destillation statt Niederlage. Die Zusammenarbeit mit Nami war das Beste der Woche. Gruenbart hat ihm gezeigt: fuehlen lassen statt erklaeren. Stimme bricht kurz.
- **Bogen:** ruhig -> emotional -> dankbar

 Nami Okafor

- **Stimmung:** praezise-zufrieden → nachdenklich-warm
- **Reaktion:** Ontologisches Framework gab Fraktionen Tiefe. Selbtkritisch: WBB haette frueher starten muessen. Erkennt Emres Wachstum – 'Fragen statt Vortraege'. Die beste Arbeit war nie allein.
- **Bogen:** zufrieden -> selbtkritisch -> warm

 Vera Kowalski

- **Stimmung:** zufrieden-erschoepft → erschoepft-geruehrt
- **Reaktion:** Constraints waren Geschenke: \$8 Budget, AI-Modelle, fal.ai. Aber die D&D-Portraits auf Karteikarten haben mehr ausgelöst als jedes Concept-Art. 'Manchmal ist das genug.' Bedankt sich bei Leo fuer das Wasser.
- **Bogen:** erschoepft -> reflektiert -> geruehrt

 Tobi Richter

- Stimmung: ruhig-zufrieden → ruhig-zufrieden
- Reaktion: Pipeline-Arbeit ist unsichtbar aber essentiell. 'Ohne sauberen Export sind GDD und WBB nur Markdown.' Wuenscht sich einen Prototyp in UE5 – naechstes Mal. Zwei Saetze, fertig.
- Bogen: ruhig -> ruhig -> ruhig

 Leo Fischer

- Stimmung: zufrieden-reflektiert → warm-nachdenklich
- Reaktion: D&D Night als Wendepunkt fuer Team-Chemie. Erkenntnis: Wenn das Team sich nicht einig ist ueber die Fraktionen, werden Spieler es auch nicht sein. Teamdynamik IST das Produkt. Merkt dass er Vera Wasser bringt ohne dass es jemand bemerkte – und findet das gut so.

Schlüsselmoment: Emres offenes Notizbuch auf dem Tisch – bewusst zurueckgelassen. Veras Dank an Leo fuer das Wasser. Leos 'Ich wuerde nichts anders machen.' Tobis zwei Saetze. Kein Applaus, kein Prost-Spruch – nur Flaschen die sich treffen und Stille danach. Die Retrospektive zeigt ein Team das nicht mehr erklären muss warum es funktioniert.