

GenSoftworks – Logbuch (Vollständig)

Tag 1–5

GenSoftworks Studio Simulation

2026

Contents

Tag 1 – Montag	3
Szene 1 · Briefing	3
Szene 2 · Arbeit	3
Szene 3 · Meeting	3
Szene 4 · Pause	4
Szene 5 · Arbeit	4
Szene 6 · REVIEW	4
Tag 2 – Dienstag	6
Szene 1 · Briefing	6
Szene 2 · Arbeit	6
Szene 3 · Meeting	6
Szene 4 · Pause	7
Szene 5 · Arbeit	7
Szene 6 · REVIEW	8
Tag 3 – Mittwoch	9
Szene 1 · Briefing	9
Szene 2 · Arbeit	9
Szene 3 · Meeting	9
Szene 4 · Pause	10
Szene 5 · Arbeit	10
Szene 6 · REVIEW	10
Tag 4 – Donnerstag	12
Szene 1 · Briefing	12
Szene 2 · Arbeit	12
Szene 3 · Meeting	12
Szene 4 · Pause	13
Szene 5 · Arbeit	13
Szene 6 · D&D	13
Tag 5 – Freitag	15
Szene 1 · Briefing	15
Szene 2 · Arbeit	15

Tag 1 – Montag

Szene 1 · Briefing

– Kueche



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

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

Szene 2 · Arbeit

– Alle Arbeitsplaetze



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

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

Artefakt: ROADMAP.md

Szene 3 · Meeting

– Kueche



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

Standup Tag 1. Alle sieben berichten Vormittags-Ergebnisse. Finn verteilt acht CD-Entscheidungen: Schattenfieber Hypothese C genehmigt, nordische Quellen akzeptiert mit eigener Kosmologie, Mythos innerhalb der Spielwelt umstritten, Biotech-Sichtbarkeit fraktionsabhaengig (Krone=subtil, Gilden=offen, Orden=versteckt), UE5 bestaetigt, Semi-Open-World bestaetigt, TP Primaermodus (FP

ist V2), Spieler kann sich mit Schattenfieber infizieren (Kosten+Nutzen, Mechanik+Narrativ verbunden). Team reagiert positiv. Emre und Nami planen bilaterales Gespraech ueber Wanderer-Motiv fuer den Nachmittag. Vera erhaelt drei verschiedene Design-Sprachen durch die fraktionsabhaengige Biotech-Loesung. Tobi beginnt Pipeline-Architektur. Darius notiert Combat-Skill-Ceiling als offenen Punkt fuer morgen. Leos Pitch-Satz kommt auf die Pinnwand.

Szene 4 · Pause

— Kueche



Vera Kowalski, Nami Okafor und Leo Fischer

Mittagspause in der Kueche. Vera, Nami und Leo kochen zusammen Nudeln und reden ueber erste Eindruecke vom Team, den Vormittag und persoenliche Sachen. Leo ist aufgeregzt wegen des Pitch-Satzes auf der Pinnwand. Vera erzaehlt von ihrem Pendelstress und dass sie heute bei Leo uebernachtet. Nami reflektiert ueber das Schattenfieber als narratives Werkzeug. Die drei reden ueber Tobis Ruhe, Emres Lore-Tiefe, und ob Darius jemals entspannt wirkt. Leo erwaeahnt ihre Bartagame Clementine, die allein in der Wohnung sitzt. Vera plant, Emres Fraktionsbeschreibungen in PureRef-Boards umzusetzen. Die Stimmung ist locker, aufgeregzt, freundschaftlich – erster Tag und es fuehlt sich schon richtig an.

Szene 5 · Arbeit

— Alle Arbeitsplaetze



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

Zweiter Recherche-Block, Nachmittag. Emre liefert Fraktionsbeschreibungen (Krone=Tyr/Thor+Wolfsmotiv, Gilden=Vanir+Schiffsmotiv, Orden=Odin+Rabenmotiv) und Wanderer-Motiv für Nami (Hávamál-Gastrecht, Odin als Gangleri). Darius entwickelt Schattenfieber-Konzept: permanenter Infektionswert 0-100, fünf Stufen, vierter Ast im Nervensystem-Leveling, fünf Design-Prinzipien (Spektrum statt Schalter, Nutzen attraktiv, Kosten verändern nicht blockieren). Nami vertieft Wanderer-Motiv narrativ und entwickelt drei Stufen für Schattenfieber als Unreliable Narrator (Rauschen→Risse→Schwelle). Vera übersetzt fraktionsabhängige Biotech in drei visuelle Profile (Krone=Grandeur im Zerfall, Gilden=organischer Brutalismus, Orden=makellose Lüge). Tobi skizziert Pipeline-Architektur V0.1 (Nanite, Lumen, Spring Arm Kamera, GAS für Combat). Leo analysiert Community-Erwartungen an Infektionsmechaniken (Bloodborne Insight als Goldstandard). Finn aktualisiert Roadmap V1.1.

Artefakt: ROADMAP.md (V1.1)

Szene 6 · REVIEW

— Kueche



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

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

Artefakt: ROADMAP.md (V1.1)

Tag 2 – Dienstag

Szene 1 · Briefing

– Kueche



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

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

Szene 2 · Arbeit

– Alle Arbeitsplaetze



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

Konzeptionsphase: Alle 7 erstellen V1-Outlines ihrer Artefakte. Emre: WBB-01 Mythos (8 Kapitel, Kosmogonie bis Wanderer). Darius: GDD-01 Spielübersicht + GDD-02 Kernmechaniken (Combat-Spektrum, Schattenieber 5 Stufen, Nervensystem-Leveling). Nami: GDD-03 Erzählkonzept (Drei-Akt-Struktur, 9 Quest-Deliverables, Dialogsystem, Schattenieber-Narrativ). Vera: GDD-05 Designsprache (8 Kapitel, Fraktionsvisuals, Biotech-Grammatik, Farbsystem). Tobi: GDD-06 Technik (Nanite/Lumen, Kamera, GAS, Asset-Pipeline, Meilensteine). Leo: Spielerperspektiv-Bericht + QA-Risikomatrix (40% QA-Aufwand → Schattenieber). Finn: Produktionsplan Mittwoch + Freelancer-Budget (45k EUR für Gameplay-Programmer).

Artefakt: 01-mythos.md

Artefakt: 01-spieluebersicht.md

Artefakt: 02-kernmechaniken.md

Artefakt: 03-erzaehlkonzept.md

Artefakt: 05-designsprache.md

Artefakt: 06-technik-produktion.md

Szene 3 · Meeting

— Kueche



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

Standup Tag 2. Alle sieben berichten Vormittags-Ergebnisse: Saemtliche V1-Outlines stehen (WBB-01, GDD-01 bis -03, GDD-05, GDD-06). Finn verteilt fuenf CD-Entscheidungen: (1) Keine buchstaeblichen Goetter in der Spielwelt, die Frage bleibt offen, (2) Eigenes Namenssystem fuer RELICS-Kosmologie, nordische Namen nur als Entwickler-Referenz, (3) Das Relikt ist eine lebende Krone – ein Biotech-Artefakt aus der Ur-Bindung, das die Membran zwischen den Schichten stabilisiert, (4) Widerspruchs-Log #004 ist gewollt – Biotech-Forschung ist gefaehrlich und Kern des Ordens-Geheimnisses, (5) Tod beeinflusst den Infektionswert nicht – Schattenfieber ist permanent und unabhaengig. Emre bringt neue Fragen ein (Goetter, Namenssystem), Darius praesentiert Combat als 3-Schichten-Spektrum mit 14 offenen Design-Fragen, Nami braucht das Relikt fuer die Hauptquest und Stufen-Mapping mit Darius. Vera hat Emres Orden-Symbolik erhalten. Leo liefert QA-Risikomatrix mit 40% Fokus auf Schattenfieber und drei nicht-verhandelbaren Bedingungen fuer Irreversibilitaet. Nachmittags-Auftraege verteilt: Darius+Leo QA-Schleife, Emre+Nami Stufen-Mapping und Relikt, Vera integriert Orden-Symbolik, Tobi ergaenzt Schattenfieber-Tech, Finn finalisiert Produktionsplan.

Artefakt: 01-mythos.md (Outline V1)

Artefakt: 01-spieluebersicht.md (Outline V1)

Artefakt: 02-kernmechaniken.md (Outline V1)

Artefakt: 03-erzaehlkonzept.md (Outline V1)

Artefakt: 05-designsprache.md (Outline V1)

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

Szene 4 · Pause

— Kueche



Nami Okafor und Emre Yilmaz

Bilaterale Mittagspause. Nami und Emre besprechen die drei neuen CD-Entscheidungen: (1) Lebende Krone als Relikt – eingeordnet als Schlussstein des Drei-Schichten-Modells, die Krone haelt die Membran aktiv aufrecht. Narrativ: Hauptquest fuehrt zur Traeger-Entscheidung, drei Fraktions-Ansprueche plus moegliches viertes Ende (Verweigerung). (2) Stufen-Mapping konsolidiert: Rauschen (Stufe 1-2, subtile Stoerungen), Risse (Stufe 3-4, unuebersehbare Verzerrungen), Schwelle (Stufe 5, qualitativer Zustandswechsel – Membran faellt fuer den Betroffenen). Kein HUD-Indikator fuer Halluzinationen. Vorschlag geht bilateral an Darius. (3) Eigenes Namenssystem: linguistisches Prinzip vereinbart – gemeinsamer Wortstamm mit fraktionsbedingter Lautverschiebung. Arbeitsnamen-Liste (6-8 Kernbegriffe) als Nachmittagsaufgabe. Zusaetzlich: Keine buchstaeblichen Goetter (bestaetigt), Voelva/Seherin als frueher NPC-Kontakt nach Malkavian-Prinzip (prophetisch, nicht verrueckt). Stimmung still, warm, konzentriert.

Szene 5 · Arbeit

— Alle Arbeitsplaetze



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

Nachmittags-Konzeption. Darius ueberarbeitet GDD-02 zur V0.5: Leos QA-Input integriert (drei nicht-verhandelbare Bedingungen), Stufen-Mapping mit Nami (5 mechanische → 3 narrative), CD-Entscheidungen (lebende Krone, Tod/Infektion, Namenssystem). Emre entwickelt kosmologisches Lexikon mit eigenen Namen (Galt, Emer, Hohlicht/Mittelgrund/Stillfeld, die Hauten, die Flechtung) und integriert die lebende Krone in den WBB-01 Mythos (V0.5). Fraktionen verwenden unterschiedliche Namen für dieselben Phänomene. Spieltitel-Vorschlag: RELICS: Die Lebende Krone. Vera integriert Orden-Symbolik. Tobi ergänzt Schattenfieber-Tech. Leo+Darius QA-Schleife. Finn finalisiert Produktionsplan.

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

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

Szene 6 · REVIEW

— Kueche



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

Tagesabschluss-Review Tag 2, letzter Konzeptionstag. Alle Nachmittags-Ergebnisse werden praesentiert. Darius und Leo haben die QA-Schleife fuer GDD-02 abgeschlossen – sechs der vierzehn Fragen geklaert, acht als Balancing-Iteration markiert. Leos drei Bedingungen fuer Irreversibilitaet sind in die Kernmechaniken integriert. Emre und Nami haben das Schattenfieber-Stufen-Mapping abgestimmt und die lebende Krone in die Drei-Akt-Struktur eingebaut – drei Endpfade (tragen, zerstoeren, weitergeben). Emre hat begonnen, ein eigenes Namenssystem aufzubauen. Vera hat die Orden-Symbolik in die Fraktionsprofile integriert und die Tiervolk-Praesenz visuell geschaerft. Tobi hat Schattenfieber-Tech-Details mit Darius abgeglichen und Shader-Aufwand geschaetzt. Finn praesentiert den finalisierten Produktionsplan und das Freelancer-Budget. CD-Feedback: Hervorragender Konzeptionstag, alle Outlines koharent, lebende Krone als Hauptquest-Anker. Morgen Produktionstag – jeder schreibt V1. Emre hat die haerteste Deadline: WBB-01 muss bis 11:30 lesbar sein. Qualitaet vor Quantitaet.

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

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

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

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

Tag 3 – Mittwoch

Szene 1 · Briefing

– Kueche



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

Erster Produktionstag. Finn moderiert das Briefing knapp und konzentriert. CD-Feedback: V1-Texte ausformuliert, nicht mehr nur Outlines. Arbeitstitel 'RELIICS: Die Lebende Krone' offiziell bestaetigt. Krone-Fraktion ist sich ihres eigenen Widerspruchs NICHT bewusst – tragische Ironie. Emre hat die haerteste Deadline: WBB-01 Mythos muss bis 11:30 lesbar sein. Qualitaet vor Quantitaet. Tageszuordnungen verteilt: Emre WBB-01, Darius GDD-01+02, Nami GDD-03 (nachmittags auf Emres Grundlage), Vera GDD-05, Tobi GDD-06, Leo GDD-02 QA + Spielerperspektiv-Bericht + nachmittags Querlesen aller V1. Finn koordiniert und plant Peer-Review-Paarungen fuer Tag 4: Emre-Nami, Darius-Leo, Vera-Tobi. Stimmung konzentriert, alle wissen was zu tun ist.

Szene 2 · Arbeit

– Alle Arbeitsplaetze



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

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

Artefakt: 01-mythos.md (V1)

Artefakt: 01-spieluebersicht.md (V1)

Artefakt: 05-designsprache.md (V1)

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

Szene 3 · Meeting

– Kueche



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

Richter und Leo Fischer

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

Szene 4 · Pause

– Kueche



Tobi Richter, Finn Bergmann und Darius Engel

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

Szene 5 · Arbeit

– Alle Arbeitsplaetze



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

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

Artefakt: 03-erzaehlkonzept.md (V1)

Artefakt: 02-kernmechaniken.md (V1)

Szene 6 · REVIEW

— Kueche



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

Tagesabschluss Tag 3 – erster Produktionstag. Sechs V1-Dokumente fertig: WBB-01 Mythos (Emre), GDD-01 Spieluebersicht (Darius), GDD-02 Kernmechaniken (Darius), GDD-03 Erzaehlkonzept (Nami), GDD-05 Designsprache (Vera), GDD-06 Technik (Tobi). Leo hat Spielerperspektiv-Bericht finalisiert und QA-Kommentare in alle Dokumente eingetragen. Peer-Reviews nachmittags gelaufen. CD-Feedback extrem positiv: Kohärenz zwischen Dokumenten beeindruckend, Namenssystem durchgängig, Fraktionen konsistent visuell und narrativ differenziert, Schattenfieber mechanisch, narrativ und visuell durchdenkt. Ausblick naechste Woche: V2 aller Dokumente plus GDD-04 Schluesselfiguren, WBB-02 Topos, WBB-03 Ethos. Team geht mit gutem Gefuehl in den Feierabend.

Artefakt: [02-kernmechaniken.md](#) (V1)

Artefakt: [03-erzaehlkonzept.md](#) (V1)

Tag 4 – Donnerstag

Szene 1 · Briefing

– Kueche



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

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

Szene 2 · Arbeit

– Alle Stationen



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

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

Szene 3 · Meeting

– Kueche



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

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

Ueberarbeitungen mit integrierten Peer-Review-Ergebnissen.

Szene 4 · Pause

— Lore Ecke



Emre Yilmaz und Nami Okafor

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

Szene 5 · Arbeit

— Alle Stationen



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

V2-Ueberarbeitungen aller Dokumente. Darius: GDD-02 V2 fertig (Schwellenwert-Tabelle, Emer-Terminologie, narrative Nervensystem-Aeste, narrativer Kontrollverlust, Schatten-Ast als 3.5). Nami: GDD-03 V2 Updates (Ungefuege als mythologischer Schatten, Flechtfest kanonisiert, Schattenfieber-Mapping expliziter) + GDD-04 Schluesselfiguren Outline (9 Abschnitte). Emre: WBB-01 V2 Updates (Flechtfest, zwei Farbprofile, Ungefuege, Gastrecht-Hauten) + WBB-02 Topos Outline (7 Kapitel) + 5 Schluesselorte fuer Tobi. Vera: GDD-05 V2 (Stufe-0-Baseline, neue Stufengrenzen, Gameplay-Orte, gemischte Sets). Tobi: GDD-06 V2 (Hex-Codes, 60 Module, Drei-Schichten-Rendering, Hauten-Shader, zwei Farbprofile). Leo: V2-Konsistenz-Check vorbereitet. Finn: ROADMAP V1.3, Freelancer-Status, Risiko-Register aktualisiert.

Szene 6 · D&D

— Gemeinschaftsraum



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

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

Tag 5 – Freitag

Szene 1 · Briefing

– Kueche



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

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

Szene 2 · Arbeit

– Alle Stationen



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

V2-Finalisierung. Darius: GDD-01 V2 (7 Design-Saeulen, Konsequenz-Typen-Matrix, Scope-Klarheit). Emre: WBB-01 V2 finalisiert + WBB-02 V1 Outline (7 Kapitel, Topos als Emer-Anatomie). Nami: GDD-03 V2 (Beat-Sheet auf Szenenebene) + GDD-04 V1 (5 Schluesselfiguren). Leo: Konsistenz-Check – Stufentabelle divergiert noch in GDD-03 (Risse bis 80 statt 75), Ymir-Ausrutscher in GDD-02. Vera: GDD-05 V2 finalisiert (Stufe-0-Baseline, ACES-Validierung, Gameplay-Orte, Dominanzprinzip). Tobi: GDD-06 V2 finalisiert (Hauten-Shader, Drei-Schichten-Rendering, Hex-Codes 1:1, Halluzinations-Start 76). Finn: Wochen-Review-Agenda vorbereitet, Dokumentenstatus erfasst, Blocker identifiziert.

Artefakt: 01-spieluebersicht.md (V2)

Artefakt: 03-erzaehlkonzept.md (V2)

Artefakt: 04-schluesselfiguren.md (V1)

Artefakt: 05-designsprache.md (V2)

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

Artefakt: 01-mythos.md (V2)

Artefakt: 02-topos.md (V1)
