

## DEADLINE – Gameplay-Dokumentation



**Das Setup:** "DEADLINE" ist ein voll funktionsfähiger Prototyp, bei dem der Spieler in die Rolle eines Sachbearbeiters im Jenseits schlüpft. Das gesamte User Interface, von dem atmosphärischen Schreibtisch-Hintergrund über die Charakter-Portraits bis hin zu den "Heaven/Hell"-Stempeln, wurde vollständig durch generative KI (z.B. Midjourney/DALL-E) erstellt. Auch die Programmierlogik in Unity (C#) sowie die JSON-Datenbank der Charaktere stammen ausnahmslos von ChatGPT. Auf dem Schreibtisch sehen wir die Akte der aktuellen Seele: Igor M., ein pensionierter Auftragskiller. Der Spieler hat 30 Sekunden Zeit (Timer oben links), um die Taten abzuwägen und per Button ("HEAVEN" oder "HELL") ein Urteil zu fällen.

## Komplexe Entscheidungen unter Zeitdruck



**Die Spieldynamik:** Die von der KI generierten Seelen sind keine einfachen "Gut oder Böse"-Klischees, sondern besitzen einen verborgenen Karma-Score, den der Spieler anhand der Akte abschätzen muss. Ein Beispiel ist die Fitness-Influencerin Mia T.: Sie hat Millionen Menschen motiviert, aber auch Follower mit Detox-Tees abgezockt. Entscheidet der Spieler falsch – oder läuft der 30-Sekunden-Timer ab – kassiert er einen "Strike" (siehe unten rechts: Strikes 1/3). Die dynamisch geladene Schriftart ("OldNewspaperTypes") und die KI-Portraits sorgen dabei für eine dichte Dark-Fantasy-Atmosphäre.

## Die Hölle ist voll! (Das Quoten-System)



**Die Kernmechanik:** Um das Spiel strategisch anspruchsvoll zu machen, hat die KI ein Quoten-System in den Code integriert. Unten links sieht der Spieler die Vorgabe der "Geschäftsführung": Es dürfen maximal zwei Personen pro Schicht in die Hölle geschickt werden (Hölle: 1/2). Selbst wenn eine Seele tiefschwarzes Karma besitzt, muss der Spieler abwägen, ob er seinen begrenzten Platz in der Hölle für sie opfert. Überschreitet der Spieler die Quote oder trifft er weitere Fehlentscheidungen, füllt sich der Strike-Counter unweigerlich.

## Game Over & Fazit



**Das Spielende:** Sobald der Spieler den dritten Strike kassiert (3/3 Fehlentscheidungen oder abgelaufene Zeit), greift die von der KI programmierte Game-Over-Bedingung. Die Akte wird geleert, das Portrait verschwindet und der Schriftzug "GAME OVER - DU BIST GEFEUERT!" erscheint.

**Fazit des Projekts:** Dieser Prototyp beweist erfolgreich, dass generative KI heute nicht mehr nur als Assistenzwerkzeug, sondern als ganzheitlicher "Creator" fungieren kann. Durch gezieltes Prompt-Engineering war es möglich, ein visuell stimmiges, mechanisch funktionierendes und in sich logisches Videospiel zu erschaffen, ohne eine einzige Zeile Code selbst zu schreiben oder eine Grafik händisch zu zeichnen.