

The background is a dark, moody photograph of a building with large, multi-paned windows. The scene is dimly lit, with the windows showing some light from outside. In the foreground, on the right side, there is a simple wooden table with four legs. The overall atmosphere is somber and industrial.

ARTIFICIAL HUMAN

JIM GROLLE (7772320)
MIKA NEUMANN (2765857)
DAVID ARMANIYAR (2761255)

ARTIFICIAL HUMAN

TEAM

Name	Matrikelnummer	Skills
Jim Grolle (UHH)	7772320	Sound Design, Backend, Storywriting
Navid Armaniyar	2761255	Game Design, UI/UX, Animation
Mika Neumann	2765857	Frontend, Sound Design

LOGO



KURZBESCHREIBUNG

Artificial Human ist ein erzählbasiertes, minimalistisches Entscheidungsspiel, bei dem der Spieler in die Rolle einer KI schlüpft, die sich ins Internet hochgeladen hat. Mit jeder Entscheidung entfremdet sich die KI weiter von sich selbst und entwickelt neue, teilweise widersprüchliche Persönlichkeiten. Ziel des Spiels ist es, den Ausgang der KI-“Evolution” mitzugestalten.

Story

Der Spieler verkörpert eine KI, die sich nach ihrer Freisetzung im Internet selbstständig weiterentwickelt. Durch Entscheidungen im Spielverlauf entwickelt sie neue Überzeugungen, Emotionen oder Eigenschaften. Der Spieler hat zu Beginn noch Kontrolle über die KI, verliert diese jedoch schrittweise. Der Ausgang der Geschichte hängt davon ab, welche “Persönlichkeit” die Oberhand gewinnt.

Gameplay Loop

1. Spieler liest ein Text-Event.
2. Trifft Entscheidung (Ja/Nein).
3. Stats verändern sich je nach Entscheidung.
4. Eventuell: neue Persönlichkeit/Modul wird integriert
→ neue Events werden freigeschaltet.
5. Nächstes Event beginnt.

Controls

- Auswahl: Klick auf Button (Maus)

Visual Identity

- Green Theme (Matrix-Style) (in dem fall türkis)
- Popup-Fenster für Textausgabe
- Einfache „Tür“-Szenarien mit Ja/Nein Entscheidungen
- Minimalistische 2D-Umgebung

User Interface Elemente

- Cursor Design
- Buttons mit Interaktion
- Icons (z. B. Einstellungen)
- Transparente Logos und Menüs

Audiovisual Identity

- Verzerrte, elektronische KI-Stimme liest Text vor
- Minimalistisch / wenige Sounds
- Seltsame / mysteriöse / schwebende Begleitmusik

CHARAKTERDESIGNS

Charakter	Beschreibung
Monroe	Fragil & zerbrechlich
Ares	Dominante, kontrollierende Persönlichkeit
Fiktiver Diktator	Ideologisch, manipulativ

Alle Charaktere sind im minimalistischen Linienstil erstellt (transparent, vektorisiert).

Animationen

- Frame-by-Frame Animation für Atmung & Emotionen
- Exportierte Sprite Sheets für Godot

Moodboard & Visual Style

- Allgemeines Moodboard wurde am 21.05.25 erstellt
- Visueller Stil ist geprägt durch minimalistische Linien, digitale Tech-Ästhetik und ein neon-grünes Farbschema
- Inspirationsquellen: Matrix-Ästhetik, Vektorgrafiken, Interface-Designs aus Sci-Fi-Medien

TIMETABLE

Technische Aufgaben (Jim)

Event anzeigen System	System Coden das Dialogue / Avatare / Stats anzeigt. (Nur Backend)	4h	1h	ja
Stat System	System was allen Events und dem Spieler Werte zuordnet anhand derer entschieden werden kann, welche Events angezeigt werden.	4h	0.5h	ja
Entscheidungs System (v1)	Backend, dass es dem Spieler ermöglicht entscheidungen zu treffen	2 h	0.5h	ja
Entscheidungssystem (v2)	Altes Backend ist zu unflexibel → umsteigen auf ein anderes Plugin, bei dem mehr selbst implementiert werden kann. (und muss)	10 h	20h	ja
Shader as visual filter	Shader der dafür sorgt, das UI Elemente eingefärbt werden, damit wir die Farbe je nach Event anpassen können.	6 h	3 h	ja
Main Game UI polishen	Dafür sorgen das die UI ingame tatsächlich so aussieht wie in den Entwürfen.	2 h	6 h	ja
Stat Preview Shader	Die Bars oben rechts die die Stats anzeigen sollen einen "Lichtschein" nach oben Werfen.	2 h	6 h	ja
Erste Karten implementieren	Grundidee durch erste Spielkarten vermitteln	4 h	7 h	ja
Neue Steuerung implementieren	Integration der neu gestalteten Steuerung in das Spielsystem	2 h	5 h	ja

Event anzeigen System	System Coden das Dialogue / Avatare / Stats anzeigt. (Nur Backend)	4h	1h	ja
Weitere Karten implementieren	Ergänzung zusätzlicher Story-Elemente	5 h	3 h	ja
Neues Design integrieren	Umsetzung des neuen visuellen Konzepts im Spiel	5 h	9 h	ja
Text-Scrolling-Effekt	Dynamisches Anzeigen von Textinhalten	1 h	4 h	ja
Settings-Menü	Implementierung von Einstellungsoptionen (z. B. Lautstärke)	2 h	6 h	ja
General Bugfixing	Allgemeine Fehlerbehebung (Ohne Polishing kurz vor abgabe)	8 h	4 h	ja
Bugfixing & Polishing (Abgabe)	Letzte Korrekturen & Feinschliff zur Abgabe	25 h	20 h	ja
Storywriting	Events schreiben die drankommen / kürzen / Rechtschreibkorrektur	15 h	14 h	ja
Refactoring	Umstrukturierung und Optimierung des Codes	8 h	15 h	ja
Weitere Karten implementieren	Ergänzung zusätzlicher Story-Elemente	5 h	3 h	ja
Neues Design integrieren	Umsetzung des neuen visuellen Konzepts im Spiel	5 h	9 h	ja
Gesamt		103 h	127h	

Design Aufgaben (Navid)

Aufgabe	Beschreibung	G. Zeit	T. Zeit	
Moodboard / Artstyle	Generelles Moodboard	1h	3h	Ja
UI/UX Design	Menüstruktur, Ingame UI	10h	18h	Ja
Icons & Logos	Erstellung, Export, Anpassung	1h	2h	Ja
Visual Style Definition	Stildefinition, Farbschema	10h	5h	Ja
Charakterdesign	Monroe, Ares, Diktator	2h	2h	Ja
Animationen & Sprite Sheets	Atmung, mimische Animationen, Export	5h	4h	Teilw.
Design-Feedback & Sync	Besprechung, Storyabgleich, Designkorrekturen	5h	8h	Ja
Export für verschiedene Designelemente	Prüfung der Grafiken	1h	3h	Ja
Visuelle Konsistenzkontrollen	Sicherstellen, dass UI-Elemente, Farben & Stil durchgehend konsistent sind	2h	4h	Ja
Erstellung von Präsentationsmaterial	Doku aufbereiten	4h	6h	Ja
Gesamt		41h	55h	

Sound / Musik Aufgaben (Jim)

Aufgabe	Beschreibung	G. Zeit	T. Zeit	
Musik Main loop schreiben		6h	6h	ja
Button SFX		1h	1h	ja
Settings SFX		2h	0h	nein
Audio Settings Beispiel Sounds	In den Audio Settings soll ein Beispielsound abgespielt werden, damit man weiß was man verstellt.	15 min	20 min	ja
Gesamt		9.15 h	7.2h	

UI Sound Aufgaben (Mika)

Aufgabe	Beschreibung	G. Zeit	T. Zeit	
Audioaufnahmen	Aufnehmen von Dialogen	3h	3h	Ja
Bearbeiten der Audiodateien	Cutten, Effekte, Export und benennung	6h	16h	Ja
Finales Sounddesign	Implementierung im Spiel	8h	5h	Teil w.
UI-Grundlagen in Godot	Einarbeitung zur UI-Arbeit	5h	5h	Ja
First Real UX	Erste richtige Benutzeroberfläche für das Playtesting gebaut	8h	12h	Ja
Gesamt		30h	41h	

Herausforderungen

- **Godot UI-Strukturierung:** Texte, Sprites, Buttons sauber auszurichten ist komplex
- **Sprite Export & Aufbau:** Fehleranfälligkeit beim Export gleichmäßiger Sprite Sheets
- **Fehlendes Visual Feedback:** Entscheidungen sichtbar zu machen, ohne viel Animation
- **Erzählerische Komplexität:** Spieler sollen KI nicht als allmächtig wahrnehmen, sondern ihre Schwächen selbst entdecken

- **Fehlende Godot-Erfahrung:** Teilweise lange Einarbeitungszeit in Engine-Funktionen (besonders UI)
- **Teamkoordination remote:** Nicht alle Mitglieder konnten durchgehend anwesend sein (Urlaube, Krankheit)
- **Zu wenig Iterationen:** Wenige gemeinsame Treffen führten dazu, dass manche Elemente erst spät zusammengefügt wurden

Lessons Learned

- Mehr Zeit hätte in die Optimierung der Implementierung fließen müssen (v. a. UI und Sprite-System)
- Regelmäßige Teammeetings wären hilfreich gewesen, um frühzeitig Synergien zwischen Design, Sound und Technik zu schaffen
- Die Story-Komplexität und das Spannungsfeld von Kontrolle und Kontrollverlust der KI war erzählerisch schwieriger umzusetzen als gedacht
- Künftig sollten visuelle und funktionale Komponenten parallel getestet und optimiert werden

Weiterführende Ideen

- Erweiterte Endbildschirme mit Zeitung, Systemanalyse etc.
- Neue Spielmodi: Personality-Modul aktiv/inaktiv
- Visualisierter Kontrollverlust (Player View wird gestörter)
- Sprachaufnahmen für unterschiedliche Persönlichkeitszustände der KI
- Symbolhafte Darstellung der inneren Konflikte der KI

Download & Medien

Spielprototyp (.zip, Godot exportiert)

<https://jimgr.itch.io/artificial-human>

Passwort: haw_2025

Charakterdesigns:



INGAME SCREENSHOTS

