

Bachelorarbeit
im Bachelorstudiengang
Game Production und Management
an der Hochschule für angewandte Wissenschaften Neu-Ulm

**The Gamers' Dream. Ein Leitfaden für Studierende zur Erstellung einer
Kreativdirektion inklusive Game-Vision, Game-Experiences, High-Level-Concept
und Game-Pitches.**

Erstkorrektor/-in: Prof. Michael Hebel

Zweitkorrektor/-in: Prof. Guido Kühn

Verfasser/-in: Niveethika Krishnakumar (Matrikel-Nr.: 303181)

Thema erhalten: 02.02.2026

Arbeit abgegeben: 02.06.2026

Gender Hinweis

In dieser Arbeit wird aus Gründen der Lesbarkeit auf eine gendergerechte Schreibweise verzichtet. Personenbezeichnungen gelten für alle Geschlechter.

Abstract

Während des Studiums entwickeln viele Studierende Spielkonzepte, die kreativ ausgearbeitet und nachvollziehbar dokumentiert werden müssen, um eine klare Kommunikation innerhalb des Entwicklerteams sowie mit externen Beteiligten zu ermöglichen. Dies stellt eine Herausforderung dar, da sie meist keine Erfahrung in der Spielebranche haben. Es stellen sich Fragen: Wie lässt sich aus einer Idee ein Spielkonzept entwickeln? Welche Artefakte werden in der Branche benötigt und welche sind Branchenstandards? Und wie kann eine Game Vision so formuliert werden, dass sie für ein Entwicklungsteam verständlich und umsetzbar ist?

Die vorliegende Arbeit untersucht, wie angehende Game Designer bei der Erstellung einer Kreativdirektion unterstützt werden können. Ziel ist es, die entscheidenden Schritte und Prozesse zu analysieren und aufzubereiten, die vor dem eigentlichen Produktionsstart eines Videospiels stattfinden. Dazu zählen unter anderem die Ausarbeitung der ersten Spielidee, die Definition der Spielererfahrung sowie die Entwicklung einer klaren Game Vision. Zur Erreichung dieses Ziels werden etablierte Designprozesse der Spieleentwicklung analysiert und systematisch aufbereitet. Hierfür werden Quellen aus der Fachliteratur sowie spezifische Artefakte analysiert und didaktisch aufbereitet. Um die Relevanz für den Studienalltag zu gewährleisten, wurden zusätzlich typische Anforderungen aus Studienprojekten berücksichtigt.

Dieser Leitfaden soll anhand praxisnaher Beispiele die genannten Inhalte vermitteln. In jedem Abschnitt wird ein wesentlicher Arbeitsschritt mit einer passenden Methode erläutert. Darüber hinaus kann er während des Semesters als Hilfsmittel für Projektarbeiten herangezogen werden. Er soll Studierenden ermöglichen, gezielter, professioneller und eigenständiger an ihren Spielideen zu arbeiten und gleichzeitig das Verständnis für professionelle Abläufe in der Spielentwicklung zu verbessern.

During their studies, many students develop game concepts that need to be documented in a creative and comprehensible way in order to ensure clear communication within development teams as well as external stakeholders. This poses a challenge, as most students have limited experience in the game industry. Against this background, key questions arise: How can an initial idea be developed into a structured game concept? Which artifacts are used in the industry and considered standard practice? And how can a vision be formulated in a way that is understandable and actionable for a development team? This thesis examines how aspiring game designers can be supported in the creation of a creative direction. From these questions, the objective is derived to analyze and structure the key steps and processes that take place prior to the production phase of a video game. This includes the development of an initial game idea, the definition of the intended gameplay experience, and developing a clear game vision.

To achieve this goal, both newly created and existing game development artifacts are taken into account and structured. These artifacts serve as key communication tools within development teams and form the foundation for project work. The methodology is based on a practical analysis of established game design processes. Relevant academic literature as well as industry standard artifacts were reviewed and adapted for educational purposes. In addition, typical requirements from academic students projects were considered to ensure relevance within a university context. Based on this, a handbook is developed that conveys the content through practical examples. Each section describes a core development step and assigns appropriate methods as a supporting resource for project based courses and aims to enable students to work on game concepts in a more structured, professional, and independent manner while also strengthening their understanding of professional game development workflows.

Inhaltsverzeichnis

Gender Hinweis.....	2
Abstract.....	2
Inhaltsverzeichnis.....	4
I. Abbildungsverzeichnis.....	6
II. Tabellenverzeichnis.....	7
III. Abkürzungsverzeichnis.....	8
1. Einleitung.....	9
1.1. Forschungsfrage und Forschungsziel.....	10
1.2. Forschungsmethodik.....	11
1.2.1. Literaturrecherche.....	11
1.2.2. Dokumentenanalyse und Leitfadenentwicklung.....	11
1.3. Verwendete Hilfsmittel.....	12
2. Theoretischer Hintergrund.....	13
2.1. Definition und Rolle der Vorproduktion.....	13
2.2. Abgrenzung zu Produktion und Postproduktion.....	14
2.3. Konzeption und Vorproduktion.....	17
2.3.1. Zielgruppenanalyse und Marktpositionierung.....	20
2.3.2. High Level Concept, Genreanalyse und Core Gameplay Loop.....	23
2.4. Design Dokumentation.....	26
2.4.1. Art Design Document (ADD).....	28
2.4.2. Game Design Document (GDD).....	29
2.4.3. Technical Design Document (TDD).....	29
2.5. Unterschiede im Studium und in der Industrie.....	31
3. Methodik.....	34
3.1. Literaturrecherche.....	34
3.2. Explorative Umfrage unter Studierenden.....	35
3.2.1. Aufbau der Umfrage.....	36
3.2.2. Durchführung und Stichprobe.....	37
3.2.3. Auswertungsmethode.....	37
4. Ergebnisse der explorativen Umfrage.....	38
4.1. Erfahrungen und Rahmenbedingungen.....	38
4.2. Herausforderungen.....	39
4.3. Werkzeuge, Dokumentationen und Unterstützungsbedarf.....	40
4.4. Zusammenfassung.....	42
5. Entwicklung eines Leitfadens für die Konzeptionsphase.....	44
5.1. Markt-, Genre- und Zielgruppenanalyse.....	47
5.2. Vision Statement.....	58
5.3. Definition der Game Vision.....	62

5.4. Erstellung eines HLCs.....	64
5.5. Ausarbeitung des Core Gameplay Loops.....	65
5.6. Entwicklung zentraler Dokumente.....	68
6. Fazit.....	71
6.1. Zusammenfassung der wichtigsten Erkenntnisse.....	71
6.2. Bewertung des entwickelten Leitfadens.....	72
6.3. Ausblick.....	72
7. Glossar.....	74
8. Literaturverzeichnis.....	76
9. Anhang.....	79
9.1. Anhang A: Umfrage für Studierenden (kompletter Fragebogen).....	79
9.2. Rohdaten.....	83
10. Eidesstattliche Erklärung.....	95

I. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Spiralmodell nach Barry Boehm.....	17
Abbildung 2: Spielertypen nach dem Bartle Modell.....	22
Abbildung 3: Zusammenhang zentraler Designartefakte innerhalb der Vorproduktion.....	28
Abbildung 4: Selbsteinschätzung der Vorbereitung auf die Konzeptionsphase.....	39
Abbildung 5: Einschätzung der Klarheit konzeptioneller Schritte im Studium.....	40
Abbildung 6: Häufigkeit zentraler Herausforderungen in der Konzeptionsphase.....	40
Abbildung 7: Genutzte Tools in der Konzeptionsphase.....	41
Abbildung 8: Wahrgenommene Vorbereitung durch die Lehre.....	42
Abbildung 9: Bewertung der Vermittlung von Workflows und Struktur in der Lehre.....	42
Abbildung 10: Ablauf der Konzeptionsphase im entwickelten Leitfaden.....	45
Abbildung 11: User Journey Canvas Template.....	51
Abbildung 12: Ausgefülltes User Journey Canvas Template.....	52
Abbildung 13: Persona Template zur Zielgruppenanalyse.....	53
Abbildung 14: Ausgefülltes Persona Template am Beispiel "Super Mario Bros.".....	54
Abbildung 15: Design Thinking Canvas.....	55
Abbildung 16: Ausgefülltes Design Thinking Canvas am Beispiel "Portal".....	56
Abbildung 17: Game Design Canvas.....	57
Abbildung 18: Ausgefülltes Game Design Canvas am Beispiel "Portal".....	58
Abbildung 19: Game Vision Canvas zur strukturierten Ableitung der Game Vision.....	63
Abbildung 20: Ausgefüllte Game Vision Canvas am Beispiel "Portal".....	64
Abbildung 21: Hierarchische Struktur des Core Gameplay Loops.....	67
Abbildung 22: Linearer Core Gameplay Loop.....	67
Abbildung 23: Gameplay Loop Struktur.....	68

II. Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Phasen der Spieleentwicklung.....	18
Tabelle 2: Genre- und Wettbewerbsanalyse klassischer Jump and Run Spiele.....	51
Tabelle 3: Benchmark Matrix klassischer Jump and Run Spiele.....	53
Tabelle 4: Elemental Tetrad nach Schell.....	62
Tabelle 5: Elemental Tetrad - Beispiel Super Mario Bros.....	63
Tabelle 6: Vision Statement Struktur.....	63
Tabelle 7: Vision Statement - Beispiel Super Mario Bros.....	63
Tabelle 8: Ableitung des HLC aus Artefakten.....	68



Hochschule Neu-Ulm
University of Applied Sciences

III. Abkürzungsverzeichnis

Art Design Document - ADD

Game Design Document - GDD

High Level Concept - HLC

Mechanics, Dynamics, Aesthetics - MDA

Technical Design Document - TDD

Unique Selling Point - USP

1. Einleitung

Einer der grundlegenden Schritte der Spieleentwicklung ist die Ausarbeitung eines Spielkonzepts. Dieses legt den Grundstein dafür, wie ein Spiel inhaltlich und gestalterisch angelegt wird. Besonders für angehende Game Designer und Studierende im Bereich Game Design stellt dieser Prozess eine besondere Herausforderung dar. Zwar existieren zahlreiche etablierte Methoden, Artefakte und Dokumentationsformen innerhalb der Spieleentwicklung, jedoch fällt es Studierenden häufig schwer, deren Funktion innerhalb der Konzeptionsphase einzuordnen und praktisch anzuwenden. Besonders problematisch ist dabei, dass viele Artefakte isoliert betrachtet werden, ohne nachvollziehbar zu machen, wie aus einzelnen Analysen, Ideen und Designentscheidungen schrittweise eine konsistente Game Vision entsteht. In der Fachliteratur wird dieses Problem häufig als fehlende Prozess- beziehungsweise Strukturtransparenz in der Game Design Dokumentation beschrieben (Adams, 2010).

Dadurch entstehen Unsicherheiten bei der Strukturierung von Spielideen, der Priorisierung von Designentscheidungen. Dabei werden zentrale Schwierigkeiten deutlich, etwa die präzise Ausarbeitung und schriftliche Kommunikation einer Idee, der Austausch innerhalb des Teams und das gemeinsame Streben auf eine einheitliche Game Vision. Außerdem unterscheidet sich die Arbeit an Hochschulprojekten grundlegend von der freien oder kommerziellen Spieleentwicklung. Während in der Spieleindustrie die Entwicklung marktfähiger Produkte im Vordergrund steht, verfolgen Hochschulprojekte primär didaktische Lernziele und dienen der Vermittlung von Entwicklungsprozessen. Diese unterschiedlichen Rahmenbedingungen können zu Missverständnissen führen, da Studierende die Projekte als kreative Eigenprojekte betrachten, obwohl sie hauptsächlich als Lernumgebung konzipiert sind.

In der Fachliteratur existieren zahlreiche Werke, die sich mit Game Design auseinandersetzen. So behandelt *The Art of Game Design: A Book of Lenses* von Jesse Schell die Entwicklung von Videospielen aus unterschiedlichen Perspektiven (Schell, 2020). *Theory of Fun for Game Design* von Raph Koster hingegen untersucht, weshalb Spaß ein zentrales Element darstellt (Koster, 2013). Viele dieser Werke fokussieren sich auf einzelne Teilaspekte und behandeln diese detailliert. Für Studierende in den frühen Studienphasen stellt dies jedoch eine Herausforderung dar, da sie eher eine praxisnahe Orientierungshilfe als eine vertiefte theoretische Abhandlung erwarten.

Darüber hinaus unterscheiden sich Studierende hinsichtlich ihrer Lerngewohnheiten sowie im Umgang mit umfangreicher Fachliteratur. Wissenschaftliche Inhalte müssen fachlich korrekt bleiben, sollten jedoch didaktisch aufbereitet werden, um den Einstieg zu erleichtern. Obwohl mittlerweile zahlreiche Fachbücher auf dem Markt erhältlich sind, fehlt im Hochschulkontext eine einsteigerfreundliche Zusammenführung der Konzeptionsphase mit Fokus auf didaktische Anwendung im Hochschulkontext. Diese Arbeit verfolgt das Ziel, zentrale Fachliteratur und methodische Ansätze didaktisch aufzubereiten sowie anhand praxisnaher Beispiele verständlich darzustellen, um Studierende bei der Entwicklung eigener Spielkonzepte zu unterstützen.

1.1. Forschungsfrage und Forschungsziel

Die Forschungsfrage dieser Arbeit lautet, wie die wesentlichen Schritte, Methoden und Artefakte der Konzeptionsphase so strukturiert und didaktisch aufbereitet werden können, dass Studierende Spielideen nachvollziehbar entwickeln, dokumentieren und innerhalb von Teams kommunizieren können. Zusätzlich wird untersucht, wie bestehende Fachliteratur strukturiert und für Einsteiger zugänglicher gemacht werden kann. Dabei steht insbesondere die Frage im Fokus, wie komplexe Design- und Dokumentationsstrukturen so reduziert werden können, dass sie für Lernende im Hochschulkontext praktisch anwendbar werden. Die theoretischen Inhalte werden durch praxisnahe Beispiele ergänzt und veranschaulicht. Dadurch wird der Ablauf der Konzeptionsphase schrittweise dargestellt, um Studierenden eine klare Orientierung für eigene Projekte zu bieten. Zudem soll die Arbeit dazu beitragen, Anforderungen und Erwartungen an die Konzeptionsphase transparenter zu machen und dadurch das Verständnis zwischen Lehrenden und Studierenden zu verbessern. Praxisnahe Beispiele unterstützen zusätzlich dabei, die Verbindung zwischen theoretischem Wissen und praktischer Anwendung verständlich darzustellen. Auf Basis dieser Analyse wird ein praxisorientierter Leitfaden entwickelt, der die Konzeptionsphase in klar definierte, aufeinander aufbauende Arbeitsschritte strukturiert und durch konkrete Templates, Leitfragen und Beispiele ergänzt.

1.2. Forschungsmethodik

1.2.1. Literaturrecherche

Im Rahmen der Literaturrecherche werden zentrale Werke des Game Design sowie etablierte Entwicklungsmodelle und Artefaktstrukturen der Konzeptionsphase analysiert. Ziel ist es, wiederkehrende Prinzipien, Unterschiede in der Strukturierung sowie die Rolle einzelner Artefakte innerhalb des Entwicklungsprozesses zu identifizieren.

Ein besonderer Fokus liegt darauf, wie bestehende Ansätze die Entwicklung einer Game Vision unterstützen und welche Schritte typischerweise zur Konkretisierung einer Spielidee beschrieben werden. Dabei wird insbesondere untersucht, inwiefern diese Modelle für die Anwendung in studentischen Projekten geeignet sind und an welchen Stellen es zu Lücken in der praktischen Übertragbarkeit kommt. Die gewonnenen Erkenntnisse dienen als Grundlage für die Entwicklung eines didaktisch strukturierten Leitfadens. Dieser fasst relevante Inhalte in vereinfachter Form zusammen und reduziert komplexe Modelle auf klar nachvollziehbare Schritte und Templates. Ziel ist es nicht, bestehende Literatur zu ersetzen, sondern diese in eine anwendungsorientierte Struktur für Studierende zu überführen.

1.2.2. Dokumentenanalyse und Leitfadenentwicklung

Ergänzend zur Literaturrecherche werden bestehende Dokumentationsformen und Artefaktstrukturen aus der Spieleentwicklung systematisch analysiert und miteinander verglichen. Im Mittelpunkt stehen dabei insbesondere Art Design Documents (ADD), Game Design Documents (GDD) sowie verschiedene Canvas basierte Design Frameworks. Ziel dieser Analyse ist es, gemeinsame Strukturen und wiederkehrende Muster zu identifizieren, insbesondere hinsichtlich der Frage, wie komplexe Spielideen in einzelne dokumentierbare Bestandteile zerlegt werden. Im Fokus steht dabei die Identifikation von Strukturen, die sowohl für die Kommunikation innerhalb von Teams als auch für die Entscheidungsfindung im Entwicklungsprozess relevant sind. Auf Basis dieser Erkenntnisse wird ein Leitfaden entwickelt, der die identifizierten Strukturen in eine einheitliche, didaktisch reduzierte Form überführt. Dieser Leitfaden dient als durchgängige Orientierung für die Konzeptionsphase und bildet die Grundlage für die spätere Ableitung der zentralen Artefakte.

1.3. Verwendete Hilfsmittel

Name (Link)	Verwendung
ChatGPT	Unterstützung bei der Korrektur von Rechtschreibung und Grammatik
Google Docs	Erstellung und Formatierung der wissenschaftlichen Arbeit
Google Forms	Erstellung und Auswertung von Umfragen

2. Theoretischer Hintergrund

Die Vorproduktion stellt eine zentrale Phase innerhalb der Spieleentwicklung dar. In dieser Phase werden grundlegende konzeptionelle und strukturelle Entscheidungen für das Spiel getroffen. Zusätzlich entstehen konzeptionelle Inhalte und erste Artefakte, die als Grundlage für die Kommunikation innerhalb des weiteren Entwicklungsprozesses dienen. Zu diesen Artefakten zählen unter anderem Vision Statements, High Concepts, GDD, die zur Strukturierung und Kommunikation von Designentscheidungen eingesetzt werden. Neben der inhaltlichen Ausarbeitung spielt die strukturierte Dokumentation ebenfalls eine zentrale Rolle. Besonders das GDD unterstützt die Dokumentation und Kommunikation von Designentscheidungen innerhalb des Entwicklungsprozesses. Dadurch können komplexe Inhalte für unterschiedliche Bereiche nachvollziehbar dargestellt werden. Diese Dokumentation verbessert nicht nur die interne Abstimmung, sondern stellt auch sicher, dass die weiteren Entscheidungen konsistent umgesetzt werden. Darüber hinaus ist die Einordnung der Vorproduktion in den gesamten Entwicklungsprozess des Spiels für das Verständnis der nachfolgenden Phasen relevant (Rogers, 2014; Bencin Studios, 2023). Gleichzeitig wird in der Literatur darauf hingewiesen, dass die Effektivität dieser Artefakte stark von ihrer strukturierten und kontextualisierten Anwendung innerhalb des Entwicklungsprozesses anhängt (Adams, 2010).

2.1. Definition und Rolle der Vorproduktion

In der Vorproduktionsphase wird eine erste Spielidee zu einem strukturierten Konzept weiterentwickelt, das als Grundlage für die anschließenden Entwicklungsprozesse dient (Bramble, 2023; Dyer, 2025). Das Konzept umfasst die Ausarbeitung der Game Vision, die Definition zentraler Spielmechaniken sowie erste Überlegungen zur technischen und wirtschaftlichen Umsetzbarkeit. Darüber hinaus werden in dieser Phase grundlegende Entscheidungen über Gameplay, Zielgruppe und Plattform dokumentiert, da diese den weiteren Entwicklungsprozess beeinflussen. Die Kernmechanik besitzt dabei eine zentrale Bedeutung für das gesamte Spielerlebnis (Rogers, 2014; Adams, 2010). Nach Adam und Frisch (o. D.) beginnt die Spieleentwicklung bereits vor der eigentlichen Ausarbeitung eines detaillierten Spielkonzepts mit der Formulierung eines Vision Statements, das als erste konzeptionelle Festlegung der Spielidee dient. Darauf aufbauend wird ein High Concept entwickelt, welches die Idee weiter konkretisiert.

Erst im Anschluss erfolgt die detaillierte Ausarbeitung im GDD, das als umfassende Produktionsgrundlage dient (Adam & Frisch, o. D.). Beispielsweise könnte ein Vision Statement für ein Lernspiel lauten: Der Spieler erlebt den Aufbau einer mittelalterlichen Stadt unter begrenzten Ressourcen. Der beschriebene Ablauf verdeutlicht einen schrittweisen Prozess, in dem sich eine zunächst abstrakte Idee von der Vision über verschiedene konzeptionelle Zwischenstufen bis hin zu einer detaillierten Dokumentation entwickelt (Adam & Frisch, o. D.; Rogers, 2014). Ein konkretes Beispiel für die schrittweise Konkretisierung einer Spielidee beschreiben Adam und Frisch (o. D.) anhand des Spiels Age of Empires. Das Vision Statement definiert das Spiel als historisch orientiertes Echtzeitstrategiespiel, das die Entwicklung früher Hochkulturen thematisiert und Elemente klassischer Echtzeitstrategie mit wirtschaftlichen und aufbaustrategischen Aspekten verbindet.

Auf dieser Grundlage werden im High Concept zentrale Merkmale wie Zielgruppe, Spielmechaniken und Alleinstellungsmerkmale festgelegt. Anschließend erfolgt die detaillierte Ausarbeitung im GDD, in dem konkrete Systeme, Einheiten und Spielabläufe beschrieben werden. Das Beispiel verdeutlicht, wie eine anfänglich abstrakte Idee schrittweise in ein umsetzbares Spielkonzept überführt wird (Adam & Frisch, o. D.). Dazu zählen beispielsweise Game Design Canvases, Vision Canvases, Persona Templates oder Moodboards. Solche Vorlagen dienen dazu, komplexe Fragestellungen in einzelne Arbeitsaufgaben zu zerlegen und die Entwicklung von Spielkonzepten schrittweise zu unterstützen. Insbesondere im Bildungsbereich können sie dazu beitragen, abstrakte Designprozesse nachvollziehbarer zu gestalten und die Zusammenarbeit innerhalb von Teams zu erleichtern. Eine unzureichend strukturierte Vorproduktion kann im späteren Entwicklungsprozess zu erheblichen Problemen führen. Dazu zählen insbesondere inkonsistente Designentscheidungen, erhöhter Arbeitsaufwand sowie wiederholte Anpassungen zentraler Spielsysteme (Schreier, 2017; Rogers, 2014).

2.2. Abgrenzung zu Produktion und Postproduktion

Die Entwicklung digitaler Spiele wird in der Regel in die drei Phasen Vorproduktion, Produktion und Postproduktion unterteilt (Bramble, 2023). Diese Phasen unterscheiden sich vor allem hinsichtlich ihrer Zielsetzung, ihres Outputs sowie der eingesetzten Arbeitsmethoden. Die Vorproduktion dient der konzeptionellen Planung des Spiels.

Ziel dieser Phase ist die Entwicklung eines klar definierten Spielkonzepts, das als Grundlage für die anschließende Umsetzung dient. Zu den zentralen Aufgaben zählen die Formulierung der Game Vision, die Definition der Kernmechaniken, die Festlegung des Projektumfangs (Scope) sowie die Erstellung erster Prototypen zur Überprüfung und Validierung von Designentscheidungen (Rogers, 2014; Dyer, 2025). Die Produktionsphase umfasst die technische und gestalterische Umsetzung der zuvor definierten Konzepte in ein funktionsfähiges Spielprodukt. Dazu gehören insbesondere die Implementierung von Spielmechaniken, Assets sowie die Integration aller Spielsysteme. Ein wichtiger Meilenstein ist hierbei der Vertical Slice, der einen repräsentativen Ausschnitt des Spiels in finaler Qualität abbildet und als Referenz für die weitere Produktion dient. Der Vertical Slice dient nicht nur der technischen Machbarkeitsprüfung, sondern ermöglicht auch die frühzeitige Bewertung von Gameplay, Art Style und Benutzererfahrung anhand eines vollständig ausgearbeiteten Spielabschnitts (Rogers, 2014). Die Postproduktion dient der Finalisierung des Spiels. Im Mittelpunkt stehen Fehlerbehebung, Balancing, Optimierung sowie umfangreiche Testverfahren zur Sicherstellung der Spielqualität (CG Spectrum, 2022). Tabelle 1 fasst die wesentlichen Ziele und Ergebnisse der einzelnen Entwicklungsphasen zusammen.

Tabelle 1: *Phasen der Spieleentwicklung.*

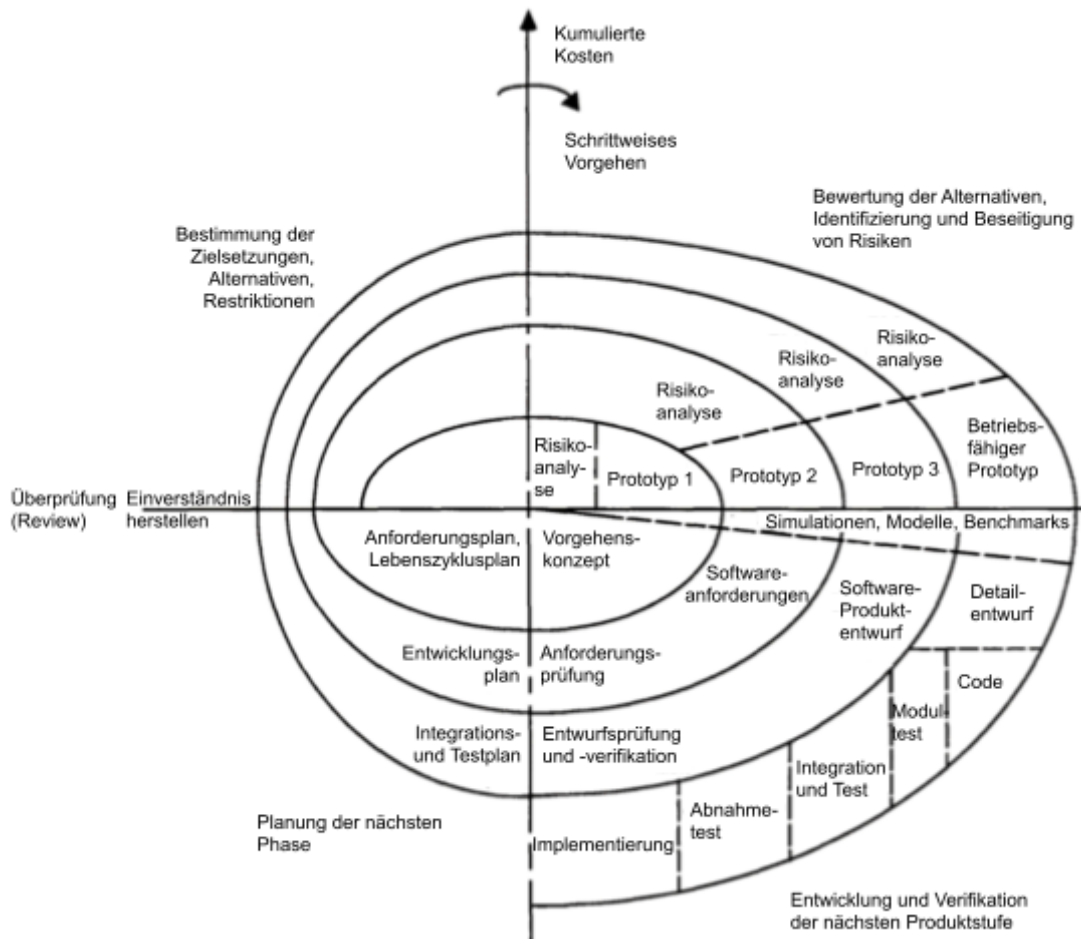
Phase	Primäres Ziel	Typische Ergebnisse
Vorproduktion	Entwicklung und Validierung des Spielkonzepts	Vision Statement, High Concept, GDD, Prototypen
Produktion	Umsetzung der definierten Konzepte	Spielsysteme, Assets, Vertical Slice, spielbare Builds
Postproduktion	Optimierung und Vorbereitung der Veröffentlichung	Bugfixing, Balancing, finale Spielversion

Anmerkung. Eigene Darstellung in Anlehnung an Rogers (2014) und Schell (2020).

Die dargestellte Einteilung dient vor allem der strukturellen Orientierung und der Beschreibung typischer Arbeitsschritte innerhalb eines Entwicklungsprojekts. Obwohl diese Phasen analytisch voneinander getrennt werden können, verlaufen sie in der Praxis selten strikt linear. Während klassische Entwicklungsmodelle wie das Wasserfallmodell von einer sequentiellen Abarbeitung ausgehen, haben sich in der Spieleentwicklung zunehmend iterative Vorgehensweisen etabliert.

Ein bekanntes Beispiel ist das Spiralmodell von Boehm (siehe Abbildung 1), das Planung, Umsetzung und Evaluation in wiederkehrenden Entwicklungszyklen kombiniert (Schell, 2020).

Abbildung 1: Spiralmodell nach Barry Boehm.



Anmerkung. Eigene Darstellung in Anlehnung an Schell (2020).

Iterative Entwicklungsmodelle haben sich insbesondere in der Spieleentwicklung etabliert, da sie eine kontinuierliche Anpassung von Designentscheidungen auf Basis von Feedback ermöglichen (Hunicke et al., 2004). Insbesondere in der Spieleentwicklung werden Designentscheidungen häufig erst durch praktische Erprobungen validiert. Daher können Inhalte der Vorproduktion auch während der Produktionsphase weiterentwickelt oder angepasst werden (Dyer, 2025). Ziel dieses iterativen Vorgehens ist die frühzeitige Identifikation von Risiken sowie die kontinuierliche Verbesserung des Spielerlebnisses (Rogers, 2014).

Für Studierende ist die Unterscheidung der Entwicklungsphasen dennoch hilfreich, da dadurch nachvollziehbar wird, welche Entscheidungen typischerweise in welcher Projektphase getroffen werden. Gleichzeitig wird deutlich, welche Artefakte und Methoden der Vorproduktion als Grundlage für die nachfolgenden Entwicklungsphasen dienen. Für die vorliegende Arbeit erfolgt dennoch eine klare strukturelle Trennung der Entwicklungsphasen, da der Fokus auf der Konzeptions- und Vorproduktionsphase liegt. Die praktische Überschneidung der Phasen wird dabei berücksichtigt, steht jedoch nicht im Mittelpunkt der Untersuchung.

2.3. Konzeption und Vorproduktion

Die Konzeptionsphase bildet einen zentralen Bestandteil der Vorproduktion und dient der Definition grundlegender inhaltlicher, struktureller und spielmechanischer Rahmenbedingungen des Spiels. Ihr übergeordnetes Ziel besteht darin, eine klare, konsistente und für alle Beteiligten nachvollziehbare Game Vision zu entwickeln, die als verbindliche Grundlage für alle weiteren Designentscheidungen dient. Darüber hinaus sollen konzeptionelle Unsicherheiten frühzeitig reduziert werden, indem zentrale Spielsysteme bereits in einem frühen Stadium definiert und überprüfbar gemacht werden (Rogers, 2014; Dyer, 2025). Die Vorproduktion verfolgt mehrere inhaltliche, klar voneinander abgrenzbare Zielsetzungen. Die in der Literatur beschriebenen Zielsetzungen bilden zugleich die Grundlage für die Auswahl der Methoden, Artefakte und Arbeitsschritte, die im späteren Leitfaden behandelt werden. Im Mittelpunkt steht die Konkretisierung der zuvor definierten Vision in überprüfbare Designentscheidungen und konzeptionelle Artefakte (Schell, 2020).

Darauf aufbauend erfolgt die präzise Bestimmung der Zielgruppe, um Designentscheidungen an deren Erwartungen, Fähigkeiten und Spielgewohnheiten auszurichten (Rehfeld, 2020; Schell, 2020). Ebenso wichtig ist die Definition der Kernmechaniken sowie der Core Gameplay Loop, der die grundlegende Interaktionsstruktur und die wiederkehrenden Handlungsabläufe innerhalb des Spiels beschreibt. Die Identifikation eines klaren Core Gameplay Loops gilt in der Game Design Literatur als zentraler Faktor für die langfristige Spielerbindung (Adams, 2010). Ein weiteres Ziel besteht in der frühzeitigen Eingrenzung des Projektumfangs (Scope), um technische, zeitliche und organisatorische Umsetzbarkeit sicherzustellen (Rogers, 2014).

Ergänzend werden erste spielbare Prototypen entwickelt, um Spielideen zu testen und deren Spielbarkeit zu validieren (Fullerton, 2018). Diese dienen insbesondere dazu, Risiken frühzeitig zu identifizieren und Designentscheidungen empirisch zu überprüfen.

Abschließend wird die Grundlage für eine strukturierte Dokumentation geschaffen, insbesondere in Form eines GDDs, das als zentrale Kommunikationsgrundlage innerhalb des Entwicklerteams dient (Bencin Studios, 2023). Zur strukturierten Bewertung von Spielideen beschreibt Schell (2020) verschiedene sogenannte Lupen, die als Reflexionsinstrumente für unterschiedliche Aspekte des Game Designs dienen. Aus den von Schell (2020) beschriebenen Lupen erscheinen insbesondere jene relevant, die sich auf die Definition des Spielerlebnisses, die Zielgruppenorientierung und die Gestaltung zentraler Spielmechaniken beziehen.

- Die *Lupe der Emotion* untersucht, welche Gefühle ein Spiel beim Spieler hervorrufen soll und ob diese gezielt durch das Design unterstützt werden (Schell, 2020, S. 58).
- Die *Lupe der Erlebnissessenz* konzentriert sich auf die zentrale Erfahrung, die das Spiel vermitteln soll, und hilft dabei, den Kern des Spielerlebnisses zu definieren (Schell, 2020, S. 62).
- Die *Lupe des Spaßes* analysiert, welche Elemente Motivation und Unterhaltung erzeugen und warum Spieler langfristig mit dem Spiel interagieren möchten (Schell, 2020, S. 80).
- Die *Lupe der Überraschung* sowie die *Lupe der Neugierigkeit* analysieren motivierende Faktoren, die Aufmerksamkeit erzeugen und die Spielerbindung fördern können (Schell, 2020, S. 79; S. 84).
- Die *Lupe der Problemlösung* betrachtet Spiele als Systeme von Herausforderungen und untersucht, wie Spieler zur Lösungsfindung motiviert werden (Schell, 2020, S. 92).
- Die *Lupe des Spielers* fokussiert die Perspektive der Zielgruppe und analysiert, wie unterschiedliche Spielertypen das Spielerlebnis wahrnehmen (Schell, 2020, S. 186).
- Ergänzend betrachtet wird die *Lupe der Bedürfnisse*, welche grundlegenden menschlichen Bedürfnisse durch das Spiel angesprochen werden und wie diese zur Motivation beitragen können (Schell, 2020, S. 219).

Diese Lupen stellen keine starre Methode dar, sondern dienen als iterative Reflexionswerkzeuge zur frühzeitigen Identifikation von Designproblemen, Inkonsistenzen und Verbesserungspotenzialen innerhalb des Spielkonzepts. Ihre praktische Anwendung in Canvas Formaten wird in Kapitel 5 dargestellt. Während die Design-Lupen einzelne Aspekte des Spielerlebnisses betrachten, beschreibt Schell mit dem Elemental Tetrad ein Modell zur ganzheitlichen Analyse von Spielen. Dieses besteht aus den vier miteinander verknüpften Elementen Mechanik, Story, Ästhetik und Technologie (Schell, 2020, S. 97-103). Nach Schell beeinflussen sich diese Bereiche gegenseitig, weshalb Änderungen an einem Element Auswirkungen auf das gesamte Spielerlebnis haben können. Das Modell unterstützt Designer dabei, Spielideen nicht isoliert, sondern als zusammenhängendes System zu betrachten. Für die Konzeptionsphase bietet dieses Modell eine hilfreiche Struktur, um Spielideen systematisch hinsichtlich ihrer spielerischen, narrativen, visuellen und technischen Aspekte zu analysieren.

Während das Elemental Tetrad primär die Bestandteile eines Spiels und deren Wechselwirkungen beschreibt, analysiert das Mechanics, Dynamics, Aesthetics-Modell (MDA) den Zusammenhang zwischen Spielregeln (Mechanics), daraus entstehenden Verhaltensmustern (Dynamics) und den resultierenden Spielererfahrungen (Aesthetics). Für die Konzeptionsphase erscheint das Elemental Tetrad dennoch besonders geeignet, da hier zunächst die Definition und Abstimmung zentraler Spielelemente im Vordergrund stehen, während MDA vor allem zur Analyse und Evaluation von Spielererfahrungen eingesetzt werden kann. Kritisch betrachtet bleibt das Elemental Tetrad jedoch eher beschreibend, da es keine explizite Erklärung für die Entstehung von Spielerfahrungen liefert.

Das MDA-Modell hingegen ermöglicht eine stärkere Analyse der Dynamik zwischen Spielregeln und Spielererfahrung, fokussiert sich jedoch weniger stark auf die strukturelle Ausarbeitung eines Spielkonzepts. Aus diesem Grund wird für den im Rahmen dieser Arbeit entwickelten Leitfaden das Elemental Tetrad Modell als zentrale konzeptionelle Grundlage herangezogen. Das MDA Modell dient hingegen der theoretischen Einordnung und dem Vergleich unterschiedlicher Perspektiven auf Game Design (Hunicke et al., 2004; Schell, 2020). Zur Validierung konzeptioneller Entscheidungen werden in der Konzeptionsphase häufig Prototypen und Papierprototypen eingesetzt (Fullerton, 2018).

Diese ermöglichen eine frühe Überprüfung von Spielmechaniken und unterstützen die Identifikation möglicher Designprobleme. Der Core Gameplay Loop beschreibt dabei die grundlegende wiederkehrende Struktur von Spielhandlungen und bildet die Basis für Motivation, Fortschritt und langfristige Spielerbindung (Adams, 2010). Durch die Verknüpfung einzelner Aktionen entsteht ein stabiles Spielsystem, das das Spielerlebnis maßgeblich prägt. Die Visualisierung des Core Gameplay Loops sowie die frühe Erprobung zentraler Mechaniken bilden daher wichtige Bestandteile des im Rahmen dieser Arbeit entwickelten Leitfadens.

2.3.1. Zielgruppenanalyse und Marktpositionierung

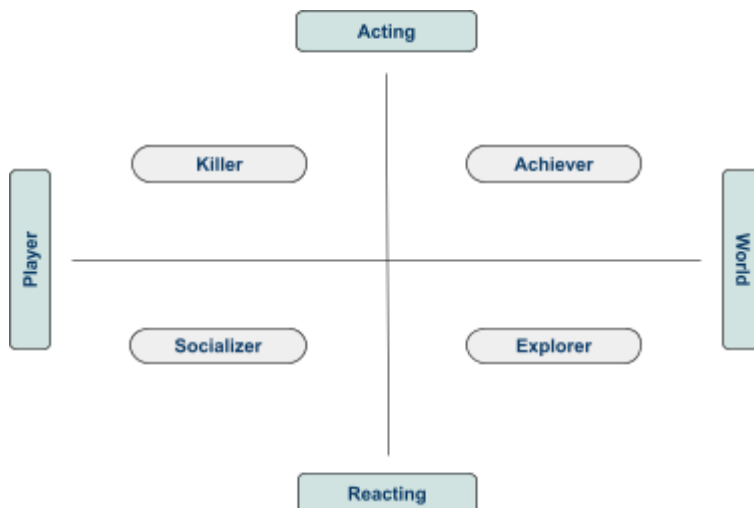
Die Zielgruppenanalyse definiert, für welche Spieler ein Spiel entwickelt wird und welche Anforderungen sich daraus für das Game Design ableiten lassen. Ohne eine klar definierte Zielgruppe besteht die Gefahr, dass Spielkonzepte zu unspezifisch bleiben und keine konkreten Nutzerbedürfnisse adressieren. Ein zentrales Werkzeug in diesem Kontext sind Personas, die als fiktive, jedoch datenbasierte Nutzerprofile typische Eigenschaften, Interessen und Verhaltensweisen potenzieller Spieler abbilden. Sie bündeln typische Motivationen, Spielgewohnheiten und Entscheidungsverhalten und dienen als Referenzpunkt für Designentscheidungen im gesamten Entwicklungsprozess. In der Praxis werden Personas häufig in Form von strukturierten Templates dokumentiert, die Angaben zu Demografie, Spielverhalten, Motivation, bevorzugten Genres sowie technischen Rahmenbedingungen enthalten (Carroll, 2017).

Zur Unterstützung der Zielgruppenanalyse werden User Journeys eingesetzt, die typische Spielverläufe sowie emotionale Reaktionen über den Spielverlauf hinweg darstellen. User Journeys beschreiben den zeitlichen Verlauf der Spielerfahrung entlang typischer Spielsituationen. Dabei werden Interaktionen, Emotionen, Erwartungen und mögliche Problempunkte über verschiedene Spielphasen hinweg visualisiert. Ziel ist es, kritische Stellen wie Frustration, Überforderung oder Unterforderung frühzeitig im Designprozess zu erkennen und gezielt zu verbessern. Diese Artefakte ermöglichen es, potenzielle Problemstellen wie Frustration oder Unterforderung frühzeitig zu identifizieren und gezielt im Design zu berücksichtigen (Chupacabra Game Studios, o. D.; Fullerton, 2018; Schell, 2020).

Relevante Faktoren der Zielgruppenanalyse sind demografische Merkmale wie Alter und Spielerfahrung sowie plattformspezifische Präferenzen, Spielgewohnheiten und inhaltliche Interessen. Diese Faktoren beeinflussen konkrete Designentscheidungen wie Komplexität der Mechaniken, Feedbacksysteme oder das Pacing des Spiels (Rehfeld, 2020; Comet, 2018). Ein weiterer zentraler Aspekt ist die Betrachtung von Spielermotivation.

Schell (2020) betont, dass grundlegende Bedürfnisse wie Kompetenz, Autonomie oder soziale Eingebundenheit eine zentrale Rolle in der Gestaltung von Spielsystemen spielen. Diese Bedürfnisse wirken sich direkt darauf aus, warum Spieler bestimmte Spiele auswählen und langfristig motiviert bleiben. Zur Differenzierung von Spielerhaltungen werden zudem Spielertypenmodelle eingesetzt. Ein häufig verwendetes Modell ist das von Bartle, das Spieler in Achiever, Explorer, Socializer und Killer einteilt (siehe Abbildung 2).

Abbildung 2: Spielertypen nach dem Bartle Modell.



Anmerkung. Eigene Darstellung in Anlehnung an Pfeffermind (2024).

Das Modell basiert auf der Analyse von Spielerinteraktionen in frühen Multiplayer Systemen und dient primär der Beschreibung von Spielverhalten in sozialen Spielumgebungen. Während Achiever auf Fortschritt und Belohnungen fokussiert sind, erkunden Explorer vor allem Spielwelten und Spielsysteme. Socializer konzentrieren sich auf soziale Interaktionen, während Killer Wettbewerb und Dominanz im Spiel suchen. In der Praxis treten jedoch häufig Mischformen auf, weshalb das Modell primär als analytisches Orientierungssystem und nicht als starre Klassifikation zu verstehen ist (Koster, 2013). Neben Spielertypen wird zusätzlich zwischen intrinsischer und extrinsischer Motivation unterschieden.

Intrinsische Motivation beschreibt das Spielen aus eigenem Interesse, beispielsweise durch Spaß an Herausforderungen oder dem Erkunden von Spielsystemen. Extrinsische Motivation entsteht hingegen durch äußere Reize wie Belohnungen, Fortschrittssysteme oder Wettbewerb. Beide Motivationsformen beeinflussen das Spielverhalten und müssen im Design von Progressions- und Belohnungssystemen berücksichtigt werden (Koster, 2013). Ein weiteres wichtiges Artefakt der Zielgruppenanalyse ist die Marktanalyse-Tabelle oder Benchmark-Matrix, in der vergleichbare Spiele hinsichtlich Genre, Mechaniken und Zielgruppe gegenübergestellt werden. Die Benchmark-Matrix strukturiert den Vergleich relevanter Referenzspiele anhand definierter Kriterien wie Genre, Zielgruppe, Spielmechaniken und Spielstruktur. Typische Vergleichskriterien sind beispielsweise Kernmechaniken, Progressionssysteme, Monetarisierungsmodelle, Plattformen und visuelle Gestaltung sowie Alleinstellungsmerkmale der betrachteten Spiele. Ziel ist es, Marktstandards sichtbar zu machen und das eigene Spielkonzept im bestehenden Marktumfeld einzuordnen.

Auf dieser Basis lassen sich Differenzierungsmerkmale und potenzielle Designnischen identifizieren. Diese dient als Grundlage für die Marktpositionierung und die Identifikation potenzieller Alleinstellungsmerkmale (Rogers, 2014; Fullerton, 2018). Sie untersucht bestehende Spiele und Trends, um das eigene Projekt im aktuellen Marktumfeld einzuordnen. Die Marktpositionierung baut auf den Ergebnissen der Benchmark-Analyse auf und beschreibt, wie sich ein Spiel bewusst von bestehenden Produkten abgrenzt. Dies kann durch innovative Mechaniken, eine spezifische Zielgruppenansprache oder eine neuartige Kombination bestehender Designprinzipien erfolgen. Dadurch können Überschneidungen mit bestehenden Spielen frühzeitig erkannt und bewusst differenzierende Designentscheidungen getroffen werden. In der Game Design Praxis wird die Marktpositionierung häufig bereits im High Concept oder Pitch Document festgelegt, um eine klare Abgrenzung zu bestehenden Spielen frühzeitig zu definieren. Für studentische Projekte ist dieser Schritt besonders relevant, da Designentscheidungen dadurch besser begründet und strukturiert werden können. Die Zielgruppenfestlegung beeinflusst dabei unmittelbar zentrale Designparameter wie Spieltempo, Komplexität und Feedbackintensität (Koster, 2013; Schell, 2020).

2.3.2. High Level Concept, Genreanalyse und Core Gameplay Loop

In der Konzeptionsphase wird die Spielidee zunächst auf einer abstrakten, allgemein verständlichen Ebene beschrieben, um die grundlegende Konzeptidee klar und nachvollziehbar zu kommunizieren. Das High Level Concept (HLC) fasst die zentralen Aspekte eines Spiels zusammen. Dabei werden zentrale Aspekte wie Spielinhalt, Zielgruppe und Alleinstellungsmerkmale definiert. Das HLC dient sowohl dem Team als auch externen Stakeholdern als gemeinsame konzeptionelle Grundlage. HLCs werden in der Praxis häufig in Form kurzer Pitch Dokumente oder One Pager erstellt, die eine schnelle Entscheidungsgrundlage für Teammitglieder und Stakeholder bieten. Typische Bestandteile eines HLCs sind eine kurze Spielbeschreibung, die Zielgruppe, das Genre, zentrale Spielmechaniken, die Plattform sowie das Alleinstellungsmerkmal des Projekts (Schell, 2020; Unterberger, 2016). Zu Beginn ist eine vereinfachte Darstellung der Kernelemente notwendig, da zu diesem Zeitpunkt noch keine detaillierte Ausarbeitung vorliegt. Dadurch können unterschiedliche Ideen besser verglichen und bewertet werden. Zudem dient der HLC als Grundlage für Pitches und Projektpräsentationen (Emran, 2019). Die Genreanalyse unterstützt die Einordnung typischer Erwartungen hinsichtlich Mechaniken, Spielstruktur und Spielerfahrung. Unterschiedliche Genres wie Strategiespiele, Actionspiele oder Rollenspiele stellen dabei jeweils unterschiedliche Anforderungen an das Game Design. So erfordern beispielsweise Strategiespiele wie Age of Empires eine langfristige Ressourcenplanung, während Actionspiele wie Doom den Fokus auf schnelle Reaktionsfähigkeit und unmittelbares Feedback legen (Rogers, 2014; Koster, 2013). Die Analyse bestehender Spiele aus dem Genre kann zusätzlich als Orientierung dienen, um bewährte Designlösungen zu übernehmen und gleichzeitig innovative Ansätze zu entwickeln. Hierfür kann ebenfalls die Benchmark-Tabelle genutzt werden. Die Ergebnisse der Genreanalyse können in einer Benchmark Tabelle dokumentiert werden, um Gemeinsamkeiten und Unterschiede relevanter Referenzspiele systematisch gegenüberzustellen (Salen & Zimmerman, 2003). Dabei werden insbesondere Mechaniken, Progressionssysteme und Spielstruktur miteinander verglichen, um Designmuster und Differenzierungspotenziale sichtbar zu machen (Fullerton, 2018). Darüber hinaus ist der Core Gameplay Loop ein wesentlicher Bestandteil der Konzeptphase.

Er dient dabei als strukturelle Grundlage zur Beschreibung wiederkehrender Spielhandlungen und verbindet einzelne Interaktionen zu einem stabilen Spielsystem. Dadurch wird sichtbar, wie Spielmechaniken Motivation, Feedback und Fortschritt erzeugen (Schell, 2020). Außerdem kann der Gameplay Loop genutzt werden, um Spielmechaniken bereits früh in Prototypen zu testen. Die Gestaltung des Core Gameplay Loops variiert je nach Genre, folgt jedoch stets dem Prinzip wiederkehrender Handlungsmuster. So besteht der Loop in Super Mario Bros. beispielsweise aus Bewegung, Überwindung von Hindernissen und dem Erreichen von Zielen, während er in Minecraft stärker auf Erkunden, Sammeln, Crafting und Bauen basiert (Rogers, 2014; Rehfeld, 2020). Der Core Gameplay Loop sollte daher immer im Zusammenhang mit Genre, Zielgruppe und Game Vision betrachtet werden, da er nicht isoliert funktioniert. Zur analytischen Strukturierung kann der Gameplay Loop in verschiedene Ebenen unterteilt werden:

1. Moment to Moment Loop

Der Moment to Moment Loop beschreibt die unmittelbaren Handlungen, die der Spieler in kurzen Zeitabständen wiederholt ausführt. Er bildet die Grundlage der direkten Spielerinteraktionen und stellt damit das Fundament des gesamten Spielerlebnisses dar.

2. Core Loop

Der Core Loop wird auf Feedback- und Belohnungssysteme erweitert, hierbei erhält der Spieler unmittelbare Rückmeldungen und Belohnungen für die Ausführung zentraler Handlungen. Durch Belohnungen steigt auch die Spielermotivation.

3. Progression Loop

Der Progression Loop beschreibt den langfristigen Fortschritt über mehrere Spielabschnitte hinweg. Dabei werden einzelne Gameplayiterationen zu einer übergeordneten Entwicklungsstruktur verbunden. Der Spieler soll dabei immer wieder mit neuen Herausforderungen konfrontiert werden, damit das Gefühl von Entwicklung innerhalb der Spielwelt entsteht.

4. Day to Day Loop

Der Day to Day Loop beschreibt die langfristige Spielmotivation über einzelne Spielsitzungen hinaus. Er umfasst wiederkehrende Ziele und übergeordnete Fortschrittsziele des Spiels. Besonders bei Service Games dient dieser Loop dazu, Spieler regelmäßig zur Rückkehr in das Spiel zu motivieren.

Dies wird häufig durch tägliche Herausforderungen, saisonale Events, Login Belohnungen oder langfristige Fortschrittssysteme unterstützt (Brazie, o. D.).

Die Unterteilung in verschiedene Loop Ebenen dient der strukturierten Analyse unterschiedlicher Zeithorizonte im Spielerlebnis und ist ein gängiges Analysemodell (Brazie, o. D.). Dadurch können sowohl kurzfristige Interaktionen als auch langfristige Motivationsstrukturen gezielt im Design berücksichtigt werden. In diesem Zusammenhang stehen HLC, Genreanalyse und Core Gameplay Loop in direkter Wechselwirkung. Während das HLC die grundlegende Idee strukturiert, liefert die Genreanalyse Orientierung an bestehenden Spielererwartungen und der Core Gameplay Loop überführt diese in wiederkehrende Handlungsstrukturen (Rogers, 2014). Ein weiterer Aspekt innerhalb der Konzeptionsphase ist das Balancing von Spielmechaniken. Dabei wird ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Herausforderungen, Belohnung und Spielfortschritt angestrebt. Schell (2020) beschreibt Balancing als iterativen Prozess, der eng mit Playtesting und Feedbackschleifen verbunden ist, um ein einheitliches und motivierendes Spielerlebnis sicherzustellen. Insbesondere in frühen Konzeptionsphasen können bereits einfache Prototypen genutzt werden, um erste Balancing Entscheidungen zu überprüfen und Probleme wie Über- und Unterforderung frühzeitig zu identifizieren. Balancing steht dabei in direkter Verbindung zum Core Gameplay Loop, da dieser maßgeblich bestimmt, wie häufig Spieler mit Herausforderungen konfrontiert werden und welches Feedback sie erhalten. Dabei wird es nicht als einmaliger Schritt verstanden, sondern als kontinuierlicher Prozess innerhalb der Konzeptions- und Produktionsphase. Ziel ist es, eine konsistente Spielerfahrung sicherzustellen, bei der Herausforderungen und Belohnungen in einem ausgewogenen Verhältnis stehen (Schell, 2020).

2.4. Design Dokumentation

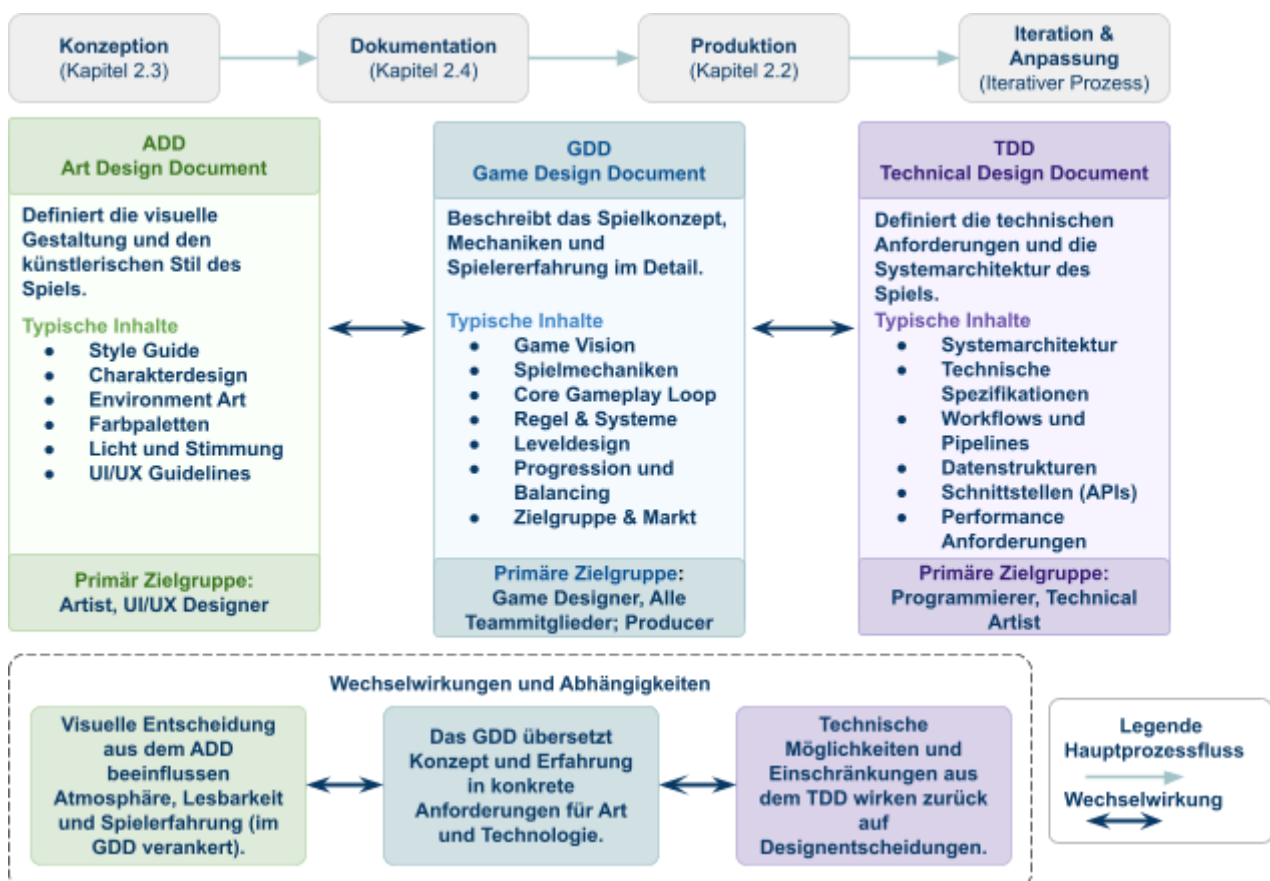
Aufbauend auf der in Kapitel 2.3. beschriebenen Konzeptionsphase werden die dort entwickelten Inhalte in Form strukturierter Designartefakte dokumentiert. Die in der Konzeptionsphase entwickelten Inhalte wie Zielgruppenanalyse, HLC, Gameplay Loops oder Marktanalysen besitzen zunächst einen konzeptionellen Charakter. Um diese Informationen für die weitere Entwicklung nutzbar zu machen, werden sie in strukturierte Designartefakte überführt. Die Dokumentation bildet somit die Verbindung zwischen konzeptioneller Planung und praktischer Umsetzung.

Während diese Artefakte in professionellen Entwicklungsumgebungen als etablierte Arbeitsinstrumente eingesetzt werden, stellt ihre Auswahl, Strukturierung und Anwendung insbesondere für Studierende häufig eine Herausforderung dar. Die Vielzahl unterschiedlicher Dokumentationsformen erschwert es, ihre jeweilige Funktion innerhalb der Konzeptionsphase eindeutig einzuordnen (Rogers, 2014; Rehfeld, 2020). Da Spieleentwicklung typischerweise aus verschiedenen Fachbereichen wie Design, Art und Programmierung besteht, ist eine klare Dokumentationsstruktur notwendig, um Missverständnisse und Informationsverluste zu vermeiden. Grundsätzlich lassen sich in der Designkommunikation zwei Formen der Informationsweitergabe unterscheiden in formale und informelle Kanäle. Insbesondere für unerfahrene Teams besteht dabei die Herausforderung, informelle Entscheidungen nachvollziehbar zu dokumentieren und dauerhaft verfügbar zu machen. Designartefakte übernehmen daher eine wichtige Funktion als Wissensspeicher und Kommunikationsgrundlage.

Formale Kanäle umfassen strukturierte Artefakte wie das GDD, das ADD oder das TDD, die als verbindliche Referenzpunkte dienen (Schell, 2020; Rehfeld, 2020). Ergänzend können weitere Artefakte wie Vision Statements, HLC, Benchmark Matrix, Moodboards oder Prototypen eingesetzt werden. Diese erfüllen unterschiedliche Funktionen innerhalb der Konzeptions- und Vorproduktionsphase und unterstützen die schrittweise Konkretisierung der Spielidee (Rogers, 2014; Fullerton, 2018). Informelle Kanäle hingegen beinhalten Meetings, direkte Abstimmungen oder digitale Kommunikationsplattformen, die vor allem dem kurzfristigen Austausch und der Klärung von Detailfragen dienen. Die Kombination beider Kommunikationsformen ist notwendig, da Dokumentationen in der Praxis weder vollständig statisch noch ausschließlich informell sein können.

Stattdessen fungieren Designartefakte als lebendige Arbeitsdokumente, die im Verlauf der Entwicklung kontinuierlich angepasst werden (Schell, 2020; Rehfeld, 2020). Im Rahmen iterativer Entwicklungsprozesse kommt es zudem regelmäßig zu Anpassungen an Spielmechaniken, technischen Anforderungen oder visuellen Konzepten. Diese Änderungen werden in den jeweiligen Artefakten dokumentiert, sodass jederzeit ein aktueller und konsistenter Informationsstand gewährleistet ist. Die wichtigsten Designartefakte werden in den folgenden Unterkapiteln näher beschrieben und in ihren jeweiligen Funktionen eingeordnet. Die folgende Abbildung 3 zeigt den Zusammenhang sowie die Wechselwirkungen zentraler Designartefakte innerhalb der Vorproduktionsphase.

Abbildung 3: Zusammenhang zentraler Designartefakte innerhalb der Vorproduktion.



Anmerkung. Eigene Darstellung.

2.4.1. Art Design Document (ADD)

Das ADD beschreibt alle visuellen Gestaltungselemente eines Spiels und dient der Sicherstellung eines konsistenten visuellen Erscheinungsbildes. Es beinhaltet unter anderem Ansätze zum Charakterdesign, zur Spielwelt, Farbpaletten, Lichtstimmungen und Stilrichtungen und sorgt dafür, dass ein konsistentes visuelles Erscheinungsbild gewährleistet wird. Besonders in der Vorproduktionsphase unterstützt das ADD dabei, eine gemeinsame visuelle Richtung festzulegen und Missverständnisse innerhalb des Teams frühzeitig zu vermeiden. Die visuelle Leitlinie ist relevant, um das Risiko zu vermeiden, dass verschiedene Teammitglieder uneinheitliche visuelle Designs entwickeln, die nicht miteinander harmonieren, was das Gesamterlebnis des Spiels beeinträchtigen kann (Duchiewicz, 2019).

Typische Artefakte innerhalb des ADD sind beispielsweise Styleguides, Referenzbilder, Moodboards sowie Concept Art Sheets, die den visuellen Stil des Spiels definieren und dokumentieren. Concept Art Sheets visualisieren zentrale Objekte, Charaktere oder Umgebungen und dienen als Referenz für die spätere Produktion von Assets. Moodboards sammeln visuelle Referenzen, Farben, Formen und Stimmungen, die als Inspirationsgrundlage für die künstlerische Ausrichtung dienen. Sie helfen dabei, abstrakte Vorstellungen frühzeitig sichtbar und innerhalb des Teams diskutierbar zu machen (Duchiewicz, 2019). Styleguides definieren gestalterische Regeln und Standards, beispielsweise für Farbpaletten, Formen, Benutzeroberflächen oder Charakterdesign. Dadurch wird sichergestellt, dass unterschiedliche Teammitglieder konsistente visuelle Inhalte erstellen. Diese dienen als Referenz für alle künstlerischen Umsetzungen im weiteren Entwicklungsprozess. Darüber hinaus unterstützt das ADD nicht nur die ästhetische Konsistenz, sondern auch die funktionale Lesbarkeit von Spielelementen, etwa durch die visuelle Unterscheidung interaktiver Objekte oder der Navigation innerhalb der Spielwelt (Rogers, 2014).

2.4.2. Game Design Document (GDD)

Als eines der wichtigsten Artefakte in der Spieleentwicklung fasst das GDD die Spielmechaniken und konzeptionelle Elemente des Spiels zusammen. Es umfasst unter anderem Details zur Game Vision, Beschreibungen von Spielmechaniken, Steuerungssysteme, Regelsysteme sowie Progressionssysteme, Levelstrukturen und Spielerinteraktionen. Ein Beispiel hierfür ist die Dokumentation eines Crafting Systems, bei dem Ressourcen, Herstellungsprozesse, benötigte Materialien und resultierende Gegenstände detailliert beschrieben werden. Gleichzeitig dient es als zentrales Kommunikationsinstrument zwischen Design, Art und Programmierung, da es die wesentlichen Designentscheidungen strukturiert dokumentiert und nachvollziehbar begründet (Rogers, 2014; Bencin Studios, 2023). Typische Bestandteile eines GDD sind beispielsweise Mechanikbeschreibungen, Core Gameplay Loop, Systemübersichten, Leveldesign sowie Balancing Tabellen. Ergänzend dazu beinhaltet es auch Zielgruppenanalysen, Benchmark Matrizen, Monetarisierungskonzepte und Progressionssysteme. Zusätzlich dient das GDD als zentrale Kommunikations- und Planungsgrundlage für das gesamte Entwicklungsteam. Das GDD wird im Verlauf der Entwicklung kontinuierlich aktualisiert und erweitert, da sich durch Prototyping, Testing und iterative Anpassungen neue Erkenntnisse ergeben. Es fungiert somit nicht als statisches Dokument, sondern als dynamisches Artefakt. Aufgrund der unterschiedlichen Projektgrößen und Anforderungen existiert kein allgemein gültiger Standardaufbau für ein GDD. Stattdessen werden Umfang und Detailgrad an die Bedürfnisse des jeweiligen Projekts angepasst (Rogers, 2014; Schell, 2020). Gerade diese Flexibilität führt jedoch dazu, dass Einsteigern häufig unklar bleibt, welche Inhalte für die jeweilige Projektphase tatsächlich relevant sind. Dadurch entstehen Unsicherheiten hinsichtlich Umfang, Detailgrad und Struktur der Dokumentation (Rehfeld, 2020).

2.4.3. Technical Design Document (TDD)

Das Technical Design Document (TDD) beschreibt die technischen Anforderungen und Rahmenbedingungen des Spiels und richtet sich in erster Linie an das technische Entwicklerteam. Es beinhaltet unter anderem Systemarchitekturen, technische Workflows, eingesetzte Technologien sowie Schnittstellen zwischen den einzelnen Komponenten des Spiels.

Typische Artefakte innerhalb des TDD sind Systemarchitekturen, Class- und Component Design, API Spezifikationen sowie Performance- und Speichieranforderungen. Systemarchitekturen visualisieren die grundlegende Struktur technischer Systeme sowie deren Beziehungen und Datenflüsse. API- Spezifikationen dokumentieren die Kommunikation zwischen einzelnen Systemen oder Modulen und definieren, welche Daten ausgetauscht werden. Ein konkretes Beispiel wäre die Dokumentation eines Inventarsystems, bei dem festgelegt wird, wie Gegenstände gespeichert, geladen und zwischen verschiedenen Spielsystemen übertragen werden. Ziel des Artefakts ist es, eine klare Grundlage für die technische Umsetzung zu schaffen und potenzielle technische Schwierigkeiten frühzeitig zu erkennen (Smith et al., 2012). Darüber hinaus unterstützt das TDD die strukturierte Zusammenarbeit zwischen Programmierern und anderen Bereichen der Entwicklung. Besonders bei komplexeren Projekten ist ein nachvollziehbares technisches Artefakt wichtig, um Abhängigkeiten zwischen Systemen frühzeitig zu erkennen und Entwicklungsprozesse effizient aufeinander abzustimmen. Fehlende oder unklare technische Dokumentationen können hingegen dazu führen, dass Systeme isoliert entwickelt werden und später nur schwer miteinander kompatibel sind.

Dies kann zusätzlichen Arbeitsaufwand und technische Probleme während der Produktion verursachen. Gerade in studentischen Projekten wird technische Dokumentation häufig vernachlässigt. Eine frühzeitige Dokumentation technischer Entscheidungen kann jedoch dazu beitragen, spätere Integrationsprobleme, Mehraufwand und Missverständnisse innerhalb des Teams zu reduzieren (Rogers, 2014).

2.5. Unterschiede im Studium und in der Industrie

Die Konzeptions- und Vorproduktionsphase orientiert sich sowohl in Hochschulprojekten als auch in der professionellen Spieleentwicklung grundsätzlich an ähnlichen Entwicklungsprozessen. Dazu zählen insbesondere iterative Arbeitsweisen, die Nutzung strukturierter Designartefakte sowie die Aufteilung von Aufgaben innerhalb interdisziplinärer Teams. Dennoch unterscheiden sich die Wahrnehmung, Anwendung und Umsetzung dieser Prozesse teilweise deutlich zwischen studentischen Projekten und industriellen Entwicklungsumgebungen. In der professionellen Spieleentwicklung sind Produktionspipelines, Rollenverteilung und Dokumentationsstrukturen fest etabliert und eng an wirtschaftliche Zielsetzungen gekoppelt.

Obwohl Studierende mit ähnlichen Methoden und Artefakten arbeiten wie professionelle Entwickler, zeigen sich in der Praxis häufig Schwierigkeiten bei deren Anwendung und Einordnung (Rehfeld, 2020). Diese Diskrepanz bildet einen zentralen Ausgangspunkt der vorliegenden Arbeit. Die explorative Umfrage deutet darauf hin, dass Studierende insbesondere Schwierigkeiten bei der Orientierung innerhalb bestehender Arbeitsabläufe wahrnehmen (vgl. Kapitel 4). Häufig genannt wurden unklare Anforderungen, Unsicherheiten hinsichtlich des erwarteten Workflows sowie Schwierigkeiten bei der zeitlichen Planung und Priorisierung von Aufgaben. Diese Wahrnehmung bedeutet jedoch nicht zwangsläufig, dass entsprechende Prozesse oder Strukturen nicht vorhanden sind. Vielmehr deutet dies darauf hin, dass Studierende diese Abläufe teilweise noch nicht vollständig verinnerlicht haben oder deren Bedeutung innerhalb des Entwicklungsprozesses unterschätzen. Die Herausforderung besteht somit weniger in einem Mangel an Methoden oder Dokumentationsformen, sondern vielmehr in deren konsequenter Anwendung innerhalb studentischer Projekte. Daraus ergibt sich die Notwendigkeit, bestehende Prozesse didaktisch aufzubereiten und durch strukturierte Leitfragen, Beispiele und Templates zugänglicher zu machen (Rehfeld, 2020).

Ein möglicher Erklärungsansatz liegt in der unterschiedlichen Erfahrung der Beteiligten. Während professionelle Entwickler bereits mit iterativen Produktionsabläufen vertraut sind, befinden sich Studierende häufig noch in einer Lernphase, in der Prozesse erst praktisch angewendet und verstanden werden müssen. Dadurch können bestehende Strukturen subjektiv als unklar oder unzureichend wahrgenommen werden, obwohl sie sich grundsätzlich an industriellen Vorgehensweisen orientieren. Vielmehr kann diese

Wahrnehmung darauf zurückzuführen sein, dass etablierte Arbeitsweisen noch nicht konsequent angewendet oder deren Nutzen für den Projekterfolg nicht unmittelbar erkannt wird. Auch die Verteilung von Rollen innerhalb eines Teams wird unterschiedlich wahrgenommen. In professionellen Entwicklungsumgebungen existieren meist klar spezialisierte Aufgabenbereiche wie Game Design, Art Design oder Programmierung. In studentischen Projekten übernehmen einzelne Personen dagegen häufig mehrere Rollen gleichzeitig. Dies kann einerseits den Lernprozess fördern und breitere praktische Erfahrungen ermöglichen, andererseits jedoch die klare Abgrenzung von Verantwortlichkeiten erschweren.

Dadurch steigt gleichzeitig die Notwendigkeit einer klaren Dokumentationsstruktur, da Wissen und Entscheidungen nicht auf spezialisierte Rollen verteilt werden können (Rogers, 2014). Ein weiterer relevanter Faktor ist der Umgang mit Zeit- und Ressourcenmanagement. Professionelle Entwicklungsprozesse sind in der Regel an feste Deadlines, Budgetvorgaben und wirtschaftliche Zielsetzungen gebunden. Dadurch besitzen Planungsfehler oder unrealistisch definierte Projektumfänge unmittelbare Auswirkungen auf Produktionskosten und Entwicklungszeit (Schreier, 2017). Vergleichbare Probleme zeigen sich auch in studentischen Projekten, insbesondere im Bereich der Scopeplanung und Priorisierung von Aufgaben. In der Umfrage wurden Zeitmangel und Schwierigkeiten bei der realistischen Einschätzung des Projektumfangs mehrfach genannt (vgl. Kapitel 4). Besonders zu Beginn der Konzeptionsphase werden Projektumfänge häufig überschätzt, wodurch unrealistische Erwartungen an Funktionsumfang, Inhalt und Entwicklungsdauer entstehen können. Eine frühzeitige Scopeplanung dient daher als wichtiges Instrument zur Risikoreduzierung (Rogers, 2014). Unterschiede zeigen sich zudem in der Wahrnehmung von Dokumentation und Feedbackprozessen. In der Industrie gelten Dokumentationsartefakte wie GDDs oder technische Spezifikationen als selbstverständlicher Bestandteil der täglichen Arbeit.

Innerhalb studentischer Projekte werden diese dagegen teilweise stärker als formale Anforderungen wahrgenommen und nicht immer konsequent als aktive Arbeitsinstrumente genutzt. Ähnlich verhält es sich mit Feedbackprozessen, während iterative Feedback- und Testprozesse in professionellen Entwicklungsabläufen fest integriert sind, werden vergleichbare Prozesse im Studium teilweise als unregelmäßig oder unklar wahrgenommen (vgl. Kapitel 4).

Diese Unterschiede deuten darauf hin, dass die Herausforderungen weniger in fehlenden industriellen Methoden innerhalb der Lehre liegen, sondern vielmehr in der Vermittlung ihrer praktischen Bedeutung und Anwendung. Die Ergebnisse der Umfrage verdeutlichen daher insbesondere den Bedarf nach stärkerer Orientierung, transparenteren Erwartungen und nachvollziehbaren Leitstrukturen innerhalb der Konzeptionsphase. Die bisherigen Betrachtungen verdeutlichen, dass die in der Industrie etablierten Methoden und Artefakte grundsätzlich auch für Hochschulprojekte geeignet sind. Gleichzeitig zeigen die Ergebnisse, dass ihre Anwendung für Studierende häufig mit Unsicherheiten verbunden ist. Schell (2020) adressiert primär erfahrene Designer und setzt Grundkenntnisse über Entwicklungsprozesse voraus. Rogers (2014) behandelt zwar konkrete Artefakte, verzichtet jedoch auf eine didaktische Strukturierung für den Hochschulkontext. Einen Leitfaden, der diese Lücke schließt, gibt es bislang nicht. Daraus ergibt sich die Notwendigkeit einer strukturierten Orientierungshilfe, die bestehende Ansätze verständlich aufbereitet und in einen nachvollziehbaren Entwicklungsablauf überführt. Die bisherige Literaturanalyse liefert eine theoretische Grundlage für die Konzeptionsphase. Unklar bleibt jedoch, inwieweit diese Strukturen im Hochschulalltag tatsächlich wahrgenommen und angewendet werden. Zur Beantwortung dieser Frage wird im folgenden Kapitel eine explorative Umfrage unter Studierenden beschrieben.

3. Methodik

Die Arbeit basiert auf einer Literaturrecherche sowie einer explorativen Onlineumfrage unter Studierenden. Ziel ist es, theoretische Konzepte der Konzeptions- und Vorproduktionsphase mit praktischen Erfahrungen aus dem Hochschulkontext zu verbinden. Ergänzend dient die Umfrage dazu, typische Herausforderungen innerhalb von studentischen Entwicklungsprojekten zu identifizieren. Der Fokus liegt dabei nicht auf statistischer Repräsentativität, sondern auf der qualitativen Einordnung wiederkehrender Herausforderungen und Problemfelder. Dabei soll insbesondere untersucht werden, welche Schwierigkeiten Studierende bei der Anwendung etablierter Methoden, Artefakte und Arbeitsabläufe der Konzeptionsphase wahrnehmen und in welchen Bereichen ein erhöhter Orientierungs- und Unterstützungsbedarf besteht. Die Erhebung kombiniert quantitative Elemente in Form geschlossener Fragen mit qualitativen Elementen durch offene Antwortmöglichkeiten. Die Arbeit ist als explorative Designstudie im Bereich Game Design einzuordnen. Der Fokus liegt dabei auf der explorativen Analyse und strukturierten Ableitung von Designanforderungen für die Entwicklung eines didaktischen Leitfadens. Beide Methoden greifen dabei ineinander. Die Literaturrecherche liefert die inhaltliche Grundlage für die Auswahl relevanter Artefakte und Prozessschritte, während die explorative Umfrage sicherstellt, dass diese Auswahl an den tatsächlichen Herausforderungen im Hochschulkontext ausgerichtet ist. Erkenntnisse, die in beiden Quellen übereinstimmen, bilden die Grundlage für die Gestaltung des Leitfadens.

3.1. Literaturrecherche

Im Rahmen der Literaturrecherche werden Fachliteratur, bestehende Artefakte sowie Templates zur Konzeptions- und Vorproduktionsphase ausgewertet und vergleichend analysiert. Im Mittelpunkt steht die Frage, wie zentrale Prozesse der Spieleentwicklung strukturiert und für den Hochschulkontext didaktisch aufbereitet werden können. Besonderes Augenmerk liegt auf der Game Vision, der Strukturierung konzeptioneller Prozesse sowie der Rolle zentraler Artefakte wie GDD, ADD und TDD. Die Literaturauswahl erfolgt thematisch fokussiert anhand zentraler Begriffe der Spielentwicklung, unter anderem Vorproduktion, Game Design Artefakte und Konzeptionsprozesse.

Es handelt sich um eine narrative, konzeptorientierte Literaturlauswertung, bei der insbesondere wiederkehrende Strukturen, Modelle und Artefakte verglichen und abstrahiert werden. Diese Vorgehensweise eignet sich insbesondere für Themenfelder, in denen bestehende Konzepte aus unterschiedlichen Disziplinen zusammengeführt und strukturell aufbereitet werden (Webster & Watson, 2002). Unterschiedliche Auffassungen zum Aufbau und zur Nutzung dieser Dokumente werden gegenübergestellt und im Hinblick auf ihre Anwendbarkeit in studentischen Projekten bewertet. Darüber hinaus wird untersucht, welche Informationen, Arbeitsschritte und Dokumentationsformen in der Literatur als zentrale Bestandteile der Konzeptionsphase beschrieben werden und wie diese in einem didaktisch aufbereiteten Leitfaden strukturiert zusammengeführt werden können.

3.2. Explorative Umfrage unter Studierenden

Unterstützend zur Literaturrecherche wird eine explorative Onlineumfrage unter Studierenden durchgeführt, um erste Einblicke in Herausforderungen innerhalb der Konzeptionsphase zu gewinnen. Die Umfrage dient dabei nicht der Überprüfung theoretischer Modelle, sondern der Ergänzung der Literaturperspektive durch praktische Erfahrungen aus studentischen Entwicklungsprojekten. Die Befragung richtet sich an Studierende, die bereits erste Erfahrungen mit Hochschulprojekten oder der Entwicklung von Spielkonzepten gesammelt haben. Dadurch soll sichergestellt werden, dass die Antworten auf tatsächlichen Erfahrungen innerhalb der Konzeptionsphase basieren. Ziel der Umfrage ist es insbesondere, wiederkehrende wahrgenommene Schwierigkeiten, Unsicherheiten und Unterstützungsbedarfe im Kontext studentischer Spieleentwicklungsprojekte zu identifizieren. Die gewonnenen Eindrücke sollen anschließend mit den theoretischen Erkenntnissen der Literaturrecherche verglichen werden. Die Teilnahme erfolgt freiwillig und anonym über ein Onlineformular. Es werden keine personenbezogenen Daten erhoben, die Rückschlüsse auf einzelne Teilnehmende zulassen. Die erhobenen Daten werden ausschließlich im Rahmen dieser Arbeit verwendet und nicht an Dritte weitergegeben. Dadurch erhalten die Teilnehmenden die Möglichkeit, persönliche Einschätzungen offen zu äußern.

Aufgrund des begrenzten zeitlichen Rahmens sowie der freiwilligen Teilnahme erhebt die Umfrage keinen Anspruch auf Repräsentativität, sondern dient ausschließlich der explorativen Ergänzung der theoretischen Analyse.

3.2.1. Aufbau der Umfrage

Der Fragebogen kombiniert geschlossene und offene Fragen. Geschlossene Fragen werden in Form von Skalen und Mehrfachauswahl eingesetzt, um wiederkehrende Schwierigkeiten und Tendenzen einfacher erfassen zu können. Offene Fragen ermöglichen es den Teilnehmenden zusätzlich, individuelle Erfahrungen und konkrete Probleme ausführlicher zu beschreiben. Zu Beginn werden allgemeine Informationen wie Semester, bisherige Projekterfahrung sowie die Rolle innerhalb vergangener Projekte abgefragt. Zusätzlich werden Einschätzungen zu verschiedenen Bereichen der Konzeptionsphase erhoben, darunter beispielsweise Ideenfindung, Recherche, Kommunikation im Team oder die Nutzung von Dokumentation und Hilfsmitteln.

Der Fragebogen umfasst folgende Bereiche:

1. Einleitung und Einverständnis
 - a. Informationen: Zweck der Umfrage, Freiwilligkeit, Anonymität, Zeitaufwand
 - b. Einverständniserklärung
2. Hintergrundinformationen
 - a. Studiengang, Semester
 - b. Vorherige Projekterfahrung (Ja/Nein, Anzahl Projekte)
 - c. Rolle im letzten Projekt (Game Design, Art Design, Programmierung, Producer, Sonstiges)
3. Selbsteinschätzung von Kompetenzen (z.B. Recherche (Marktanalyse, Genreanalyse, usw.), Ideenfindung und kreative Entwicklung, Kommunikation im Team,...) (Skala)
4. Konkrete Aufgaben und Schwierigkeiten (Multiple Choice, Skala)
5. Verwendete Dokumente und Tools (Multiple Choice, Skala)
6. Unterstützungsbedarf und Wünsche (Multiple Choice, Kurztext)

Die Kombination aus geschlossenen und offenen Fragen ermöglicht sowohl eine strukturierte Vergleichbarkeit der Antworten als auch die Erfassung individueller Erfahrungsberichte. Geschlossene Items dienen der Identifikation wiederkehrender Muster, während offene Fragen eine qualitative Vertiefung der subjektiven Wahrnehmung ermöglichen.

3.2.2. Durchführung und Stichprobe

Die Umfrage wird als Onlineformular bereitgestellt und durch E-Mail-Verteiler an Studierende sowie soziale Medien verbreitet. Die Teilnahme erfolgt anonym und freiwillig. Vor der Veröffentlichung wurde der Fragebogen hinsichtlich Verständlichkeit und technischer Funktion überprüft. Aufgrund ihres explorativen Charakters dient die Erhebung nicht der statistischen Repräsentativität, sondern der qualitativen Ergänzung der Literaturrecherche. Die Stichprobe setzt sich aus Studierenden zusammen, die bereits erste Erfahrungen mit Spieleentwicklung im Hochschulkontext gesammelt haben. Dadurch wird sichergestellt, dass die erhobenen Daten auf realen Projekterfahrungen basieren und nicht ausschließlich auf theoretischen Einschätzungen beruhen.

3.2.3. Auswertungsmethode

Die Ergebnisse der Umfrage werden strukturiert ausgewertet. Geschlossene Fragen werden anhand von Häufigkeiten und einfachen Verteilungen analysiert, um Schwierigkeiten und Tendenzen sichtbar zu machen. Die offenen Antworten werden mittels qualitativer Inhaltsanalyse nach thematischer Codierung ausgewertet. Die Kategorienbildung erfolgt induktiv auf Basis der erhobenen Daten. Dabei werden wiederkehrende Begriffe, Probleme und Muster systematisch kategorisiert und zusammengefasst. Die Resultate dienen vor allem dazu, die theoretischen Erkenntnisse der Literaturrecherche durch studentische Perspektive zu ergänzen. Dabei stehen insbesondere Herausforderungen innerhalb der Konzeptionsphase sowie mögliche Unterstützungsbedarfe im Mittelpunkt. Die Ergebnisse fließen anschließend in die didaktische Gestaltung des Leitfadens ein. Dabei werden insbesondere jene Themenbereiche berücksichtigt, die sowohl in der Literatur als auch in den studentischen Rückmeldungen als wiederkehrende Herausforderungen identifiziert werden können.

4. Ergebnisse der explorativen Umfrage

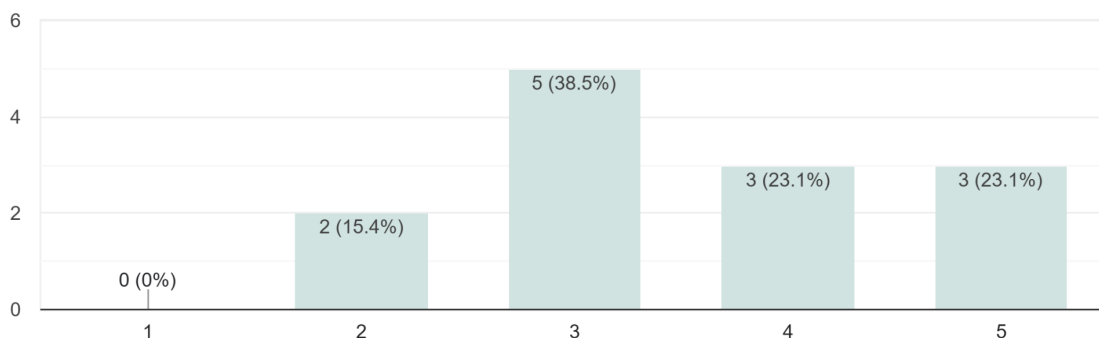
Die folgende Auswertung basiert auf einer explorativen Onlineumfrage (n = 13), die ergänzend zur Literaturrecherche durchgeführt wurde. Ziel der Erhebung war es, typische Herausforderungen, Unsicherheiten und Unterstützungsbedarfe innerhalb der Konzeptionsphase aus studentischer Perspektive zu identifizieren. Aufgrund des explorativen Charakters liegt der Fokus auf der Beschreibung von Tendenzen und wiederkehrenden Mustern und nicht auf einer statistischen Repräsentativität.

4.1. Erfahrungen und Rahmenbedingungen

Die Ergebnisse zeigen, dass die Teilnehmenden unterschiedliche Vorerfahrungen in der praktischen Projektarbeit außerhalb des Studiums besitzen. Während ein Teil bereits Erfahrungen durch Praktikum oder Werkstudententätigkeit gesammelt hat, verfügt der Großteil ausschließlich über studienbezogene Projekterfahrung. Die Einschätzung der eigenen Vorbereitung auf die Konzeptionsphase ist überwiegend mittelmäßig ausgeprägt (siehe Abbildung 4).

Abbildung 4: Selbsteinschätzung der Vorbereitung auf die Konzeptionsphase.

16. Wie gut fühlen Sie sich grundsätzlich auf die Durchführung einer Konzeptionsphase vorbereitet?
13 responses



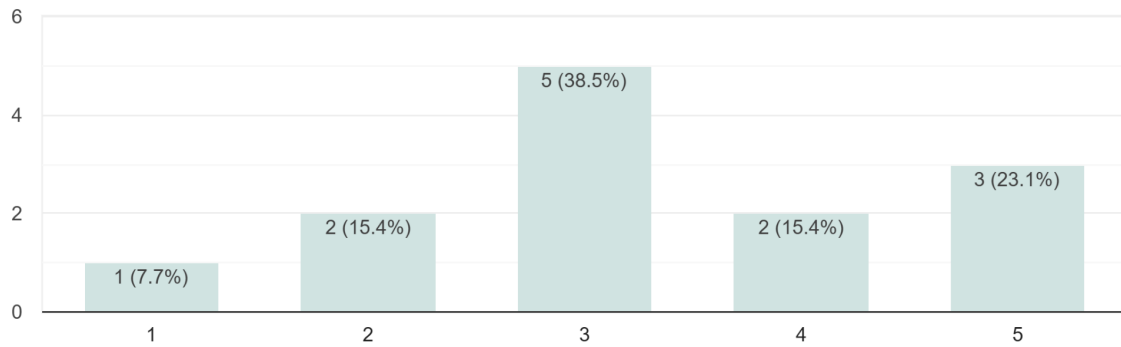
Anmerkung. Eigene Erhebung (2026).

Nur ein kleiner Teil der Befragten fühlt sich sehr gut vorbereitet, während die Mehrheit eine mittlere oder geringe Vorbereitung angibt. Auch die Einschätzung der Klarheit einzelner Schritte innerhalb der Konzeptionsphase fällt überwiegend mittelmäßig aus. Die Ergebnisse deuten darauf hin, dass Studierende zwar grundlegende Abläufe kennen, diese jedoch nicht durchgängig strukturiert anwenden können (siehe Abbildung 5).

Abbildung 5: Einschätzung der Klarheit konzeptioneller Schritte im Studium.

17. Wie klar sind Ihnen die einzelnen Schritte einer Konzeptionsphase (z.B. Ideenfindung, Recherche, Zielgruppenanalyse) (Skala von 1 = gar nicht bis 5 = sehr gut)

13 responses



Anmerkung. Eigene Erhebung (2026).

Die Ergebnisse deuten darauf hin, dass grundlegende Begriffe und Arbeitsschritte zwar bekannt sind, die praktische Anwendung und Einordnung dieser Methoden jedoch Schwierigkeiten bereiten. Dies betrifft insbesondere die Verbindung einzelner Arbeitsschritte zu einem nachvollziehbaren Gesamtprozess.

4.2. Herausforderungen

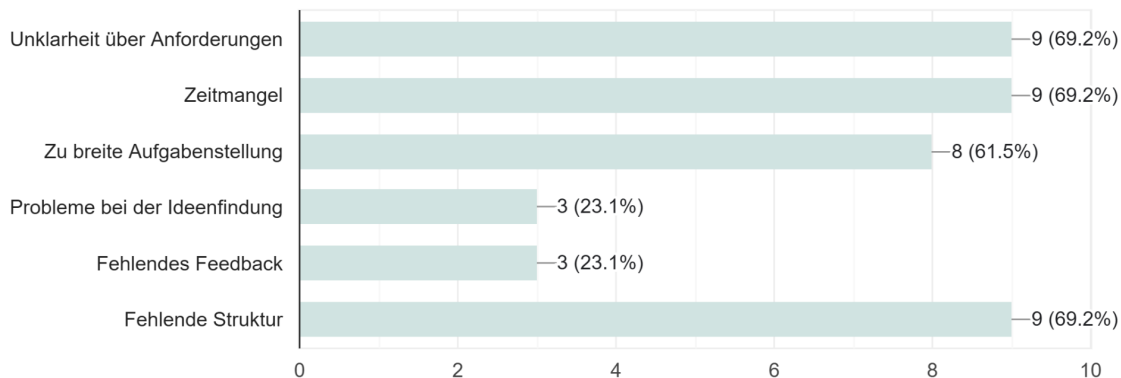
Die Ergebnisse deuten darauf hin, dass unklare Anforderungen, Zeitmangel sowie eine zu breite Aufgabenstellung die häufigsten Herausforderungen darstellen (siehe Abbildung 6).

Abbildung 6: Häufigkeit zentraler Herausforderungen in der Konzeptionsphase.

8. Welche Schwierigkeiten treten bei der Konzeptionsphase für Sie typischerweise auf?

(Mehrfachauswahl möglich)

13 responses



Anmerkung. Eigene Erhebung (2026).

Ergänzend dazu wird deutlich, dass Probleme bei der Ideenfindung, fehlendes Feedback sowie Schwierigkeiten bei der Priorisierung von Aufgaben ebenfalls eine relevante Rolle spielen. Besonders deutlich wird in den offenen Antworten, dass der Scope als zentraler Unsicherheitsfaktor wahrgenommen wird. Viele Studierende berichten, dass sich die Projektziele im Verlauf stark verändern und bereits definierte Konzepte erneut angepasst werden müssen. Mehrere Befragte äußern dabei den Wunsch nach einer frühzeitigen Festlegung zentraler Projektentscheidungen, um spätere Änderungen zu vermeiden. Diese Erwartung steht jedoch teilweise im Widerspruch zu etablierten Entwicklungsprozessen der Spieleindustrie, in denen Konzepte bewusst schrittweise konkretisiert und fortlaufend überprüft werden. Iterative Entwicklungsprozesse gelten in der Spieleindustrie als etablierter Bestandteil professioneller Entwicklungsabläufe, da Spielmechaniken, Scope und Spielerfahrung erst durch Prototyping, Testing und Feedback valide beurteilt werden können (Rogers, 2014; Fullerton, 2018).

Die Ergebnisse legen nahe, dass iterative Überarbeitungen im studentischen Kontext häufig als Zeichen mangelnder Planung wahrgenommen werden. Die Lehre sollte daher expliziter vermitteln, dass Scopeanpassungen und Konzeptüberarbeitungen in professionellen Entwicklungsprozessen bewusst eingeplant sind.

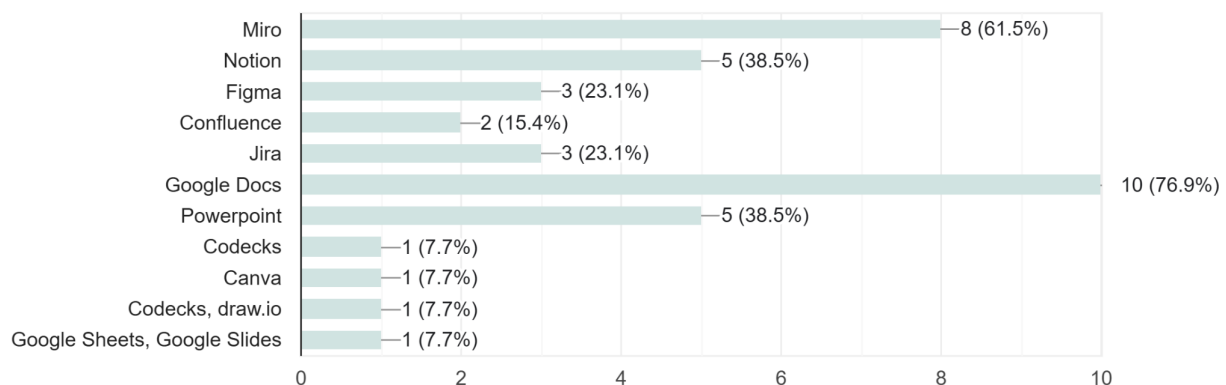
4.3. Werkzeuge, Dokumentationen und Unterstützungsbedarf

Die Ergebnisse zeigen, dass Google Docs, Miro und Notion zu den häufigsten verwendeten Werkzeugen zählen (siehe Abbildung 7).

Abbildung 7: Genutzte Tools in der Konzeptionsphase.

13. Welche Tools setzen Sie ein?

13 responses

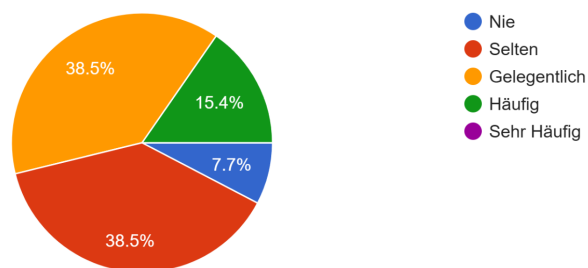


Anmerkung. Eigene Erhebung (2026).

Diese werden überwiegend als hilfreich für die Organisation und Zusammenarbeit im Team bewertet. Gleichzeitig wird deutlich, dass trotz der Vielzahl an Tools keine einheitlichen Arbeitsprozesse existieren. Dies deutet darauf hin, dass nicht primär ein Mangel an Werkzeugen besteht, sondern vielmehr ein Bedarf an klaren Strukturen für deren Einsatz innerhalb der Konzeptionsphase. Die Nutzung ist stark projektabhängig und erfolgt ohne standardisierte Struktur. Im Bereich der Lehre zeigt sich ein gemischtes Bild. Die Befragten fühlen sich nur teilweise auf die Konzeptionsphase vorbereitet (siehe Abbildung 8).

Abbildung 8: *Wahrgenommene Vorbereitung durch die Lehre.*

18. Wie häufig werden Konzeptionsphasen in Ihrem Studium strukturiert vermittelt?
13 responses

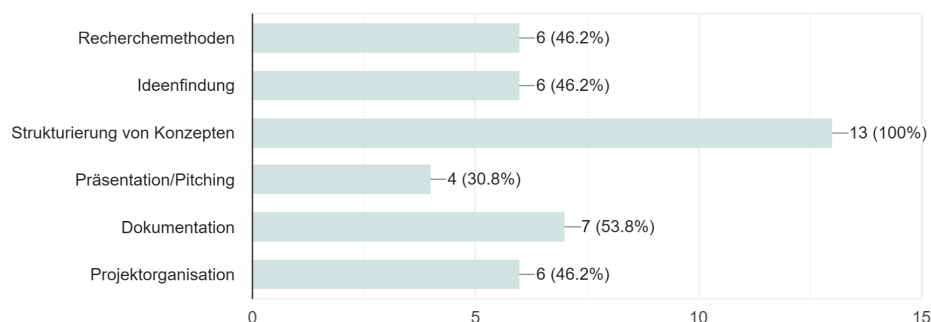


Anmerkung. Eigene Erhebung (2026).

Vor allem wird die fehlende Vermittlung konkreter Workflows sowie strukturierter Vorgehensweisen kritisch bewertet (siehe Abbildung 9). In den offenen Antworten wird zudem mehrfach der Wunsch nach klareren Leitfäden, stärkerem Praxisbezug sowie regelmäßigem Feedback geäußert. Dies deutet darauf hin, dass neben theoretischem Wissen strukturierte Unterstützung benötigt wird.

Abbildung 9: *Bewertung der Vermittlung von Workflows und Struktur in der Lehre.*

21. Welche Bereiche sollten in der Lehre stärker vermittelt werden?
13 responses



Anmerkung. Eigene Erhebung (2026).

4.4. Zusammenfassung

Die Ergebnisse der explorativen Umfrage zeigen, dass die Konzeptionsphase von den befragten Studierenden überwiegend als organisatorisch und strukturell herausfordernd wahrgenommen wird. Aufgrund der geringen Stichprobengröße ($n = 13$) sind die Ergebnisse nicht verallgemeinerbar. Sie ermöglichen lediglich eine explorative Annäherung an wiederkehrende Muster, die durch weitere Untersuchungen mit größeren Stichproben überprüft werden müssen. Besonders häufig genannt wurden Unsicherheiten bei der Scopeplanung, Schwierigkeiten bei der Priorisierung von Aufgaben sowie Zeitdruck während der Projektentwicklung. Zusätzlich wird deutlich, dass viele Studierende Probleme dabei haben, kreative Ideen in konkrete und nachvollziehbare Konzepte zu überführen. Auffällig ist dabei, dass viele der genannten Schwierigkeiten bereits in der Literatur als typische Herausforderung früher Entwicklungsphasen beschrieben werden. Insbesondere die Konkretisierung abstrakter Ideen, die Definition eines realistischen Projektumfangs sowie die Priorisierung von Designentscheidungen gelten unabhängig vom Erfahrungsstand als zentrale Herausforderungen der Vorproduktion (Rogers, 2014, Fullerton, 2018). Gleichzeitig muss kritisch eingeordnet werden, dass ein Teil dieser Schwierigkeiten nicht ausschließlich auf fehlende Methoden oder unzureichende Lehrinhalte zurückzuführen ist.

Viele der beschriebenen Prozesse entsprechen grundsätzlich den etablierten Vorgehensweisen der professionellen Spieleentwicklung. Dazu zählen insbesondere iterative Entwicklungszyklen, wiederholte Konzeptanpassung, Scopeveränderungen sowie kontinuierliche Feedback- und Überarbeitungsprozesse. Die Umfrage deutet daher darauf hin, dass Studierende diese Abläufe teilweise als problematisch wahrnehmen, obwohl sie in professionellen Produktionsumgebungen als normaler Bestandteil der Vorproduktion gelten. Die Ergebnisse sprechen daher nicht dafür, dass Studierenden grundsätzlich andere Prozesse vermittelt werden müssen als in der professionellen Spieleentwicklung. Vielmehr zeigt sich, dass bestehende Methoden und Arbeitsweisen teilweise anders wahrgenommen werden als von erfahrenen Entwicklern. Dies betrifft insbesondere iterative Überarbeitungen, Scopeanpassungen und die fortlaufende Verfeinerung von Konzepten. Die Ergebnisse zeigen, dass Tools wie Miro, Notion oder Google Docs regelmäßig verwendet werden, jedoch häufig ohne einheitliche Struktur oder klar definierte Arbeitsprozesse.

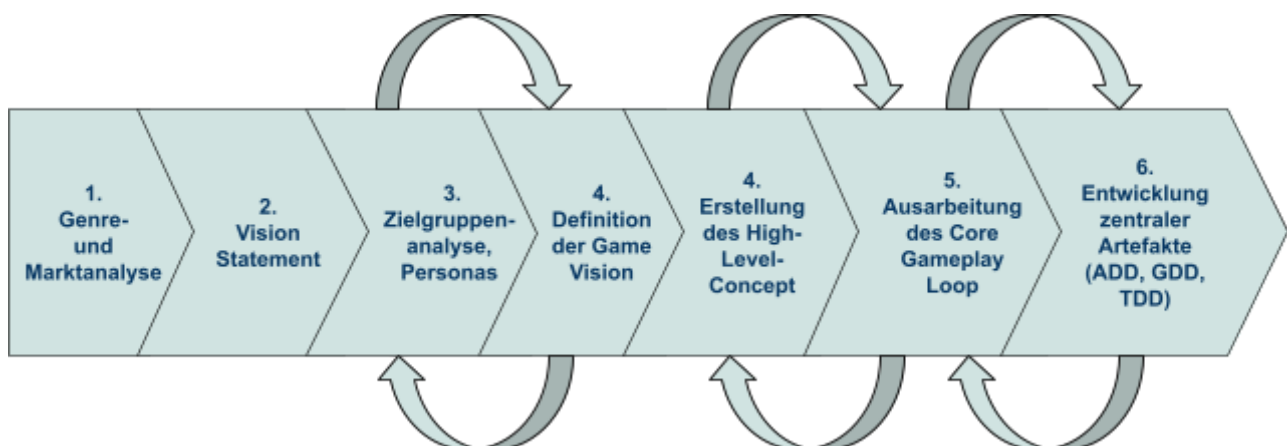
Dadurch entstehen Informationsverluste, uneinheitliche Dokumentation sowie unterschiedliche Erwartungen innerhalb der Teams. Die Problematik liegt somit weniger im Fehlen digitaler Werkzeuge, sondern vielmehr in der fehlenden methodischen Einbindung dieser Werkzeuge in einen nachvollziehbaren Entwicklungsworkflow. Die offenen Antworten verdeutlichen, dass viele Studierende Dokumentationsartefakte wie GDDs, Moodboards, Benchmark-Matrizen oder technische Übersichten eher als formale Pflichtaufgaben wahrnehmen und nicht als aktive Kommunikations- und Planungsinstrumente. Darüber hinaus deuten die Antworten darauf hin, dass die praktische Vermittlung der Konzeptionsphase verbessert werden sollte. Zwar sind viele theoretische Grundlagen bekannt, jedoch fehlt häufig eine konkrete Orientierung darüber, wann welche Artefakte eingesetzt werden, wie einzelne Arbeitsschritte miteinander zusammenhängen und wie aus einer ersten Idee schrittweise eine konsistente Game Vision entsteht. Vor allem die Verbindung zwischen kreativer Ideenfindung, Marktanalyse, Zielgruppenanalyse, Dokumentation und iterativer Überarbeitung wird von vielen Befragten als unklar wahrgenommen.

Die Umfrage verdeutlicht auch, dass der Bedarf weniger in zusätzlichen theoretischen Definitionen liegt, sondern stärker in nachvollziehbaren, praxisorientierten Leitstrukturen besteht. Besonders hilfreich erscheinen hierbei konkrete Templates, Schritt-für-Schritt-Anleitungen, visuelle Beispiele sowie iterative Arbeitsmethoden, die Studierenden dabei helfen, komplexe Konzeptionsprozesse besser einzuordnen und systematisch anzuwenden. Gleichzeitig bestätigen die Ergebnisse die Annahme der Literaturrecherche, dass die Herausforderungen weniger im Fehlen einzelner Methoden oder Artefakte liegen, sondern vielmehr in deren strukturierter Anwendung und didaktischen Vermittlung. Auf Grundlage dieser Ergebnisse wird im folgenden Kapitel ein strukturierter Leitfaden entwickelt, der die Konzeptionsphase in einzelne nachvollziehbare Arbeitsschritte unterteilt und diese durch konkrete Artefakte, Leitfragen, Templates und Praxisbeispiele ergänzt. Ziel ist es dabei nicht, neue Entwicklungsprozesse zu schaffen, sondern bestehende professionelle Methoden verständlicher, transparenter und didaktisch zugänglich aufzubereiten. Auf Grundlage dieser Befunde wird im folgenden Kapitel ein Leitfaden entwickelt, der gezielt jene Bereiche adressiert, in denen Studierende die größten Orientierungslücken beschreiben, die Verbindung von Analyse, Vision und Dokumentation in einem durchgängigen Arbeitsprozess.

5. Entwicklung eines Leitfadens für die Konzeptionsphase

Der entwickelte Leitfaden strukturiert die Konzeptionsphase in nachvollziehbare Einzelschritte und ergänzt diese durch konkrete Artefakte, Leitfragen sowie einfache Arbeitsaufträge. Der Leitfaden richtet sich primär an Studierende im Bereich Game Design ab dem zweiten Semester, die erstmals eigenständig eine Konzeptionsphase durchführen. Er basiert sowohl auf den Erkenntnissen der Literaturrecherche als auch auf den Ergebnissen der explorativen Umfrage. Insbesondere die identifizierten Herausforderungen hinsichtlich Orientierung, Scopeplanung, Dokumentation und Workflowverständnis wurden bei der Gestaltung der einzelnen Arbeitsschritte berücksichtigt. Diese Reihenfolge ist eine direkte Antwort auf die in Kapitel 4 identifizierten Schwierigkeiten, da Studierende besonders bei der frühen Scopeplanung und Zieldefinition unsicher sind, beginnt der Leitfaden bewusst mit einer strukturierten Analyse des Markt- und Genreumfelds, bevor eine eigene Spielidee konkretisiert wird. Jeder Schritt baut dabei auf dem vorherigen auf und liefert Eingaben für den nächsten. Dadurch soll nicht nur die Qualität der Spielkonzepte verbessert, sondern auch die Kommunikation innerhalb des Teams unterstützt werden. Die Struktur orientiert sich an etablierten Methoden der Spieleentwicklung, bei denen Spielideen schrittweise konkretisiert, überprüft und iterativ weiterentwickelt werden (Schell, 2020; Rogers, 2014). Zur Veranschaulichung des entwickelten Leitfadens kann der Ablauf der Konzeptionsphase vereinfacht dargestellt werden (siehe Abbildung 10).

Abbildung 10: Ablauf der Konzeptionsphase im entwickelten Leitfaden.



Anmerkung. Eigene Darstellung.

Der Leitfaden ist als konzeptionelles Designartefakt im Sinne eines praxisorientierten Vorgehensmodells zu verstehen. Er stellt keine empirisch validierte Methode dar, sondern eine aus Literatur und explorativer Analyse abgeleitete Strukturierung der Konzeptionsphase, die insbesondere für den Einsatz im Hochschulkontext optimiert wurde (Hevner et al., 2004). Canvas Formate eignen sich insbesondere für die frühe Konzeptionsphase, da sie komplexe Informationen visuell strukturieren und die kollaborative Bearbeitung innerhalb interdisziplinärer Teams unterstützen.

Sie dienen im Leitfaden primär als strukturierende Zwischenschritte innerhalb der Konzeptionsphase und fungieren als Übergang zwischen abstrakten Ideen und formalisierten Designartefakten wie GDD oder Game Vision Dokumenten. Gleichzeitig reduzieren sie den Dokumentationsaufwand im Vergleich zu umfangreichen Textdokumenten und fördern die schrittweise Konkretisierung von Ideen (Schell, 2020). Studierende arbeiten dabei nicht linear, sondern füllen die Canvas Elemente schrittweise auf Basis neuer Erkenntnisse. Anders als lineare Modelle beginnt der Ablauf nicht unmittelbar mit einer konkreten Spielidee, sondern mit einer Genre- und Marktanalyse. Die Ergebnisse der Umfrage deuten insbesondere auf Unsicherheiten bei der frühen Eingrenzung von Projektumfang und Zieldefinition hin, weshalb ein früher analytischer Einstieg in Markt- und Genrestrukturen sinnvoll erscheint. Die frühe Analyse vergleichbarer Spiele unterstützt daher sowohl die Scopeplanung als auch die Identifikation realistischer Designziele (eigene Erhebung, 2026).

Dadurch sollen bestehende Genrestandards, Zielgruppen sowie vergleichbare Spiele frühzeitig untersucht werden, bevor eine konkrete Vision formuliert wird. Aufbauend darauf wird ein Vision Statement entwickelt, das die grundlegende Spielidee sowie die gewünschte Ausrichtung des Projekts in kompakter Form beschreibt. Anschließend folgen Zielgruppenanalyse, Game Vision, HLC, Core Gameplay Loop sowie die Entwicklung zentraler Artefakte wie GDD, ADD und TDD. Die Reihenfolge der Schritte wurde bewusst so gewählt, dass Studierende komplexe Spielkonzepte schrittweise und mit möglichst geringem organisatorischem Aufwand entwickeln können. Statt umfangreicher Dokumentationen zu beginnen, stehen zunächst kleinere iterative Aufgaben im Vordergrund, beispielsweise die Analyse vergleichbarer Spiele, das Ausfüllen von Persona oder Vision Canvas Vorlagen, die Entwicklung erster Zielgruppenprofile sowie die Definition zentraler Gameplayideen.

Die Ergebnisse dieser Zwischenschritte werden anschließend zusammengeführt und kontinuierlich überarbeitet, sodass sich schrittweise eine konsistente Game Vision entwickeln kann. Die einzelnen Schritte sind dabei nicht strikt voneinander getrennt, sondern können sich innerhalb des Entwicklungsprozesses überschneiden und gegenseitig beeinflussen. Die einzelnen Schritte sind bewusst als iterative Schleifen aufgebaut (Schell, 2020; Rogers, 2014). Erkenntnisse aus späteren Phasen, beispielsweise Prototyping oder Feedback, führen jederzeit zu Anpassungen in früheren Schritten wie Vision, Zielgruppe oder Marktpositionierung. Die im folgenden Leitfaden genannten Spiele dienen ausschließlich der Veranschaulichung der beschriebenen Methoden und basieren auf eigenen Darstellungen typischer Spielkonzepte. Sie sind nicht als vollständige Analyse der jeweiligen Titel zu verstehen. Die folgenden Unterkapitel konkretisieren diese Strukturierung und beschreiben die einzelnen Schritte des Leitfadens sowie die jeweils eingesetzten Methoden und Artefakte im Detail.

5.1. Markt-, Genre- und Zielgruppenanalyse

Die Markt- und Genreanalyse bildet die Grundlage der Konzeptionsphase und ermöglicht die strukturierte Einordnung von Spielideen innerhalb bestehender Markt- und Genrestrukturen. Sie unterstützt die frühzeitige Ableitung realistischer Designentscheidungen und reduziert Unsicherheiten in der Konzeptentwicklung (vgl. Kapitel 4; Schell, 2020). In frühen Konzeptionsphasen empfiehlt sich die parallele Betrachtung mehrerer Referenzspiele, um Mechaniken, Zielgruppenansprache und Marktpositionierung systematisch zu vergleichen. Erst auf dieser Grundlage erfolgt die schrittweise Eingrenzung und Konkretisierung eines eigenen Spielkonzepts. Aufbauend auf der Analyse erfolgt die Konkretisierung der Zielgruppe. Verschiedene Zielgruppen stellen unterschiedliche Anforderungen an Komplexität, Spielmechaniken und Schwierigkeitsgrad des Spiels (Koster, 2013). Zur praktischen Durchführung der Analyse kann eine Kombination aus Personas und Spielertypen verwendet werden. Auf diese Weise lässt sich die Zielgruppe nicht nur genauer definieren, sondern es können auch spezifische Designvorschläge getroffen werden. Die Marktanalyse dient der Einordnung des eigenen Konzepts innerhalb bestehender Produkte sowie der Identifikation relevanter Differenzierungsmerkmale (Rehfeld, 2020).

Die folgende Tabelle stellt keine vollständige Marktanalyse dar, sondern eine strukturierte Genre- und Wettbewerbsanalyse zur Ableitung zentraler Designmuster. Für die Marktanalyse reicht die Betrachtung einzelner Spielmechaniken nicht aus. Zusätzlich sollten Veröffentlichungszeitraum, Plattformen, Zielgruppen, Monetarisierungsmodelle sowie Marktpositionierung vergleichbarer Spiele untersucht werden. Die nachfolgende Tabelle dient daher primär der Genreanalyse und der Identifikation wiederkehrender Designmuster (siehe Tabelle 2).

Eine vollständige Marktanalyse würde darüber hinaus wirtschaftliche und produktspezifische Faktoren berücksichtigen.

Tabelle 2: Genre- und Wettbewerbsanalyse klassischer Jump and Run Spiele.

Spieltitel	Super Mario Bros.	Sonic the Hedgehog	Crash Bandicoot
Entwickler/ Publisher	Nintendo	Sega	Naughty Dog
Veröffentlichung	1985	1991	1996
Genre	2D Jump and Run	2D Speed Plattformer	3D Action Plattformer
Subgenre	Klassischer Plattformer	Speed Plattformer	Action, Plattformer
Setting	Fantasy	Cartoon Sci-Fi, Fantasy	Cartoon, Tropical
Art Style	Stylized, farbenfroh		Cartoon
Core Mechanics	Springen, Gegner besiegen, Items sammeln	Rennen, Geschwindigkeit halten, Ringe sammeln	Springen, ausweichen, Timing basierte Plattformen
Core Gameplay Loop	Erkunden → Gegner besiegen → Ziel erreichen → Fortschritt	Rennen → Ringe sammeln → Level beenden → Geschwindigkeit optimieren	Level durchlaufen → Hindernisse überwinden → Checkpoints erreichen
Spieltempo	Mittel	Sehr schnell	Mittel bis schnell (Situationsabhängig)
Schwierigkeit	Niedrig bis Hoch	Mittel	Mittel bis Hoch
Zielgruppe	Kinder, Familie, Casual Gamer	Jugendliche, Action orientierte Spieler	Jugendliche, Core Gamer
Altersgruppe	Alle Altersgruppen	ca. 10 bis 25	ca. 15 bis 30
Spielermotivation	Exploration, Spaß, Narrative	Geschwindigkeit, Flow, Highscore	Herausforderungen meistern
Player Mode	Singleplayer (teilweise Multiplayer)	Singleplayer	Singleplayer
Plattform	Nintendo Konsolen	Multiplattform	Playstation
Bewertung	Extrem hoch, positiv	sehr hoch	hoch
Was macht das Spiel besonders?	Zugänglich, Leveldesign ist Standard im Genre	Fokus auf Geschwindigkeit	Präzisionsbasierte 3D Levelstruktur

Anmerkung. Eigene Darstellung in Anlehnung an Rehfeld (2020) und Wikipedia contributors (2026). Die Tabelle dient der exemplarischen Veranschaulichung und erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

In realen Projekten sollten deutlich mehr Referenzspiele betrachtet werden, um typische Genrekonventionen, wiederkehrende Mechaniken, Progressionssysteme sowie Zielgruppenerwartungen umfassend zu erfassen. Die Analyse mehrerer Titel ermöglicht es zudem, Unterschiede innerhalb eines Genres sichtbar zu machen und potenzielle Innovationsmöglichkeiten zu identifizieren. Insbesondere bei der Entwicklung neuer Spielkonzepte empfiehlt sich daher die Untersuchung einer größeren Anzahl relevanter Referenzspiele (Schell, 2020; Koster, 2013). Die Benchmark Matrix ergänzt die Genreanalyse durch eine vergleichende Bewertung von Marktposition, Zielgruppenansprache und Produkterfolg. Dadurch können Stärken und Schwächen bestehender Titel sichtbar gemacht sowie realistische Qualitäts- und Umfangsziele für das eigene Projekt abgeleitet werden. Die Matrix dient somit als Entscheidungsgrundlage innerhalb der frühen Konzeptionsphase und unterstützt die Auswahl geeigneter Referenzprojekte für die weitere Entwicklung (siehe Tabelle 3).

Tabelle 3: Benchmark Matrix klassischer Jump and Run Spiele.

Spieltitel	Super Mario Bros.	Sonic the Hedgehog	Crash Bandicoot
Veröffentlichung	1985	1991	1996
Verkaufspreis	~40-50 USD	~40-60 USD	~50-60 USD
Verkaufte Einheiten	~58 Mio.	~15 Mio.	~6-7 Mio.
Revenue	extrem hoch	sehr hoch	hoch
Plattform	Nintendo Konsolen	Sega Konsolen	PlayStation
Zielgruppe	Sehr breite Zielgruppe (Kinder, Familie, Casual Gamer)	Jugendliche, Action orientierte Spieler	Jugendliche, Core Gamer
Bewertung	~85-90	~80-85	~85-88
Markenbekanntheit	extrem hoch	hoch	hoch
Wiederspielwert	hoch	hoch	mittel bis hoch
Positives Merkmal	klar, zugängliche Mechanik	sehr schnelles Gameplay	innovative 3D Levelstruktur
Negatives Merkmal	eingeschränkte mechanische Vielfalt	teilweise repetitive Levelmechanik trotz Speed Fokus	teils lineare Levelstruktur

Anmerkung. Eigene Darstellung in Anlehnung an Tavrox (2022) und Wikipedia contributor (2026). Die Tabelle dient der exemplarischen Veranschaulichung und erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

Die Vergleichsdaten zeigen Unterschiede in der Marktposition der betrachteten Titel. Super Mario Bros erzielt durch hohe Zugänglichkeit und Markenstärke die größte Reichweite, Sonic the Hedgehog positioniert sich stärker über Geschwindigkeit, während Crash Bandicoot durch Levelstruktur und Präsentation überzeugt, jedoch eine geringere Marktbreite erreicht. Der Vergleich zeigt, dass der Markterfolg vor allem durch die Kombination aus Spieltempo, Zielgruppenansprache und strukturellem Design beeinflusst wird. Daraus lassen sich potenzielle Design- und Marktchancen ableiten (Rehfeld, 2020). Ergänzend wird eine User Journey Analyse eingesetzt, um das Spielerlebnis aus Sicht der Nutzer strukturiert zu untersuchen (siehe Abbildung 11).

Abbildung 11: *User Journey Canvas Template.*

Handlung	Gedanke	Emotion	Notiz
Handlung 1	Gedanke 1	Emotion 1	Notiz 1
Handlung 2	Gedanke 2	Emotion 2	Notiz 2
Handlung 3	Gedanke 3	Emotion 3	Notiz 3
Handlung 4	Gedanke 4	Emotion 4	Notiz 4

Anmerkung. Eigene Darstellung in Anlehnung an Chupacabra Game Studios (o. D.).

Dabei werden zentrale Interaktionspunkte, Emotionen, Motivationen sowie potenzielle Frustrationsfaktoren innerhalb des Spielverlaufs dokumentiert. Die Methode macht Stärken und Schwächen bestehender Referenzspiele sichtbar und unterstützt die Ableitung von Anforderungen für das eigene Spielkonzept (Chupacabra Game Studios, o. D.). Die User Journey zeigt, dass das Spielerlebnis stark über Lern- und Erkenntnismomente strukturiert ist. Besonders auffällig ist der Wechsel zwischen Unsicherheiten und plötzlichem Verständnis, der typisch für Puzzle basierte Spielsysteme ist. Diese Struktur erzeugt eine hohe intrinsische Motivation, da Fortschritt nicht durch externe Belohnungen, sondern durch kognitive Lösungserfolge entsteht (siehe Abbildung 12).

Abbildung 12: Ausgefülltes User Journey Canvas Template.

Handlung	Gedanke	Emotion	Notiz
Spiel startet	“Wo bin ich hier?”	Neugier, leichte Unsicherheit	Story minimalistisch
Erste Portalmechanik	“Okay, ich kann Räume verbinden.”	Überraschung	Lernmechanik wird spielerisch vermittelt
Raumrätsel	“Ich muss die Portale logisch nutzen.”	Konzentration	Spieler versteht Kernsystem
Falsche Portal Platzierung	“Ich komme hier nicht mehr weiter.”	Frustration	Trial and Error entsteht
Lösung wird erkannt	“Oh! So funktioniert es!”	Erfolgserlebnis	typischer Puzzle Breakthrough
Komplexere Räume	“Ich muss vorausdenken”	Motivation, Flow	steigende kognitive Anforderungen
Testbereich abgeschlossen	“Ich werde besser darin”	Zufriedenheit	Lernkurve sichtbar

Anmerkung. Eigene Darstellung in Anlehnung an Chupacabra Game Studios (o. D.).

Die Analyse ermöglicht eine präzise Ableitung von Zielgruppen- und Designimplikationen sowie die Einordnung des eigenen Konzepts im Vergleich zu bestehenden Genrestandards. Die ausgearbeiteten Erkenntnisse können anschließend genutzt werden, um Designentscheidungen gezielter zu begründen und die Marktpositionierung des eigenen Spiels klarer herauszuarbeiten. Zunächst wird die Zielgruppe grob eingegrenzt. Für ein Spiel wie Super Mario Bros. umfasst diese beispielsweise sowohl jüngere Spieler als auch Gelegenheitsspieler und erfahrene Spieler. Für die Analyse der Zielgruppe können zusätzlich Spielmotivation, bevorzugte Spieldauer, Erfahrungsgrad sowie genutzte Plattformen betrachtet werden. Im Fall von Super Mario Bros. deutet die einfache Steuerung auf eine geringe Einstiegshürde hin, während versteckte Bereiche, Bonuslevel und steigende Schwierigkeitsgrade auch erfahrene Spieler ansprechen. Zusätzlich lässt sich erkennen, dass das Spiel auf eine breite Zielgruppe ausgerichtet ist. Die kurzen Levelabschnitte ermöglichen spontane Spielsitzungen, während versteckte Bereiche, Bonuslevel und zunehmend komplexere Herausforderungen langfristige Motivation erzeugen.

Aus Sicht der Konzeptionsphase lassen sich daraus konkrete Designentscheidungen ableiten, beispielsweise eine geringe Einstiegshürde, eine schrittweise Einführung neuer Mechaniken sowie eine Balance zwischen Zugänglichkeit und Herausforderung. Dadurch entsteht eine Zielgruppe mit unterschiedlichen Erfahrungsniveaus, die sowohl kurzfristige Erfolgserlebnisse als auch langfristige Herausforderungen erwartet (Schell, 2020). Die Zielgruppenanalyse erfolgt iterativ und berücksichtigt unterschiedliche Spielertypen wie Casual- oder Core Audience. Dadurch ergeben sich direkte Auswirkungen auf Schwierigkeitsgrad, Progression und Spielstruktur. Neben Alter und Spielerfahrung sollten auch Nutzungskontext, Spielmotivation, bevorzugte Sitzungsdauer sowie technische Rahmenbedingungen berücksichtigt werden. Die Zielgruppenanalyse dient daher nicht nur der Beschreibung potenzieller Spieler, sondern beeinflusst unmittelbar die Gestaltung zentraler Spielmechaniken und Inhalte (Koster, 2013; Schell, 2020). Auf Grundlage dieser Zielgruppendefinition kann anschließend eine Persona erstellt werden (siehe Abbildung 13).

Abbildung 13: *Persona Template zur Zielgruppenanalyse.*

<u>Persona</u>	<u>Biografie</u> -	<u>Motivation</u> -	<u>Technologie</u> -
<u>Zitat</u>	<u>Ziele</u> -	<u>Probleme</u> -	<u>Bartle</u> -
<u>Demografische Merkmale</u>	<u>Persönlichkeit</u> -		

Anmerkung. Eigene Darstellung in Anlehnung an Comet (2018).

Eine beispielhafte Persona könnte einen Spieler beschreiben, der kurze Spielsitzungen bevorzugt, schnelle Erfolgserlebnisse sucht und durch zunehmende Herausforderungen motiviert wird.

Dies zeigt sich unter anderem durch eine einfache Steuerung, klar erkennbare Levelziele sowie ein leicht nachvollziehbares Belohnungssystem. Die Einordnung basiert auf einer analytischen Betrachtung zentraler Designmerkmale des Spiels. Zusätzlich kann die Motivation der Spieler anhand des Bartle Modells eingeordnet werden. Im Fall von Super Mario Bros. spricht das Spiel insbesondere Achiever sowie Explorer an, da sowohl Fortschritt und Belohnung als auch das Entdecken geheimer Level eine Rolle spielen. Gleichzeitig bleibt das Spiel offen genug, um unterschiedliche Spielertypen anzusprechen. Zur weiteren Strukturierung der Zielgruppenanalyse kann ein Persona Template verwendet werden, das zentrale Merkmale wie Motivation, Spielverhalten, Ziele und Präferenzen zusammenfasst (siehe Abbildung 14).

Abbildung 14: Ausgefülltes Persona Template am Beispiel "Super Mario Bros."

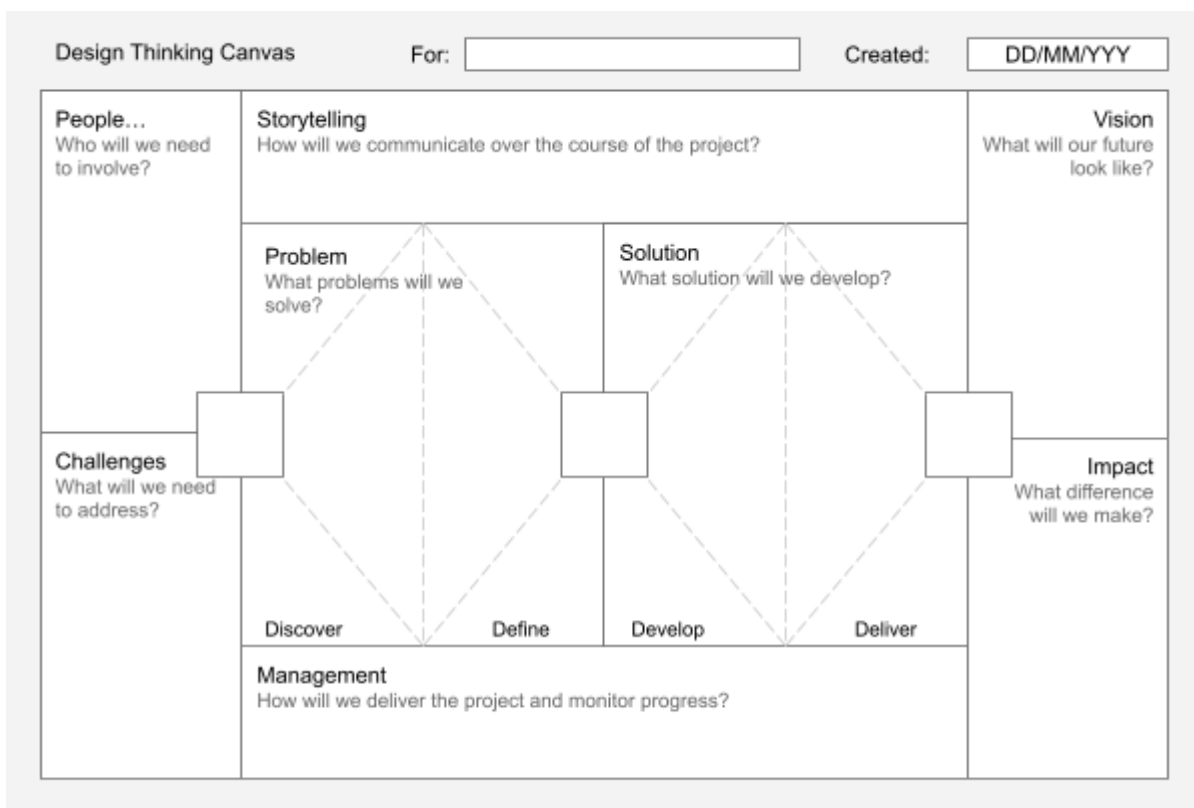
<u>Persona</u> Max Müller	<u>Biografie</u> - spielt gerne nach der Schule oder am Wochenende - spielt gerne mit Freunden - Spiele sind eher ein Zeitvertreib	<u>Motivation</u> - Zeit mit seiner kleinen Schwester verbringen - körperlich fit bleiben - mit Freundin ausgehen	<u>Technologie</u> - spielt gerne auf der Nintendo DS - haben auch einen PC fürs spielen
<u>Zitat</u> Ich liebe Games!	<u>Ziele</u> - meinen Abschluss schaffen - meinen Führerschein machen	<u>Probleme</u> - wenn das Internet ausfällt - keiner Zeit zum spielen hat	<u>Bartle</u> - Achiever - Socializer - Explorer
<u>Demografische Merkmale</u> Alter: 17 Geschlecht: männlich Bildungsstand: Schüler Spielerfahrung: Gelegenheitsspieler	<u>Persönlichkeit</u> - extrovertiert - familienorientiert - geduldig		

Anmerkung. Eigene Darstellung in Anlehnung an Comet (2018).

Das Persona Template dient als Werkzeug zur Verdichtung der zuvor gewonnenen Zielgruppeninformationen. Es unterstützt dabei, abstrakte Zielgruppenbeschreibungen in konkrete Nutzerprofile zu überführen und erleichtert die Ableitung von Designentscheidungen. Aspekte wie Motivation, Probleme, Spielverhalten und technische Voraussetzungen können dadurch systematisch dokumentiert und innerhalb des Teams kommuniziert werden (Comet, 2018).

Intrinsische Motivation entsteht durch Freude am Spiel selbst, beispielsweise durch das Erkunden der Spielwelt oder das Lösen von Herausforderungen. Extrinsische Motivation hingegen basiert auf äußeren Reizen wie Belohnungen, Punkten, Erfolgen oder freischaltbaren Inhalten. Die visuelle Wahrnehmung beeinflusst zusätzlich die Wahrnehmung der Zielgruppe. Farben, Formen und Stilrichtungen erzeugen bestimmte Erwartungen und Emotionen und können dadurch gezielt unterschiedliche Spielergruppen ansprechen (Schell, 2020). Zur strukturierten Analyse der Zielgruppe, des Marktes und der Spielidee werden standardisierte Canvas Formate eingesetzt. Diese dienen als visuelle Zwischenschritte, um komplexe Designentscheidungen zu strukturieren und Abhängigkeiten zwischen Zielgruppe, Marktumfeld und Spielkonzept frühzeitig sichtbar zu machen. Insbesondere das Design Thinking Canvas unterstützt dabei, Nutzerperspektiven, Problemräume und erste Lösungsansätze strukturiert zu erfassen und iterativ weiterzuentwickeln (siehe Abbildung 15).

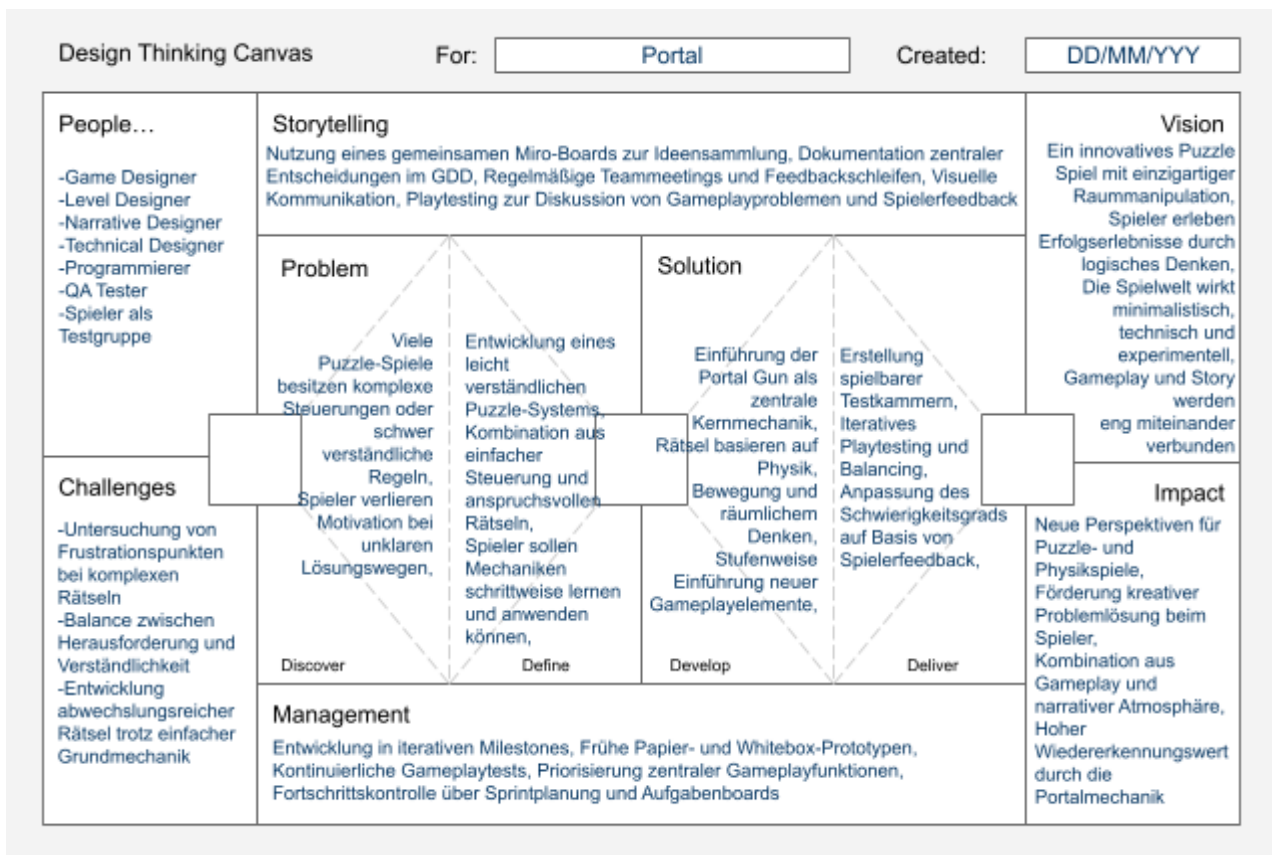
Abbildung 15: Design Thinking Canvas.



Anmerkung. Eigene Darstellung in Anlehnung an Observatory of Public Sector Innovation (2021).

Im dargestellten Beispiel zu Portal werden unter anderem die Bedürfnisse der Zielgruppe nach kreativer Problemlösung, kontinuierlichen Lernfortschritt und nachvollziehbaren Rätseln erfasst. Gleichzeitig werden potenzielle Herausforderungen wie Frustration durch zu hohe Komplexität oder mangelnde Spielerführung dokumentiert. Dadurch entsteht eine strukturierte Grundlage für spätere Designentscheidungen (siehe Abbildung 16).

Abbildung 16: Ausgefülltes Design Thinking Canvas am Beispiel "Portal".



Anmerkung. Eigene Darstellung in Anlehnung an Observatory of Public Sector Innovation (2021).

Das Design Thinking Canvas unterstützt die strukturierte Analyse eines Problems aus Sicht der späteren Nutzer. Typische Bestandteile sind Zielgruppe, Bedürfnisse, Herausforderungen, Lösungsansätze sowie erste Ideen zur Umsetzung. Im vorliegenden Beispiel wird das Canvas genutzt, um die Erwartungen von Puzzle Spielern anhand des Spiels Portal systematisch zu erfassen. Dadurch können frühzeitige zentrale Anforderungen an Spielmechaniken, Schwierigkeitsgrad und Spielerführung identifiziert werden (Observatory of Public Sector Innovation, 2021).

Ergänzend wird das Game Design Canvas eingesetzt (siehe Abbildung 17), welches die zuvor gewonnenen Analyseergebnisse in konkrete Designentscheidungen überführt und insbesondere die Verbindung zwischen Zielgruppe, Mechaniken und Spielstruktur sichtbar macht.

Abbildung 17: Game Design Canvas.

Game Design Canvas provided by Edugamtion.io		Game Name 	Your Name
Plattform/Genre Welches Genre beschreibt das Spiel?	Pitch Frage: Wie wird das Spiel in 1–2 Sätzen vorgestellt?	Technical Requirements Frage: Welche technischen Grundlagen werden benötigt?	Meta Game Frage: Welche Meta-Ebene existiert außerhalb des direkten Gameplays?
Zielgruppe Für welche Zielgruppe ist das Spiel gedacht?	USP (Unique Selling Proposition) Frage: Was macht das Spiel einzigartig?	Goal / Objective Frage: Was ist das übergeordnete Ziel des Spiels?	Narrative / Story Frage: Welche Geschichte erzählt das Spiel?
Market Research Frage: Welche vergleichbaren Spiele existieren?			Positive Feedback Frage: Wie erhält der Spieler Rückmeldung für seine Aktionen?
Feature List Frage: Welche zentralen Features hat das Spiel?	Monetization Frage: Wie wird das Spiel finanziert?	Challenges / Risks Frage: Welche Probleme müssen gelöst werden?	Art Style Frage: Wie sieht das Spiel visuell aus?
			1st Level Mockup Frage: Wie sieht der erste spielbare Level-Prototyp aus?
Zielgruppe und Markt	Monetarisierung	Core Gameplay	

Anmerkung. Eigene Darstellung in Anlehnung an Game Design Canvas Template (Miroverse, o. D.).

Das Game Design Canvas dient der Zusammenführung der zuvor gewonnenen Erkenntnisse in einem konsistenten Spielkonzept. Dabei werden zentrale Elemente wie Zielgruppe, Kernmechaniken, Spielziele, Motivation, Progression und Alleinstellungsmerkmale miteinander verknüpft. Das ausgefüllte Beispiel zeigt, wie die Analyseergebnisse schrittweise in konkrete Designentscheidungen überführt werden können (Game Design Canvas Template | Miroverse, o. D.). Im Beispiel werden zentrale Elemente des Spiels Portal miteinander verknüpft. Dazu zählen die Portal Mechanik als Kernmechanik, die rätselbasierte Progression, die Zielgruppe der Puzzle Spieler sowie das Alleinstellungsmerkmal der räumlichen Manipulation.

Die Darstellung verdeutlicht, wie einzelne Analyseergebnisse systematisch in ein zusammenhängendes Spielkonzept überführt werden können (siehe Abbildung 18).

Abbildung 18: Ausgefülltes Game Design Canvas am Beispiel "Portal".

Game Design Canvas provided by Edugamtion.io		Game Name Portal	Your Name
Plattform/Genre - Plattform: PC, Konsole (z. B. PlayStation, Xbox) - Genre: First-Person Puzzle / Puzzle-Adventure Singleplayer-Erfahrung Levelbasierte Struktur (Testkammern)	Pitch - First-Person Puzzle-Spiel - Portalmechanik als Kernfeature - physikbasierte Rätsel - Forschungseinrichtung als Setting	Technical Requirements - funktionierende Physikengine - Echtzeit-Portalrendering - First-Person-Steuerungssystem - Trigger- und Rätselloge-systeme	Meta Game - kein klassisches Upgrade-System - kein Skilltree oder Ressourcenprogression - Fortschritt nur über Levelabschluss - lineare strukturelle Progression
Zielgruppe Puzzle- und Rätselspieler - Spieler mit Interesse an Logik & Experimenten - Jugendliche und Erwachsene - Spieler mit Fokus auf Singleplayer-Erlebnisse	USP (Unique Selling Proposition) - Portal-Mechanik als zentrales Gameplay-Element - Physikbasierte Rätsel statt klassischer Gegnerkämpfe - Neuartige Raum- und Bewegungslogik - Kombination aus Puzzle + First-Person Perspektive - Minimalistisches Design mit starkem Gameplay-Fokus - starke Integration von Gameplay und Leveldesign	Goal / Objective - Testkammern erfolgreich lösen - Ausgang jeder Kammer erreichen - Rätsel durch Portalmechanik bewältigen	Narrative / Story - indirekte Story über Umgebung & KI - Spieler in Testumgebung eingeschlossen - zunehmende Enthüllung der Situation - narrative Hinweise durch Audio/KI
Market Research - Vergleichstitel: The Talos Principle - Vergleichstitel: Q.U.B.E. - Vergleichstitel: Antichamber - ähnliche Puzzle-/Logikspiele Unterschiede: Story, Stil, Komplexität			Positive Feedback - direktes visuelles Portal-Feedback - sofortige Reaktion der Spielwelt - Erfolg durch Lösungsfortschritt - neue Mechaniken werden schrittweise eingeführt
Feature List - Portal-Erstellungssystem - Physiksystem (Momentum etc.) - Puzzle-Levelstruktur - KI-Dialoge / Hinweise - steigender Schwierigkeitsgrad - minimalistische Gegnerfreiheit	Monetization - Premium-Spiel (Einmalkauf) - kein Pay-to-Win oder Mikrotransaktionen - Verkauf über digitale Stores (Steam, Konsolenstores) - ggf. später: Erweiterung/DLC mit neuen Testkammern - Fokus auf vollständige Spielerfahrung ohne Zusatzsysteme	Challenges / Risks - steigende Rätselkomplexität - räumliches Denken erforderlich - Kombination mehrerer Mechaniken - Timing- und Physikprobleme	Art Style - minimalistischer, steriler Sci-Fi Look - klare, funktionale Raumgestaltung - kalte Farben (Weiß, Grau, Blau-Töne) - reduzierte visuelle Ablenkung - Fokus auf Lesbarkeit von Level und Mechaniken - technische, "Laborartige" Atmosphäre - dezente futuristische UI-Elemente
			1st Level Mockup - einfache Einführungskammer - nur Grundmechanik (Portale) - keine komplexen Hindernisse - Fokus auf Lernen der Steuerung - erste Erfolgserfahrung ohne Druck


 Zielgruppe und Markt


 Monetarisierung


 Core Gameplay

Anmerkung. Eigene Darstellung in Anlehnung an Game Design Canvas Template (Miroverse, o. D.).

Sie ermöglichen insbesondere in frühen Konzeptionsphasen eine iterative und niedrigschwellige Ausarbeitung zentraler Designannahmen (Schell, 2020). Die Ergebnisse können genutzt werden, um Designentscheidungen gezielter zu begründen und die Marktpositionierung des eigenen Spiels klarer herauszuarbeiten. Die Kombination aus Markt-, Genreanalyse und Benchmarkanalyse sowie den Canvas Formaten bildet die Grundlage für die Ableitung zentraler Designentscheidungen und die Entwicklung der Game Vision (Schell, 2020). Die Ergebnisse bilden die Grundlage für die Entwicklung des Vision Statements im nächsten Arbeitsschritt.

5.2. Vision Statement

Das Vision Statement umfasst bereits die frühe Ideenfindung und stellt somit die erste strukturierte Konzeptskizze des Spiels dar. Es ersetzt keine späteren Ausarbeitungen, sondern dient als iterativer Ausgangspunkt, aus dem sich durch weitere Schritte eine konsistente Game Vision entwickelt. Eine Herausforderung besteht darin, dass erste Ideen häufig noch nicht konkret formuliert sind. Insbesondere die Festlegung eines klaren Scopes sowie die Entscheidung einer konkreten Designrichtung fallen dabei häufig schwer. Der Scope beschreibt den definierten Umfang eines Spiels hinsichtlich Funktionsumfang und inhaltlicher Komplexität. In der frühen Konzeptionsphase dient er dazu, die Entwicklung auf zentrale Spielinhalte zu fokussieren und eine Überfrachtung durch zusätzliche Features zu vermeiden. Dies erfolgt durch die bewusste Priorisierung zentraler und optionaler Spielelemente, um den konzeptionellen Rahmen klar zu begrenzen und eine fokussierte Weiterentwicklung zu ermöglichen. Aus diesem Grund ist es auch sinnvoll, eine erste schriftliche Konzeptskizze zu erstellen. Sie sollte grundlegende Fragen klären, wie etwa die Spielerrolle, das Spielprinzip sowie das mögliche Setting. Wie Schell (2020) erläutert, ist es entscheidend, Ideen so früh wie möglich in eine Form zu bringen, die anderen verständlich ist und die sie weiterentwickeln können. Zur strukturellen Einordnung der ersten Spielidee kann das Elemental Tetrad nach Schell (2020) herangezogen werden (siehe Tabelle 4).

Tabelle 4: *Elemental Tetrad nach Schell*

Bereich	Beispielhafte Leitfrage
Mechanik	Was macht der Spieler aktiv?
Story	Welche Ausgangssituation oder Handlung vermittelt das Spiel?
Ästhetik	Welche Stimmung oder Wahrnehmung soll erzeugt werden?
Technologie	Welche technische Umsetzung ist möglich und sinnvoll?

Anmerkung. Eigene Darstellung in Anlehnung an Schell (2020, S.51-57).

Dieses Modell dient dazu, frühe Konzeption in zentrale Gestaltungsdimensionen zu unterteilen und erste Zusammenhänge zwischen Spielmechanik, narrativen Kontext, visueller Gestaltung und technischer Umsetzung sichtbar zu machen.

Es ersetzt jedoch keine vollständige Designanalyse, sondern dient als intuitives Werkzeug zur Ideenstrukturierung in frühen Konzeptphasen. Zur Veranschaulichung der vier Bereiche kann ein bestehendes Spielkonzept beispielhaft eingeordnet werden.

Am Beispiel eines klassischen Jump and Run Spiels wie Super Mario Bros. lassen sich die Kategorien wie folgt interpretieren (siehe Tabelle 5).

Tabelle 5: *Elemental Tetrad - Beispiel Super Mario Bros.*

Mechanik	Springen, Ausweichen, Level absolvieren
Story	einen Charakter retten, lineare Weltstruktur
Ästhetik	farbenfrohes, stilisiertes Design
Technologie	2D bzw. 2,5D Umsetzung

Anmerkung. Eigene Darstellung in Anlehnung an Schell (2020).

Auf Grundlage der vier Bereiche kann die erste Spielidee in Form eines Vision Statements strukturiert werden. Das Vision Statement dient dabei als kompakte Beschreibung der zentralen Spieleigenschaft und bildet die Grundlage für die spätere Game Vision. Tabelle 6 zeigt eine mögliche Vorlage zur strukturierten Erfassung der wichtigsten Inhalte.

Tabelle 6: *Vision Statement Struktur*

Bereich	Leitfrage
Kernidee	Worum geht es im Spiel?
Spielerrolle	Wen steuert der Spieler?
Hauptmechanik	Welche zentrale Handlung führt der Spieler aus?
Zielgruppe	Für wen wird das Spiel entwickelt?
Setting	In welcher Welt spielt das Spiel?
Unique Selling Point (USP)	Was unterscheidet das Spiel von ähnlichen Titeln?

Anmerkung. Eigene Darstellung.

Die folgende Ausfüllung verdeutlicht die Anwendung des Vision Statements am Beispiel von Super Mario Bros. (siehe Tabelle 7).

Tabelle 7: *Vision Statement - Beispiel Super Mario Bros.*

Bereich	Beispiel
Kernidee	Plattform mit Fokus auf Bewegung und Geschwindigkeit
Spielerrolle	Mario
Hauptmechanik	Springen und Hindernisse überwinden
Zielgruppe	Gelegenheitsspieler und Familien
Setting	Fantasiewelt mit verschiedenen Themenwelten
USP	Zugängliche Steuerung und präzises Leveldesign

Anmerkung. Eigene Darstellung.

Aufbauend auf dieser strukturellen Einordnung können die gewonnenen Erkenntnisse in weiterführenden Methoden wie Canvas Modellen und Pitch Formaten konkretisiert werden. Zur strukturierten Ideenentwicklung werden nicht nur klassische Brainstorming Methoden eingesetzt, sondern auch strukturierte Canvas Formate wie das Design Thinking Canvas oder Game Design Canvas (Game Design Canvas Template | Miroverse, o. D.; Observatory of Public Sector Innovation, 2021). Diese eignen sich insbesondere in frühen Konzeptphasen, da sie komplexe Zusammenhänge zwischen Zielgruppe, Spielmechaniken und Designentscheidungen visuell strukturieren und dadurch die iterative Weiterentwicklung von Ideen unterstützen. Im Rahmen des Vision Statements dienen diese insbesondere der frühen Strukturierung und Variantenbildung von Spielideen, indem sie alternative Designrichtungen sichtbar machen. Diese unterstützen dabei, mehrere alternative Spielrichtungen parallel zu entwickeln, anstatt sich früh auf eine einzelne Idee festzulegen. Eine weitere etablierte Methode ist ein sogenannter Elevator Pitch. Um die Spielidee weiter zu konkretisieren, kann sie anschließend in mehrere inhaltliche Aspekte gegliedert werden. Zunächst wird die Kernidee des Spiels in ein bis zwei Sätzen prägnant formuliert, um den grundlegenden Ansatz eindeutig zu definieren. Darauf aufbauend erfolgt eine Beschreibung der Spielerrolle, also die Figur oder Perspektive, die der Spieler im Spiel übernimmt. Die im Vision Statement definierten Inhalte können anschließend in einem Elevator Pitch verdichtet werden.

Ziel ist es, die Spielidee in wenigen Sätzen verständlich zu beschreiben und zentrale Aspekte wie Spielerrolle, Spielprinzip, Zielgruppe und Setting zusammenzuführen. Dadurch entsteht eine kompakte Kommunikationsgrundlage für Diskussionen und Feedback innerhalb des Teams (Schell, 2020). Zur Veranschaulichung kann ein einfaches Beispiel herangezogen werden. Im Kontext eines klassischen 2D Jump and Run Games wie Super Mario Bros. könnte wie folgt formuliert werden. "Der Spieler steuert eine Figur durch lineare Level, in denen er durch präzises Timing Hindernisse überwindet und Gegner besiegt. Der Fokus liegt auf Bewegung, Sprungmechanik und dem Bewältigen von Herausforderungen. Die Spielwelt ist eine farbenfrohe, fantasievolle Umgebung mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad. Ziel ist es, alle Level erfolgreich abzuschließen und dabei kontinuierlich neue Abschnitte freizuschalten. Bereits in frühen Konzeptionsphasen können einfache Papierprototypen genutzt werden, um Spielmechaniken zu testen." Ausgehend von derselben Grundidee können unterschiedliche Designrichtungen entstehen:

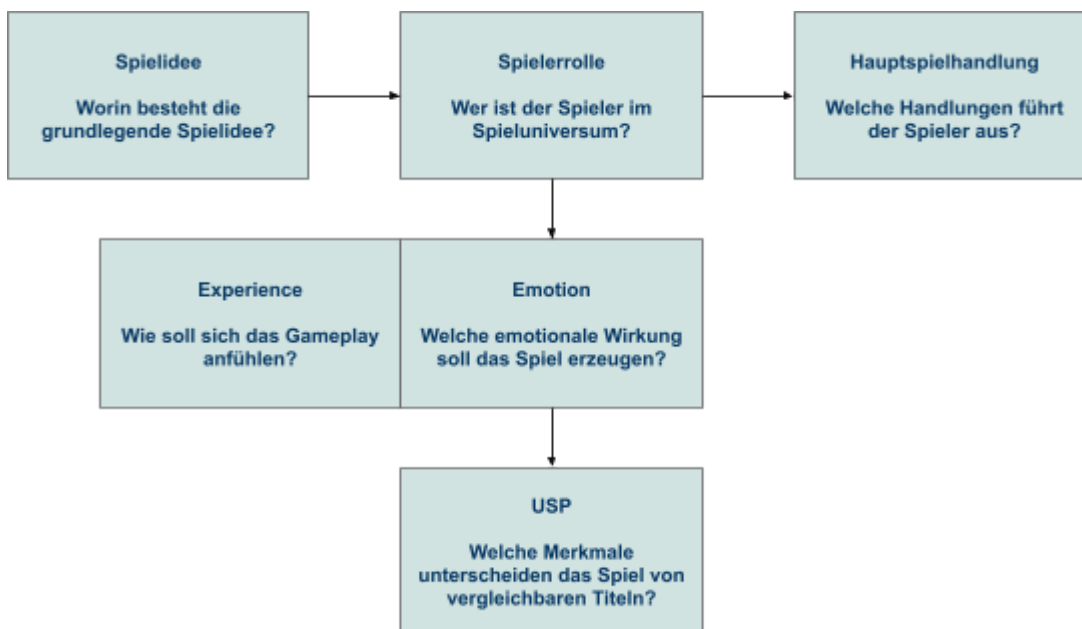
- Variante 1 - Geschwindigkeit: Fokus auf schnelles Gameplay, Reaktionsvermögen und Flow-Erlebnis (ähnlich Sonic the Hedgehog).
- Variante 2 - Exploration: Fokus auf Erkundung, Geheimnisse und alternative Wege (ähnlich Super Mario Bros.).
- Variante 3 - Puzzle: Fokus auf Problemlösung und den kreativen Einsatz von Spielmechaniken (ähnlich Portal).

Dadurch wird deutlich, dass bereits in frühen Phasen unterschiedliche Game Directions entstehen können, die anschließend über Playtest und Feedback weiter reduziert werden. Besonders bei mechanisch orientierten Spielen kann diese Methode bereits früh hilfreiche Erkenntnisse liefern. Ein bekanntes Beispiel hierfür ist Tetris, dessen grundlegende Spielmechanik sich bereits durch einfache physische Prototypen abbilden und testen lässt. Dieses Beispiel verdeutlicht, dass insbesondere mechanikbasierte Spielideen bereits in sehr frühen Phasen prototypisch getestet werden können, bevor eine vollständige digitale Umsetzung erfolgt. Dadurch lassen sich zentrale Designentscheidungen früh validieren und iterativ anpassen (Schell, 2020). Die verdichtete Spielidee dient anschließend als Ausgangspunkt für die Formulierung der Game Vision.

5.3. Definition der Game Vision

Die Game Vision beschreibt die konsistente, verdichtete Kernidee eines Spiels und fungiert als verbindlicher Referenzpunkt für alle weiteren Designentscheidungen innerhalb der Konzeptionsphase. Das Vision Statement stellt dabei die komprimierte Kommunikationsform der Game Vision dar und dient primär der schnellen Vermittlung der Spielidee. Sie reduziert komplexe Spielideen auf zentrale Gestaltungsdimensionen und stellt sicher, dass alle Beteiligten ein gemeinsames Verständnis des geplanten Spielerlebnisses entwickeln (Adam & Frisch, o. D.; Schell, 2020). Sie dient dabei nicht nur als abstrakte Leitidee, sondern als überprüfbare Grundlage für Designentscheidungen. Jede Komponente des Canvas ist dabei so definiert, dass sie im weiteren Verlauf in konkrete Gameplay- oder Systemelemente übersetzt werden kann. Das Canvas strukturiert die Game Vision in die Bereiche Spielidee, Spielerrolle, Hauptspielhandlung, Spielerfahrung, Emotion und Unique Selling Point (USP), um eine konsistente Ableitung der Kernidee sicherzustellen (siehe Abbildung 19).

Abbildung 19: Game Vision Canvas zur strukturierten Ableitung der Game Vision.

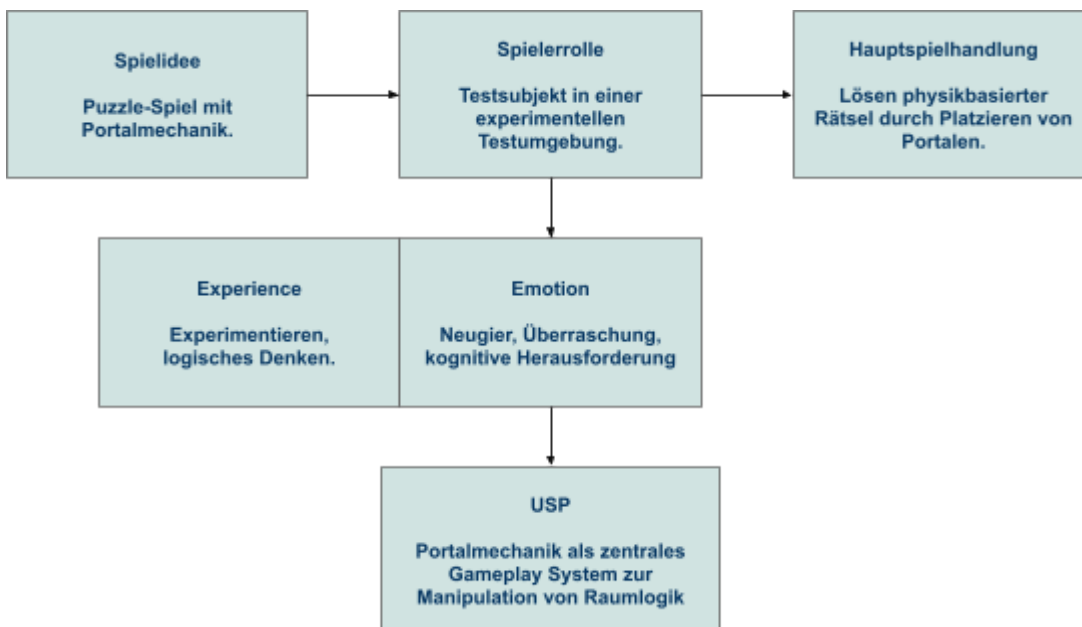


Anmerkung. Eigene Darstellung.

Die Zerlegung der Game Vision in einzelne Komponenten ermöglicht eine systematische Überprüfung der Konsistenz zwischen Spielidee, Gameplay und intendierter Spielerfahrung.

Dadurch wird verhindert, dass frühe Konzeption zu unscharf oder widersprüchlich bleibt. Durch die Aufteilung in definierte Komponenten wird eine schrittweise und nachvollziehbare Entwicklung der Game Vision ermöglicht. Für die Teamarbeit ist eine klar formulierte Game Vision besonders relevant, da sie ein gemeinsames Verständnis des angestrebten Spielergebnisses fördert und verschiedene Interpretationen reduziert. Die Game Vision wird im weiteren Verlauf iterativ überarbeitet und durch Prototyping, Feedback sowie die Ergebnisse der vorangegangenen Analysephasen validiert. Am Beispiel des Spiels Portal lässt sich die Game Vision wie folgt strukturiert anhand des Templates ausarbeiten (siehe Abbildung 20).

Abbildung 20: Ausgefüllte Game Vision Canvas am Beispiel "Portal".



Anmerkung. Eigene Darstellung.

Das ausgefüllte Beispiel zeigt, dass sämtliche Designelemente auf die zentrale Portalmechanik ausgerichtet sind. Spielerrolle, Hauptspielhandlung und gewünschte Emotion unterstützen dieselbe Spielerfahrung. Dadurch entsteht eine konsistente Game Vision, die als Referenz für spätere Designentscheidungen genutzt werden kann. Gleichzeitig können Widersprüche zwischen einzelnen Designelementen frühzeitig erkannt werden. Diese strukturierte Darstellung ermöglicht eine klare Abgrenzung der einzelnen Designkomponenten und zeigt, wie die Game Vision systematisch aus der Spielidee abgeleitet werden kann.

Die Game Vision wird im weiteren Verlauf iterativ überarbeitet und durch Prototyping, Feedback sowie die Ergebnissen der vorangegangenen Analysephasen validiert. Das bildet die Grundlage für die Ausarbeitung des Core Gameplay Loops.

5.4. Erstellung eines HLCs

Das HLC stellt eine verdichtete konzeptionelle Übersicht des Spielprojekts dar und dient als Bindeglied zwischen frühen Konzeptionsartefakten und detaillierten Designbeschreibungen. Es reduziert das Spielkonzept auf seine zentralen strukturellen Elemente und schafft eine einheitliche Grundlage für Kommunikation, Feedback und Dokumentation.

Die zuvor entwickelten Ergebnisse aus Markt- und Zielgruppenanalyse, Game Vision sowie Core Gameplay Loop werden hierbei in eine kompakte und übersichtliche Dokumentationsform überführt. Die Auswahl dieser Artefakte basiert auf ihrer Funktion als zentrale Verdichtungsstufen im Konzeptionsprozess, da sie jeweils unterschiedliche Perspektiven auf Spielidee, Zielgruppe und Spielstruktur abbilden. Ziel ist es, die zentralen Eigenschaften des Spielkonzepts frühzeitig strukturiert darzustellen und eine gemeinsame Grundlage für Kommunikation, Feedback sowie Präsentation zu schaffen. Im Gegensatz zu umfangreichen Designartefakten konzentriert sich der HLC ausschließlich auf die wichtigsten Kernelemente des Spiels. Besonders im studentischen Kontext kann dies helfen, komplexe Spielideen frühzeitig verständlich zu strukturieren und Missverständnisse innerhalb des Teams zu reduzieren. Gleichzeitig dient der HLC als Orientierungspunkt für spätere Produktions- und Dokumentationsprozesse. Die einzelnen Bereiche des HLC können direkt aus den zuvor erarbeiteten Artefakten abgeleitet werden (siehe Tabelle 8).

Tabelle 8: Ableitung des HLC aus Artefakten.

Bereich	Quelle
Spielidee	Vision Statement
Zielgruppe	Genre-, Markt- und Zielgruppenanalyse
USP	Game Vision
Gameplay	Core Gameplay Loop
Art Style	ADD
Technik	TDD

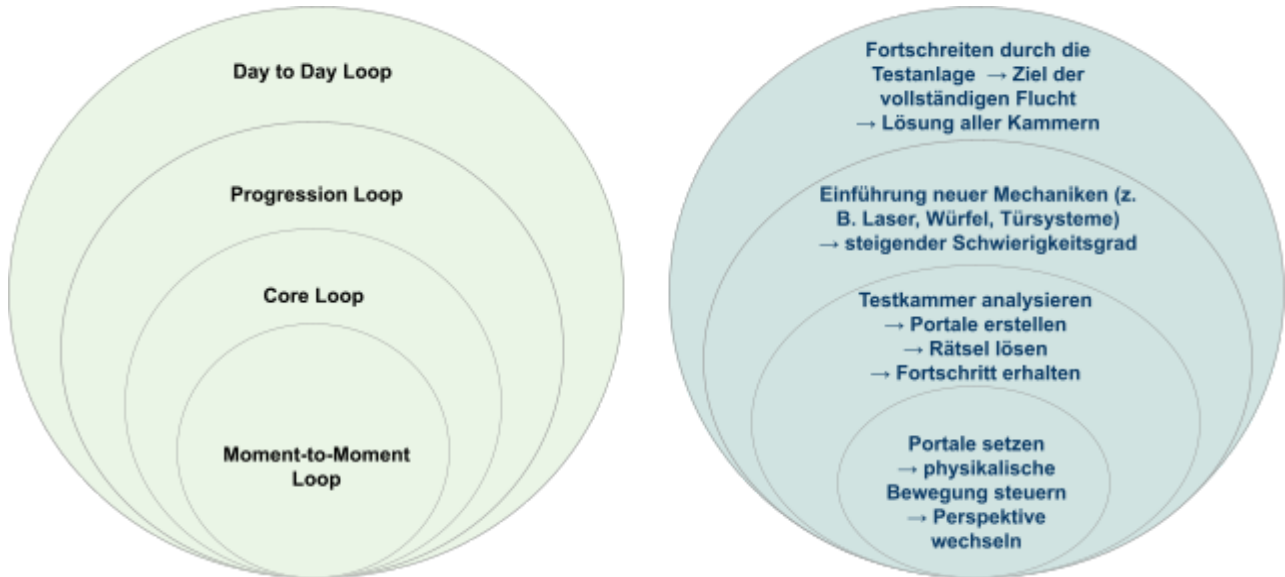
Anmerkung. Eigene Darstellung.

Nach dem Ausfüllen des HLC empfiehlt sich eine Konsistenzprüfung. Dabei wird überprüft, ob Zielgruppe, Spielmechaniken, Spielerfahrung und technische Umsetzung miteinander vereinbar sind. Das HLC dient somit primär als Verdichtungs- und Kontrollinstrument innerhalb der Konzeptionsphase.

5.5. Ausarbeitung des Core Gameplay Loops

Der Core Gameplay Loop wird im Rahmen des Leitfadens als visuelles Arbeitsmodell entwickelt, das die zentrale Spielhandlung in wiederkehrenden Abläufen strukturiert. Zur Unterstützung dieses Arbeitsschrittes werden mehrere Vorlagen verwendet, die unterschiedliche Betrachtungsebenen des Core Gameplay Loops abbilden. Die Templates dienen nicht nur der Dokumentation, sondern unterstützen die schrittweise Analyse und Visualisierung wiederkehrender Spielhandlungen. Ziel ist es, das Gameplay frühzeitig greifbar zu machen und die Beziehung zwischen Spieleraktion, Systemreaktion und Fortschritt sichtbar zu modellieren. Die zentrale Spielhandlung wird dabei in einzelne Spieleraktionen und Systemreaktionen unterteilt und anschließend in eine zyklische Struktur überführt. Im Fokus steht dabei nicht die vollständige Modellierung aller Spielsysteme im Vordergrund, sondern die Reduktion auf die wiederkehrenden Kerninteraktionen zwischen Spieler und Spielsystem. Zur konsistenten Anwendung wird im folgenden Kapitel exemplarisch das Spiel Portal verwendet. Die erste Vorlage dient der Identifikation der grundlegenden Handlungsebenen des Spiels. Dabei wird zwischen langfristigen Spielzielen, wiederkehrenden Spieleraktionen unterschieden. Dadurch kann die zentrale Spielerfahrung hierarchisch strukturiert werden (siehe Abbildung 21).

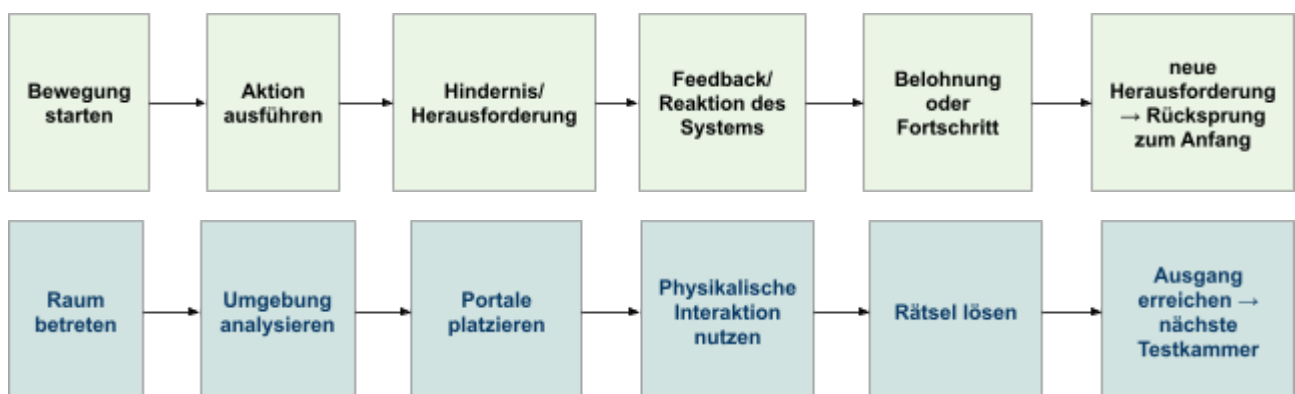
Abbildung 21: Hierarchische Struktur des Core Gameplay Loops.



Anmerkung. Eigene Darstellung am Beispiel Portal.

Die hierarchische Darstellung verdeutlicht die Beziehung zwischen langfristigen Spielzielen und wiederkehrenden Spieleraktionen. Am Beispiel von Portal wird sichtbar, dass das Erreichen neuer Testkammern durch wiederholtes Beobachten, Platzieren von Portalen und Lösen von Rätseln ermöglicht wird. Nachdem die einzelnen Handlungsebenen identifiziert wurden, werden diese in eine lineare Handlungsabfolge überführt. Dadurch entsteht eine erste überprüfbare Darstellung des tatsächlichen Spielablaufs. Abbildung 22 zeigt die entsprechende Vorlage sowie deren Anwendung auf das Spiel Portal.

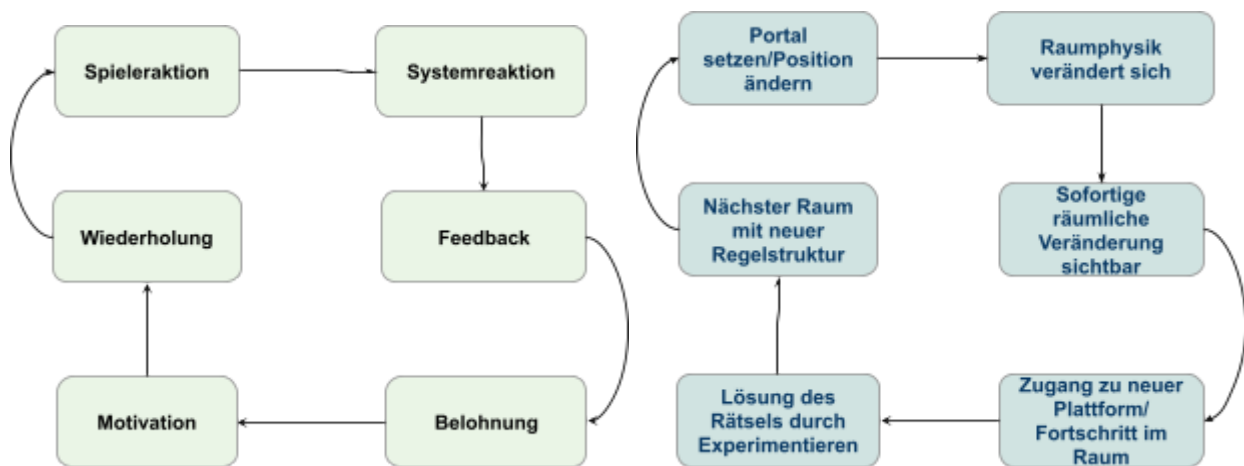
Abbildung 22: Linearer Core Gameplay Loop.



Anmerkung. Eigene Darstellung am Beispiel Portal.

Die lineare Darstellung macht die zeitliche Abfolge der Spielhandlungen sichtbar. Dadurch können potenzielle Unterbrechungen, unnötige Schritte oder fehlende Rückmeldungen des Spielsystems frühzeitig erkannt werden. Im letzten Schritt wird der Gameplay Loop in einer zyklischen Darstellung visualisiert. Dadurch können die Wechselwirkungen zwischen Spieleraktionen, Systemreaktion und Fortschrittsmechaniken nachvollzogen werden. Abbildung 23 zeigt die verwendete Vorlage sowie deren exemplarische Ausfüllung anhand von Portal.

Abbildung 23: Gameplay Loop Struktur.



Anmerkung. Eigene Darstellung am Beispiel Portal.

Der Spieler analysiert die Situation, setzt Portale ein, löst Rätsel und erhält Zugang zum nächsten Bereich. Die Darstellung macht deutlich, dass der eigentliche Spielkern nicht im Erreichen des Ausgangs liegt, sondern im wiederholten Anwenden und Verstehen der Portalmechanik. Dieser Ablauf wiederholt sich kontinuierlich und bildet das zentrale Spielerlebnis von Portal. Das Template dient als strukturierte Vorlage zur Entwicklung und Analyse eigener Gameplay Loops und unterstützt die Übertragung abstrakter Spielideen in konkrete Handlungsschleifen. Der Core Gameplay Loop wird anschließend iterativ überprüft und angepasst, sobald neue Erkenntnisse aus frühen Prototypen oder Diskussionen entstehen. Prototyping wird in dieser Arbeit nicht als eigener Schritt im Leitfaden ausgearbeitet, da der Fokus auf der konzeptionellen Strukturierung von Spielideen liegt und eine detaillierte prototypische Umsetzung den Umfang der Arbeit übersteigen würde. Es wird jedoch als begleitendes Werkzeug zur optionalen Validierung konzeptioneller Entscheidungen verstanden.

Dadurch wird der Core Gameplay Loop als iteratives Analysewerkzeug verstanden, das kontinuierlich durch Playtesting und Feedback weiterentwickelt wird.

5.6. Entwicklung zentraler Dokumente

Die Ergebnisse der explorativen Umfrage deuten darauf hin, dass Artefakte häufig erst gegen Ende eines Projekts erstellt werden. Dadurch entsteht für viele Studierende der Eindruck, dass Dokumente primär der Bewertung oder Abgabe dienen und keinen direkten Mehrwert für die Entwicklung bieten. Gleichzeitig werden Designentscheidungen oft mündlich getroffen oder in verschiedenen Kommunikationskanälen festgehalten, wodurch Informationen verloren gehen können. Der Leitfaden verfolgt daher einen anderen Ansatz. Dokumente werden nicht als eigenständige Aufgabe am Ende der Konzeptionsphase verstanden, sondern entstehen schrittweise aus den zuvor entwickelten Analyse- und Konzeptionsartefakten. Dadurch wird sichtbar, dass sie nicht nur der Dokumentation dienen, sondern die Kommunikation innerhalb des Teams unterstützen, Entscheidungen nachvollziehbar machen und spätere Überarbeitungen erleichtern. Der Nutzen der Dokumente ergibt sich somit direkt aus ihrer Anwendung im Entwicklungsprozess.

Art Design Document

Das ADD dient im Leitfaden nicht nur der visuellen Beschreibung, sondern als Referenzrahmen für alle kreativen Entscheidungen im Team. Insbesondere in studentischen Projekten arbeiten Teammitglieder häufig mit unterschiedlichen Vorstellungen über Stil, Atmosphäre oder visuelle Qualität. Das ADD unterstützt dabei, diese Vorstellungen frühzeitig zu vereinheitlichen und dient als gemeinsame Referenz für spätere Entscheidungen. Zur Erstellung wird das ADD anhand von Kernfragen aufgebaut, die sicherstellen, dass keine zentralen Designaspekte ausgelassen werden:

- Visuelle Gestaltung
 - Welcher Stil wird verwendet (zum Beispiel stilisiert, realistisch, Pixel Art) und warum?
- Farb- und Stimmungskonzept
 - Welche Farbwelt dominiert und welche Atmosphäre wird erzeugt?
- Charakterdesign
 - Wie sind Figuren visuell aufgebaut und stilistisch begründet?

- World Design
 - Wie sieht die Spielwelt aus (Architektur, Umgebung, Atmosphäre)?
- UI/UX Design
 - Wie werden Menüs und Interface visuell gestaltet?
- Visuelle Leitprinzipien und Referenzen
 - Welche Designregeln und Inspirationsquellen werden konsequent genutzt?

Änderungen am Stil, an Farbwelten oder an der visuellen Identität des Spiels können dadurch nachvollziehbar dokumentiert und begründet werden. Dies reduziert Inkonsistenzen während der Produktion und erleichtert die Abstimmung zwischen Design-, Art- und Entwicklungsbereichen (Rogers, 2014; Schell, 2020).

Game Design Document

Das GDD wird im Leitfaden als lebendes Dokument eingesetzt. Ein häufiger Grund für unvollständige GDDs besteht darin, dass Studierende versuchen, das gesamte Dokument zu Beginn des Projekts auszufüllen. Da viele Designentscheidungen zu diesem Zeitpunkt noch nicht getroffen wurden, entsteht zusätzlicher Aufwand ohne unmittelbaren Nutzen. Im Leitfaden wird das GDD deshalb schrittweise aus bereits vorhandenen Artefakten aufgebaut. Dazu gehören unter anderem die Game Vision, die Zielgruppe, die Spielmechaniken, der Core Gameplay Loop sowie das Fortschritt- und Belohnungssystem. Auch hier wird bewusst mit klaren Leitfragen gearbeitet:

- Spielidee und Zielsetzung
 - Was ist das zentrale Spielkonzept und welches Ziel verfolgt das Spiel?
- Zielgruppe und Nutzungskontext
 - Für wen ist das Spiel gedacht und in welchem Spielverhalten wird es genutzt?
- Genre und Referenzrahmen
 - Welchem Genre folgt das Spiel und welche Vergleichstitel existieren?
- Kernmechaniken
 - Welche zentralen Gameplay Systeme bestimmen das Spielerlebnis?
- Core Gameplay Loop und Progression
 - Welche wiederkehrenden Handlungen und langfristigen Entwicklungen gibt es?

- USP und Designrisiken
 - Was macht das Spiel einzigartig und welche Unsicherheiten bestehen im Konzept?

Technical Design Document

Das TDD reduziert technische Missverständnisse, indem es Systementscheidungen früh sichtbar und nachvollziehbar macht. Dadurch können technische Einschränkungen frühzeitig erkannt werden. Dies reduziert das Risiko, dass Spielmechaniken geplant werden, die innerhalb der verfügbaren Zeit oder mit den vorhandenen technischen Kenntnissen nicht realisierbar sind. Die Struktur basiert auf folgenden Kernfragen:

- Engine und Technologie Stack
 - Welche Engine, Tools und Versionen werden verwendet?
- Systemarchitektur
 - Wie ist das Spiel technisch strukturiert aufgebaut?
- Gameplay Systeme Implementierung
 - Wie werden Kernmechaniken technisch umgesetzt?
- Systemverbindungen
 - Wie interagieren Gameplay-, UI-, Audio-, und weitere Systeme?
- Daten- und Speicherstruktur
 - Wie werden Spielstände und Daten organisiert?
- Technische Risiken und Limitierungen
 - Welche technischen Einschränkungen beeinflussen Design und Entwicklung?

Die Dokumente dienen im Leitfaden nicht ausschließlich der Dokumentation, sondern unterstützen die Kommunikation, Entscheidungsfindung und Nachvollziehbarkeit innerhalb des Entwicklungsprozesses. Da die Inhalte schrittweise aus den vorherigen Arbeitsschritten übernommen werden, entsteht nur ein geringerer zusätzlicher Dokumentationsaufwand. Gleichzeitig wird die häufig beobachtete Trennung zwischen Konzeptionsentwicklung und Dokumentation reduziert. Dokumente werden dadurch nicht als Pflichtaufgabe am Ende eines Projekts verstanden, sondern als unterstützende Werkzeuge innerhalb des Entwicklungsprozesses.

6. Fazit

Dieses Kapitel fasst die zentralen Ergebnisse der Arbeit zusammen und ordnet diese im Hinblick auf die Forschungsfrage sowie die entwickelte Lösung ein. Zusätzlich wird bewertet, inwieweit das entwickelte Artefakt die identifizierten Probleme in der Konzeptionsphase adressiert und welche Einschränkungen bestehen.

6.1. Zusammenfassung der wichtigsten Erkenntnisse

Die Forschungsfrage, wie die wesentlichen Schritte, Methoden und Artefakte der Konzeptionsphase didaktisch so aufbereitet werden können, dass Studierende Spielideen nachvollziehbar entwickeln, dokumentieren und kommunizieren können, lässt sich auf Basis der vorliegenden Arbeit beantworten. Ein strukturierter, iterativer Leitfaden, der einzelne Methoden nicht isoliert vermittelt, sondern in einen zusammenhängenden Entwicklungsfluss überführt, kann die identifizierten Prozessbrüche gezielt reduzieren. Die Ergebnisse der Literaturanalyse und der explorativen Umfrage zeigen konsistent drei zentrale Problemfelder: fehlende Prozessorientierung, unverbundene Nutzung einzelner Methoden sowie Unsicherheiten in der Übersetzung von Ideen in umsetzbare Designentscheidungen. Dabei wird deutlich, dass Studierende einzelne Konzepte wie Personas, Gameplay Loops oder GDDs zwar kennen, diese jedoch nicht in einen durchgängigen Arbeitsprozess integrieren können. Die ergänzend durchgeführte explorative Umfrage weist darauf hin, dass Studierende insbesondere Schwierigkeiten in der Strukturierung von Ideen, der Priorisierung von Entscheidungen sowie der Übersetzung kreativer Ansätze in nachvollziehbare Designentscheidungen haben. Die Herausforderung besteht dabei weniger im Fehlen einzelner Methoden als vielmehr in deren fehlender Integration innerhalb eines nachvollziehbaren Entwicklungsprozesses. Studierende verfügen häufig über grundlegende Kenntnisse zu Konzepten wie Personas, Gameplay Loops oder GDDs, besitzen jedoch keine strukturierte Vorgehensweise zur Verknüpfung dieser Methoden innerhalb der Konzeptionsphase (Eigene Erhebung, 2026). Kritisch zu bewerten ist dabei, dass die erhobenen Daten lediglich qualitative Tendenzen abbilden und keine repräsentative Validierung der Problemstellung darstellen. Sie dienen somit ausschließlich der Problemexploration und nicht der statistischen Absicherung.

Auf Basis dieser identifizierten Brüche wurde ein Leitfaden entwickelt, der nicht einzelne Methoden ersetzt, sondern deren Anwendung in einen klaren sequentiellen und iterativen Arbeitsprozess überführt. Der Fokus liegt dabei auf der Verknüpfung der einzelnen Arbeitsschritte, sodass aus isolierten Methoden ein durchgängiger Entscheidungs- und Entwicklungsfluss entsteht.

6.2. Bewertung des entwickelten Leitfadens

Der entwickelte Leitfaden strukturiert die Konzeptionsphase in klar definierte Schritte, beginnend bei der Markt- und Genreanalyse über die Game Vision bis hin zur Ableitung eines HLCs sowie der systematischen Entwicklung der zentralen Dokumente (GDD, ADD, TDD). Der zentrale Beitrag des Leitfadens liegt nicht in der Einführung neuer Methoden, sondern in der Reduktion von Prozessbrüchen zwischen einzelnen Konzeptionsschritten. Während typische studentische Projekte Methoden punktuell einsetzen, zwingt der Leitfaden zur durchgängigen Ableitung von Entscheidungen aus vorherigen Artefakten. Dadurch entsteht eine nachvollziehbare Kette von Analyse → Vision → Struktur → Dokumentation. Im Gegensatz zu einer isolierten Betrachtung einzelner Werkzeuge werden die verwendeten Methoden innerhalb eines zusammenhängenden Arbeitsablaufs miteinander verknüpft. Dadurch entsteht eine nachvollziehbare Verbindung zwischen Analyse, Ideenentwicklung, Gameplaydefinition und Dokumentation. Der Leitfaden fungiert dabei als praktische Orientierungshilfe für die strukturierte Durchführung der Konzeptionsphase. Gleichzeitig ist zu berücksichtigen, dass die Bewertung des Leitfadens überwiegend auf theoretischen Überlegungen basiert. Der Leitfaden bleibt ein konzeptionelles Artefakt ohne empirische Validierung. Es kann daher nicht gezeigt werden, ob die Struktur tatsächlich zu besseren Ergebnissen in studentischen Projekten führt oder lediglich eine theoretisch konsistente Prozessbeschreibung darstellt.

6.3. Ausblick

Die vorliegende Arbeit zeigt, dass die größte Herausforderung in der Konzeptionsphase nicht im Fehlen einzelner Methoden liegt, sondern in deren fehlender Integration in einen konsistenten Arbeitsprozess. Der entwickelte Leitfaden adressiert dieses Problem auf konzeptioneller Ebene, indem er bestehende Methoden strukturiert miteinander verknüpft.

Allerdings bleibt offen, ob diese Struktur in der Praxis tatsächlich zu besseren Ergebnissen führt oder lediglich eine theoretisch schlüssige Prozessbeschreibung darstellt. Damit ergibt sich eine zentrale Forschungslücke hinsichtlich der Wirksamkeit solcher Prozessmodelle in realen studentischen Entwicklungsprojekten. Für eine weiterführende Untersuchung wäre daher entscheidend, den Leitfaden in konkreten Projektumgebungen anzuwenden und nicht nur das Endergebnis, sondern auch den Entstehungsprozess zu analysieren. Dabei sollte insbesondere untersucht werden, ob sich Entscheidungsprozesse klarer strukturieren lassen, ob weniger Informationsverluste auftreten und ob Teams effizienter zwischen den einzelnen Konzeptionsschritten wechseln können. Zusätzlich wäre relevant, an welchen Stellen der Leitfaden in der praktischen Anwendung nicht genutzt oder umgangen wird, da genau dort die tatsächlichen Schwächen des Ansatzes sichtbar werden würden. Erst durch eine solche Evaluation kann beurteilt werden, ob der Leitfaden einen Mehrwert für die Konzeptionsphase darstellt oder primär eine theoretische Strukturierung bestehender Vorgehensweisen bleibt.

7. Glossar

Art Design Document: Dokument zur Festlegung der visuellen Gestaltung eines Spiels, einschließlich Stil, Farben, Charakter- und UI Design.

Balancing: Anpassung von Spielmechaniken zur Erreichung eines ausgewogenen Verhältnisses zwischen Herausforderung, Belohnung und Spielfortschritt.

Bartle Modell: Modell zur Einteilung von Spielertypen in unterschiedlichen Motivationen (Achiever, Explorer, Socializer, Killer).

Benchmark-Matrix: Vergleichsmethode zur Bewertung mehrerer Spiele anhand definierter Kriterien wie Marktposition, Mechaniken und Zielgruppen.

Core Gameplay Loop: Wiederkehrender Ablauf von Spieleraktionen, der das grundlegende Spielgeschehen und den Spielfortschritt beschreibt.

Core Mechanics: Zentrale Spielmechanik, die das grundlegende Verhalten und die Interaktion des Spielers bestimmt.

Design Thinking Canvas: Strukturiertes Kreativ- und Analysewerkzeug zur Erfassung von Nutzerbedürfnissen, Problemen und Lösungsansätzen in frühen Konzeptphasen.

Elemental Tetrad: Modell nach Schell zur Strukturierung von Spielkonzepten in vier Bereiche: Mechanik, Story, Ästhetik und Technologie.

Game Vision: Übergeordnete Beschreibung des gewünschten Spielerlebnisses und der gestalterischen Ausrichtung eines Spiels.

Game Design Canvas: Strukturiertes Canvas zur Zusammenführung zentraler Game Design Elemente wie Zielgruppe, Mechaniken, Core Loop, USP und Spielstruktur.

Game Design Document: Zentrales Dokument zur Beschreibung aller relevanten Inhalte wie Mechaniken, Zielgruppe, Progression und Spielstruktur.

High Level Concept: Kompakte Darstellung eines Spielkonzepts mit Fokus auf Zielgruppe, Spielidee, USP und Core Gameplay Loop.

MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics): Modell zur Analyse und Gestaltung von Spielen, das Spielmechaniken, daraus entstehende Dynamiken und die erlebte Ästhetik des Spielers beschreibt.

Paper Prototype: Analoge, nicht digitale Darstellung von Spielmechaniken zur schnellen Überprüfung von Gameplay Ideen.

Persona: Fiktive, datenbasierte Beschreibung eines typischen Nutzers zur besseren Ausrichtung von Designentscheidungen.

Technical Design Document: Dokument zur Beschreibung technischer Architektur, Systeme und Implementierungsstruktur.

Unique Selling Point: Alleinstellungsmerkmal eines Spiels gegenüber vergleichbaren Produkten.

User Journey: Analyse des Spielerlebnisses entlang einer zeitlichen Abfolge von Handlungen, Gedanken und Emotionen.

Vertical Slice: Spielbarer Prototyp, der einen repräsentativen Ausschnitt des finalen Spiels zeigt.

Vision Statement: Erste verdichtete, prägnante Beschreibung der Spielidee, die als Grundlage für die Game Vision dient.

8. Literaturverzeichnis

Adams, E. (2010). *Fundamentals of Game Design*. Pearson Education.

Adam, R., & Frisch, V. (o. J.). *Anatomy of a modern game design document*.
<https://www.slideshare.net/slideshow/anatomy-of-a-modern-game-design-document-ralf-adam-vera-frisch-4ckyiv/66349304#5>

Bencin Studios (2023a). *How to Stand Out - Making a Competitive Analysis in Games*.
<https://www.artstation.com/blogs/bencinstudios/aN0a/how-to-stand-out-making-a-competitive-analysis-in-games>

Bencin Studios (2023b). *So You Want to Write a Game Design Document (GDD)?*
<https://www.artstation.com/blogs/bencinstudios/OOdo/so-you-want-to-write-a-game-design-document-gdd>

Brazie, A. (o. J.). *Core Loops in Game Design*. Game Design Skills.
<https://gamedesignskills.com/game-design/core-loops-in-gameplay/>

Bramble, R. (2023, 10. Mai). *The Seven Stages Of Game Development*. Game Maker.
<https://gamemaker.io/en/blog/stages-of-game-development>

Carroll, J. (2017, 13. März). *How to Research Your next Game's Target Audience for Free*. Game Developer.
<https://www.gamedeveloper.com/business/how-to-research-your-next-game-s-target-audience-for-free>

CG Spectrum (2022). *Making video games: a quick overview from concept to completion*.
<https://www.artstation.com/blogs/cgspectrum/RPR3/making-video-games-a-quick-overview-from-concept-to-completion>

Chupacabragamestudios (o. J.). *User Journey - Deliberate game design. Deliberate Game Design - Taming risk in game design*.
<https://deliberategamedesign.com/user-experience-journey-map/>

Comet F. (2018, 20. Februar). *The Player Persona Template*.
<https://fernandocomet.medium.com/the-player-persona-template-d171e3e0c05d>

Duchiewicz, S. (2019). *Game Art Students have asked me*. Art Station.
<https://www.artstation.com/blogs/telthona/aaEq/game-art-students-have-asked-me>

Dyer, J. (2025, 3. Juni). *Essential Guide to Game Development Stages from Concept to Launch*.
<https://www.innovecsgames.com/blog/essential-guide-to-game-development-stages-from-concept-to-launch>

- Emran, N. (2019).** *Das perfekte Pitch Deck: Aufbau, Inspiration und Beispiele.*
<https://www.einstein1.net/das-perfekte-pitch-deck>
- Fullerton, T. (2018).** *Game Design workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Fourth Edition.* CRC Press.
- Hevner, A. R., March, S. T., Park, J., & Ram, S. (2004).** *Design science in information systems research. Journal Of The Association For Information Systems*, 28(1), 75–105.
<https://doi.org/10.5555/2017212.2017217>
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004).** *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research.*
https://www.researchgate.net/publication/228884866_MDA_A_Formal_Approach_to_Game_Design_and_Game_Research
- Koster, R. (2013).** *Theory of Fun for Game Design.* O'Reilly Media, Inc.
- Miroverse. (o. J.).** *Game Design Canvas Template*
<https://miro.com/templates/game-design-canvas/>
- Observatory of Public Sector Innovation. (2021, 6. Januar).** *The Design Thinking Canvas - Observatory of Public Sector Innovation.* Observatory Of Public Sector Innovation. <https://oecd-opsi.org/toolkits/the-design-thinking-canvas/>
- Pfeffermind. (2024, 2. Juli).** *Die vier Spielertypen nach Bartle.* Pfeffermind.
<https://pfeffermind.de/spielertypen-bartle/>
- Rehfeld, G. (2020).** *Game Design und Produktion: Grundlagen, Anwendungen und Beispiele.* Carl Hanser Verlag GmbH & Co KG.
- Rogers, S. (2014).** *Level Up! The Guide to Great Video Game Design.* John Wiley & Sons Inc.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003).** *Rules of Play: Game Design Fundamentals.* The MIT Press.
- Schell, J. (2020).** *Die Kunst des Game Designs: Bessere Games konzipieren und entwickeln* (3. überarbeitete Auflage). MITP Verlags GmbH & Co.KG.
- Schreier, J. (2017).** *Blood, Sweat, and Pixels.* HarperCollins.
- Smith, E., Culbert, K., & Vandrewalla, Z. (2012).** *Technical Design Document.* Wordpress.
<https://computergamesmmu.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/10/technical-design-document-final.pdf>

- Tavrox.** (2022). *Tutorial : How to Benchmark my video game?*
<https://tavrox.medium.com/tutorial-how-to-benchmark-my-video-game-59b68a3e28b9>
- Unterberger, T.** (2016). *Pitch*. Brutkasten. <https://brutkasten.com/artikel/pitch>
- Webster, J., & Watson, R. T.** (2002). *Analyzing the Past to Prepare for the Future: Writing a Literature Review*. MIS Quarterly, 26(2), xiii-xxiii.
- Wikipedia contributors.** (2026, 19. April). *Crash bandicoot*. Wikipedia.
https://en.wikipedia.org/wiki/Crash_Bandicoot
- Wikipedia contributors.** (2026, 1. Mai). *Super Mario Bros*. Wikipedia.
https://en.wikipedia.org/wiki/Super_Mario_Bros
- Wikipedia contributors.** (2026, 6. Mai). *Sonic the Hedgehog (1991 video game)*.
Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Sonic_the_Hedgehog_\(1991_video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Sonic_the_Hedgehog_(1991_video_game))

9. Anhang

9.1. Anhang A: Umfrage für Studierenden (kompletter Fragebogen)

Teil 1:

1. Wie alt sind Sie?

- 18-23
- 24-29
- 30-36
- 37-44
- über 45

2. In welchem Semester studieren Sie derzeit?

- 1.-2. Semester
- 3.-4. Semester
- 5.-6. Semester
- > 6. Semester

3. Haben Sie bereits Projekte durchgeführt, die eine eigenständige Konzeptionsphase verlangten?

- Ja
- Nein

4. Falls Ja: Welche Rolle hatten Sie im letzten Projekt? (Mehrfachauswahl möglich)

- Game Design
- Art Design
- Programming
- Producer
- Sonstiges

5. Haben Sie bereits praktische Erfahrungen außerhalb des Studiums gesammelt? (Mehrfachauswahl möglich)

- Ja, Praktikum
- Ja, Werkstudent
- Ja, Sonstiges
- Nein

Falls ja, zur Frage 5.: Wie stark unterscheiden sich die Konzeptionsphasen in der Praxis im Vergleich zum Studium? (Freitext)

Teil 2:

6. Wie würden sie Ihre Kompetenzen einschätzen. (Skala von 1 = sehr gering ausgeprägt bis 5 = sehr stark ausgeprägt)
- Ideenentwicklung und kreative Konzeptentwicklung
 - Strukturierung von Game Konzepten (z.B. Game Vision, High Level Concept)
 - Kommunikation von Konzepten im Team
 - In welchen Bereichen fühlen Sie sich besonders sicher oder unsicher?
Warum?

Teil 3: Herausforderungen und Probleme

7. Welche Aufgaben übernehmen Sie in der Konzeptionsphase?
- Ideenfindung
 - Analyse/Recherche
 - Erstellung des Game Loop/Core Gameplay
 - Projektstrukturierung/Zeitplanung
 - Sonstiges
8. Welche Schwierigkeiten treten bei der Konzeptionsphase für Sie typischerweise auf? (Mehrfachauswahl möglich)
- Unklarheit über Anforderungen
 - Zu wenig Zeit
 - Zu breite Aufgabenstellung
 - Probleme bei der Ideengenerierung
 - Schwierigkeiten bei der Priorisierung von Ideen
 - Fehlende Rückmeldungen/Betreuung
 - Fehlende Struktur/Orientierung
 - Sonstiges
9. Wie stark belasten diese Schwierigkeiten Ihre Arbeit? (Skala von 1 = gar nicht bis 5 = sehr stark)
10. Können Sie Ihre größten Schwierigkeiten in der Konzeptionsphase kurz erläutern? (Freitext)

Teil 4: Artefakte und Materialien

11. Welche Dokumente haben Sie bislang in Konzeptionsphasen genutzt?

- Moodboards
- Style Guides
- Game Design Dokument
- High Level Concept
- Pitch Deck
- Personas
- Sonstiges

12. Wie hilfreich sind diese Dokumente für Ihre Arbeit? (Skala von 1 = gar nicht hilfreich bis 5 = sehr hilfreich)

13. Welche Tools setzen Sie ein?

- Miro
- Notion
- Figma
- Confluence
- Jira
- Google Docs
- Powerpoint
- Sonstige Tools

14. Wie bewerten Sie die Nützlichkeit dieser Tools für die Konzeptionsphase? (Skala von 1 = gar nicht bis 5 = sehr nützlich)

15. Welche Dokumente oder Tools waren besonders hilfreich bzw. wenig hilfreich – und warum? (Freitext)

Teil 5: Lehre und Vorbereitung

16. Wie gut fühlen Sie sich grundsätzlich auf die Durchführung einer Konzeptionsphase vorbereitet? (Skala von 1 = gar nicht vorbereitet bis 5 = sehr gut vorbereitet)

17. Wie klar sind Ihnen die einzelnen Schritte einer Konzeptionsphase (z.B. Ideenfindung, Recherche, Zielgruppenanalyse) (Skala von 1 = gar nicht bis 5 = sehr gut)

18. Wie häufig werden Konzeptionsphasen in Ihrem Studium strukturiert vermittelt? (Nie, Selten, Gelegentlich, Häufig, Sehr häufig)

19. Wie hilfreich sind die bisherigen Lehrveranstaltungen für die Konzeptionsphase?
(Skala von 1 = gar nicht bis 5 = sehr gut)

20. Welche Aspekte der bisherigen Lehre haben Ihnen besonders geholfen oder gefehlt? (Freitext)

Teil 6: Leitfaden und Bedarf

21. Welche Bereiche sollten in der Lehre stärker vermittelt werden?

- Recherchemethoden
- Ideenfindung
- Strukturierung von Konzepten
- Präsentation/Pitching
- Dokumentation
- Projektorganisation
- Sonstiges

22. Wie hilfreich wäre eine strukturierter Leitfaden für die Konzeptionsphase? (Skala von 1 = gar nicht bis 5 = sehr gut)

23. Welche konkrete Unterstützung würden Sie sich für die Konzeptionsphase wünschen? (Freitext)

24. Welche Kompetenzen möchten Sie in der Konzeptionsphase stärker entwickeln?
(Mehrfachauswahl)

- Recherche
- Ideenfindung
- Zielgruppenanalyse
- Storytelling
- Präsentation von Konzepten
- Projektorganisation
- Sonstiges

25. Was war für Sie bisher die größte Hürde in einer Konzeptionsphase? (Freitext)

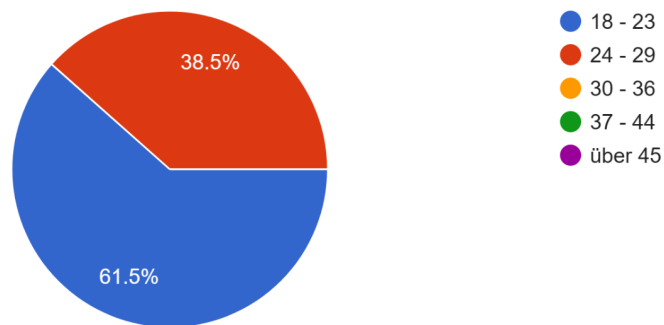
26. Wie relevant empfinden Sie die Themen der Umfrage für Ihre eigene Studiensituation? (Skala von 1 = gar nicht relevant bis 5 = sehr relevant)

27. Gibt es weitere Hinweise, Erfahrungen oder Kommentare, die Sie teilen möchten?
(Freitext)

9.2. Rohdaten

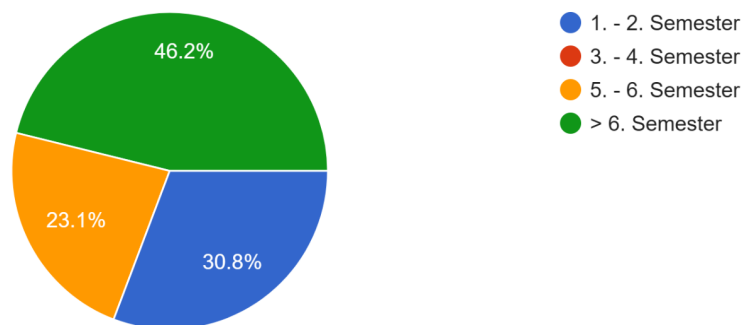
1. Wie alt sind Sie?

13 responses



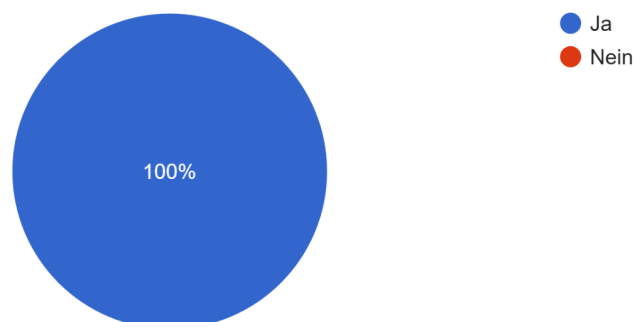
2. In welchem Semester studieren Sie derzeit?

13 responses



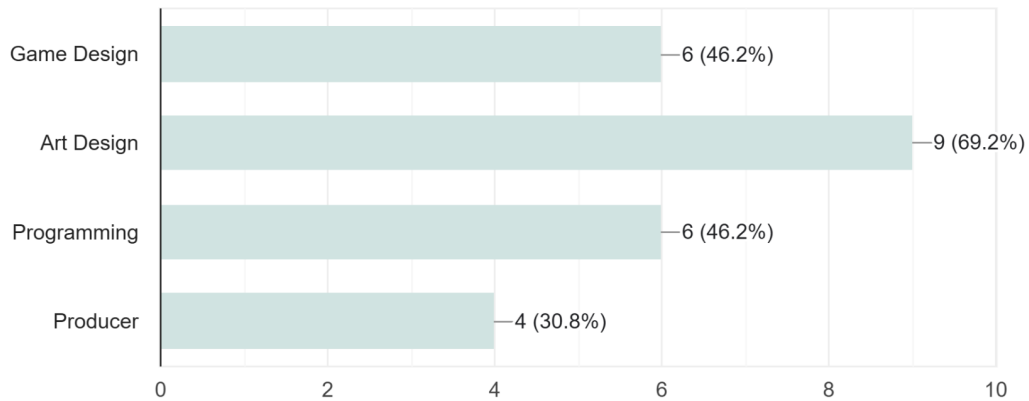
3. Haben Sie bereits Projekte durchgeführt, die eine eigenständige Konzeptionsphase verlangten?

13 responses



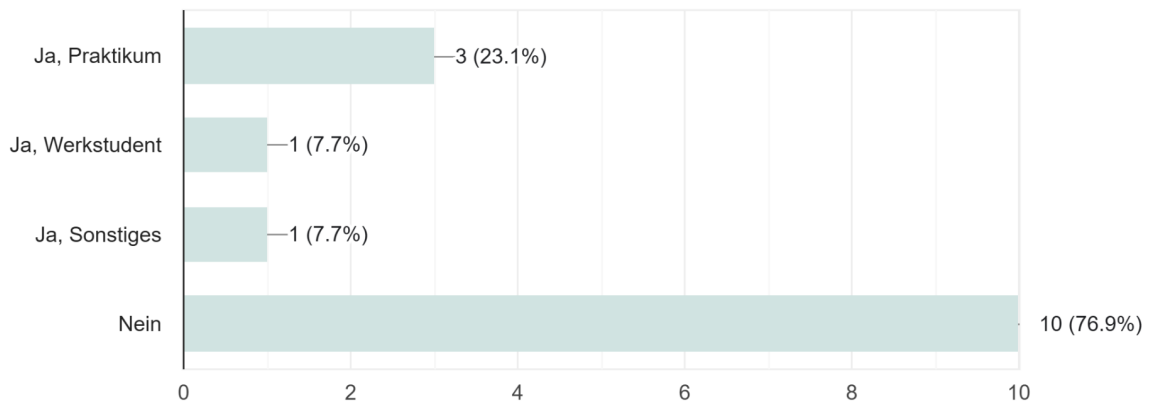
4. Falls Ja: Welche Rolle hatten Sie im letzten Projekt? (Mehrfachauswahl möglich)

13 responses



5. Haben Sie bereits praktische Erfahrungen außerhalb des Studiums gesammelt? (Mehrfachauswahl möglich)

13 responses

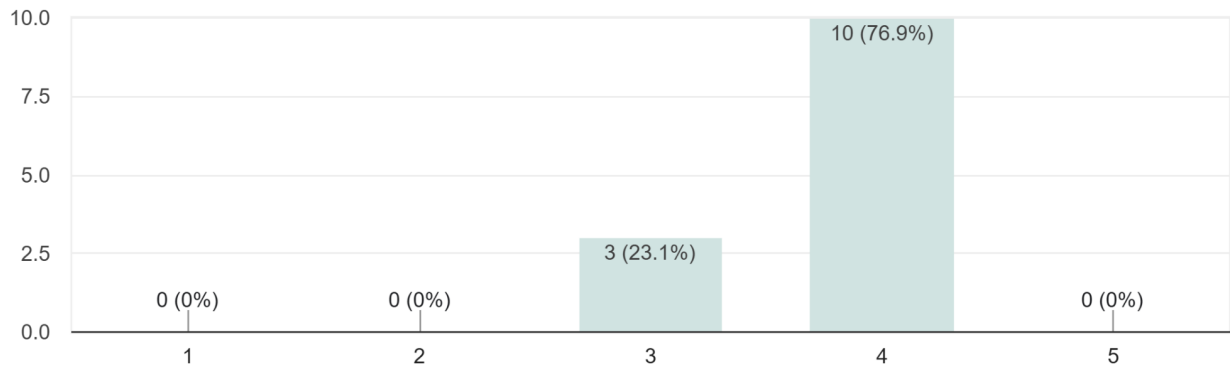


Falls ja, zur Frage 5.: Wie stark unterscheiden sich die Konzeptionsphasen in der Praxis im Vergleich zum Studium?

- In den anderen Bereichen gab es keine Konzeptionsphase.
- wenig, man hat mehr Zeit
- In meiner praktischen Erfahrung gab es keine Konzeptionsphasen in diesem Sinne

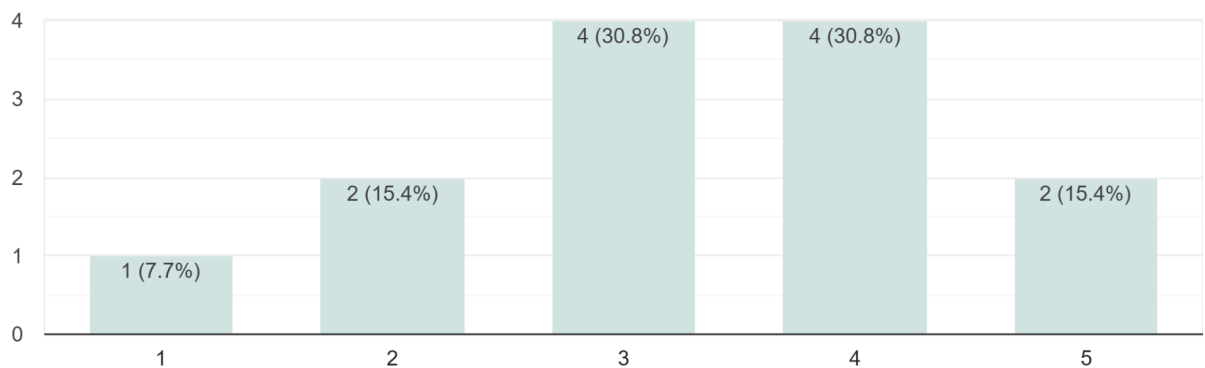
a. Ideenentwicklung und kreative Konzeptentwicklung

13 responses



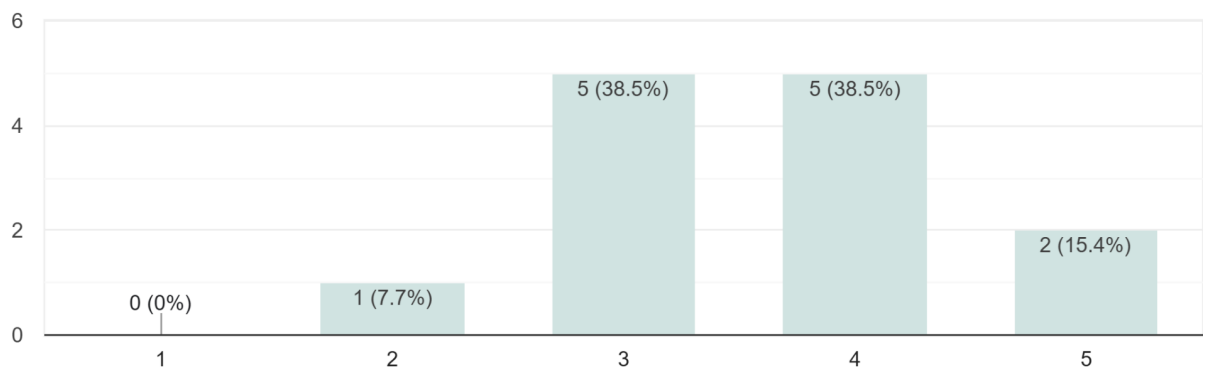
b. Strukturierung von Game Konzepten (z.B. Game Vision, High Level Concept)

13 responses



c. Kommunikation von Konzepten im Team

13 responses



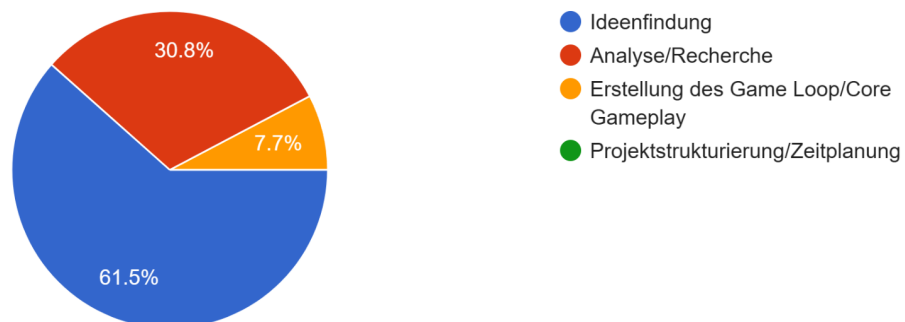
d. In welchen Bereichen fühlen Sie sich besonders sicher oder unsicher? Warum?

- Ich schätze man muss auch erstmal lernen, innovativ zu denken, sich keine Grenzen zu setzen und diesen Skill üben, dann wird er besser. So ging es mir zumindest.

- Kommunikation von Konzepten im Team, da es schwierig werden kann, eigene Ideen und Vision genau so zu übergeben, wie ich das alleine sehe
- Umsetzung von Grafisch & Narrativ interessanten Ideen in spannende Spielsysteme, ich denke grafisch nicht mechanisch und es fällt mir schwer dass dann zu verbinden
- Der sachlichen Strukturierung ohne abzuschweifen, konkretisierung aufgrund von neuer Ideen oder Varianten die entstehen
- Ich fühle mich besonders unsicher in der Zeitplanung und dem Management von Tasks
- Programmierung fühle ich mich sicher. Art fühle ich mich unsicher weil mir mein leben lang gesagt wurde das meine Sachen nicht gut aussehen

7. Welche Aufgaben übernehmen Sie in der Konzeptionsphase?

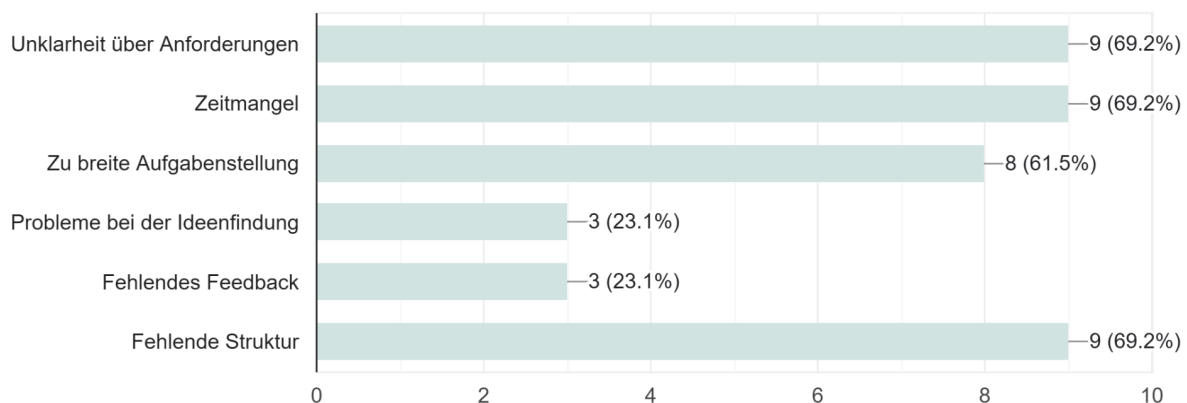
13 responses



8. Welche Schwierigkeiten treten bei der Konzeptionsphase für Sie typischerweise auf?

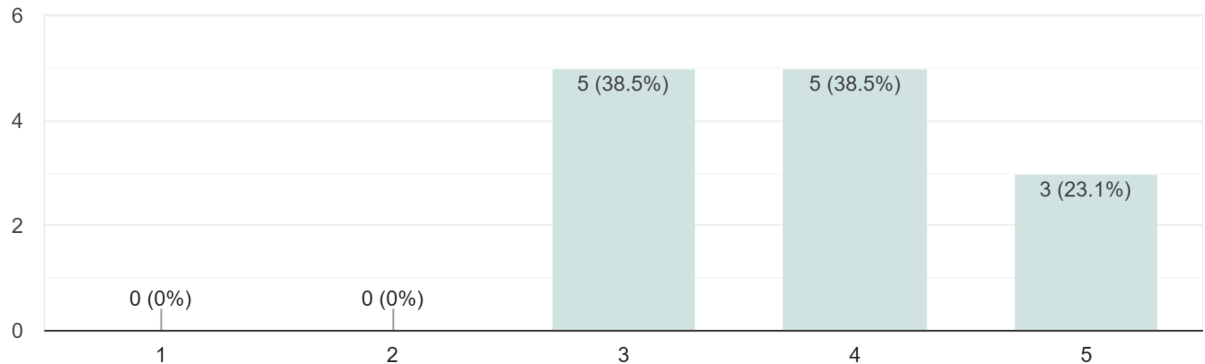
(Mehrfachauswahl möglich)

13 responses



9. Wie stark beeinflussen diese Schwierigkeiten Ihre Arbeit? (Skala von 1 = gar nicht bis 5 = sehr stark)

13 responses

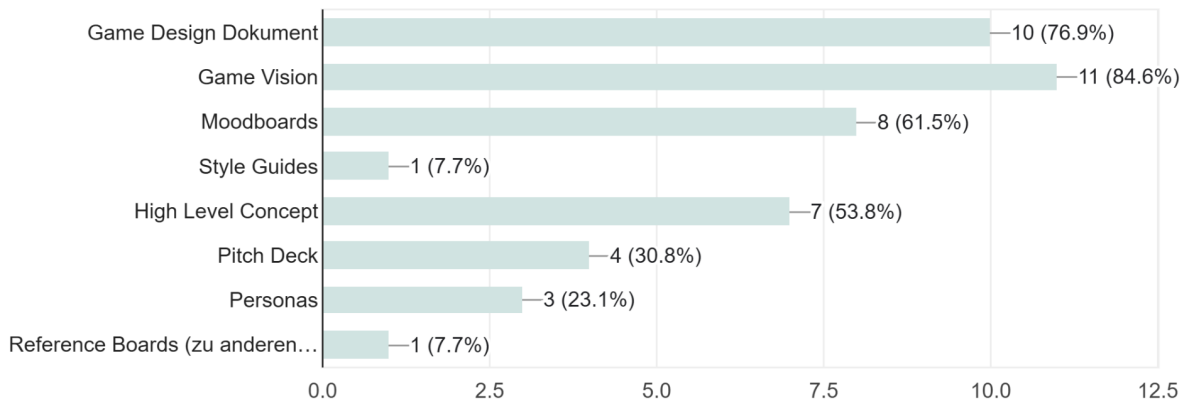


10. Können Sie Ihre größten Schwierigkeiten in der Konzeptionsphase kurz erläutern?

- Man muss am Anfang erstmal eine Richtung finden - diese Einschränkung zu wählen und dabei zu wissen, was die richtige Entscheidung fürs Endprodukt ist, ist nicht einfach.
- Man muss sich ab einem gewissen Punkt für etwas entscheiden, bei dem man weiß es ist nicht das beste, da man sonst keine Zeit mehr hat, die endgültigen Deadlines zu hitten.
- Im Studium ist einfach alles unstrukturiertes Chaos mit wenig Klarheit bzgl. Erwartungen
- Durch Unklarheiten der Anforderungen entsteht ein extra Arbeitsaufwand der bei klarerer Definition vermieden hätte können
- Sich auf bestimmte Sachen zu einigen
- Meine größte Schwierigkeit ist es, ein geeignetes Scope zu wählen (bzw. den Anforderungen gerecht zu werden), und dieses in einem realistischen Zeitplan umzusetzen.
- Bei solo Projekten bin ich gezwungen Dinge zu machen die mir überhaupt kein Spaß machen und ich welchen ich schlecht bin wodurch ich mehr neige zu prokastiniere
- Ein originelles und schlüssiges Konzept zu entwickeln und zu präsentieren

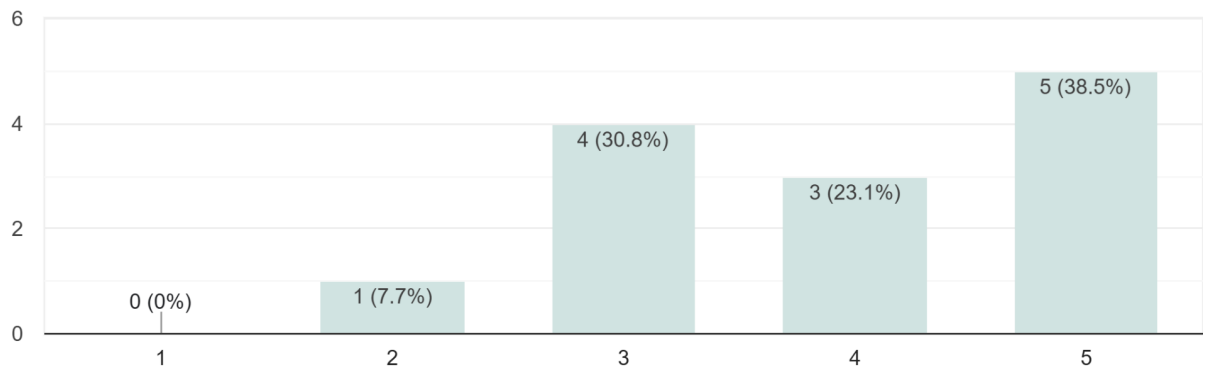
11. Welche Unterlagen nutzen Sie in der Konzeptionsphasen?

13 responses



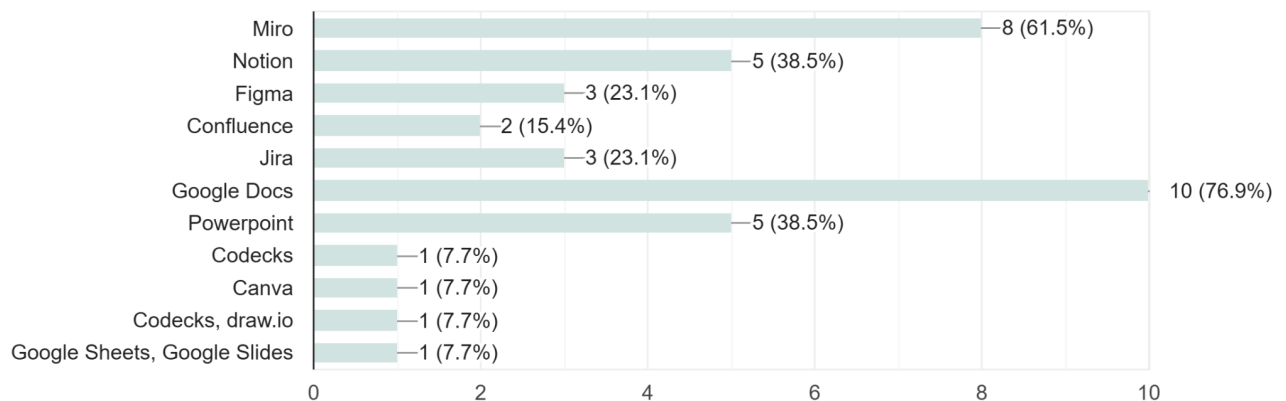
12. Wie hilfreich sind diese Unterlagen für Ihre Arbeit? (Skala von 1 = gar nicht hilfreich bis 5 = sehr hilfreich)

13 responses



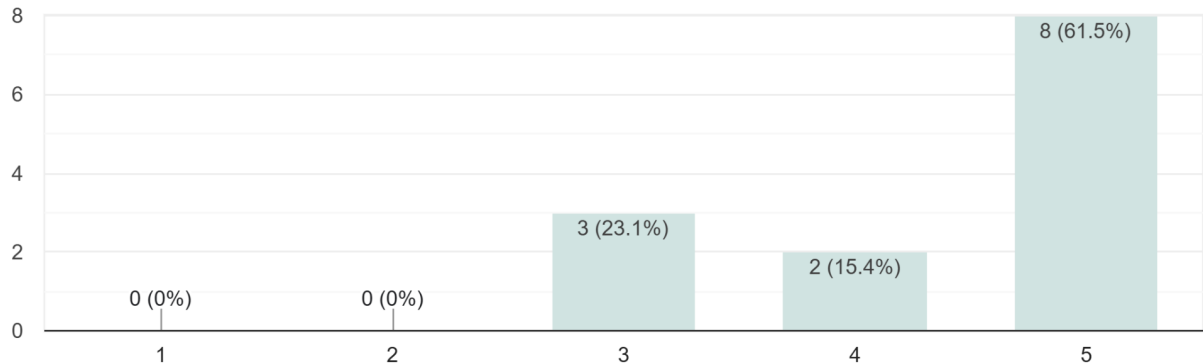
13. Welche Tools setzen Sie ein?

13 responses



14. Wie bewerten Sie die Nützlichkeit dieser Tools für die Konzeptionsphase? (Skala von 1 = gar nicht bis 5 = sehr nützlich)

13 responses



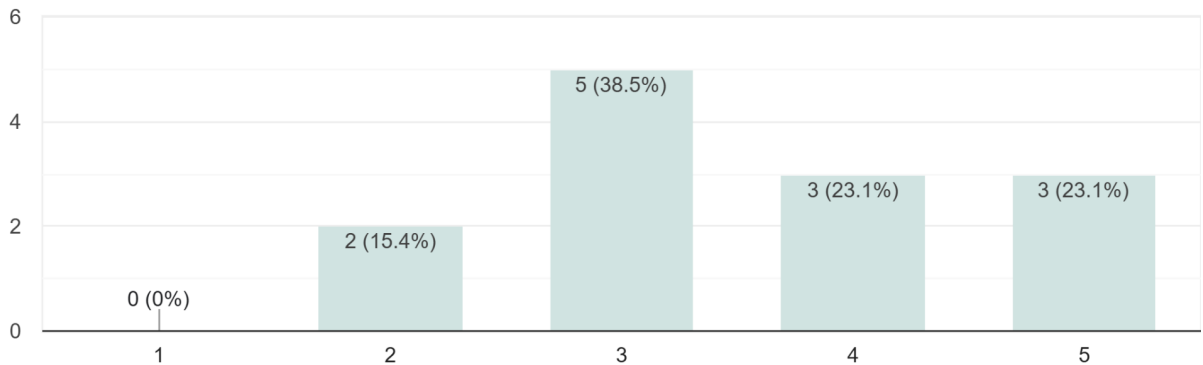
15. Welche Dokumente oder Tools waren besonders hilfreich bzw. wenig hilfreich – und warum?

- Codecks war super, weil man hier Vision boards nutzen kann, um alles zu organisieren und Ideen zu teilen.
- PureRef zur Konzeptsammlung/Moodboard (Miro auch ganz ok dafür, aber laggt irgendwann)
- Miro war besonders hilfreich wegen der Zugänglichkeit für alle, in Figma kann man schnell Mock-Ups erstellen, aber damit alle mit dem Tool arbeiten könnten, braucht man für Figma ein bisschen Einarbeitung
- Figma. Figma ist einfach so ein allrounder man kann basically alles damit machen. Präsentationen, Moodboards, Grafiken und es geht alles Multiplayer
- Confluence bezüglich Arbeiten in geteilten Dokumenten und auf diese dauerhaft strukturiert Zugriff zu haben und Jira um einen strukturierten Arbeitsverlauf zu garantieren an Aufgaben die anfallen
- Vorallem Miro ist sehr hilfreich zur Ideenfindung und Erstellung von Moodboards mit dem Team zusammen
- Ein (Miro-) Board ist besonders nützlich, weil man unendlichen Platz hat, um Ideen oder Konzepte aufzuführen.
- Notion um sich zu strukturieren
- Google Docs, bzw. alle Google Services sind hilfreich, weil alles im Drive gespeichert ist, wodurch die Kollaboration vereinfacht wird. Zudem sind die Google

Services auf die notwendigsten Funktionen beschränkt, wodurch die Handhabung deutlich einfacher ist

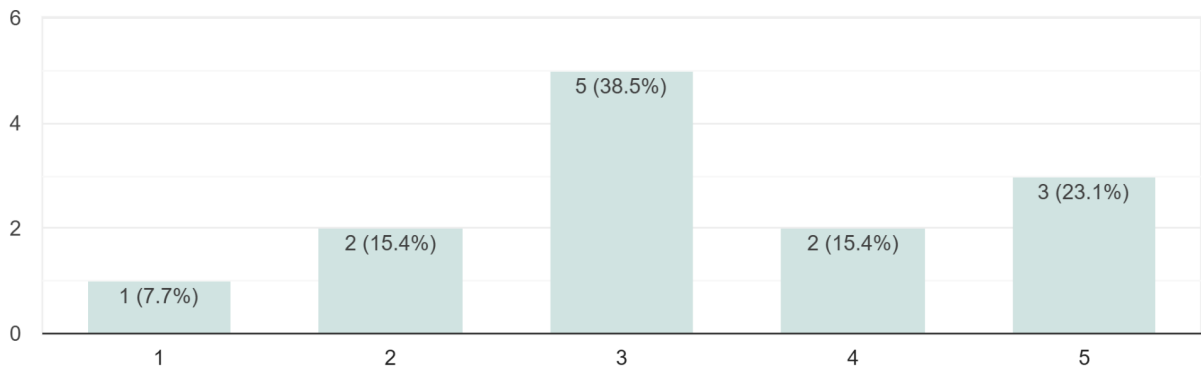
16. Wie gut fühlen Sie sich grundsätzlich auf die Durchführung einer Konzeptionsphase vorbereitet?

13 responses



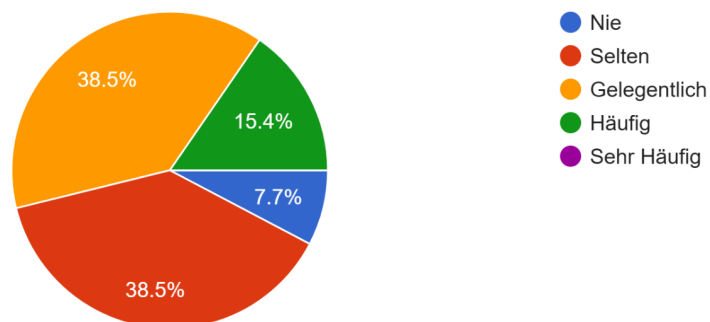
17. Wie klar sind Ihnen die einzelnen Schritte einer Konzeptionsphase (z.B. Ideenfindung, Recherche, Zielgruppenanalyse) (Skala von 1 = gar nicht bis 5 = sehr gut)

13 responses



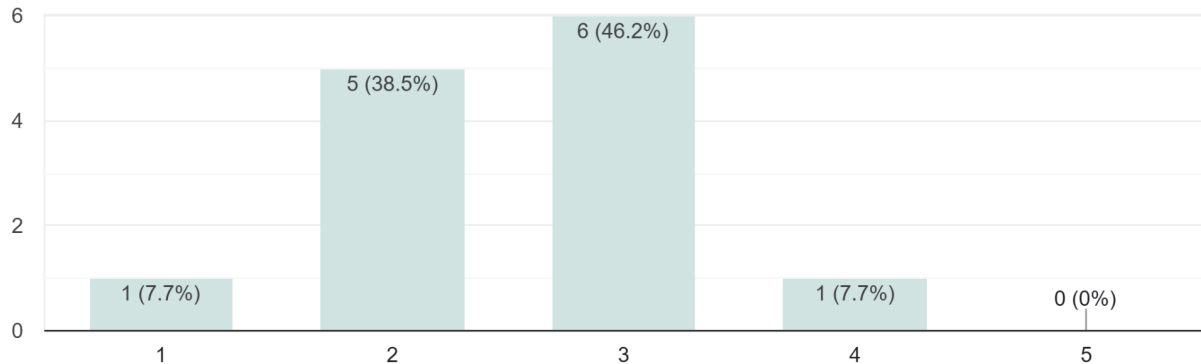
18. Wie häufig werden Konzeptionsphasen in Ihrem Studium strukturiert vermittelt?

13 responses



19. Wie hilfreich sind die bisherigen Lehrveranstaltungen für die Konzeptionsphase? (Skala von 1 = gar nicht bis 5 = sehr gut)

13 responses

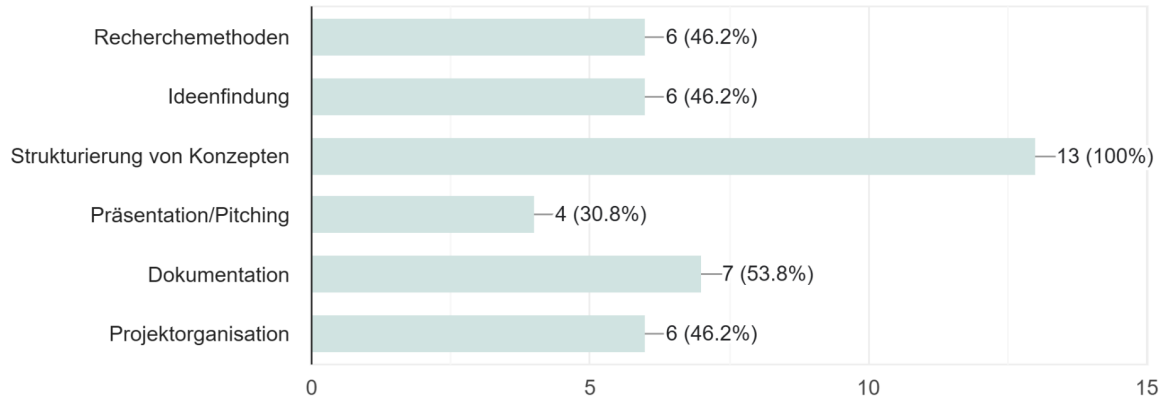


20. Welche Aspekte der bisherigen Lehre haben Ihnen besonders geholfen oder gefehlt?

- Geholfen: Feedback, Fragen stellen, auf die man selber nicht kommt. Gefehlt: Workflow, wie man vorgeht, Tipps für Effizienz und bei der Entscheidungsfindung.
- Research Bible bzw deep dive ist extrem wichtig damit man ein thema wirklich versteht, um es so originalgetreu wie nur möglich abzubilden
- Was allgemein gefehlt hat, war die Struktur bzw. Workflow von einer Konzeptionsphase
- Uns fehlt regelmäßig ein Raum (Michael bitte der Raum muss zugänglich sein auch wenn Sebastian mal nicht da ist) und sonst einfach Zeit und Struktur fehlen oft. Das einzige was actually hilft ist ein gutes Team haben aber das is halt auch oft Glück-basiert.
- Fehlendes konkreteres Feedback
- Der allgemeine Aufbau der Konzeptfindung wird erklärt und anhand von Beispielen erläutert, aber die Art und Weise, wie man die einzelnen Inhalte genau gestalten muss, und zu welchem Detailgrad, wird leider nur sehr schwammig kommuniziert. Oftmals ist auch nicht die Zeit, Feedback einzuholen oder umzusetzen.
- So richtig gab es nie ein tutorial wie sowas idealerweise ablaufen sollte
- Besonders geholfen hat es, das Recherchematerial von den Projekten der Lehrenden zu sehen

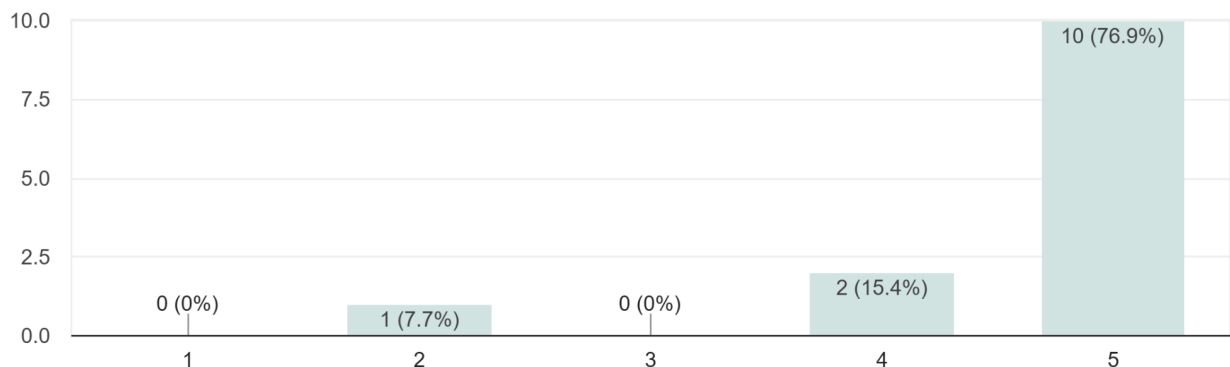
21. Welche Bereiche sollten in der Lehre stärker vermittelt werden?

13 responses



22. Wie hilfreich wäre ein strukturierter Leitfaden für die Konzeptionsphase? (Skala von 1 = gar nicht bis 5 = sehr gut)

13 responses



23. Welche konkrete Unterstützung würden Sie sich für die Konzeptionsphase wünschen?

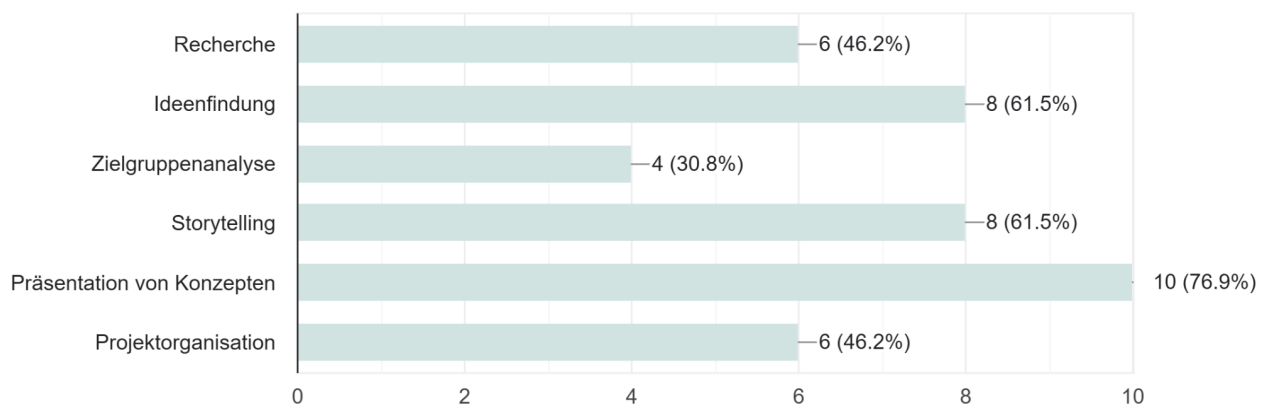
- Weiterhin regelmäßiges Feedback und einen roten Faden.
- mehr Zeit bzw mehr Feedback und Input der Professoren, man muss sehr proaktiv auf die lehrkräfte zugehen und auch 3 mal die frage stellen, bis wirklich auf die fragestellung eingegangen wird (ein wenig besser zugehört werden von seite der profs)
- Klare Strucktur, Zeit in der Vorlesung zum bearbeiten
- Eindeutige Anforderungen
- Zeitliche Einschätzungen/Einschränkungen abhängig von der Teamgröße und die Steps, die in der Zeit vorgenommen werden sollen
- Bessere Vermittlung warum bestimmte Dokumente helfen und für Abgaben wichtig sind

- Möglicherweise einen simplen Leitfaden der Befolgt werden kann
- Ein Konzeptionsstrukturplan mit Rollen sodass jeder im Team eine Rolle hat und abhaken kann wenn er etwas ausgearbeitet hat
- Mehr Struktur in den Anforderungen (Dokumenten)
- Mehr Zeit, um verschiedene Konzepte auszuarbeiten und sie vor Prüfungstag überprüfen lassen zu können.
- Einmal durchlaufen wie das in der Industrie ablaufen würde. Hatte immer das gefühl, man probiert einfach und macht dann, aber ob das so stimmt, wie es besser laufen kann wurde nie vermittelt. Warum studiert man, wenn es am Ende eh auf trial and error hinausläuft?
- Bessere Erklärung wie wir komzeptionieren
- Wenn uns Ausgangspunkte für die Recherche mitgeteilt werden, bzw. wo wir Informationen finden (z.B. Webseiten, Bücher, Magazine, etc.)

24. Welche Kompetenzen möchten Sie in der Konzeptionsphase stärker entwickeln?

(Mehrfachauswahl)

13 responses



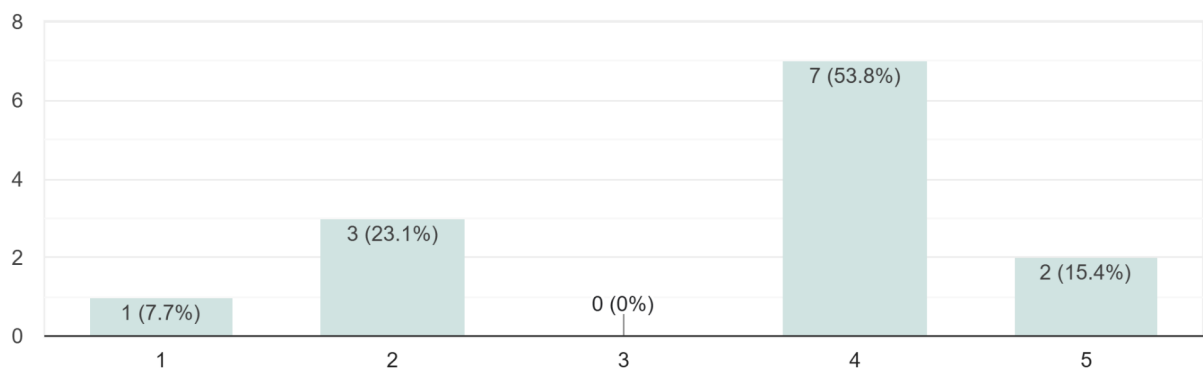
25. Was war für Sie bisher die größte Hürde in einer Konzeptionsphase?

- Zeit
- Wenn man keine Ahnung hatte wo man anfangen soll, weil noch keine Story oder keine Anhaltspunkte fest standen.
- Struktur finden
- Zeitmangel
- Projektplanung und Organisation; sich auf eine Idee pünktlich festzulegen
- Recherche

- das team auf einen nenner bringen
- Sich auf etwas zu einigen und in Dokumente zu verfassen
- Dokumente und deren Inhalte in einer angemessenen Zeit aufzubauen.
- Zu wenig Zeit und auch nicht klar abgegrenzt. Es war immer wichtig so schnell wie möglich mit allem anderen anzufangen, weil die am meisten zeit brauchten und es sonst am Ende nicht mehr reicht. Über die Konzeptionsphase ist man eher hinweggeflogen
- Mich zu überwinden über Dinge nachzudenken die mich nicht interessieren
- Zu wissen, wieviel Recherche 'genug' ist

26. Wie relevant empfinden Sie die Themen der Umfrage für Ihre eigene Studiensituation?

13 responses



10. Eidesstattliche Erklärung

Ich versichere, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit selbstständig angefertigt, nicht anderweitig für Prüfungszwecke vorgelegt, alle benutzten Quellen und Hilfsmittel angegeben, sowie wörtliche und sinngemäße Zitate als solche gekennzeichnet habe.

Ort, Datum

Unterschrift