

03 Phase I – Verstehen

1. Unternehmens-Analyse

Das Ziel unseres Projekts ist die Entwicklung eines Coop-Multiplayer-Games. Wir arbeiten nicht in einem Unternehmen, sondern in einer Projektgruppe mit anderen Kommilitonen. Die Gruppe besteht aus 5 Mitgliedern und hat keine feste Hierarchie. Im Zuge des Pflicht-Projekts im 6. Semester unseres Studiengangs, haben wir uns mit Freunden, die gleiche Interessen haben zusammengeschlossen. Wir haben uns hauptsächlich aus Eigenmotivation für dieses Projekt entschlossen und wollen Erfahrungen in dem Bereich der Spieleentwicklung sammeln. Unsere Arbeit ist folgendermaßen strukturiert: Wir verfahren bei der Projektplanung nach dem SCRUM-Modell, das heißt jedes Gruppenmitglied hat Aufgaben für eine Woche, welche beim wöchentlichen Treffen vorgestellt und diskutiert werden. Die Aufgaben werden größtenteils in Einzelarbeit erstellt und in einem Github-Projekt mit den anderen geteilt.

Stärken	Schwächen
Kleines Team, Kurze Wege	Wenig Erfahrung im Projektmanagement
Gute Kommunikation	Gruppe von Freunden ohne Hierarchie
Enge und unkomplizierte Zusammenarbeit	Eigenverantwortliches Arbeiten
Großer Spielraum für Kreativität	Komplette Erschaffung des Projekts
Kaum Vorgaben durch höhere Instanz	Technisches Know-How
	Budget
	Man-Power

Unsere Gruppe zeichnet sich insbesondere dadurch aus, dass wir uns lange kennen und gut befreundet sind. Es herrscht also ein enger Zusammenhalt im Team. Außerdem bringen wir eine breite Palette an Qualifikationen aus dem Studium mit und jedes Gruppenmitglied kann seine Stärken ausspielen.

2. Produkt-Analyse

Das Spiel, an dem wir arbeiten, ist ein kooperatives PvE (Player vs. Environment) -Game, das online gespielt werden kann. Die Spieler kontrollieren jeweils einen Helden, welche unter Einsatz spezieller Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenständen ihrer Basis gegen Wellen von Gegnern verteidigen.

Das Spiel kann auf dem PC gespielt werden. Über die Spiele-Plattform Steam sollen die Spieler Zugang zu dem Spiel erlangen und über eine Online-Lobby können gemeinsam Spiele gestartet werden.

Stärken	Schwächen/Herausforderungen
Handmade	Build
Wiedererkennungswert von alten LAN-Spielen (WC3-Mod)	Teamplay
Coop gegen Computer	Balancing
Leichter Einstieg, wenn man MOBAs kennt	... (müssen noch entdeckt werden)
Viele Spielmechaniken vereint	

Unser Spiel hebt sich von anderen Spielen dadurch ab, dass es ein kleines „Handmade“ Spiel einer Studentengruppe ist. Es kombiniert zudem bestimmte Eigenschaften (Stil: Steampunk, Typ: PvE/MOBA, Projekt, Eigenerzeugnis) auf eine neue Art und Weise. Es ist außerdem kurz und schnell spielbar, bietet aber auch Langzeitmotivation.

3. Markt-Analyse

Marktführer im Bereich MOBA ist eindeutig League of Legends während im Bereich PvE Wellenverteidigung die Warcraft-Mods wahrscheinlich am bekanntesten sind, obwohl diese schon einige Jahre alt sind. Von direkten Mitbewerbern oder Konkurrenten kann hier jedoch nicht gesprochen werden, da dies nur ein Studienprojekt ohne wirtschaftliches Ziel ist. Man könnte andere Indie-Games allgemein als Mitbewerber bezeichnen.

4. Zielgruppen-Analyse

Unsere Projektgruppe hat logischerweise Kontakt zu Studenten bzw. Auszubildenden in unserem Alter (20 – 25) und unser Spiel ist auch für diese Personen- bzw. Altersgruppe gedacht. Die Personengruppe „Schüler“ ist eine weitere mögliche Zielgruppe, auf welcher aber kein besonderer Fokus liegt.

Primary Persona:

Eckdaten: Tom, männlich, 23 Jahre, Student (Wirtschaftsinformatik), bekommt Bafög, arbeitet nebenbei im Supermarkt an der Kasse

Needs: Studium gut beenden, Zeit mit Freunden verbringen, Geld verdienen, Ausgleich zum Studium/zur Arbeit haben

Negative Trends: Miete wurde erhöht, Kumpel ist umgezogen

Headaches: zu wenig Geld für Lebensunterhalt, Prüfungen

Fears: schlechter/kein Abschluss, Probleme bei Jobsuche, Einsamkeit

Positive Trends: Studiengang gewinnt an Anerkennung, neue Freude kennengelernt

Opertunities: Möglichkeit an der Hochschule zu arbeiten

Hopes: gute Chancen auf guten Job, finanzielle Unabhängigkeit

5. Zielmatrix

Unternehmensziele	Markenziele	Nutzerziele
Erfolgreiches Projekt	Seriosität	Spaß haben
Spaß in der Projektgruppe	Stimmiges Bild	Gemeinsam spielen
Spiel bei Steam	Handmade	Neue Spielerfahrung
Spiel soll Spaß machen		