**Markenwerte:**

* Adjektive, die die Welt beschreiben / Werte des Spiels usw. (siehe „Umfrage“)
* Sven: (Stadt) ordentlich (Draußen) verdorrte Natur, **bedrohlich**
* Florian: (Welt) **Kaputt**, **böse**, alt, überwuchert, **dreckig**, **gefährlich** (Spiel) improvisiert, **steampunky**, leuchtend (Kristalle und so)
* Clara: (Welt) fremd, **kaputt**, schön, **metallisch**, **lebensfeindlich**, entdeckenswert, (Spiel) abenteuerlich, riskant, herausfordernd, unterhaltsam, verbindend
* Moritz: (Welt) **technisch**, **dreckig**, **lebensfeindlich**
* Felix**: bedrohlich**, düster, **chaotisch**, unerschüttert (Menschen)

**Markenpositionierung:**

* Markenverhalten:

Verbindend

Zusammenhalt

* Markenbild:  
  Steampunk  
  Energie aus Mineral (leuchtend)

Kupfer/Bronze/dunkle Metalle

* Markenangebot:

Gemeinsam Herausforderungen meistern

* Markengeschichte:  
  Maschinen bekämpfen menschliche Kultur  
  Abbau eines Minerals bestimmt das Bild der Welt (Energie Ressource)
* Unterscheidungsmoment:

Hero Defense ist das Spiel in dem man gemeinsam (die Menschheit) in einer bedrohlichen, Steampunk-Welt verteidigen muss.

**Marken-Mission:**

* Stadt/Menschen beschützen
* Maschinen/Mutanten bekämpfen
* Menschliche Welt erhalten
* Gemeinsam die Schönheit der menschlichen Welt gegen unmenschliche Kreaturen verteidigen.
* Durch das Game wollen wir Freunden und Fremden eine Plattform bieten gemeinsam zu Spielen. Man muss die Schönheit der menschlichen Kultur gegen unmenschliche Kreaturen verteidigen.

**Markenfilter: (Nein! Das sind scheinbar keine Markenfilter. Aber trotzdem gute Punkte)**

* Technisches UI
* Energie-Elemente im Spiel (leuchten)
* Gestaltung der Map passend zur Geschichte
* Gestaltung der Charaktere passend zur Geschichte

**Markenfilter**: siehe Tabelle Vorlesung (Look und Feel zu den Kernwerten)

* Technisch/Steampunky: Farbschema, technische Elemente im UI / in der Spielewelt
* Gefährlich: unheimliches/unmenschliches Gegnerdesign, düstere Spielwelt
* Verbindend: Coop-Multiplayer-Spielprinzip, Look der Basis

**Leitidee:**