**Spielentwicklungs-Planvorlage**

**1. Spielkonzept**

* **Titel:**  
  (Der Name des Spiels, auch ein Arbeitstitel reicht aus)
* **Genre:**  
  (Beispiele: Action, Puzzle, RPG, Simulation)
* **Kurzbeschreibung:**  
  (Eine ein- bis zweizeilige Beschreibung des Spiels, z. B. "Ein Abenteuer in einer offenen Welt, in der Spieler alte Geheimnisse aufdecken und magische Kräfte freisetzen.")
* **Zielgruppe:**  
  (Wer ist die Hauptzielgruppe? Kinder, Jugendliche, Erwachsene, Hardcore- oder Casual-Gamer?)

**2. Ziele und Motivation**

* **Primäre Ziele:**  
  (Was soll der Spieler im Spiel erreichen? Z. B. "Rette die Welt vor einer drohenden Gefahr", "Schaffe alle Level", "Baue die erfolgreichste Stadt".)
* **Sekundäre Ziele:**  
  (Nebenaufgaben, Sammelgegenstände, Highscores, Erfolge usw.)
* **Emotionale Ziele:**  
  (Welche Gefühle soll das Spiel hervorrufen? Spannung, Freude, Neugier, Angst?)

**3. Kernmechaniken**

* **Spielmechanik:**  
  (Welche Aktionen stehen dem Spieler zur Verfügung? Beispiele: Laufen, Springen, Kämpfen, Rätsel lösen, Bauen.)
* **Interaktionssystem:**  
  (Wie interagiert der Spieler mit der Welt? Direkte Kontrolle, Touchscreen, Maus und Tastatur, Controller?)
* **Progressionssystem:**  
  (Wie entwickelt sich der Spieler/die Spielfigur weiter? Stufenaufstieg, neue Fähigkeiten, neue Ausrüstung?)
* **Schwierigkeit und Balancing**
* **Belohnungssystem:**  
  (Was motiviert den Spieler, weiterzumachen? Erfahrungspunkte, Geld, neue Gebiete, Story-Fortschritt?)

**Mechanische Systeme:**

* Kampf: (Ist es strategisch, actionorientiert, rundenbasiert?)
* Bewegung: (Wie bewegt sich der Spieler? Gibt es Spezialfähigkeiten wie Fliegen oder Teleportation?)
* Progression: (Wie wächst der Charakter? Fähigkeiten, Ausrüstung, Stufen?)
* Ressourcen: (Welche Ressourcen gibt es? Z. B.: Nahrung, Gold, Mana, Energie.)

**4. Spielwelt**

* **Setting:**  
  (Beschreibung der Spielwelt. Ist es realistisch, fantastisch, historisch, futuristisch?)
* **Kartenstruktur:**  
  (Open World, Level-basiert, linear?)
* **Wichtige Orte:**  
  (Schlüsselorte, die eine Rolle in der Geschichte spielen. Beschreibungen und ihre Funktion.)
* **Atmosphäre:**  
  (Farbschema, Musik, Soundeffekte – wie fühlt sich die Welt an?)

**5. Charaktere und Entitäten**

* **Hauptcharakter(e):**  
  (Wer ist der Protagonist? Fähigkeiten, Hintergrundgeschichte, Motivation.)
* **NPCs (Nicht-Spieler-Charaktere):**  
  (Freunde, Feinde, Questgeber – kurze Beschreibung ihrer Rollen.)
* **Gegner:**  
  (Arten von Gegnern, ihre Schwächen und Stärken, wie sie sich verhalten.)
* **Spezial-Entitäten:**  
  (Objekte oder Kreaturen, die nicht in die oben genannten Kategorien passen, z. B. Bossgegner, Händler, besondere Rätselobjekte.)

**6. Story und Erzählweise**

* **Story-Zusammenfassung:**  
  (Eine kurze Übersicht über die Handlung des Spiels.)
* **Wendepunkte:**  
  (Wichtige Ereignisse, die den Spieler überraschen oder die Geschichte vorantreiben.)
* **Dialoge/Erzählweise:**  
  (Wird die Geschichte durch Dialoge, Zwischensequenzen, Umgebung oder andere Mittel erzählt?)

**7. Benutzeroberfläche (UI)**

* **HUD (Head-Up Display):**  
  (Welche Informationen sieht der Spieler während des Spiels? Leben, Energie, Karte?)
* **Menüstruktur:**  
  (Hauptmenü, Pausenmenü, Optionen. Welche Punkte enthält das Menü?)
* **Bedienbarkeit:**  
  (Wie einfach ist die Navigation? Ist sie intuitiv?)

**8. Technische Details**

* **Plattformen:**  
  (PC, Konsole, Mobile, VR?)
* **Engine:**  
  (Unreal Engine, Unity, Godot oder eine eigene Engine?)
* **Grafikstil:**  
  (Realistisch, Cartoon, Pixel-Art?)
* **Audio:**  
  (Musikstil, Anzahl der Tracks, Geräuscheffekte.)
* **Modding-Support:**
* **Netzwerk:** (Online-Funktionalität, Multiplayer-Support)

**9. Zeit- und Ressourcenplan**

* **Team:**  
  (Entwickler, Designer, Künstler, Musiker. Wer ist für was zuständig?)
* **Meilensteine:**  
  (Alpha-Version, Beta-Version, Testphase, Veröffentlichung.)
* **Zeitplan:**  
  (Zeitrahmen für die einzelnen Phasen, z. B. Konzept: 2 Wochen, Prototyping: 1 Monat usw.)
* **Budget:**  
  (Geschätzte Kosten für Software, Lizenzgebühren, Marketing, Teamgehälter.)

**10. Testen und Optimieren**

* **Testplan:**  
  (Wie wird das Spiel getestet? Internes Team, Beta-Tester?)
* **Feedback-System:**  
  (Wie wird Feedback gesammelt? Umfragen, Feedback-Formulare?)
* **Projektteam:** (Rollen und Verantwortlichkeiten: Designer, Coder, Tester…)
* **Tools:** (Projektmanagement-Software wie Trello, Jira. Welche Tools für Design, Code und Assets)
* **Meilensteine und Deadlines:** (Konzeptphase, Prototyp, Alpha, Beta, Release)
* **Externe Partner**
* **Optimierungen:**  
  (Wie wird sichergestellt, dass das Spiel auf verschiedenen Geräten flüssig läuft?)

**11. Marketing und Veröffentlichung**

* **Veröffentlichungsstrategie:**  
  (Early Access, Vollversion, kostenlos mit In-Game-Käufen, Premium-Spiel?)
* **Marketing:**  
  (Trailer, Social Media, Influencer-Kampagnen, Pressemitteilungen.)
* **Community-Building:**  
  (Discord, Foren, Entwickler-Blogs.)
* **Zielgruppe:**  
  *(Definieren: Altersgruppe, Interessen.)*
* **Social Media:**  
  *(Twitter, Instagram, TikTok, Reddit. Welche Inhalte?)*
* **Trailer und Previews:**  
  *(Wann und wo wird Material veröffentlicht?)*
* **Launch-Event:**  
  *(Ein besonderes Event, Livestream oder Community-Challenge.)*
* **Post-Release-Plan:**  
  *(Updates, DLCs, Community-Wettbewerbe.)*

**12. Risikoanalyse**

* **Herausforderungen:**  
  (Technische Probleme, Zeitüberschreitung, Budgetprobleme.)
* **Lösungen:**  
  (Notfallpläne für die genannten Risiken.)

**13. Langzeitstrategie**

* **Erweiterungen:**  
  *(Pläne für DLCs, neue Inhalte oder ein Sequel.)*
* **Community-Support:**  
  *(Mod-Support, regelmäßige Patches.)*