

# FlashBoss

## Tätigkeitsbericht – Freiberufliche Softwareentwicklung

Activity Report – Freelance Software Development

---

Vorgelegt von / Submitted by: **Mark Crowder**

Status: **Freiberufler (Freelancer) – Softwareentwicklung & Sprachbildung**

Datum / Date: **10. Februar 2026**

Berichtszeitraum / Reporting Period: **Februar 2025 – Februar 2026**

Produkt / Product: **FlashBoss – Flashcards with Boss Fights**

Plattform / Platform: **Steam (Valve Corporation)**

Geplantes Veröffentlichungsdatum / Planned Release: **17. Februar 2026**

Steam Store: [store.steampowered.com/app/4134440/FlashBoss](https://store.steampowered.com/app/4134440/FlashBoss)

Website: [odiin2024.github.io/flashboss-site](https://odiin2024.github.io/flashboss-site)

GitHub: [github.com/Odiin2024](https://github.com/Odiin2024)

# 1. Zusammenfassung

---

Im Berichtszeitraum wurde das Softwareprodukt **FlashBoss** als Ein-Personen-Projekt von der Konzeption bis zur Veröffentlichungsreife auf der Plattform Steam entwickelt. FlashBoss ist ein terminalbasiertes Vokabellernspiel, das wissenschaftlich fundiertes Spaced-Repetition-Lernen mit RPG-Spielmechaniken (Bosskämpfe, Streaks, Achievements) verbindet.

Das Produkt ist vollständig funktionsfähig, auf Steam gelistet, und wird am **17. Februar 2026** offiziell veröffentlicht. Das Basisspiel (4,99€) umfasst Esperanto Core (1.000 Wörter mit vollständiger Audioausgabe). German Core wird als Frühkäufer-Bonus kostenlos beigelegt. Vier weitere DLC-Erweiterungen sind auf Steam registriert. Deutsche und japanische Benutzeroberflächen sind in Vorbereitung, weitere Lernsprachen (Spanisch, Französisch, Italienisch, Englisch) befinden sich in der Planungs- bzw. Entwicklungsphase.

Die Entwicklung erforderte den Erwerb und die Anwendung umfangreicher beruflicher Fähigkeiten in den Bereichen Softwareentwicklung, Spieledesign, Sprachpädagogik, Audioengineering, Geschäftsentwicklung und Projektmanagement. Diese Fähigkeiten sind sowohl für die selbstständige Tätigkeit als auch für den allgemeinen Arbeitsmarkt relevant und wertvoll.

## 2. Produktbeschreibung

---

FlashBoss ist ein plattformübergreifendes Lernspiel (Windows, macOS, Linux), das auf Steam vertrieben wird. Das Kernkonzept verbindet tägliches Vokabellernen mit Spielelementen, um die Motivation und Lernkontinuität zu fördern.

### Kernfunktionen:

- **Spaced-Repetition-Algorithmus** – Wissenschaftlich basierter Lernalgorithmus mit Fibonacci-basierten Intervallen für optimale Langzeitbehaltung
- **Boss-Kampf-System** – Vokabular ist in thematische Cluster organisiert, jedes bewacht von einem Boss. Korrekte Antworten treiben voran, falsche drängen zurück
- **Sechs spielbare Meister** – Unterschiedliche Persönlichkeiten und Sitzungslimits für verschiedene Lernstile
- **Streak- und Drive-System** – Tägliche Lernziele mit Schutzmechanismus gegen verpasste Tage
- **Grimoire-System** – Vorauslernen zukünftiger Karten als Puffer
- **Mikro-Lektionssystem** – Grammatikunterricht, der bei relevanten Vokabeln automatisch ausgelöst wird
- **DLC-Architektur** – Erweiterbare Inhalte über Steam-DLC-System mit automatischer Erkennung neuer Tiers
- **Vollständige Audioausgabe** – Muttersprachliche Aussprache für alle Wörter mittels Text-to-Speech-Integration (Piper TTS)
- **Steam Cloud** – Spielstandsynchronisation über Geräte hinweg über die Steam-Cloud-API

### Inhaltsumfang:

Paket	Beschreibung
Basisspiel (4,99€)	Esperanto Core – 1.000 Wörter, 5 Tiers, volle Audio
Frühkäufer-Bonus	German Core – 1.000 Wörter, 5 Tiers, volle Audio (normalerweise 4,99€)
DLC: German Pareto 1	1.000 Wörter, Tiers 6–10
DLC: German Pareto 2	1.000 Wörter, Tiers 11–15
DLC: Esperanto Pareto 1	1.000 Wörter, Tiers 6–10
DLC: Esperanto Pareto 2	1.000 Wörter, Tiers 11–15

Gesamtumfang: Bis zu 6.000 Wörter pro Sprache mit allen Erweiterungen, organisiert in 15 Tiers mit über 120 thematischen Clustern.

### 3. Erworbene und angewandte Fähigkeiten

Die Entwicklung von FlashBoss erforderte den Erwerb und die praktische Anwendung einer breiten Palette professioneller Fähigkeiten. Diese sind nachfolgend nach Kategorie aufgeführt, mit Angabe des konkreten Anwendungskontexts im Projekt.

#### 3.1 Softwareentwicklung

Fähigkeit	Anwendung im Projekt
Python-Programmierung	Gesamte Anwendung in Python entwickelt: Multi-Modul-Architektur, objektorientiertes Design, Fehlerbehandlung, Datenstrukturen
Algorithmik	Spaced-Repetition-Algorithmus mit Fibonacci-Intervallen, adaptive Kartenselektion, Bootstrap-Logik für Sitzungsaufbau
API-Integration	Steam Cloud API über ctypes-Wrapper integriert (eigene Lösung, da existierende Python-Bibliotheken inkompatibel waren)
Plattformübergreifend	Windows, macOS und Linux-Kompatibilität sichergestellt, einschließlich Apple Silicon (Rosetta 2)
Versionskontrolle	Git für Quellcodeverwaltung, GitHub für Repository-Hosting
Testen & QA	Systemweite Gesundheitsprüfungen (SYSTEM_HEALTH_CHECK.py), automatisierte Tests, Beta-Testing-Programm
Datenbankentwurf	JSON-basiertes Datenbankdesign mit Pack-Isolation, Migrationssysteme für Datenkompatibilität
Webentwicklung	Produktwebsite mit HTML/CSS auf GitHub Pages gehostet

#### 3.2 Spieledesign & UX

Fähigkeit	Anwendung im Projekt
Game Design	RPG-Mechaniken (Bosskämpfe, Achievements, Streaks, Meister-System) als Motivationssystem für Sprachlernen konzipiert

Progressionssystem	15-Tier-Struktur mit Cluster-basiertem Fortschritt, Foundation-Day-System, Streak-Freeze-Mechanik
UX/UI-Design	Terminal-basierte Benutzeroberfläche mit Unicode-Rahmen, Farben, Emojis und Menünavigation
Spielbalance	Sechs Meister mit unterschiedlichen Anforderungen (3–34 Karten/Tag je nach Meister)
Inhaltssystem	DLC-Architektur mit automatischer Erkennung, nahtlose Erweiterbarkeit ohne Codeänderungen

### 3.3 Sprachpädagogik & Curriculum-Design

Fähigkeit	Anwendung im Projekt
Curriculum-Entwicklung	3.000-Wort-Curriculum in Core, Pareto 1 und Pareto 2 organisiert, abgestimmt auf CEFR-Niveaus (A1–B2)
Lerntheorie	Spaced Repetition nach wissenschaftlichen Erkenntnissen implementiert, Vokabel-Constraint-System (70% gelernt, 25% aktuell, 5% Vorschau)
Grammatik-Integration	Mikro-Lektionssystem: 10+ Grammatikektionen pro Tier, ausgelöst durch relevante Vokabeln
Qualitätssicherung	Richtlinien für Inhaltsersteller: Satzvielfalt, vollständige Gedanken, kontextuelle Beispielsätze
CELTA-Zertifizierung	Vorhandene Qualifikation als Sprachlehrer bildete die pädagogische Grundlage des gesamten Designs

### 3.4 Audio-Engineering & technische Integration

Fähigkeit	Anwendung im Projekt
Text-to-Speech	Piper TTS für deutsche Aussprache integriert, kreative Lösungen für Esperanto (polnische Phonetik-Transkription)
Audio-Pipeline	Automatisierte Audiogenerierung für 2.000+ Wörter
KI-Technologie	Evaluierung fortschrittlicher Sprachsynthese (Qwen3-TTS) für zukünftige Verbesserungen

### 3.5 Geschäftsentwicklung & Marketing

Fähigkeit	Anwendung im Projekt
Steam-Veröffentlichung	Vollständiger Steamworks-Prozess: Store-Verifizierung, EULA, Preisgestaltung, DLC-Registrierung, Review-Prozess
Geschäftsmodell	Bezahlmodell: 4,99€ Basisspiel + bezahlte Sprachpakete und Erweiterungen (je 4,99€). Potenzial für institutionelle Lizenzen
Preisgestaltung	Strategische Preispositionierung: 4,99€ pro Paket, Frühkäufer-Bonus als Marketinginstrument
Influencer-Marketing	Kontaktaufnahme mit Sprachlern-YouTubern (z.B. Herr Antrim, 300.000+ Abonnenten)

Content-Marketing	Produktwebsite, Steam-Store-Beschreibung, Trailer-Erstellung
Projektmanagement	Dreijähriges Solo-Projekt von der Idee bis zur Veröffentlichung koordiniert
Dokumentation	Umfangreiche technische Dokumentation: Entwicklerhandbuch, DLC-Anleitung, Spielmechanik-Docs, Lektionssystem-Guide

## 4. Geschäftsmodell & Einnahmenprognose

### 4.1 Preisstruktur

Produkt	Preis
FlashBoss Basisspiel	4,99€ (inkl. Esperanto Core, 1.000 Wörter)
German Core (Frühkäufer-Bonus)	Kostenlos bei Kauf während Launch (sonst 4,99€)
Sprachpaket-DLCs (je)	ca. 4,99€
Gesamtpotenzial pro Nutzer	4,99€ Basis + bis zu 4 DLCs à 4,99€ = ca. 24,95€

### 4.2 Einnahmequellen

- **DLC-Verkäufe** – Vier DLC-Pakete bereits auf Steam registriert, weitere Sprachen in Planung (Spanisch in Zusammenarbeit mit Partner)
- **Neue Sprachpakete** – Skalierbare Architektur ermöglicht schnelle Erstellung neuer Sprachen. Geplant: Spanisch, Französisch, Italienisch, Englisch
- **Interface-Lokalisierung** – Deutsche und japanische Benutzeroberflächen in Vorbereitung. 3 Interfaces x 6 Sprachen = 18 Markt-Kombinationen
- **Affiliate-Marketing** – Partnerschaften mit Sprachlern-Kanälen auf YouTube für organische Reichweite
- **Mobile-Portierung** – Erweiterung auf Smartphone-Plattformen wird evaluiert

### 4.3 Öffentlicher Sektor & Bildungsmarkt

FlashBoss bietet erhebliches Potenzial für den öffentlichen Bildungssektor. Mit einer deutschen Benutzeroberfläche und dem integrierten Deutsch-Curriculum eignet sich die Anwendung besonders für:

- **Integrationskurse für Geflüchtete** – Das strukturierte, selbstgesteuerte Lernsystem mit täglichen Zielen und Fortschrittsüberwachung passt ideal in bestehende Integrationsmaßnahmen. Eine Server-basierte Architektur (ohne Steam) ist technisch unkompliziert umsetzbar
- **Schulen und Sprachkurse** – Lehrer können FlashBoss als ergänzendes Werkzeug einsetzen. Das Klassenzimmer-Szenario mit zentraler Verwaltung ist architektonisch bereits vorgesehen
- **Öffentliche Aufträge** – Ein Vertrag mit einer Behörde oder Bildungseinrichtung für die deutsche Interface-Version würde eine sofortige Umsatzquelle darstellen und könnte parallel zum Consumer-Geschäft verfolgt werden

## 4.4 Marktpotenzial

Die geplante Skalierung auf 3 Interface-Sprachen (Englisch, Deutsch, Japanisch) und 6 Lernsprachen (Deutsch, Esperanto, Spanisch, Französisch, Italienisch, Englisch) eröffnet 18 unterschiedliche Markt-Kombinationen. Jede Kombination adressiert eine eigene Zielgruppe mit spezifischem Bedarf. Dazu kommt das Potenzial für Mobile-Plattformen und institutionelle Lizenzen. Es gibt mehrere tragfähige Wege zur Profitabilität – Consumer-Verkäufe, institutionelle Partnerschaften und internationale Expansion.

## 4.5 Marktpositionierung

FlashBoss positioniert sich als kostengünstige, spielerische Alternative zu bestehenden Sprachlernanwendungen wie Duolingo oder Anki. Der Fokus auf terminalbasiertes Design minimiert die Betriebskosten und ermöglicht einen niedrigen Verkaufspreis. Die Kombination aus pädagogisch fundiertem Curriculum (CELTA-zertifiziert), Gamification und plattformübergreifender Verfügbarkeit adressiert eine Marktnische für motivierte, kostenorientierte Sprachlerner.

## 5. Meilensteine & Zeitplan

Zeitraum	Meilenstein	Beschreibung
2023–2024	Konzeption & Kern	Kernarchitektur, Spaced-Repetition-Engine, Bosskampf-System, deutsches 1.000-Wort-Curriculum
Früh 2025	Systeme & Inhalte	Pack-System, Esperanto-Integration, Achievement-System, Streak-Mechanik
Mitte 2025	Audio & DLC	TTS-Integration (Piper), DLC-Architektur, Tier-System für 15 Stufen, 6.000+ Wörter
Herbst 2025	Steam-Prozess	Steamworks-Integration, Store-Verifizierung, Steam Cloud API, EULA, Preisgestaltung
Jan 2026	Soft Launch	Steam-Seite live, Beta-Testing, Website veröffentlicht, Bugfixes
Feb 2026	Marketing	Influencer-Kontakte, Website-Optimierung, Launch-Kampagne vorbereitet
17. Feb 2026	Offizieller Launch	Veröffentlichung auf Steam

## 6. Aktionsplan – Nächste 7 Tage

Tag	Aktivität	Ziel
Mo 10.02.	Berichte & Website	Jobcenter-Bericht fertigstellen, Website aufpolieren, Herr Antrim erneut kontaktieren
Di 11.02.	Jobcenter-Termin	Präsentation der Tätigkeit und des Geschäftsplans
Mi 12.02.	Outreach Start	Influencer-Liste erstellen, Reddit/Community-Posts, Social-Media-Kampagne beginnen

Do 13.02.	Outreach Fortf.	Follow-ups, Pressemitteilung, Foren-Präsenz (language learning communities)
Fr 14.02.	Beta-Feedback	Rückmeldungen der Beta-Tester einarbeiten, letzte Bugfixes
Sa–So	Pre-Launch	Finale Prüfungen, Steam-Build verifizieren, Launch-Material vorbereiten
Mo 17.02.	LAUNCH	Offizielle Veröffentlichung auf Steam

## 6.1 Marketingstrategie nach Launch

- **Woche 1–2:** Influencer-Partnerschaften aktivieren (Herr Antrim, weitere Sprachlern-YouTuber), Reddit-Präsenz in r/languagelearning, r/German, r/Esperanto
- **Woche 3–4:** Steam-Bewertungen sammeln, Community aufbauen, Feedback-basierte Updates veröffentlichen
- **Monat 2–3:** Spanisch-Paket fertigstellen (in Zusammenarbeit mit Partner Mark), weitere DLC-Pakete veröffentlichen
- **Langfristig:** Mobile-Portierung evaluieren (Kivy/Godot), zusätzliche Sprachen, Schul-/Institutionslizenzen prüfen

## 7. Fazit

Die Entwicklung von FlashBoss stellt eine intensive, zielgerichtete berufliche Tätigkeit dar, die in einem marktfähigen Produkt auf einer der größten digitalen Vertriebsplattformen weltweit (Steam, über 120 Millionen aktive Nutzer) resultiert hat. Die dabei erworbenen Fähigkeiten – von Python-Programmierung über API-Integration bis hin zu Geschäftsentwicklung und pädagogischem Design – sind direkt auf dem Arbeitsmarkt verwertbar.

Das Produkt steht unmittelbar vor der Veröffentlichung (17. Februar 2026) und verfügt über eine klare Monetarisierungsstrategie mit mehreren Einnahmequellen. Die skalierbare Architektur ermöglicht die Erweiterung auf weitere Sprachen mit minimalem zusätzlichem Aufwand. Darüber hinaus bietet die geplante deutsche Benutzeroberfläche direktes Potenzial für den öffentlichen Bildungssektor, insbesondere für Integrationskurse und Sprachförderung von Geflüchteten – ein Bereich mit konkretem Bedarf und öffentlicher Finanzierung.

---

Erstellt: 10. Februar 2026 | Kontakt: [flashbosscontact@gmail.com](mailto:flashbosscontact@gmail.com)

Steam: [store.steampowered.com/app/4134440/FlashBoss](https://store.steampowered.com/app/4134440/FlashBoss) | Web: [odiin2024.github.io/flashboss-site](https://odiin2024.github.io/flashboss-site) | GitHub: [github.com/Odiin2024](https://github.com/Odiin2024)