

# Phasen der Spieleentwicklung

## 1. Konzeptphase (Concept Phase)

- **Hauptziel:** Grundlegende Spielidee entwickeln, Zielgruppe definieren und vorläufige Marktanalyse durchführen.
- **Aktivitäten:** Ideensammlung, Erstellung eines ersten Konzeptsdokuments, erste Designüberlegungen.

## 2. Pre-Production

- **Hauptziel:** Spielkonzept verfeinern, detailliertes Game Design Dokument (GDD) erstellen, Prototypen entwickeln, und Team sowie Ressourcen planen.
- **Aktivitäten:** Entwurf von Spielmechaniken, Story, Charakteren und Level-Designs; Prototyping; Auswahl der Technologie und Werkzeuge; erste Tests.

## 3. Produktion (Production)

- **Hauptziel:** Entwicklung der Spielinhalte und -funktionen gemäß dem GDD.
- **Aktivitäten:** Programmierung, Erstellung von Grafiken und Animationen, Implementierung von Sound und Musik, Level-Design, kontinuierliche Tests und Iterationen.

## 4. Alpha

- **Hauptziel:** Erste vollständige Version des Spiels, in der alle Inhalte und Funktionen integriert, aber noch nicht vollständig poliert sind.
- **Aktivitäten:** Debugging, Feintuning von Spielmechaniken, Bewertung der Nutzererfahrung, interne Tests.

## 5. Beta

- **Hauptziel:** Das Spiel ist im Wesentlichen fertig und spielbar; Schwerpunkt liegt auf Fehlerbehebung, Balance und Benutzerfeedback.
- **Aktivitäten:** Offene oder geschlossene Beta-Tests, um Feedback von realen Spielern zu sammeln, Optimierung der Leistung, Anpassungen basierend auf Spielerfeedback.

## 6. Release Candidate (RC) / Gold Master

- **Hauptziel:** Die finale Version des Spiels, die für die Veröffentlichung bereit ist. Alle Bugs sind behoben, und das Spiel ist vollständig poliert.
- **Aktivitäten:** Letzte Überprüfungen, Finalisierung der Dokumentation und Assets, Vorbereitung der Verteilungskanäle.

## 7. Launch

- **Hauptziel:** Veröffentlichung des Spiels auf dem Markt.
- **Aktivitäten:** Marketingaktionen, Distribution, Überwachung der Server (bei Online-Spielen), Sammeln von ersten Nutzerbewertungen.

## 8. Post-Launch

- **Hauptziel:** Unterstützung nach der Veröffentlichung, um die Spielerbindung zu erhöhen und das Spielerlebnis zu verbessern.
- **Aktivitäten:** Patches und Updates zur Fehlerbehebung, neue Inhalte, Community-Management, Auswertung des Spielerfeedbacks.

---

Revision #2

Created 13 February 2024 16:19:03 by max

Updated 27 February 2024 16:41:55 by max