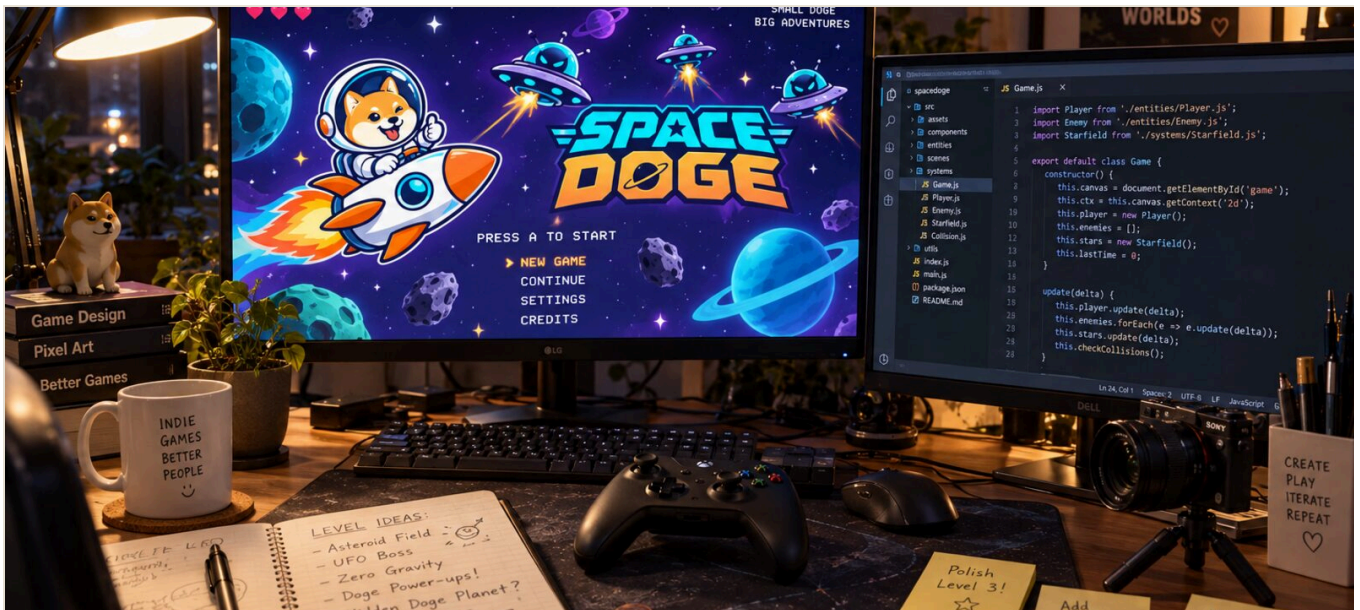




MINI-BUSINESSPLAN · ERSTELLT VOM TEAM DER FREIEN SCHULE SALZBURG

PixelWolf

Gegründet von: Jakob · Erstes Produkt: Space Doge, programmiert mit Henry · Branche: Technik



KI-Visualisierung nach dem Text von Jakob. Sie zeigt, wie es einmal aussehen könnte.

„Henry hat gute Ideen, und ich schreibe den Code, um die Ideen im Spiel zu verwirklichen.“

Jakob, 15. Oktober 2026

Alles Weitere in diesem Plan hat das Team der Schule nach dem Text von Jakob ergänzt: Plan, Rechnung und Recherche, mit Annahmen, die Jakob jederzeit ändern kann.

Die Idee in einem Satz

Videospiele, zuerst Space Doge im Browser.

Der Plan

Spielerinnen	Kinder und Jugendliche, die schnelle Arcade-Spiele mögen, zuerst an unserer Schule.
Angebot	Space Doge im Browser: eine Rakete, UFOs, ein Hund im Raumanzug.
Das Besondere	Gebaut von zwei Schülern, die jede Woche neue Ideen einbauen.
Preis	Kostenlos zum Testen, später 2,99 € oder ein freiwilliger Betrag auf itch.io.
Veröffentlichen	Verkaufskonten auf Plattformen laufen über einen Erwachsenen, Jakob und Henry bleiben die Entwickler.
Werbung	Videos mit den Kameras der Schule, wie Jakob es plant.
Erster Schritt	Ein Level fertig polieren und auf der Expo spielen lassen. Mitschreiben, wo Spieler hängen bleiben.

Die Rechnung: Was bringt ein Spiel ein?

Ein Spiel kann man auf verschiedenen Wegen veröffentlichen. Wir haben gerechnet, was bei 100 Käufen zu 2,99 Euro (299 Euro Umsatz) übrig bleibt. Bei Steam geht davon anfangs noch die Einstellgebühr ab.

Weg	Gebühren	Erlös
itch.io	keine Einstellgebühr, Standardanteil 10 %, Zahlungsanbieter rund 3 % plus 30 Cent je Kauf	rund 230 €
Steam	30 % Anteil, dazu 100 \$ Einstellgebühr je Spiel, die ab 1.000 \$ Umsatz zurückkommt	rund 209 €
Eigene Website	Domain rund 15 € im Jahr, das Spiel ist gratis und jeder kann sofort spielen	0 €

Für den Anfang ist itch.io der einfachste Weg: Das Einstellen ist kostenlos, und die Plattform nimmt standardmäßig 10 Prozent.

Und eine ehrliche Rechnung zum Schluss: Wenn Jakob und Henry 100 Stunden an Space Doge arbeiten und 230 Euro einnehmen, sind das 2,30 Euro pro Stunde. Der größere Gewinn steckt in dem, was die beiden dabei lernen. Wer ein Spiel bis zur Veröffentlichung baut, hat eine Idee von der ersten Zeile Code bis zum fertigen Produkt getragen. Genau das machen Spielestudios.

Recherche

- **Steam Direct:** Valve verlangt 100 Dollar je Spiel. Die Gebühr kommt zurück, sobald das Spiel 1.000 Dollar Umsatz gemacht hat.
- **itch.io:** Die Plattform hat keine Einstellgebühr. Entwickler wählen ihren Anteil selbst, voreingestellt sind 10 Prozent.
- **JavaScript:** Spiele in JavaScript laufen direkt im Browser. Wer den Link hat, kann sofort spielen, ohne etwas zu installieren.

Quellen

- PCGamesN, Steam Direct fee: <https://www.pcgamesn.com/steam-direct-price>
- Game Developer, itch.io open revenue sharing: <https://www.gamedeveloper.com/business/itch-io-launches-open-revenue-sharing>