01 / EINRICHTEN

Dein Spielestudio beginnt im Projektordner.

Claude Code Game Studios bündelt 49 Agenten für dein Spiel. Diese Anleitung führt dich vom Repo zum ersten Arbeitsauftrag.

Repo öffnen Originalanleitung öffnen

Das brauchst du vorher

Claude Code	Installieren und anmelden. Du brauchst einen passenden bezahlten Claude-Tarif oder einen API-Zugang mit Guthaben.
Git + Python	Git und Python 3 installieren. Unter Windows bringt Git for Windows Bash für die Hooks mit. jq ist empfohlen.
Eine Engine	Die Spielsoftware: Godot 4, Unity oder Unreal Engine 5. Für das Beispiel: Godot 4 in der Standard-Ausgabe installieren.

Repo holen und Sitzung starten

Windows: Im Projektordner `powershell` in die Explorer-Adresszeile eingeben. Mac: Terminal öffnen und mit `cd` zum Ordner wechseln. Befehle einzeln eingeben, `git clone` als eine Zeile:

```
git clone https://github.com/Donchitos/Claude-Code-Game-Studios.git my-game
cd my-game
claude
```

Die erste Zeile erstellt `my-game`. Starte Claude im Hauptordner mit `CLAUDE.md` und `project.yaml`, nicht in `src/`.

Repo unter MIT-Lizenz, kostenlos. Claude-Code-Nutzung ist davon getrennt. Setup im README.

02 / VON DER IDEE ZUR UMSETZUNG

Ein Brief.
Dann die erste Aufgabe.

Ab hier gibst du die Befehle in der laufenden Claude-Code-Sitzung ein, nicht im normalen Terminal.

Deine Idee → Spielbrief → Umsetzung

01 `/start`

Beantworte die Fragen zu deinem Stand. Das System führt dich von deiner Idee oder vorhandenen Arbeit zum passenden Ablauf.

02 `/setup-engine`

Richte die gewählte Engine ein. Gib deine tatsächlich installierte Engine und Version an.

03 `/brainstorm`

Entwickle deine Spielidee gemeinsam mit dem Studio. Im Modus `minimal` entsteht ein einseitiger Spielbrief.

04 `/create-stories`

Lass aus dem Brief einzelne Aufgaben machen. Eine „Story“ ist hier eine umsetzbare Aufgabe für dein Spiel.

05 `/dev-story` und `/story-done`

Bearbeite eine Aufgabe und prüfe ihren Abschluss. Wiederhole den Ablauf für die nächsten Aufgaben.

> Du entscheidest. Im Standardablauf fragen die Agenten nach, legen Optionen vor und holen vor dem Schreiben deine Freigabe ein.

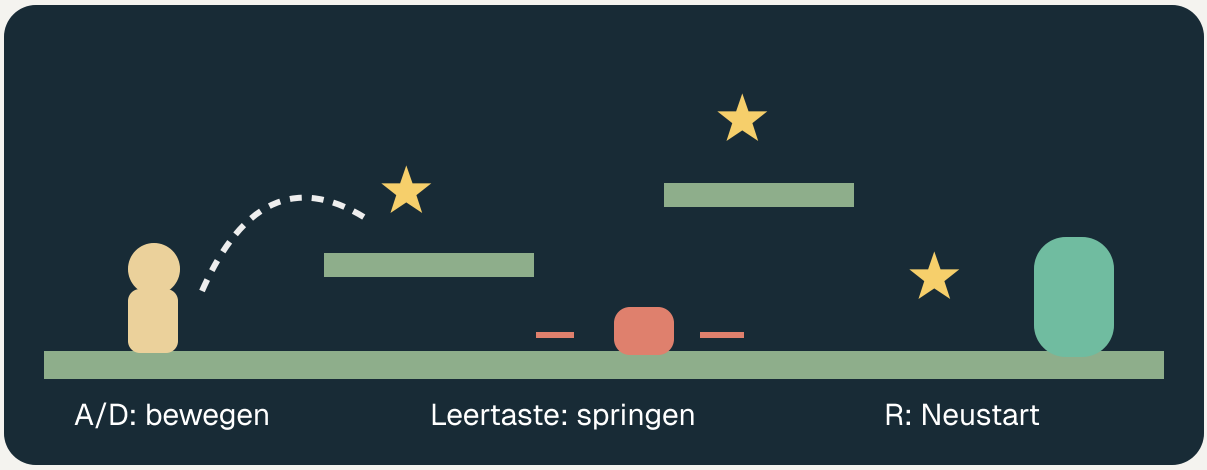
`minimal` ist der voreingestellte, schlanke Ablauf. Mit `/settings` siehst du die Konfiguration; `/help` hilft bei der Orientierung.

Ablauf und Einstellungen · Zusammenarbeit im README

03 / DEIN ERSTER SPIELAUFTRAG

Drei Sterne.
Eine erreichbare Tür.

Eigenes Beispiel: „Sternenflucht“ bleibt klein genug für deinen ersten spielbaren Prototyp. Die Skizze zeigt das Ziel, kein getestetes Ergebnis.



Spielregel	Sammle drei Sterne. Erst dann öffnet sich die Tür. Der Gegner schickt dich zurück zum Start.
Umfang	Ein Bildschirm, einfache Formen, ein Gegner. Kein Shop, Login oder Multiplayer.
Dein Einstieg	Gib nach `/start` den vollständigen Spielauftrag von der Begleitseite ein. Wähle Godot 4 und den Modus `minimal`.

So erkennst du einen fertigen Schritt

Öffne die erzeugte `project.godot` in Godot. Starte mit F6 die aktuelle Szene oder mit F5 das Projekt. Lass Claude die Startszene nennen, falls sie noch fehlt.

Teste Bewegung, Sprung, Sternzähler, Gegnerkontakt, Tür vor und nach drei Sternen sowie Neustart. Fehler beschreiben, korrigieren lassen und erneut prüfen.

Vollständigen Spielauftrag kopieren

04 / PRÜFEN UND LAUNCH VORBEREITEN

Ein laufendes Spiel ist mehr als fertiger Code.

Prüfe die sichtbare Änderung im gestarteten Spiel, bevor du die Aufgabe abschließt.

Das muss sichtbar geprüft werden

Sichtbare Änderungen prüfen: Spiel starten, Änderung ansehen und einen Screenshot unter `production/qa/evidence/` behalten. Das gilt auch für `minimal`.

Sichtprüfung im README

Release für Steam vorbereiten

```
/release-checklist
```

Das Studio hilft bei der Release-Vorbereitung. Ein „Ja“ im Chat macht dein Spiel nicht automatisch auf Steam öffentlich.

Steamworks anmelden und Identität, Bank- und Steuerdaten hinterlegen. Pro Spiel fallen 100 USD Steam-Direct-Gebühr an. Store-Seite und Spielbuild werden geprüft; die Coming-soon-Seite muss mindestens zwei Wochen sichtbar sein. Für erste Titel gelten zusätzlich Wartefristen. Prüfe die aktuelle Freigabe im Steamworks-Dashboard.

Erst nach bestandenen Prüfungen und erfüllten Fristen löst du die Veröffentlichung in Steamworks aus. Plane Steam als eigenen Schritt nach dem spielbaren Prototyp.

Steam Direct: Voraussetzungen und Gebühren · Steam: Veröffentlichung

Stand 06.11.2026. Quellen geprüft; kein eigener Claude- oder Spieltest. Projektvorlage, kein fertiges Spiel.

Befehle im README Gratis-Community beitreten

Community freiwillig. Repo und Anleitung bleiben frei zugänglich.