

Tutorium 5: The Strategy Game

Business Basics

Worum es geht

Im fünften Tutorium spielt ihr **Strategie**, nicht als Theorie, sondern als Marktsimulation. Jedes Team ist eine **Streaming-Plattform** und entscheidet **verdeckt**, in welche **Genres** es sein Budget steckt. Dann wird ausgezählt, und ihr seht sofort, was passiert, wenn **alle** aufs gleiche populäre Genre setzen, und was ein Team gewinnt, das ein Genre für sich **allein** hat. Nach der ersten Runde seht ihr die Ergebnisse, **verteilt neu** und spielt eine zweite Runde. Genau dazwischen liegt die Lektion aus Vorlesung 5: **Red Ocean** gegen **Blue Ocean**.

Es geht ausdrücklich **nicht** darum, wer am besten rechnet. Es geht darum, den **Preis-kampf-Sog** am eigenen Team zu erleben: Warum landen fast alle im umkämpften Wasser, und wer findet den Zug, mit dem man dem Wettbewerb **ausweicht**, statt ihn zu gewinnen? Diese Denkbewegung (Wettbewerbssituationen erkennen, den **Gegenzug** der anderen mitdenken, eine **Nische** statt eines Frontalangriffs wählen) taucht in der Klausur wieder auf.

Das Tutorium ist **freiwillig**. Das **Spiel** selbst lebt von der Gruppe und lässt sich allein leider nicht nachspielen, aber **Aufgabe A** unten (der Strategy Canvas) geht vollständig solo, und darin steckt der Kern der Sitzung.

💡 Was ihr mitnehmt

- Ihr **erlebt** den Unterschied zwischen **Red Ocean** (alle im selben Genre, Ertrag pro Team schrumpft) und **Blue Ocean** (ein Genre für sich allein, voller Nischenbonus).
- Ihr denkt euren Zug **vom Gegenzug her**: „Wenn alle nach Runde 1 dorthin ausweichen, wo ist dann der neue freie Markt?“
- Ihr übt, eine **Nische** zu finden, statt den überfüllten Markt frontal anzugreifen.
- Ihr zeichnet danach einen **Strategy Canvas** und formuliert einen eigenen **Blue-Ocean-Zug** für einen echten Fall.

Ablauf (90 Minuten)

Zeit	Phase	Was passiert
0:00	Ankommen	Begrüßung, Teams bilden (8–10 Teams à 4–5), Plattform-Namen ausdenken

Zeit	Phase	Was passiert
0:05	Klausur-Training	5 Fragen im Klausur-Format zu Vorlesung 5, per Handzeichen aufgelöst
0:20	Spiel erklären	Spielregeln + ein Zahlenbeispiel, Allokations-Sheets austeilern
0:25	Runde 1 – Allokation	Verdeckt 10 Punkte verteilen, Sheets einsammeln (8 min)
0:33	Tally + Poster	Auszählen, Ergebnisse Runde 1 ans Poster (5 min)
0:38	Runde 2 – Allokation	Nach Sicht der Ergebnisse neu verteilen (6 min)
0:44	Tally Runde 2	Auszählen, Ergebnisse ans Poster (5 min)
0:49	Sieger + Mini-Analyse	Bestes Team küren, „Was ist da passiert?“ (6 min)
0:55	Debrief	Red/Blue Ocean, das Preiskampf-Dilemma, Brücke zu Commitment
1:15	Wrap-up	„So taucht das in der Klausur auf“ + Nachbereitung + Quiz

Die Kernaktivität: das Strategy Game

Jedes **Team** ist eine **Streaming-Plattform** und bekommt ein **Allokations-Sheet**. Ihr entscheidet **verdeckt** (die anderen sehen es nicht), wie ihr euer Budget auf die **sechs Genres** verteilt: **Action, Drama, Kids, Doku, Sport, Anime**. Dann werden alle Sheets gleichzeitig eingesammelt und ausgezählt, und die Ergebnisse kommen ans **Ergebnis-Poster**.

Die Spielregeln – kompakt

Ihr habt **10 Budgetpunkte** und verteilt sie **verdeckt** auf **höchstens drei** der sechs Genres (mindestens 1 Punkt je gewähltem Genre; alles auf ein einziges Genre zu setzen, ist erlaubt). Für **jedes** Genre werden **60 Ertragspunkte gleichmäßig** unter allen Teams aufgeteilt, die dort investiert haben: **je mehr Teams im selben Genre, desto weniger für jedes**. Wer als **einziges** Team ein Genre belegt, bekommt den festen **Nischenbonus von 30 Punkten**. Euer Rundenergebnis ist die **Summe** über eure Genres.

i Ein Beispiel

Investieren **5 Teams** in Action, bekommt jedes $60 / 5 = 12$ Punkte. Ein Team, das als **einziges** in Anime investiert, bekommt **30** Punkte (Nische). Wie viele Punkte ihr in ein Genre steckt, ändert am Ertrag **nichts**: Es zählt nur, **ob** ihr drin seid und mit **wie vielen** Teams ihr es teilt.

Nach **Runde 1** seht ihr am Poster, welche Genres überfüllt waren und welche sich gelohnt haben. In **Runde 2** verteilt ihr **neu**, und genau hier wird es strategisch: Wenn jetzt alle aus den überfüllten Genres fliehen, **wohin** fliehen sie? Und wo ist dann der neue freie Markt?

Materialien zum Download

Diese Unterlagen bekommt ihr im Tutorium ausgedruckt. Zum Nachschauen hier als PDF:

- [Allokations-Sheet \(PDF\)](#): euer verdecktes Budget-Blatt für beide Runden
- [Tutor-Tally-Sheet \(PDF\)](#): das Auszähl-Raster (für die Tutorin)
- [Ergebnis-Poster \(PDF\)](#): die große Ergebnistabelle zum Eintragen

Jede Seite hat oben rechts einen **PDF**-Link. Tally-Sheet und Poster sind im **Querformat** angelegt.

Nach dem Tutorium

Aufgabe A: Strategy Canvas + Blue-Ocean-Zug

Nehmt einen **echten** Fall vom Campus (die **Uni-Mensa** oder einen **Campus-Kiosk**) und wendet den **Strategy Canvas** aus Vorlesung 5 an:

1. **Wettbewerbsfaktoren finden (x-Achse)**. Worüber konkurriert die Mensa (bzw. der Kiosk) mit den Alternativen rundum, z. B. über **Preis, Geschwindigkeit, Auswahl, Öffnungszeiten, Sitzplätze, Frische**? Nennt vier bis sechs Faktoren.
2. **Zwei Kurven zeichnen (y-Achse: wie stark investiert)**. Zeichnet die Kurve der Mensa und die Kurve einer typischen Alternative (Bäckerei, Imbiss, Supermarkt um die Ecke). Wo liegen sie hoch, wo niedrig?
3. **Einen Blue-Ocean-Zug formulieren**. Wählt nach dem Muster **eliminieren / reduzieren / steigern / neu schaffen** einen Zug, mit dem die Mensa **neue Nachfrage** erschließt, statt den Imbissen rundum die Mittagsgäste abzujagen. Begründet in 3–4 Sätzen, **warum** das ein Blue-Ocean-Zug ist (neue Nachfrage statt Verdrängung) und nicht bloß „billiger sein“.

💡 Woran ihr euch selbst prüft

Ein **Red-Ocean-Zug** heißt: dasselbe wie die anderen, nur günstiger oder ein bisschen besser – Kampf um **dieselben** Gäste. Ein **Blue-Ocean-Zug** verschiebt die **Kurve**: Er streicht einen Faktor, den alle für Pflicht halten, und schafft einen **neuen**, den bisher niemand bedient, und erschließt so Nachfrage, die vorher **gar nicht** da war (z. B. Abend-Boxen zum Mitnehmen für Menschen, die tagsüber nie in die Mensa kommen). Ein gutes Argument benennt genau diese Verschiebung, nicht nur „wir machen es schöner“.

💡 KI-Feedback

Öffnet den **Chat in der Seitenleiste** und startet mit genau dem Wortlaut „**Feedback zu Tutorium 5**“. Fügt dann euren Strategy Canvas und euren Blue-Ocean-Zug ein. Ihr bekommt **sokratische Rückfragen**, die eure Argumentation schärfen (insbesondere, ob euer Zug wirklich **neue Nachfrage** erschließt oder nur **vorhandene** umverteilt), aber **keine Musterlösung**. Das Feedback ersetzt nicht das Tutorium und nicht eure eigene Arbeit; es hilft euch, selbst weiterzudenken.

ℹ️ Nicht dabei gewesen? Der Solo-Pfad

Ehrlich gesagt: Das **Spiel** braucht die Gruppe, allein lässt sich der Preiskampf-Sog nicht nachspielen. **Aufgabe A** ist aber genau dafür da und trägt den Kern der Sitzung: Zeichne den **Strategy Canvas** für die Uni-Mensa oder einen Campus-Kiosk (Schritte 1–3 oben) und formuliere **einen** Blue-Ocean-Zug mit Begründung. Wer mag, überlegt zusätzlich: Welchen **Red-Ocean-Zug** würde dieselbe Mensa wohl zuerst versuchen, und warum führt der meist in den Preiskampf? Das reicht, um die Denkbewegung der Sitzung einmal selbst nachzuvollziehen.

Aufgabe B: Selbsttest

Prüft euer Verständnis von Vorlesung 5 im begleitenden Quiz. Rein formativ, nichts wird gespeichert oder benotet:

- [Quiz 05 – Competition & Strategy](#)

Bibliografie