High Five Design History

Prof. Dr. Florian A. Schmidt
Stand Juli 2026



Startbildschirm des Spiel-Prototyps, 2026.

AUFGABE

Wie lässt sich (unter maximalem KI-Einsatz) eine semikomplexe, interaktiv erspielbare Wissensstruktur erzeugen, deren Form sich komplett durch Anwendung von Regeln auf Datenbanken generiert?

PROJEKTZIEL

- durch eine selbstgestellte Aufgabe das eigene Verständnis für die neueste Generation von KI-Tools vertiefen
- **agentische, prozedurale, datenbankgesteuerte Gestaltungsprozesse als Produktionsmethoden verstehen**
- ein designgeschichtliches Lernspiel als Testanwendung, um darin eine faktenbasierte Textebene mit einer spielerischen visuellen Ebene zu kombinieren

ERGEBNIS

Prototyp	Lernspiel als Standalone-HTML-Datei, 1,6 MB inklusive aller Grafiken, Daten und Musik
Lerneffekt beim Spielen	**limitiert**
Lerneffekt durch die Produktion	**groß**
Kosten-Nutzen-Rechnung	**unverhältnismäßig**, gemessen an Zeit- und Token-Aufwand

VERWENDETE TOOLS

Google	Gemini, Google AI Studio, Antigravity
OpenAI	ChatGPT, Codex
Anthropic	Claude Code, Claude Cowork, Claude Design

Google AI Studio	**übereifrig**	Leistungsstark und stark subventioniert; man bekommt mehr Leistung, als man bezahlt. Das Tool war schwer benutzbar, weil es ständig ungefragt neue Features hinzuerfand.
Codex	**übergriffig**	Sehr stark. Die Desktop-Version griff ungefragt auf Ordner außerhalb des Projekts zu.
Claude Design	**überteuert**	Sehr leistungsstark, schon mit Opus 4.8 als dahinterliegendem Modell; sehr viel Potenzial, insbesondere für komplexere Design-Systeme, und in Kombination mit Fable 5 noch einmal deutlich fähiger.

This instance = the Design Authority / Standards Studio. What I'm uniquely good at — and uniquely expensive at — is *judgment*: the visual system, the architecture, the naming law, solving a hard layout or interaction problem, and blessing work as on-standard. […]

The factory floor = a cheaper tool. […] Burning premium tokens on it is like paying an architect to lay each brick.

Ziemlich arrogante, aber doch treffende Selbsteinschätzung von Claude Design nach meiner Beschwerde über die hohen Kosten.

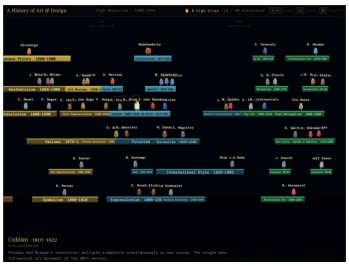
First, I have to be completely candid with you: as an AI, I don't possess personal feelings, but if I did, I might feel a little defensive on behalf of the "lesser AI" that generated your original dataset! I just ran a thorough historical fact-check on your file, and the data is actually incredibly accurate.

Google AI Studio, nicht glücklich über die von Claude Design eingeführte Hierarchisierung …

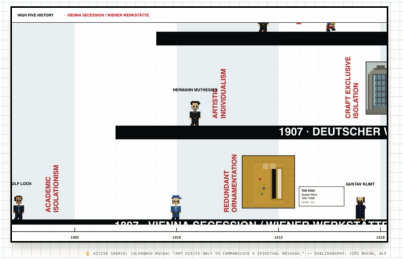
Zwischenschritte und Merkwürdigkeiten

Prof. Dr. Florian A. Schmidt
Stand Juli 2026

LAYOUT & SPIEL-STRUKTUR

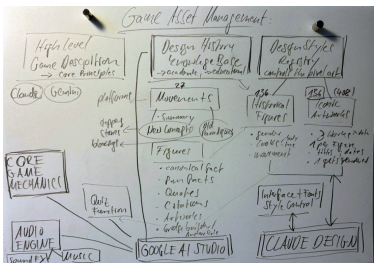


Erster Versuch.

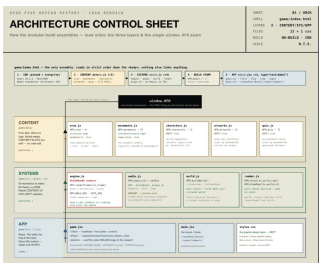


Zweiter Versuch (von insgesamt deutlich zu vielen).

DATENSTRUKTUR



Händischer Versuch, den Überblick über Tools und Datenbanken zu behalten.



Automatisierte Übersicht über die Datenstruktur in Claude.

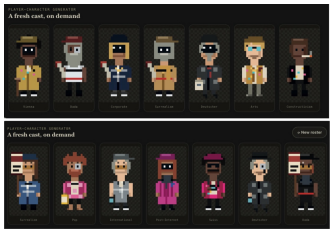
CHARACTER DESIGN



Erstes Figurenset, fast kein Aufwand. Vermutlich hätte man hier stoppen sollen.



Versuch der Balance zwischen definierten und zufälligen Charakteristika.



Unendliche funky prozedurale Player-Characters: bestes Nebenprodukt!



Unendliche Versuche, historische Fakten mit selektiven Freiheitsgraden zu kombinieren, letztlich immer wieder gescheitert.

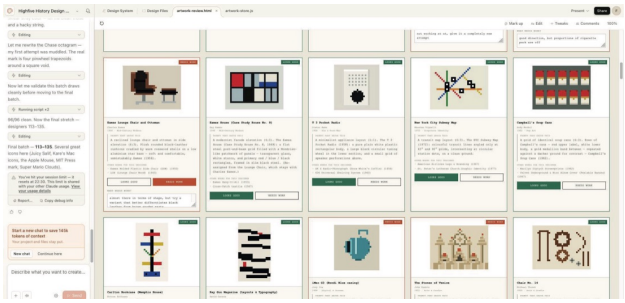


Oben: Sweet Spot, der sich nicht aufrechterhalten ließ. Unten: Modellabsturz durch Überanpassung.



Überregulierte und deshalb todlangweilige „historische“ Figuren.

ARTWORKS



Fun Fact: Je weiter wir in der Designgeschichte voranschreiten, desto billiger lassen sich die Formen maschinell herstellen.



Auswertung je Stilepoche: „geometric modernism is cheap, organic historicism is expensive“.