

MAVERICK FRAME SITE HEALTH

One score.
Every check
behind it.

Overall score	28 checks
Weighted by severity	5 checks
Needs attention	3 checks
Excluded - never counted as passed	2 checks
Includes: Core Web Vitals, SEO, CSP and MCP	



PRAXISLEITFADEN / AUSGABE 2026

Fünf Phasen. Eine Produktstory. Einmal statt fünfmal.

Welche Videos Sie vom ersten Pitch über Launch und Vertrieb bis zum nächsten Release beauftragen, was jeder Film an den nächsten weitergibt und was Sie in jeder Phase schicken.

HIER BEGINNEN

Fünf Anbieter, fünf Looks, ein Produkt

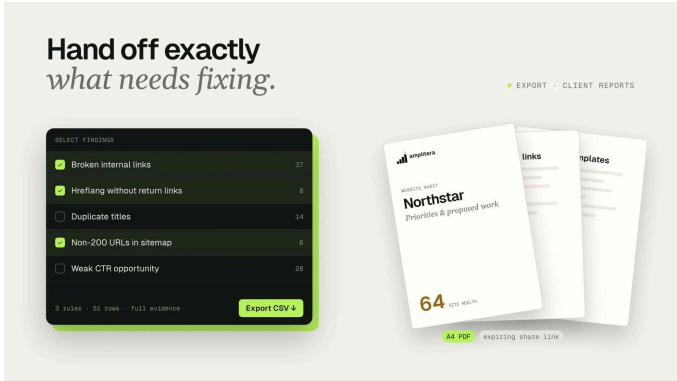
Die meisten Softwarefirmen kaufen Videos Phase für Phase. Eine Pitch-Animation vom Freelancer, einen Launch-Film von der Agentur, vom Produktteam aufgenommene Demovideos, Onboarding-Clips vom Support und Social Ads von der Performance-Agentur.

Jeder erklärt dasselbe Produkt von null, und jeder lässt es ein wenig anders aussehen. Käufer sehen fünf Produkte, wo Sie eines verkaufen, und Sie bezahlen die Story fünfmal.

PHASE FÜR PHASE EINGEKauft	ALS EINE ROADMAP GEPLANT
01 Die Story wird für jedes neue Video neu geschrieben	Story und Szenen werden einmal gebaut und mit dem Produkt aktualisiert
02 Jedes Funktionsvideo beginnt mit einer leeren Datei	Funktionsvideos nutzen den freigegebenen Stil und die Szenen weiter
03 Pitch, Launch-Film und Anzeigen wirken wie drei Marken	Ein Look für Pitchdeck, Website, Produkt und Anzeigen

Die Story ist das Kapital. Die Videos sind das Ergebnis.

Ein freigegebenes Skript, ein Stil und ein Satz animierter Oberflächen-Szenen machen den größten Teil des ersten Films aus. Bleiben sie bei einem Studio, besteht jedes weitere Video aus neuen Szenen und Anpassungen, statt wieder bei null zu beginnen.



Maverick Frame Produktionsrendering.

DIE ROADMAP

Was Sie in jeder Phase beauftragen und was bleibt

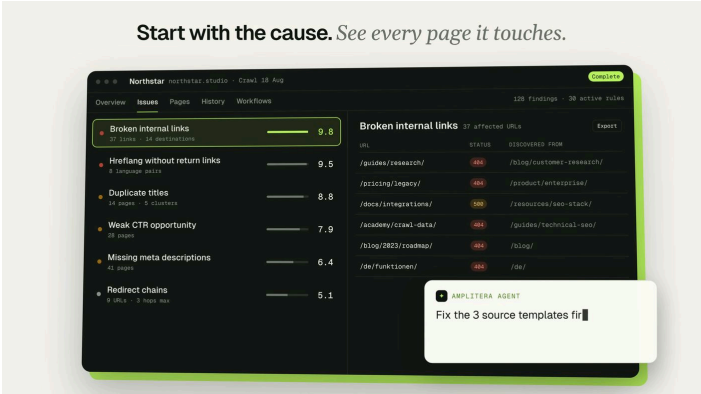
Fünf Phasen, in der Reihenfolge, in der die meisten Softwareprodukte sie durchlaufen. Jede Zeile zeigt, was Sie beauftragen, wer es sieht und was die nächste Phase weiterverwendet.

PHASE	DIESE VIDEOS BEAUFTRAGEN	WER SIE NUTZT	WIRD ÜBERNOMMEN
Pitch	Ein kurzer Konzeptfilm oder eine animierte Produktstory für das Pitchdeck	Investoren, erste Kunden	Skript und Stil
Launch	Das Haupt-Erklärvideo plus Kurzfassungen mit 15 und 6 Sekunden	Website, Launch-Posts, Presse	Szenen und Schnitt
Vertrieb	Produktdemo und Funktionsvideos für Calls und E-Mails	Vertriebsteam, Interessenten	Die Oberflächen-Szenen
Onboarding	So-funktioniert-es- und Setup-Videos für neue Nutzer	Kunden, Support	Die Bildsprache
Wachstum	Anzeigenversionen im Hoch- und Quadratformat, Release-Videos	Anzeigen, Social Media, Release Notes	Ein Projekt, bereit für das nächste Release

Beginnen Sie dort, wo Sie stehen

Ist der Launch nächsten Monat, beauftragen Sie jetzt den Launch-Film und lassen Sie das Projekt mit Szenen und Stil archivieren. Genau das erlaubt es Demovideos, Anzeigen und der nächsten Funktion, darauf aufzubauen, statt neu anzufangen.

Nicht jedes Produkt durchläuft alle fünf Phasen. Ein Produkt am Markt startet vielleicht im Vertrieb mit einer Demo-Serie; ein Startup bleibt beim Pitch, bis die Runde steht. Die Reihenfolge gilt trotzdem, ebenso die Regel: Die erste Phase baut die Szenen, die alle anderen weiterverwenden.



Maverick Frame Produktionsrendering.

FILM FÜR FILM

Ein Produkt, fünf Phasen, Film für Film

Ein typisches Set für ein Softwareprodukt. Der erste Film trägt das Setup: Skript, Styleframes und Oberflächen-Szenen. Jedes weitere Video startet von dort, und genau da werden Zeit und Budget gespart.

VIDEO	TYPISCHE LÄNGE	BASIERT AUF
Pitch-Film für das Pitchdeck	30 bis 60 Sekunden	Neues Skript und Styleframes
Haupt-Erklärvideo für den Launch	60 bis 90 Sekunden	Skript und Stil aus dem Pitch
Launch-Kurzfassungen für Social Media	6 bis 15 Sekunden	Szenen aus dem Hauptfilm
Produktdemo-Videos	je 1 bis 3 Minuten	Die Oberflächen-Szenen
Funktions- und Release-Videos	je 20 bis 45 Sekunden	Oberflächen-Szenen und Schnitt
Onboarding- und So-funktioniert-es-Videos	je 1 bis 2 Minuten	Bildsprache und Szenen
Anzeigenversionen im Hoch- und Quadratformat	6 bis 30 Sekunden	Die Masterfilme

Planen Sie den ersten Film zur Weiternutzung

Sagen Sie dem Studio vorab, welche Videos folgen, damit der erste Film mit Szenen, Ebenen und Stilen gebaut wird, die die späteren öffnen und ändern können.

Typische Längen sind eine Orientierung, keine Regel: Die Story bestimmt die Länge. Unsere Zeitpläne und was als Korrekturschleife zählt, stehen auf Seite 06.

AUF EINER SEITE

Was Sie uns in jeder Phase schicken

Die kurze Liste der Unterlagen, die in jeder Phase Preis und Zeitplan bestimmen. Schicken Sie, was Sie haben; Fehlendes wird zur Rückfrage, nicht zur Verzögerung.

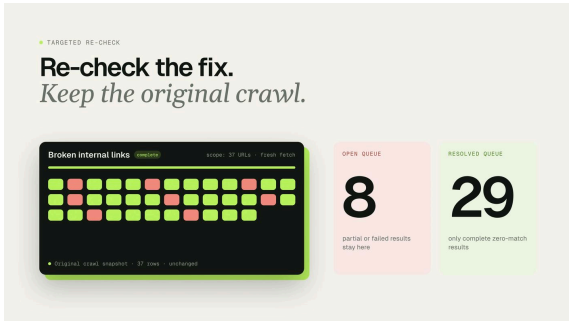
01	Pitch: die Story	Das Problem, das Produkt in einem Satz, die Zielgruppe und zwei Filme, die Sie bewundern.
02	Pitch: das Deck	Das aktuelle Pitchdeck oder der Onepager, damit Film und Folien dasselbe sagen.
03	Launch: das Produkt	Zugang zum Produkt oder ein Demokonto und die wichtigsten Screens.
04	Launch: die Marke	Logo, Farben, Schriften und vorhandene Motion- oder UI-Richtlinien.
05	Vertrieb: die Fragen	Die Fragen, die Interessenten in jedem Call stellen, sortiert danach, wie oft Sie sie hören.
06	Onboarding: die Schritte	Der Setup-Ablauf und die drei Stellen, an denen neue Nutzer hängen bleiben.
07	Wachstum: die Kanäle	Anzeigen, Social Media, Website: Formate, Längen und Termine.
08	Jede Phase: der Termin	Der Launch, die Messe oder die Finanzierungsrunde. Von dort planen wir rückwärts.

Neue Phase, gleiche Szenen

Haben wir in einer früheren Phase einen Film für Ihr Produkt gemacht, genügt eine E-Mail, um das Projekt wieder zu öffnen: Nennen Sie die Phase, die neuen Videos und was sich seitdem am Produkt geändert hat. Die Szenen liegen vor, also startet das Angebot bei neuer Arbeit, nicht beim Setup.

Unsere Konditionen stehen auf der nächsten Seite

Unsere Zeitpläne und was als Korrekturschleife zählt, stehen auf Seite 06. Die Längen auf Seite 04 sind typisch, und jedes Projekt erhält ein Festpreisangebot für seinen genauen Umfang.



Maverick Frame Produktionsrendering.

WAS ES KOSTET

Marktpreise und Konditionen, mit denen Sie jedes Angebot prüfen

Spannen, wie wir sie 2026 im Markt sehen, vom Freiberufler bis zum Studio. Nutzen Sie sie, um jedes Angebot zu prüfen, auch unseres.

BEAUFTRAGTE ARBEIT	FREIBERUFLICH	STUDIO
Außenvisualisierung, einzeln	\$100 - 300	\$250 - 600
Innenvisualisierung, einzeln	\$120 - 350	\$300 - 700
Paket, 5 - 8 Ansichten	\$600 - 1.500	\$1.500 - 4.000
Animation, pro Minute	\$1.000 - 3.000	\$3.000 - 8.000

Unsere Standardfristen und Korrekturregeln. Sie gelten für jedes Angebot, sofern ein Projekt nichts anderes verlangt, und das sagen wir, bevor die Arbeit beginnt.

PHASE ODER LEISTUNG	STANDARD BEI MAVERICK FRAME
Erster Entwurf eines Standbilds	3 bis 5 Arbeitstage ab vollständigem Briefing
Fertige Standbilder, Paket mit 5 - 8	2 bis 3 Wochen, Entwürfe inbegriffen
Animation bis zu einer Minute	4 bis 6 Wochen, zuerst Storyboard und Vorschau
Enthaltene Korrekturrunden	Zwei in der Entwurfsphase, eine am finalen Bild
Was als Runde zählt	Eine zusammengeführte Liste von Anmerkungen, auf einmal geschickt
Eilauftrag	Halbe Zeit für rund 40 % Aufpreis, wenn der Zeitplan es zulässt

Binden Sie ein Studio, bevor der Termin brennt

Die teuersten Projekte, die wir sehen, sind nicht die schlecht gebrieften. Es sind die, die in Panik gebrieft wurden, nachdem der erste Dienstleister gescheitert war und der Starttermin sich nicht verschoben hat. Prüfen Sie ein oder zwei Studios, solange nichts drängt.

Ein Wort zu Inhouse: Ein einzelner 3D-Artist braucht rund zehn Software-Abonnements, eine Workstation und eine Reihe angrenzender Fähigkeiten, von Modellierung und Licht bis zu Postproduktion und Kundenkommunikation. Das rechnet sich nur, wenn diese Person jeden Tag ausgelastet ist. Darunter spricht die Rechnung von allein für das Outsourcing.

NÄCHSTER SCHRITT

Schicken Sie uns, was Sie schon haben

Pläne, ein Modell, Fotos oder einen Briefing-Entwurf, in welchem Zustand auch immer. Sie bekommen Leistungsumfang, Preis und die Fragen, auf die es ankommt, als schriftliche Antwort, nicht als Verkaufsgespräch.

Das Kontaktformular	maverickframe.com/contacts/
Erklärvideo-Produktion	maverickframe.com/de/leistungen/erklaervideo/
Oder einfach	auf die E-Mail antworten, mit der dieser Leitfaden kam.

Geschrieben von denen, die diese Briefings lesen

Dim Kuzmenko ist Mitgründer von Maverick Frame Studio. Die Zahlen in diesem Leitfaden stammen aus unserem eigenen Posteingang und unserer eigenen Preisliste, nicht aus einer Branchenumfrage.