



Datenschutz beim Einsatz im Unterricht

The Startup Game ist ein kostenloses Browser-Planspiel zur Unternehmensgründung der Squills GmbH, Köln. Dieses Blatt fasst zusammen, welche Daten beim Einsatz im Unterricht anfallen. Maßgeblich ist die Datenschutzerklärung unter startupgame.eu/privacy.

Auf einen Blick

- **Kein Konto nötig.** Schüler:innen spielen ohne Registrierung und ohne E-Mail-Adresse.
- **Analyse nur mit Einwilligung.** Ohne Zustimmung im Banner gibt es keine Analyse-Kennung und kein Google Analytics; das Spiel funktioniert vollständig.
- **Rangliste nur mit aktivem Opt-in** und frei gewähltem Pseudonym; Einträge der Wochen-Challenge werden nach 12 Wochen automatisch gelöscht.
- **Spiel-Datenbank in der EU** (Supabase, Region Frankfurt am Main).
- **Keine Werbeanzeigen, keine Partner-Logos im Spiel**, kein Verkauf von Daten, keine Werbe-IDs.

1. Was passiert ohne Konto und ohne Einwilligung?

Spiele	Das Spiel startet ohne Registrierung. Es werden keine Kontodaten verarbeitet.
Anonyme Zählung des Spielfortschritts	Gezählt wird nur, dass ein Start-up gegründet wurde, einen der ersten drei Spielmonate abgeschlossen hat, gescheitert ist (mit Grund: pleite, vom Board ersetzt oder aufgegeben) oder verkauft wurde – jeweils nur mit Datum (Tag) und Spielversion. Keine Kennung, nichts wird im Browser gespeichert oder ausgelesen, die Zählungen lassen sich nicht miteinander oder mit Personen verknüpfen, in der Zählung werden keine IP-Adressen gespeichert. Rechtsgrundlage: berechtigtes Interesse (Art. 6 Abs. 1 lit. f DSGVO); Widerspruch per E-Mail möglich.
Technisch notwendige Auslieferung	Die Website wird bei Vercel Inc. (USA) gehostet. Beim Aufruf verarbeitet Vercel technisch notwendige Daten (u. a. IP-Adresse, Zeitpunkt, aufgerufene Ressource, Browser-Informationen). Auftragsverarbeitungsvertrag; Übermittlung in die USA auf Grundlage der EU-Standardvertragsklauseln bzw. des EU-US Data Privacy Framework.
Schrift und Bibliothek	Die Schrift Montserrat wird von Google Fonts, eine JavaScript-Bibliothek von jsDelivr (CDN) geladen; dabei wird die IP-Adresse an den jeweiligen Anbieter übertragen.

2. Was wird lokal im Browser gespeichert?

Im Speicher des Browsers (localStorage) auf dem jeweiligen Gerät – diese Daten verlassen den Browser nicht automatisch und lassen sich über die Browser-Einstellungen löschen:

- Sprachwahl, Sound- und Musik-Einstellung, die Entscheidung im Einwilligungs-Banner;
- der Spielstand, damit er ein Neuladen übersteht (darüber spielen Klassen Etappe 2 der Wochen-Challenge auf demselben Gerät weiter);
- Profil-Angaben auf dem Gerät (Anzeigenname, Gründer-Typ, Motto) und der Fortschritt der Spiel-Einführung;
- nur bei Einwilligung: eine zufällige Analyse-Kennung und lokal gepuffertes Feedback;
- nur beim Eintragen in eine Rangliste: eine zufällige Geräte-Kennung, damit ein Ergebnis nicht doppelt erscheint.

Es werden keine Cookies zu Werbezwecken gesetzt.

3. Was passiert nur mit Einwilligung?

Beim ersten Besuch fragt ein Banner aktiv um Erlaubnis. Nur wenn zugestimmt wird:

- **eigene Analyse:** zufällige Kennung im Browser; Seitenaufrufe (Pfad und Sprache) und Spielereignisse (z. B. „Monat abgeschlossen“) mit Spielwerten, Sprache und Bildschirm-Name. Keine Namen, keine E-Mail-Adressen, keine Werbe-IDs.
- **Google Analytics 4:** wird ohne Zustimmung gar nicht geladen. Mit Zustimmung setzt es Cookies (u. a. _ga), die IP-Adresse wird gekürzt, Werbefunktionen sind deaktiviert. Google kann Daten auch in den USA verarbeiten (EU-US Data Privacy Framework, ergänzend Standardvertragsklauseln).

Rechtsgrundlage ist die Einwilligung (Art. 6 Abs. 1 lit. a DSGVO, § 25 Abs. 1 TTDSG). Sie lässt sich jederzeit auf startupgame.eu/privacy widerrufen. Für Personen unter 16 Jahren ist für eine Einwilligung die Zustimmung der Erziehungsberechtigten erforderlich (Art. 8 DSGVO).

Für den Unterricht: Sie können Ihre Klasse bitten, das Banner abzulehnen. Das Spiel, die Wochen-Challenge und die Gruppen-Rangliste funktionieren dann vollständig.

4. Rangliste und Wochen-Challenge

Freiwillig	Gespeichert wird nur, wenn sich jemand am Ende aktiv einträgt. Ein Konto ist nicht nötig.
Gespeicherte Daten	frei gewähltes Pseudonym, Spielergebnis (z. B. Firmenwert und überlebte Monate), optional der Gruppen-Code und eine zufällige Geräte-Kennung
Pseudonym	Bitte keinen echten vollen Namen verwenden. Wir empfehlen auch für den Gruppen-Code keine Namen von Personen.
Löschung	Einträge der Wochen-Challenge werden nach 12 Wochen automatisch gelöscht ; vorher jederzeit auf Anfrage an hello@startupgame.eu .
Rechtsgrundlage	Einwilligung durch das Eintragen (Art. 6 Abs. 1 lit. a DSGVO)

5. Optional und für den Unterricht nicht nötig

- **Konto:** Wer Spielstände geräteübergreifend speichern will, kann ein kostenloses Konto per E-Mail-Link oder Google-Anmeldung anlegen (E-Mail-Adresse und Spielstände). Löschen jederzeit selbst im Spiel oder per E-Mail. Login-E-Mails laufen über Brevo (EU-Server), es werden keine Marketing-E-Mails versendet.
- **Feedback-Knopf:** freiwillige Nachricht mit Spielkontext. Bitte keine personenbezogenen Daten angeben.

6. Dienstleister und Speicherorte

Dienst	Zweck	Ort laut Datenschutzerklärung
Supabase	Spiel-Datenbank: Spielstände, Konten, anonyme Zählung, Ranglisten, Analyse (nur mit Einwilligung)	EU, Region Frankfurt am Main; AV-Vertrag
Vercel	Auslieferung der Website	Vercel Inc., USA; AV-Vertrag, Standardvertragsklauseln bzw. Data Privacy Framework
Brevo	Login-E-Mails (nur mit Konto)	EU-Server; AV-Vertrag
Google Analytics 4	Nutzungsanalyse (nur mit Einwilligung)	Google Ireland; Verarbeitung auch in den USA möglich
Google Fonts, jsDelivr	Schrift und Programmbibliothek	Übertragung der IP-Adresse an den Anbieter

Kontakt

Verantwortlich: Squills GmbH, Goldenfelsstr. 9, 50935 Köln · hello@startupgame.eu (auch für Auskunft, Löschung und Fragen von Erziehungsberechtigten). Zuständige Aufsichtsbehörde: Landesbeauftragte für Datenschutz und Informationsfreiheit Nordrhein-Westfalen.

Zusammenfassung der Datenschutzerklärung, keine Rechtsberatung. Stand Oktober 2026; maßgeblich ist die aktuelle Fassung unter startupgame.eu/privacy. Text unter CC BY 4.0 (nicht Logo und Spiel).