

# HIGGSFIELD APPS: APPS, WEBSITES UND SPIELE PER CHAT IN CLAUDE BAUEN

9 PROMPTS

TOOL: CLAUDE + HIGGSFIELD

STAND 2026-07-09

Du verbindest Higgsfield einmal mit Claude und baust danach direkt im Chat Apps, Websites und Spiele, ohne selbst zu programmieren. Am Ende hat deine App eine echte Web-Adresse, die du verschicken kannst. Das Herzstück ist die **Prompt-Formel aus sechs Bausteinen**, dazu bekommst du die **zwei Original-Prompts hinter Marly Crush**: Prompt 1 baut das Spiel, Prompt 2 bringt dein Gesicht im Comic-Stil hinein.

## WAS DU BRAUCHST

**Ein Claude-Konto** auf [claude.ai](https://claude.ai) oder in der Claude-Desktop-App. Eigene Connectors gehen schon im kostenlosen Plan, dort ist genau einer erlaubt. Im Video läuft das Ganze mit Claude Fable 5. Fable 5 gibt es ab **Claude Pro für rund 21 € im Monat** (der genaue Betrag steht beim Upgrade).

**Ein Higgsfield-Konto.** Die Anmeldung ist kostenlos. Jede Generierung und jeder App-Bau kostet aber Credits, also das Guthaben bei Higgsfield. Das Starter-Abo kostet **rund 17 € im Monat**.

Registrieren kannst du dich über [diesen Link](#). Higgsfield verschenkt an neue MCP-Nutzer regelmäßig Gratis-Credits, was gerade gilt, siehst du nach der Anmeldung in deinem Konto.

**Einen Browser.** Keine Installation, kein Programmieren.

**30 Sek**

SETUP IN CLAUDE

**6**

BAUSTEINE FÜR DEN APP-PROMPT

**0 Zeilen**

CODE

## DREI BEGRIFFE VORAB

**Connector (MCP):** eine Steckdose zwischen zwei Programmen. Du steckst Higgsfield in Claude ein, ab dann kann Claude direkt bei Higgsfield Bilder, Videos und Apps erzeugen, ohne dass du die Seite wechselst. Die Technik dahinter heißt MCP, merken musst du dir das nicht.

**Credits:** die Währung von Higgsfield. Je aufwendiger eine Generierung, desto mehr Credits. Genaue Prompts sparen deshalb doppelt: weniger Fehlversuche, weniger verbrauchte Credits.

**Prompt:** deine Anweisung an die KI. Er entscheidet über die Qualität deiner App mehr als alles andere.

01

## HIGGSFIELD ALS CONNECTOR IN CLAUDE HINZUFÜGEN

Öffne Claude im Browser oder in der Desktop-App. Geh auf **Einstellungen**, dann auf **Connectors** und klick auf **Add Connector**. Schreib in das Feld für den Namen **Higgsfield** und füge als Link genau diese Adresse ein:

<https://mcp.higgsfield.ai/mcp>

Klick auf **Add**. Es öffnet sich ein Fenster von Higgsfield: Dort meldest du dich mit deinem Higgsfield-Konto an und bestätigst die Verbindung. Fertig. Ab jetzt kannst du alles direkt aus dem Claude-Chat bauen.

### WENN DAS NICHT KLAPPT

Je nach Version läuft es auch so: Klick in Claude links auf **Customize** (Anpassen), dann auf **Connectors**, dann auf das **Plus** und auf **Add custom connector**. Name **Higgsfield**, Adresse

<https://mcp.higgsfield.ai/mcp>, dann **Add**.

Noch schneller: Öffne [higgsfield.ai/mcp](https://higgsfield.ai/mcp) und klick auf **Connect Higgsfield**. Claude öffnet sich mit dem fertig ausgefüllten Connector, du klickst nur noch auf Add und meldest dich an.

01

## VERBINDUNG TESTEN

Starte einen neuen Chat und schick diesen Satz ab. Startet Claude eine Generierung bei Higgsfield, steht die Verbindung. Wenn nicht, schau unter Connectors nach, ob bei Higgsfield **Connected** steht, und klick sonst noch einmal auf Connect.

### TEST-PROMPT

Generiere mir mit Higgsfield ein Bild von einem Astronauten am Strand.

01

## PROMPT EINGEBEN UND PROTOTYP BEKOMMEN

Jetzt gibst du einfach deinen Prompt ein und bekommst direkt einen ersten Prototyp. Für den allerersten Wurf reicht ein Satz wie unten. Besser wird es mit der Prompt-Formel weiter unten, dort steht auch der echte Prompt hinter Marly Crush.

Der Agent fragt manchmal nach Details: Für wen ist die App? Was gibt der Nutzer ein? Wie soll das Ergebnis aussehen? Antworte einfach im Chat, je konkreter, desto besser.

### ERSTER PROMPT IN EINEM SATZ

Baue mir mit Higgsfield Apps ein Jump-'n'-Run-Spiel im Browser mit einem Roboter als Spielfigur.

## ODER DIREKT IN HIGGSFIELD

Du kannst Apps auch ganz ohne Claude bauen. Öffne [higgsfield.ai/supercomputer/apps](https://higgsfield.ai/supercomputer/apps) und fang dort an zu prompten. Der Ablauf ist derselbe, mit sofortiger Vorschau. Beide Wege nutzen dasselbe Konto und dieselben Credits. Claude lohnt sich, wenn du vorher Konzept und Texte mit Claude besprechen willst.

Für den Start: App-Typ **Simple App**, Modus **Efficient** für schnelle Prototypen, **Smart**, sobald die Logik kniffliger wird.

### 01 INS DETAIL GEHEN: VISUALS BESCHREIBEN UND BILD HOCHLADEN

Als Nächstes gehst du ins Detail. Beschreib deine Visuals und lade einfach ein Bild hoch, zum Beispiel ein Foto von dir. Higgsfield erzeugt daraus die Grafik oder die Animation. Im Video werden so Comic-Versionen von Marlons Gesicht für das Spiel gebaut. Den passenden Prompt findest du unten bei Marly Crush (Prompt 2).

Ein Bild als Vorlage ist der zuverlässigste Weg, damit deine Figur in jeder Szene gleich aussieht.

#### FIGUR ANIMIEREN (BILD VORHER HOCHLADEN)

Animiere diese Figur: Sie soll laufen und springen. Stil und Farben exakt beibehalten.

### 01 WEITER VERBESSERN UND DIE VISUALS INTEGRIEREN

Schau dir die Vorschau an und fordere Änderungen im selben Chat an, zum Beispiel "Mach den Hintergrund dunkler" oder "Das Spiel soll sich auch am Handy bedienen lassen". Ändere pro Runde nur ein Detail, sonst würfelt die KI auch Dinge neu, die schon gut waren.

Wenn du happy bist, schreibst du den Satz unten. Et voilà: Jetzt hast du eine fertige App, eine Website oder wie im Video ein spielbares Spiel.

#### ABSCHLUSS-SATZ

Integriere die Visuals in mein Spiel.

### 01 VERÖFFENTLICHEN

Sag dem Agenten, dass du die App veröffentlichen willst. Vorher prüft Higgsfield die App automatisch. Danach ist sie live unter einer Adresse wie **deinname.higgsfield.app**, die du an Freunde oder Kunden schicken kannst.

Gut zu wissen: Wer deine App benutzt, zahlt seine Generierungen mit seinen eigenen Credits. Du zahlst nur fürs Bauen. Higgsfield veranstaltet für veröffentlichte Apps immer wieder Wettbewerbe mit Geldpreisen. Ob gerade einer läuft, siehst du auf der Apps-Seite.

#### VERÖFFENTLICHEN

Veröffentliche meine App jetzt.

# DIE PROMPT-FORMEL FÜR APPS

---

Die KI kann deine Gedanken nicht lesen. Jedes Detail, das du offen lässt, entscheidet sie selbst. Beschreib deine App so, als würdest du sie einem Freund am Telefon erklären, der sie exakt nachbauen muss, ohne nachfragen zu können. Ein starker App-Prompt beantwortet sechs Fragen:

1. **Was:** Art der App (Spiel, Generator, Tool) und der Kern in einem Satz.
2. **Für wen:** Zielgruppe und Situation (Handy, Computer, zwischendurch).
3. **Eingaben:** Was tippt oder drückt der Nutzer?
4. **Logik:** Was passiert dann? Regeln, Punkte, Level, Sonderfälle.
5. **Ausgabe:** Was sieht der Nutzer als Ergebnis, wie sieht der Bildschirm aus?
6. **Stil und Stimmung:** Farben, Look, Ton. Arbeite mit Vergleichen, zum Beispiel "wie ein Retro-Automat".

Schwach ist "Bau mir ein Spiel." Dann entscheidet die KI alles selbst. Stark sieht so aus:

## BEISPIEL: STARKER APP-PROMPT

---

### ROBO RUN

Bau mir ein 2D-Jump-'n'-Run im Browser. Zielgruppe: Leute, die am Handy 2 bis 3 Minuten zwischendurch spielen. Bedienung per Fingertipp ist Pflicht, am Computer zusätzlich mit Pfeiltasten.

Spielfigur: ein kleiner, freundlicher Roboter. Er läuft automatisch nach rechts. Tippen oder Leertaste = Sprung, langes Tippen = höherer Sprung.

Logik: Der Roboter weicht Hindernissen aus und sammelt Energiezellen. 1 Zelle = 10 Punkte. Alle 30 Sekunden wird das Spiel 15 % schneller. Bei Kollision: Game-Over-Screen mit Punktzahl, gespeichertem Bestwert und Neustart-Button.

Bildschirm: oben links Punktestand, oben rechts Bestwert. Start-Screen mit Titel "ROBO RUN", einem Satz Anleitung und großem Play-Button.

Stil: Retro-Arcade wie ein 80er-Automat, aber modern und clean. Dunkler Hintergrund (fast schwarz mit Blaustich), Neon-Akzente in Türkis und Orange, Pixel-Look. Stimmung: schnell, verspielt, charmant, nicht düster.

## MARLY CRUSH: DIE ZWEI ECHTEN PROMPTS

---

Marly Crush ist ein Match-3-Spiel im Candy-Crush-Stil, komplett per Chat gebaut. Prompt 1 baut das ganze Spiel, lässt aber bewusst freie Plätze für alle Charakter-Grafiken: eine neutrale Goldmünze statt Gesicht, leere Kreise im Interface. So steht zuerst die Spiellogik, und die aufwendigen Bilder kommen in einer eigenen Runde. Das spart Credits.

Prompt 2 füllt nur diese freien Plätze mit Comic-Versionen deines Gesichts. Häng dafür ein Foto von dir an. Entscheidend ist der letzte Satz: Alles andere bleibt unverändert.

# PROMPT 1: DER PROTOTYP

## MARLY CRUSH PROTOTYP

Browserbasiertes Match-3-Puzzlespiel "Marly Crush", 8x8-Grid, Candy-Crush-Mechanik, Hochformat nahezu quadratisch, randfüllend: Das Spielfeld besteht aus abgerundeten quadratischen Zellen im Schachbrettmuster mit alternierender Füllung Zartrosa (#F8D7E3-Bereich) und Zartmint (#D5F0E5-Bereich), Hintergrund ist ein tiefenunscharfer pastellrosa Candy-Shop mit Regalen und Glasgefäßen als Bokeh-Ebene ohne Interaktion; das Tile-Set umfasst exakt sechs Spielstein-Typen als Cartoon-3D-Sprites mit Specular-Highlight und Drop-Shadow: mintgrüner Gumdrops, orange glasierter Donut-Ring mit weißem Icing-Swirl, rot-weißes Peppermint-Swirl-Bonbon, facettierter violetter Edelstein, goldener fünfzackiger Stern, Zuckerherz in zwei Farbvarianten Zartrosa und Babyblau; ein siebter Booster-Tile-Typ ist als neutraler Dummy zu implementieren (Goldmünze mit Glow, cremefarbener Ring, Stern-Badge), explizit keine Gesichter oder Charakter-Assets in dieser Iteration, die Asset-Slots dafür bleiben austauschbar; HUD-Layout oben: Logo "MARLY CRUSH" als Rainbow-Bubble-Lettering zentriert, links Label "MOVES" mit Countdown-Zahl, mittig "SCORE" mit türkisgrünem Zahlenwert über einem Fortschrittsbalken mit Farbverlauf Pink zu Türkis, rechts "GOAL 8000" in Violett; in allen vier Bildschirmecken runde Medaillon-Frames mit goldcremefarbenem Rand, in dieser Iteration leer; Core-Loop: Swap benachbarter Tiles per Drag oder Tap-Tap, Match-Detektion ab drei gleichen Tiles horizontal oder vertikal, Clear mit Burst-Partikelsystem, Refill von oben mit Gravity-Fall und Bounce-Easing, Kaskaden mit Combo-Verkettung, Floating-Text "+Punktwert" an der Match-Position; bei Combo-Schwelle Fullscreen-Overlay "SWEET!" in pinken Bubble-Lettern mit Konfetti-Partikeln in Pink und Gelb um ein zentrales Dummy-Medaillon; Win-Condition Score ≥ Goal triggert Endscreen: mintgetönter Blur-Layer, Headline "SWEET VICTORY!" in pinken Bubble-Lettern mit Outline, darüber drei leere Medaillon-Kreise, darunter eine Zeile mit SCORE und Best, jeweils mit dem aktuellen Wert und persistiertem Bestwert, darunter pinker Pill-Button "REPLAY"; Farbpalette durchgängig Pastell aus Rosa, Mint, Creme und Candy-Rot, Typografie rund und bold, alle Animationen als Tweens mit 60fps-Ziel, Sound-Feedback für Swap, Match, Kaskade und Win.

# PROMPT 2: DEIN GESICHT INS SPIEL (FOTO ANHÄNGEN)

## MARLY CRUSH GESICHTER

Iteration 2 für das Match-3-Spiel "Marly Crush": Integration meines Gesichts als Charakter-Asset in allen dafür vorgesehenen Dummy-Slots, Stilvorgabe Comic-Illustration konsistent zum bestehenden Tile-Set, Cartoon-3D-Rendering mit Specular-Highlight, Drop-Shadow, klaren Outlines und überzeichneten Gesichtszügen, generiert auf Basis des mitgelieferten Referenzfotos mit hoher Wiedererkennbarkeit von Frisur, Gesichtsform und Sonnenbrille; zu erstellen sind drei Expression-Varianten des Gesichts als kreisrunde Medaillon-Sprites mit goldcremefarbenem Ring und dezentem Innen-Glow: Variante A neutral-selbstbewusst mit getönter Sonnenbrille, Variante B euphorisch mit offenem Mund und oranger Sonnenbrille, Variante C breit grinsend ohne Brille, alle drei freigestellt, identischer Durchmesser, identische Ring-Stärke, austauschbar als ein Asset-Set; Einsatzorte: erstens ersetzt das Medaillon die bisherige Dummy-Goldmünze als Booster-Tile im 8x8-Grid, spawnnt mit definierter Wahrscheinlichkeit als reguläres Grid-Element zwischen den sechs Candy-Tiles und rotiert dabei zufällig durch die drei Expression-Varianten, mit dünnem animiertem Farbverlaufs-Ring in Pink-Türkis als Kennzeichnung des Spezialstatus; zweitens werden die vier leeren Eck-Medaillons des HUD mit den Gesichtsvarianten befüllt, statisch, ohne Interaktion; drittens Score-Feedback: bei jedem Match ab Combo-Schwelle poppt ein großes Gesichts-Medaillon als Fullscreen-nahes Overlay aus der Match-Position heraus, Scale-Up-Tween von 0 auf Zielgröße mit Overshoot-Easing, umgeben von Konfetti-Partikeln in Pink und Gelb und dem bestehenden "SWEET!"-Bubble-Lettering, Anzeigedauer kurz, danach Scale-Down und Rückkehr in den Spielfluss ohne Input-Blockierung; viertens Win-Screen: die drei leeren Medaillon-Kreise über "SWEET VICTORY!" werden mit den drei Expression-Varianten nebeneinander befüllt; alle übrigen Systeme (Grid, Candy-Tiles, HUD, Farbpalette, Animationen, Sounds) bleiben unverändert, ausschließlich die definierten Dummy-Slots werden durch die neuen Gesichts-Assets ersetzt.

# WARUM PROMPT 1 FUNKTIONIERT

- Kernfakten zuerst:** Was, Spielfeld, Mechanik und Format stehen in der ersten Zeile.
- Fachbegriffe statt Füllwörter:** "schön" kann die KI nicht umsetzen, "Drop-Shadow" (Schlagschatten) und "Bounce-Easing" (federnde Bewegung) schon.
- Exakte Mengen:** "exakt sechs Spielstein-Typen", "8x8", "GOAL 8000" lassen keinen Spielraum.
- Freie Plätze statt fertiger Grafiken:** Der Prompt sagt ausdrücklich, was noch nicht gebaut werden soll.

# VISUALS PROMPTEN WIE EINE REGIEANWEISUNG

Für Bilder und Animationen gilt dieselbe Regel: Was du nicht beschreibst, würfelt die KI. Geh diese Punkte durch:

| BAUSTEIN | FRAGE                      | BEISPIEL                        |
|----------|----------------------------|---------------------------------|
| Subjekt  | Wer oder was ist zu sehen? | kleiner Roboter mit rundem Kopf |
| Aktion   | Was tut es gerade?         | springt über eine Kiste         |
| Umgebung | Wo spielt die Szene?       | Neon-Fabrikhalle bei Nacht      |
| Licht    | Welche Lichtstimmung?      | türkises Neon, warme Akzente    |
| Kamera   | Welche Perspektive?        | Seitenansicht, leicht von unten |
| Stil     | Welcher Look?              | moderner Pixel-Art-Stil         |

| BAUSTEIN | FRAGE           | BEISPIEL                  |
|----------|-----------------|---------------------------|
| Stimmung | Welches Gefühl? | verspielt, energiegeladen |

## BEISPIEL: STARKER VISUAL-PROMPT

ROBOTER-SZENE

Ein kleiner, freundlicher Roboter mit rundem Kopf und leuchtend türkisen Augen sprintet durch eine neonbeleuchtete Fabrikhalle bei Nacht und springt über eine rostige Kiste. Türkises Neonlicht von den Maschinen, warme orange Akzente. Seitenansicht, leicht von unten, nah an der Figur. Moderner Pixel-Art-Stil mit cleanen Kanten. Stimmung: verspielt und energiegeladen.

EHRlich: CREDITS UND GRENZEN

Jeder Bau und jede Bild- oder Videogenerierung kostet Credits, auch die Fehlversuche. Wer mit einem Satz startet und dann zehnmal nachbessert, verbraucht schnell mehr, als ein Starter-Abo im Monat hergibt. Deshalb: erst den Prompt sauber ausformulieren, dann bauen. Pro Tag sind bis zu 20 App-Builds möglich.

Lade nur Bilder hoch, an denen du die Rechte hast. Für Gesichter nur dein eigenes oder Fotos mit ausdrücklicher Zustimmung der Person.

## TYPISCHE STOLPERSTEINE

### CLAUDE ERZEUGT NICHTS BEI HIGGSFIELD.

Schau unter Connectors, ob Higgsfield als **Connected** markiert ist. Wenn nicht, klick auf Connect und melde dich erneut an. Im Chat kannst du unten über das Werkzeug-Symbol prüfen, ob Higgsfield für diesen Chat eingeschaltet ist. Im kostenlosen Plan ist nur ein eigener Connector erlaubt, entferne also gegebenenfalls einen anderen.

### DIE APP SIEHT ANDERS AUS ALS IN MEINEM KOPF.

Geh die sechs Bausteine der Prompt-Formel durch und ergänze, was fehlt. Kein Drama, wenn du etwas vergessen hast: Schieb es in der nächsten Nachricht nach.

### NACH EINER ÄNDERUNG IST ETWAS KAPUTT, DAS VORHER LIEF.

Ändere pro Runde nur ein Detail und schreib dazu: "Alles andere bleibt unverändert." Genau dieser Satz steht auch am Ende von Prompt 2.

### DIE GENERIERUNG BRICHT AB.

Meist sind die Credits aufgebraucht. Schau in deinem Higgsfield-Konto nach und lade bei Bedarf nach.

#### HINWEIS

**Hinweis:** Dieser Guide dient zu Informations- und Bildungszwecken. Alle Inhalte spiegeln den Stand bei Erstellung wider. Oberflächen, Funktionen und Preise der genannten Tools können sich ändern. Prüfe Ergebnisse von KI-Tools immer selbst nach. @GPTMarlon übernimmt keine Haftung für Entscheidungen auf Grundlage dieser Inhalte. Dieser Guide stellt keine Anlage-, Steuer-, Rechts- oder Gesundheitsberatung dar. Lass Ergebnisse bei Bedarf fachlich prüfen.