

ICS 35.240.99

Serious Games Metadata Format

Serious Games Metadata Format

Format de métadonnées pour les jeux sérieux

Zur Erstellung einer DIN SPEC können verschiedene Verfahrensweisen herangezogen werden:
Das vorliegende Dokument wurde nach den Verfahrensregeln einer PAS erstellt.

Gesamtumfang 32 Seiten

Dieses Dokument wurde durch die im Vorwort genannten Verfasser erarbeitet und verabschiedet.

Inhalt

	Seite
Vorwort	3
Einleitung	6
1 Anwendungsbereich.....	7
2 Normative Verweisungen	7
3 Grundlagen.....	7
3.1 Serious Games.....	7
3.2 Charakterisierende Zielsetzung (Characterizing Goal).....	7
3.3 Notation für Beschreibungselemente	8
4 Beschreibungselemente, SG-MDF Level 1 und Level 2.....	8
4.1 Allgemeines	8
4.2 Informationen zum Spiel, Element-Block <code>SpielInfo</code> (en: <code>gameInfo</code>).....	9
4.3 Informationen zur Nutzung, Element-Block <code>NutzungInfo</code> (en: <code>useInfo</code>)	11
4.4 Informationen zur Distribution, Element-Block <code>DistributionInfo</code> (en: <code>distributionInfo</code>)	12
4.5 Informationen zur Technik, Element-Block <code>TechnikInfo</code> (en: <code>technicalInfo</code>)	12
4.6 Informationen über Beteiligte, Element-Block <code>BeteiligteInfo</code> (en: <code>involvedParties</code>)	13
4.7 Informationen über die Qualität, Element-Block <code>QualitätsInfo</code> (en: <code>qualityInfo</code>)	13
4.8 Informationen zu Metadaten, Element-Block <code>MetadatenInfo</code> (en: <code>metadataInfo</code>)	14
4.9 Weitere Informationen, Element-Block <code>weitereInfo</code> (en: <code>otherInfo</code>).....	14
5 Application Profiles, SG-MDF Level 3	15
5.1 Allgemeines Application Profiles.....	15
5.2 Lernspiele.....	15
5.2.1 Allgemeines zum Abschnitt Lernspiele	15
5.2.2 Anwendungsspezifische Beschreibungselemente für digitale Lernspiele	15
5.2.3 Anwendungsspezifische Attributlisten für Lernspiele	18
5.3 Gesundheitsspiele	19
5.3.1 Allgemeines zum Abschnitt Gesundheitsspiele.....	19
5.3.2 Anwendungsspezifische Beschreibungselemente für Gesundheitsspiele.....	19
5.3.3 Anwendungsspezifische Attributlisten für Gesundheitsspiele	21
Anhang A (normativ) Attributlisten	23
Anhang B (normativ) SG-MDF „Core“, Level 1	26
Anhang C (informativ) Erklärungen für Beschreibungselemente.....	28
Literaturhinweise.....	32

Vorwort

Diese DIN SPEC wurde nach dem PAS-Verfahren erarbeitet. Die Erarbeitung von DIN SPEC nach dem PAS-Verfahren erfolgt in Workshops und nicht zwingend unter Einbeziehung aller interessierten Kreise.

Die Erarbeitung und Verabschiedung des Dokuments erfolgten durch die nachfolgend genannten Initiator(en) und Verfasser:

- Hessisches Telemedia Technologie Kompetenz-Center – htte e. V.
Dr.-Ing. Stefan Göbel, Polona Caserman, Jan Hansen
- Technische Universität Darmstadt, Fachbereich Mathematik, AG Didaktik
Prof. Dr. Regina Bruder
- Ascora GmbH
Dr. Sven Abels
- bbw Hochschule
Prof. Dr. Malte Behrmann
- BIBA – Bremer Institut für Produktion und Logistik GmbH, Uni Bremen
Dr.-Ing. Jannicke Baalsrud Hauge
- Cologne Game lab
Odile Limpach
- DECK13 Interactive GmbH
Mathias Reichert
- design akademie berlin, SRH Hochschule für Kommunikation und Design
Prof. Dr. Jens Junge
- die pistazie
Sabrina Vogt
- evertraXx Technologies (i.Vg.)
Oliver Raubold
- Experimental Game GmbH
Nico Nowarra
- Fachhochschule Erfurt, Angewandte Informatik
Prof. Rolf Kruse
- Fraunhofer-Institut für Optronik, Systemtechnik und Bildauswertung IOSB
Wolfgang Roller, Alexander Streicher
- game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.
Timm Walter
- Gentle Troll Entertainment
Michel Wacker

- Hessen Trade & Invest GmbH
Christian Flory
- Hochschule Aschaffenburg, Fakultät Ingenieurwissenschaften
Prof. Dr. Oliver A. Hugo
- Hochschule Fulda, Fachbereich Angewandte Informatik
Prof. Dr. Paul Grimm
- Hochschule RheinMain, Dept. Design, Computer Science, Media
Prof. Dr. Ralf Dörner
- Hochschule Trier
Linda Breitlauch
- HTW Berlin – Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin
Martin Steinicke
- HTWK Leipzig
Dr. Winfed Bergmeyer
- Ijsfontein Interactive Media GmbH
Dr. Martin Thiele-Schweiz
- Kaasa health GmbH
Ulrich Schulze Althoff
- m2m Germany GmbH
Hendrik Wunsch
- Nurogames GmbH
Dr. Philip Mildner
- ovos media GmbH
Joerg Hofstaetter
- Pädagogische Hochschule St. Gallen, Institut für Kompetenzdiagnostik
Prof. Dr. Michael Kickmeier-Rust
- Rösch & Associates Information Engineering GmbH
Dr.-Ing. Andreas Rösch M.S, Dr. David Schmoltdt
- Serious Games Solutions
Ralph Stock
- Susan Tackenberg Media & Communications Consultant
Susan Tackenberg
- szenaris GmbH
Dr. Uwe Katzky
- Technische Universität Darmstadt, Fachgebiet Multimedia Kommunikation
Robert Konrad

- Technische Universität Darmstadt, Institut für Sportwissenschaft
Prof. Dr. rer. medic. Josef Wiemeyer
- the Good Evil GmbH
Linda Kruse
- Tilman Hars und Georg Hobmeier Causa Creations GbR
Georg Hobmeier
- TriCAT GmbH
Markus Herkersdorf
- Uniklinik Köln, Centrum für Neuropsychologische Diagnostik und Intervention (CeNDI)
Prof. Dr. Elke Kalbe
- Universität Münster, Institut für Sportwissenschaft
Dr. Michael Brach
- Universität Paderborn, Medienökonomie und Medienmanagement
Prof. Dr. Jörg Müller-Lietzkow
- Wegesrand GmbH & Co. KG
Thorsten Unger
- Zürcher Hochschule der Künste, Departement Design, Fachrichtung Game Design
Anna Lisa Martin-Niedecken

Für dieses Thema bestehen derzeit keine Normen.

DIN SPEC sind nicht Teil des Deutschen Normenwerks.

Trotz großer Anstrengungen zur Sicherstellung der Korrektheit, Verlässlichkeit und Präzision technischer und nicht-technischer Beschreibungen kann der Workshop weder eine explizite noch eine implizite Gewährleistung für die Korrektheit des Dokuments übernehmen. Die Benutzung dieses Dokuments geschieht in dem Bewusstsein, dass der Workshop für Schäden oder Verluste jeglicher Art nicht haftbar gemacht werden kann. Die Anwendung der vorliegenden DIN SPEC entbindet den Nutzer nicht von der Verantwortung für eigenes Handeln und geschieht damit auf eigene Gefahr.

Es wird auf die Möglichkeit hingewiesen, dass einige Elemente dieses Dokuments Patentrechte berühren können. DIN ist nicht dafür verantwortlich, einige oder alle diesbezüglichen Patentrechte zu identifizieren.

Die kostenfreie Bereitstellung dieses Dokuments als PDF-Version über den Beuth Webshop wurde im Vorfeld finanziert.

Einleitung

Serious Games sind digitale Spiele, die nicht nur der Unterhaltung dienen, sondern zusätzlich ein *charakterisierendes Ziel* (characterizing goal) verfolgen [1], zum Beispiel einen bestimmten Lerneffekt, eine Verhaltensänderung (beispielsweise in Bezug auf den Lebensstil, Bewegung, Ernährung, Mobilitätsverhalten) oder für gesellschaftlich relevante Themen wie Sicherheit, Gesundheit, Religion, Klima und Energie zu sensibilisieren.

Das Ziel dieser DIN SPEC ist die Erarbeitung und Beschreibung eines „Serious Games Metadata Format (SG-MDF)“. Anbieter von Serious Games (Entwickler, Publisher) können die Spiele auf Basis des SG-MDF standardisiert beschreiben und Anwender (z. B. Lehrer, Ausbilder, Trainer oder Ärzte und Therapeuten) können entsprechend geeignete Spiele finden.

In der DIN SPEC (PAS) wird so ein hierarchisch aufgebautes, erweiterbares Beschreibungsformat für Serious Games (SG-MDF) geschaffen, das eine systematische Vergleichbarkeit von Serious Games ermöglicht.

Der Kern des SG-MDF umfasst einen Satz an Beschreibungselementen, die allgemeingültig für alle Sparten von Serious Games zur Geltung kommen (Abschnitt 3).

- Die Menge aller Beschreibungselemente, die unbedingt ausgefüllt werden müssen, wird als SG-MDF „Core“ bzw. „Level 1“ bezeichnet. Anhang B fasst die Elemente des SG-MDF Core zusammen.
- Level 1 angereichert um alle optionalen Beschreibungselemente, die für alle Arten/Sparten von Serious Games gelten, wird als SG-MDF „Detail“ bzw. „Level 2“ bezeichnet.

Sogenannte „Application Profiles“ (Abschnitt 4) bieten die Möglichkeit, weitere Beschreibungselemente vorzuhalten, die spezifisch für das jeweilige Anwendungsfeld sind. Hierfür legt die DIN SPEC einen Mechanismus fest, wie derartige Application Profiles aufgebaut und als Erweiterung des SG-MDF eingesetzt werden können. Exemplarisch werden zwei Application Profiles für die Bereiche Bildung/Lernen und Gesundheit festgelegt.

- Application Profiles werden als SG-MDF „Level 3“ bezeichnet. Sie erweitern Level 1 und Level 2 um für das jeweilige Anwendungsgebiet relevante optionale (optional) und unabdingbare (mandatory) Beschreibungselemente.

Für dezidierte Beschreibungselemente des SG-MDF werden Attributlisten vorgehalten, die beispielsweise Serious Games Anwendungsbereiche und charakterisierende Ziele, Game Genre oder Plattformen kategorisieren (Anhang A).

Das Serious Games Metadata Format bietet die Möglichkeit, Metadaten-basierte Auskunftssysteme¹ zu erstellen, welche Anbietern und Anwendern zur Verfügung stehen.

1) Das geplante „Serious Games Information Center (SG-IC)“ ist ein Beispiel für ein geeignetes handelsübliches Produkt. Diese Angabe dient nur zur Unterrichtung der Anwender dieser Norm und bedeutet keine Anerkennung des genannten Produktes durch DIN. Gleichwertige Produkte dürfen verwendet werden, wenn sie nachweisbar zu identischen Ergebnissen führen.

1 Anwendungsbereich

Diese DIN SPEC (PAS) legt Anforderungen an das Serious Games Metadaten Format SG-MDF als Beschreibungsformat für Serious Games fest, welches zur Kategorisierung von Serious Games u.a. aus den Bereichen Gesundheit, Bildung, Kultur und Tourismus oder Marketing und Werbung dient.

Diese DIN SPEC (PAS) richtet sich gleichermaßen an Anbieter und Anwender von Serious Games. Anwender umfassen dabei Spieler (einzelne Personen, die ein Serious Game spielen) als auch „Intermediaries“, die Spiele einsetzen, beispielsweise Eltern, Lehrer und Ausbilder oder Ärzte und Therapeuten. Anbieter von Serious Games sollen eine Richtlinie zur standardisierten Beschreibung ihrer Spiele erhalten, die auf Seiten der Anwender eine strukturierte Suche nach geeigneten Serious Games ermöglicht.

Zudem ermöglicht das SG-MDF, Metadaten zwischen Auskunftssystemen auszutauschen.

2 Normative Verweisungen

Die folgenden Dokumente werden im Text in solcher Weise in Bezug genommen, dass einige Teile davon oder ihr gesamter Inhalt Anforderungen des vorliegenden Dokuments darstellen. Bei datierten Verweisungen gilt nur die in Bezug genommene Ausgabe. Bei undatierten Verweisungen gilt die letzte Ausgabe des in Bezug genommenen Dokuments (einschließlich aller Änderungen).

ISO 639, *Codes for the Representation of Names of Languages*

ISO 8601, *Data Elements and Interchange Formats — Information Interchange — Representation of Dates and Times*

IETF RFC 1738, *Uniform Resource Locators (URL)*

3 Grundlagen

3.1 Serious Games

Serious Games bezeichnen Spiele, die zusätzlich zur Generierung von Spielspaß mindestens ein weiteres charakterisierendes Ziel verfolgen. Dabei nutzen Serious Games spielerische Konzepte und Game-Technologien und wenden diese – oftmals im Zusammenspiel mit weiteren Konzepten und Technologien – in unterschiedlichen Anwendungsbereichen an. Beispiele für weitere Methoden, Konzepte und Technologien umfassen wissenschaftliche Ansätze aus den Humanwissenschaften (Psychologie, Pädagogik, Sport) als auch der Informatik und den Ingenieur- und Naturwissenschaften (u. a. Informations- und Kommunikationstechnologie, Mensch-Computer Schnittstellen oder Sensor-Technologie). Serious Games Anwendungsbereiche umfassen die Bildung mit Lernspielen für Kinder bis hin zu kollaborativem Training am Arbeitsplatz, Gesundheit mit Gesundheitsspielen für „Körper und Geist“, zur Prävention und Rehabilitation/Therapie, Marketing und Werbung, Kultur und Tourismus sowie weitere gesellschaftlich relevante Bereiche wie Mobilität, Energie, Klima und Sicherheit [2].

3.2 Charakterisierende Zielsetzung (Characterizing Goal)

Die charakterisierende Zielsetzung eines Serious Game ist eng mit den Serious Games Anwendungsbereichen verknüpft. Beispiele für characterizing goals umfassen Lern- oder Trainingseffekte im Bildungsbereich, Änderungen des Vitalstatus durch Sport- und Gesundheitsspiele oder allgemeine Verhaltensänderungen (beispielsweise bei der Ernährung oder im Mobilitätsverhalten).

Jedes Serious Game verfolgt einen Hauptzweck bzw. ein primäres characterizing goal. Hierfür wird eine Liste an Hauptkategorien angeboten, siehe Attributliste A1.2 in Anhang A. Zusätzlich können mit einem Serious Game weitere Ziele verfolgt werden; diese können als zusätzliche characterizing goals – aus der gleichen Liste an Hauptkategorien – zur Beschreibung ausgewählt werden.

Jedes characterizing goal wird über mindestens ein Basisziel in der Form „Subjekt Adverb Verb“ genauer spezifiziert, beispielsweise „Physische Verfassung des Spielers nachhaltig verbessern“ oder „Werte und Einstellungen des Spielers gezielt reflektieren“. Hierfür werden erweiterbare Attributlisten für Subjekte, Verben und Adverbien vorgehalten, s. A1.2.3 a-c in Anhang A.

Des Weiteren können (anwendungsbezogene) Feinziele definiert werden, entweder über freie Schlagworte oder inhaltliche Kategorisierung. Die Feinziele werden den Basiszielen zugeordnet. Insbesondere sollen die Feinziele bei den „Application Profiles“ Verwendung finden, siehe Abschnitt 4.

3.3 Notation für Beschreibungselemente

Das Beschreibungsformat SG-MDF wird in der DIN SPEC als „Grammatik“ in Backus-Naur-Form dargestellt. Das Einstiegselement (die Wurzel) ist das Element „SG-MD“, das in einer Baumstruktur in weitere Elemente (zusammengesetzte Element-Blöcke bzw. „Äste“ und einzelne Elemente bzw. „Blätter“) abgeleitet wird. Einzelne Beschreibungselemente (Blätter) des SG-MDF werden tabellarisch dargestellt. Sofern möglich werden für die Elemente/Blätter (erweiterbare) Attributlisten mit möglichen Belegungen für die Elemente vorgehalten.

Für die Darstellung des SG-MDF als Grammatik in Backus-Naur-Form wird folgende Notation verwendet:

- ? Optional: Vorkommen 0x oder 1x
- + Vorkommen mindestens 1x
- * Vorkommen beliebig oft, auch 0x möglich
- (..) Syntaktische Zusammenfassung von Elementen in einem Block
- // für Kommentare

Die einzelnen Beschreibungselemente werden tabellarisch mit folgenden Informationen dargestellt:

- Ref.: Eindeutige Referenznummer (ID), durchlaufend nummeriert pro Element-Block
- Bezeichner: Name des Beschreibungselements
- Typ: String, Referenz, Enum, ..
- Min, Max Kardinalität. „n“ steht als Repräsentant für eine natürliche Zahl ≥ 1 .

4 Beschreibungselemente, SG-MDF Level 1 und Level 2

4.1 Allgemeines

Level 1 „Core“ und Level 2 „Detail“ des SG-MDF enthalten folgende Beschreibungselemente – dargestellt in Form einer Grammatik in Backus-Naur-Notation (BNF):

```
SG-MD:      SpielInfo NutzungInfo DistributionInfo TechnikInfo BeteiligteInfo  
            QualitätsInfo? MetadatenInfo weitereInfo? Gesamtnote?
```

Die äquivalente Darstellung in Englisch lautet:

```
SG-MD:      gameInfo useInfo distributionInfo technicalInfo involvedPartyInfo  
            qualityInfo? metadataInfo otherInfo? overallScore?
```

Jedes im SG-MDF beschriebene Serious Game muss allgemeine Informationen zum Spiel (SpielInfo, en: gameInfo) und dessen Nutzung (NutzungInfo, en: useInfo) vorhalten. Des Weiteren ist die Angabe über Distributionskanäle/Bezugsquellen (DistributionInfo, en: distributionInfo), Plattformen und technische Informationen (TechnikInfo, en: technicalInfo) und bei der Entstehung und Verbreitung des Serious Game beteiligter Einrichtungen (BeteiligteInfo, en: involvedPartyInfo) sowie Angaben zu den Metadaten (MetadatenInfo, en: metadataInfo) Pflicht. Qualitätsangaben (QualitätsInfo, en: qualityInfo) und weitere Informationen beispielsweise über verwandte Serious Games (weitereInfo, en: otherInfo) sind optional.

Das Beschreibungselement Gesamtnote (overallScore) ist im Beschreibungsformat konzeptionell vorgesehen als Qualitätsmerkmal für Serious Games – ähnlich zu Ratings für Unterhaltungsspiele.

Im Folgenden werden in der Grammatik nur die deutschen Bezeichnungen der Beschreibungselemente und Attribute dargestellt. Im Hinblick auf die Internationalisierung werden die englischen Bezeichnungen in den Tabellen der Element-Beschreibungen vorgehalten.

4.2 Informationen zum Spiel, Element-Block **SpielInfo** (en: gameInfo)

SpielInfo: TitelInfo Zielsetzung Zusammenfassung Verschlagwortung+ Genre+ Spielmodus+ Vorschau+ Spielzeit? Ausgabe+

TitelInfo: SpielID Titel Untertitel? Serie?
(AlternativTitel alternativUntertitel? alternativSerie?)*

Ein Serious Game hat einen primären Titel, kann aber auch einen Untertitel haben oder Bestandteil einer Serie sein. Des Weiteren können Alternativtitel verwendet werden – hiermit können auch die Spieletitel in anderen Sprachen beschrieben werden.

In der Zusammenfassung sollte die Spielidee, das Spielziel (incl. charakterisierender Zielsetzung), das Gameplay, ggf. Story, etc. beschrieben werden. Bei der Spielzeit soll primär die erwartete, durchschnittliche Spielzeit angegeben werden. Auch Angaben zur Mindestspieldauer oder „Wieviel Inhalt/Content ist verfügbar?“ sind sinnvoll.

Zielsetzung: primäresZiel Zielbeschreibung+
(zusätzlichesZiel Zielbeschreibung+)*

Zielbeschreibung: Subjekt Adverb? Verb

Jedes charakterisierende Ziel eines Serious Game (Hauptkategorie und Nebenkategorien, s. Abschnitt 2.2) muss mit mindestens einer genaueren Zielbeschreibung im Format Subjekt Adverb Verb beschrieben werden; hierfür werden für die drei Komponenten erweiterbare Auswahllisten angeboten.

Verschlagwortung: Schlagwort SchlagwortQuelle?

Nach Möglichkeit sollen Schlagwörter aus wohldefiniertem Vokabular wie Thesauri genutzt werden.

Vorschau: VorschauObjekt VorschauObjektTyp

Vorschauobjekte können Bild- oder Videomaterial sein und werden als Referenz angegeben. Im Objekttyp werden die Objekte näher spezifiziert, z. B. Titelbild, in-game Screenshot oder Trailer; hierfür steht eine erweiterbare Auswahlliste zur Verfügung.

Ausgabe: AusgabeVersion AusgabeDatum AusgabeStatus

Die Ausgabe (en: release) gibt an, um welche Version des Spiels es sich handelt und wann diese veröffentlicht wurde.

Tabelle 1 stellt die eindeutige Referenznummer (ID), mit dem Namen des Beschreibungselements, dem Typ und der Kardinalität zum Element-Block **SpielInfo** dar.

Tabelle 1 — Informationen zum Spiel, Element-Block `SpielInfo` (en: `gameInfo`)

Ref.	Bezeichner (in englisch)	Typ	Min, Max
1	<code>SpielInfo</code> (<code>gameInfo</code>)	Element-Block	1, 1
1.1	<code>TitelInfo</code> (<code>titleInfo</code>)	Element-Block	1, 1
1.1.1	<code>SpielID</code> (<code>gameID</code>)	Freitext, String (100)	1, 1
1.1.2	<code>Titel</code> (<code>title</code>)	Freitext, String (100)	1, 1
1.1.3	<code>Untertitel</code> (<code>subTitle</code>)	Freitext, String (100)	0, 1
1.1.4	<code>Serie</code> (<code>series</code>)	Freitext, String (100)	0, 1
1.1.5	<code>Alternativtitel</code> (<code>alternativeTitles</code>)	Element-Block	0, n
1.1.5.1	<code>alternativTitel</code> (<code>alternativeTitle</code>)	Freitext, String (100)	1, 1
1.1.5.2	<code>alternativUntertitel</code> (<code>alternativeSubtitle</code>)	Freitext, String (100)	0, 1
1.1.5.3	<code>alternativSerie</code> (<code>alternativeSeries</code>)	Freitext, String (100)	0, 1
1.2	<code>Zielsetzung</code> (<code>characterizingGoal</code>)	Element-Block	1, 1
1.2.1	<code>primäresZiel</code> (<code>primaryGoal</code>)	Auswahlliste A1.2, String (100)	1, 1
1.2.2	<code>zusätzlichesZiel</code> (<code>additionalGoal</code>)	Auswahlliste A1.2, String (100)	0, n
1.2.3	<code>Zielbeschreibung</code> (<code>goalDescription</code>)	String (100) für zusammengesetzte Einträge nach dem Prinzip „Subjekt – Adverb – Verb“, siehe Auswahllisten A1.2.3 a-c	1, n
1.3	<code>Zusammenfassung</code> (<code>abstract</code>)	Freitext, String (2000)	1, 1
1.4	<code>Verschlagwortung</code> (<code>keywordInfo</code>)	Element-Block	1, n
1.4.1	<code>Schlagwort</code> (<code>keyword</code>)	Freitext, String (100)	1, 1
1.4.2	<code>SchlagwortQuelle</code> (<code>keywordSource</code>)	Freitext, String (100)	0, 1
1.5	<code>Genre</code> (<code>gameGenre</code>)	Auswahlliste A1.5, String (100)	1, n
1.6	<code>Spielmodus</code> (<code>gameMode</code>)	Auswahlliste A1.6, String (100)	1, n
1.7	<code>Vorschau</code> (<code>previewInfo</code>)	Element-Block	1, n
1.7.1	<code>VorschauObjekt</code> (<code>previewObject</code>)	Referenz auf Objekte, siehe IETF RFC 1738, <i>Uniform Resource Locators (URL)</i>	1, 1
1.7.2	<code>VorschauObjektTyp</code> (<code>previewObjectType</code>)	Auswahlliste A1.7, String (100)	1, 1
1.8	<code>Spielzeit</code> (<code>playTime</code>)	Freitext, String (500)	1, 1
1.9	<code>Ausgabe</code> (<code>releaseInfo</code>)	Element-Block	1, n
1.9.1	<code>AusgabeVersion</code> (<code>releaseVersion</code>)	Freitext, String (100)	1, 1
1.9.2	<code>AusgabeDatum</code> (<code>releaseDate</code>)	Datum, siehe ISO 8601	1, 1
1.9.3	<code>AusgabeStatus</code> (<code>releaseStatus</code>)	Auswahlliste A1.9, String (100)	1, 1