



In-Game-Käufe

5

Videospiele & Geld

Kinder

5

Videospiele & Geld

In-Game-Käufe

Präsentation: Folie 3

Wir sprechen jetzt über die verschiedenen Arten von In-Game-Käufen.

Eine Art von In-Game-Kauf ist „kosmetisch“.

Dadurch verändert man das Aussehen der Spielfigur.

Sonst ändert sich im Spiel nichts.

Eine andere Art von In-Game-Kauf ist „pay-to-win“.

Das bedeutet „bezahlen um zu gewinnen“.

Dadurch verändert man zum Beispiel die Stärke oder die Schnelligkeit der Spielfigur.

Präsentation: Folie 4

Die Balance in Videospiele kann man sich wie eine Waage vorstellen.

Wenn alle Bestandteile des Spiels im Gleichgewicht sind, fühlt sich das Spiel fair an und macht Spaß.

Zum Beispiel gehört dazu, dass eine Spielfigur für alle Spielerinnen und Spieler die gleiche Schnelligkeit hat.

Präsentation: Folie 5

Wir nehmen einmal das Beispiel eines Rennspiels:
Beide Spielerinnen oder Spieler haben die gleichen Autos.

Über den Gewinn entscheide, wie gut jemand das Auto fahren kann.

Präsentation: Folie 6

Pay-to-win verändert die Balance eines Videospiele.

Die Bestandteile des Spiels sind nicht mehr im Gleichgewicht.

Darunter leidet der Spielspaß.

Das Spiel wird dadurch unfair. Es fühlt sich nicht mehr gerecht an.

Präsentation: Folie 7

Hier nochmal das Beispiel eines Rennspiels:

Beide Spielerinnen oder Spieler haben verschiedene Autos.

Über den Gewinn entscheidet nicht das Können auf der Rennstrecke.

Über den Gewinn entscheidet, wer mehr Geld für ein schnelleres Auto ausgegeben hat.

Präsentation: Folie 8

Wir können also zusammenfassen:

Kosmetische In-Game-Käufe verändern das Aussehen der Spielfigur.

Sie verändern **nicht** die Balance des Spiels.

Pay-to-win-Käufe verändern die Werte einer Spielfigur.

Dadurch wird die Balance des Spiels verändert.

Ein Multiplayer-Spiel mit Pay-to-win-Käufen wird dadurch unfair für alle Spielerinnen und Spieler, die kein Geld ausgeben.

Präsentation: Folie 9

Ein bekanntes Beispiel für kosmetische In-Game-Käufe ist Fortnite.

Man kann im Spiel Skins kaufen, die das Aussehen der Spielfigur verändern.

Die Balance wird dadurch nicht verändert.

Präsentation: Folie 10

Ein bekanntes Beispiel für Pay-to-win-Käufe ist Candy Crush.

Durch Pay-to-win-Käufe kann ich das Spiel für mich leichter machen.

Präsentation: Folie 11

Jetzt möchte ich mit euch über Lootboxes reden.

Weiß jemand von euch, was eine Lootbox ist?

Ich nehme TN dran, die sich auf die Fragen melden.

Präsentation: Folie 11

Lootboxes sind eine besondere Art von In-Game-Käufen.

„Loot“ ist englisch und bedeutet „Beute“.

Bei einer Lootbox, weiß man nicht genau, was man für sein Geld bekommt.

Vielleicht bekommt man sogar etwas, was man gar nicht möchte.

Oder man bekommt etwas, was man schon besitzt.

Präsentation: Folie 13

Lootboxes funktionieren also wie Glücksspiele.

Glücksspiele darf man eigentlich erst ab 18 spielen.

Man kann nämlich sehr schnell süchtig davon werden.

Dann gibt man viel mehr Geld aus, als man eigentlich wollte.

Und es fällt einem sehr schwer, überhaupt eine Pause zu machen oder aufzuhören.

Präsentation: Folie 14

Lootboxes wurden von Spieleentwicklern erfunden, um noch mehr Geld zu verdienen.

Leider sind nicht alle Spiele mit Lootboxes ab 18 freigegeben.

Präsentation: Folie 15

Ein bekanntes Beispiel für Lootboxes in Videospiele ist FIFA.

Im Multiplayer kann man Lootboxes mit Fußballspielern kaufen.

Hier weiß man vorher nicht, welche Spieler man bekommt.