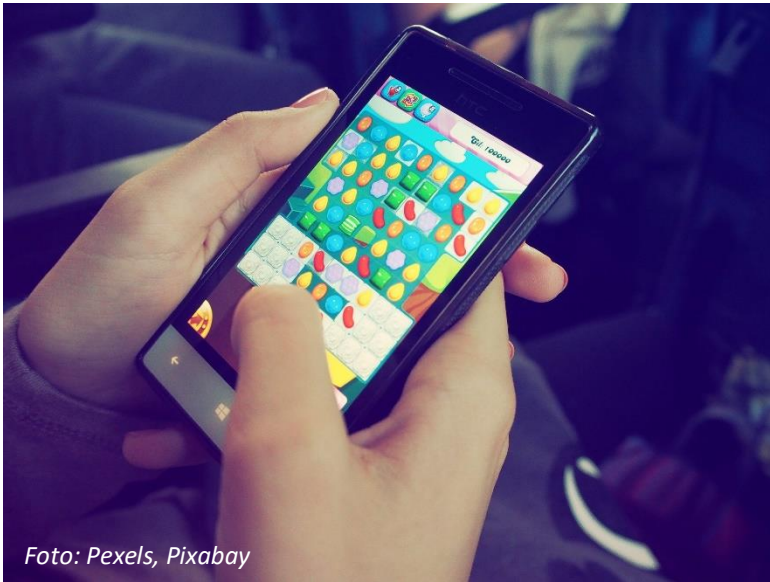


Free-to-Play: die Tricks der Gratisspiele



Besonders für Smartphones und Tablets wird eine Vielzahl an Gratisspielen entwickelt. Der Download und der Zugang zum Spiel sind völlig kostenlos. Auf den ersten Blick werden die Spiele durch eingblendete Werbung finanziert.

Zusätzlich werden Spieler*innen jedoch mit diversen Methoden dazu ermutigt, echtes Geld auszugeben. Auch in traditionellen Vollpreisspielen werden virtuelle Läden,

„Shops“, eingebaut, in denen man als Spieler*in echtes Geld ausgeben kann. Wer nicht aufpasst, verliert bei der Flut der angebotenen **Mikrotransaktionen** schnell den Überblick über die Kosten.

Es gibt wohl kein Spiel, auf das alle hier aufgeführten Elemente gleichzeitig zutreffen, doch in der Regel findet man mehrere davon in den meisten Titeln wieder.

M1 Was kann man kaufen?

- **Zugang zu zusätzlichen Levels und anderen Inhalten.** Dies kommt einem traditionellen Spielekauf sehr nahe.
- **Kosmetische Objekte.** Sie verändern beispielsweise das Aussehen der Spielfigur (Kostüme und Accessoires), des Profilbildes, des Raumschiffs, von Waffen, usw.; sie bieten jedoch keinen direkten Vorteil im Spiel.
- **Unterdrückung von Werbung.** Die Spiele blenden regelmäßig Werbung (meist Videos) ein, die der Spieler zumindest teilweise ansehen muss, damit das Spiel weiterläuft. Einerseits verdienen Spieleentwickler*innen damit Geld, andererseits besteht teilweise die Möglichkeit, dass Spieler*innen bezahlen, um weniger oft durch Werbung unterbrochen zu werden.
- **Spielfortschritt:**



Thema „Digitalisierung“ im Unterricht

- **Viele Spiele bauen Wartezeiten ein.** So müssen Spieler*innen sich z.B. warten, bis ein neues Gebäude fertiggestellt wird, ein Forschungsprojekt abgeschlossen ist oder ihre Leben wieder aufgefüllt werden. Meist dauert dies Stunden, häufig sogar Tage. Wer echtes Geld ausgibt, braucht nicht zu warten und kann sofort weiterspielen.
- Häufig muss man **diverse Aufgaben wiederholen, um genug Erfahrungspunkte zu sammeln**, um die Spielfigur „aufzuleveln“, Zugang zum nächsten Gebiet zu erhalten oder eine neue Waffe zu benutzen. Ähnlich verhält es sich mit dem Sammeln von Gold, das nötig ist, um die häufig teuren, aber nötigen Gegenstände zu erwerben. Durch sogenannte „Booster“ kann man, meist zeitlich begrenzt, mehr Erfahrung oder Gold pro Aufgabe erhalten und so schneller im Spiel vorankommen. Die Booster kosten meist echtes Geld.
- **Lootboxen, Card Packs:** In einigen Spielen kann man die gewünschten Gegenstände nicht nach Wunsch kaufen, sondern erhält sie in Paketen unterschiedlicher Qualitätsstufen. Allerdings weiß man in der Regel nicht im Voraus, was genau diese Pakete enthalten. Teurere Pakete enthalten mit größerer Wahrscheinlichkeit die besseren Gegenstände, eine Garantie hat man nie. Hier besteht die Gefahr, dass man besonders viel Geld ausgibt, bis man den gewünschten Gegenstand erhält.

M2 Mit welchen Tricks wird man dazu ermutigt, Geld auszugeben?

- In der Regel sind die Spiele zu Beginn sehr einfach, **die Spieler*innen sollen schnelle Erfolge erleben und häufig Belohnungen erhalten.** Gleichzeitig werden ihnen die verschiedenen Aspekte des Spiels gezeigt. Die Spieler*innen sollen an das Spiel gebunden werden, so dass sie Lust haben, das Spiel in den ersten Stunden und Tagen regelmäßig zu starten. Nur wer das Spiel tatsächlich benutzt, kann auch Geld ausgeben.
 - Die Spieler*innen erhalten **kostenlosen Zugang zu einigen mächtigen Gegenständen**, aber nur kurzzeitig oder in sehr geringen Mengen. Sie erkennen, welche Vorteile sich im Spiel dadurch ergeben und kommen schnell voran. Will man jedoch im späteren Spielverlauf wieder ähnlich schnell vorankommen, braucht man entweder Glück, Geduld oder man muss echtes Geld ausgeben.
 - **Der Spielverlauf wird nach und nach zäher und wiederholt sich.** Mehr Werbung, längere Wartezeiten, sich wiederholende Aufgaben. Man muss immer mehr Spielzeit investieren, um voranzukommen.



Thema „Digitalisierung“ im Unterricht

- **Die Spiele sind auf den ersten Blick komplex:** es gibt häufig mehrere Währungen, die man parallel ausgeben muss, um voranzukommen: Erfahrungspunkte für die Spielfigur, Baumaterial für eine Stadt oder Gold, um Gegenstände zu kaufen. So hat man auf den ersten Blick immer etwas zu tun, hat aber zusätzliche „Gelegenheiten“, Geld auszugeben. **Irgendein Rohstoff fehlt immer.**
- **Die Fähigkeiten der Spieler*innen sind nicht entscheidend.** Die Levels werden schwerer, ohne Booster oder besonders mächtige Gegenstände hängt man irgendwann fest. Egal wie gut man spielt: ohne die nötige Waffe ist man chancenlos. Entweder ist man bereit, viel Zeit zu investieren bzw. Werbung über sich ergehen zu lassen, um die Waffe zu verdienen, oder man bezahlt echtes Geld.
- **Werbung:**
 - **Spiele werben meist für andere Spiele** (häufig vom selben Hersteller). Einerseits erreicht die Werbung die richtige Zielgruppe, andererseits besteht für den Hersteller die Hoffnung, dass die Spieler*innen ihr Glück in einem anderen Spiel versuchen und dort Geld ausgeben. Die Hersteller verdienen auch daran, wenn das Spiel eines anderen Herstellers heruntergeladen wird.
 - Die **Werbung wird irgendwann derart aufdringlich**, dass man eventuell bereit ist zu zahlen, um weniger oder keine Werbung mehr zu sehen.
- **Vergleich** mit anderen Spieler*innen:
 - In einigen Spielen tritt man gegen andere Spieler*innen an. **Jene, die sehr viel Zeit oder Geld investiert haben, sind klar im Vorteil.**
 - Auch wenn man alleine spielt, gibt es eventuell **Ranglisten, Wettrennen** (schaffe 2 Levels bevor der/die Gegner*in es tut). Gewinner*innen erhalten eine Belohnung. Wer Geld investiert, ist auch hier im Vorteil.
- **Zeitlich begrenzte Angebote oder Rabatte.**
- **Zwischenwährungen:** Manchmal muss man zuerst echtes Geld gegen eine Spielwährung eintauschen.
 - Beim Eintauschen „spart“ man Geld, wenn man 100€ statt 10€ ausgibt. Man wird **ermutigt, mehr auszugeben, als man will.**
 - Tägt man nun eine Mikrotransaktion, so ist **der eigentliche Geldwert verschleiert.** Man hat weniger Hemmungen 500 Goldeinheiten zu zahlen als



Thema „Digitalisierung“ im Unterricht

10,99€. Wenn man die Währung auch durch Aktionen im Spiel verdienen kann, verliert man völlig den Geldwert aus den Augen.

- Die Währungspakete und die Preise der kaufbaren Gegenstände sind meist so gewählt, dass man immer einen Rest auf dem Konto behält. Man wird **dazu verleitet, weitere Währungen zu kaufen, damit man weiterhin „einkaufen“ kann.**
- **Währungen können nur in einem Spiel genutzt werden und können nicht wieder in echtes Geld umgewandelt werden.** Wenn man die Lust an diesem Spiel verliert, oder doch keine zusätzlichen Einkäufe tätigen will, so ist das investierte Geld unwiderruflich verloren.

Aufgaben

Wähle ein Spiel, das du regelmäßig nutzt oder genutzt hast und beantworte folgende Fragen. Soweit es möglich ist, belege deine Antworten mit Bildern bzw. Screenshots (**ohne etwas zu kaufen!**)

1. Was kann man kaufen? Zu welchen Preisen? Findest du die Preise angemessen?
2. Welche echten Gegenstände könntest du dir für ähnlich viel Geld leisten? Was würde ein normales Computer- oder Konsolenspiel kosten?
3. Welche der in M2 aufgezählten Tricks erkennst du? Erkläre kurz. Erkennst du eventuell noch andere Methoden, mit denen du zum Kauf ermutigt werden sollst?
4. Denke über dein eigenes Spielverhalten nach.
 - a. Wie lange nutzt du das Spiel schon?
 - b. Macht das Spiel auch Spaß ohne Geld auszugeben? Falls nicht, spielst du trotzdem weiter? Warum?
 - c. Hast du eventuell selbst schon Geld im Spiel ausgegeben? Warum? Bist du zufrieden mit dem Kauf oder hättest du im Nachhinein lieber das Geld behalten?
5. Welche gratis Online-Spiele kennst du, die ohne Tricks auskommen?

Autor: Marco Goffinet

