

Online-Gaming

Vorname Name

Aufgabenset

1) Füllen Sie untenstehende Tabelle aus. Falls Sie nicht selber Games spielen, führen Sie ein Kurzinterview mit einer Person aus Ihrer Klasse, welche dies gerne tut.

Welche Online-Games spielen Sie persönlich? Zählen Sie Ihre drei Favoriten auf.	Auf welchem Gerät spielen Sie dieses Game?	Wie viel Zeit investieren Sie wöchentlich in dieses Game?	Welche Geschäftsmodelle erkennen Sie in diesem Game? Kreuzen Sie an (x) – soweit Ihr Vorwissen ausreicht!	Wie viel Geld geben Sie für dieses Game monatlich aus? Schätzen Sie!
_____	_____	___ Stunden	Wie können Sie die Spielwelt betreten? Free to Play Abospiele (Season-Pass) Vollpreistitel Welche In-Game-Käufe sind möglich? Spielrelevante Extras Cosmetics and Skins Und in welcher Form? Lootboxen Zeitersparnis-Upgrade Komfortfunktionen Sonstiges	___ CHF
_____	_____	___ Stunden	Wie können Sie die Spielwelt betreten? Free to Play Abospiele (Season-Pass) Vollpreistitel Welche In-Game-Käufe sind möglich? Spielrelevante Extras Cosmetics and Skins Und in welcher Form? Lootboxen Zeitersparnis-Upgrade Komfortfunktionen Sonstiges	___ CHF
_____	_____	___ Stunden	Wie können Sie die Spielwelt betreten? Free to Play Abospiele (Season-Pass) Vollpreistitel Welche In-Game-Käufe sind möglich? Spielrelevante Extras Cosmetics and Skins Und in welcher Form? Lootboxen Zeitersparnis-Upgrade Komfortfunktionen Sonstiges	___ CHF

2) Was fasziniert Sie an Online-Games? Kreuzen Sie Aktivitäten an, die auf Sie zutreffen, und legen Sie damit Ihre Motive offen (allenfalls Interviewpartner/-in befragen).

- Einen Charakter entwickeln und «hochskillen»
 - Monster vernichten oder Feinde töten
 - Sich gegenseitig unterstützen und beschützen
 - Quests lösen
 - Ein höheres Level erreichen
 - Gemeinsam mit anderen Freunden Spass haben
 - Möglichst viel aufbauen und organisieren
 - Unter hoher Anspannung oder Zeitdruck eine Aufgabe lösen
 - Durch intensives Ausknobeln eine komplizierte Aufgabe lösen
 - Sich mit anderen Spielenden messen
-

3) Lesen Sie das Fallbeispiel «[Online-Gaming](#)» aufmerksam durch. Schauen Sie sich anschliessend die Aufgabe 1 nochmals an und ergänzen Sie die Spalte zu den Geschäftsmodellen falls nötig.

- 4) Schauen Sie sich zuerst die Aufgaben a. bis d. an. Lesen Sie anschliessend unten stehenden Text durch. Es handelt sich um eine Beschreibung des Online-Games «Clash of Clans».

Hannah lädt sich die kostenlose App «Clash Of Clans» auf ihr Smartphone. Ziel des Aufbau-Strategiespiels ist es, ein eigenes Dorf aufzubauen, Truppen auszubilden und sich im Kampf mit anderen Spielenden im Online-Modus zu messen. Dafür muss Hannah fleissig Ressourcen in Form von Gold oder Elixier sammeln.

Nach zehn Tagen hat Hannah ihr Dorf um einige Bauwerke erweitert und ihr Rathaus auf Stufe 11 «hochgeschillt».

Hannah loggt sich abermals ein, rüstet ihr Labor auf und bildet weiter ihre Truppen aus. Dann heisst es abwarten.

Anschliessend zieht sie mit ihren Streitkräften in den Kampf. Es ist 24.00 Uhr. Eigentlich bräuchte sie genügend Schlaf, da morgen eine Mathe-Prüfung bevorsteht. Andererseits weiss sie: Wer nicht im Spiel ist, läuft Gefahr, angegriffen zu werden und wertvolle Ressourcen zu verlieren. Denn eingeloggte Personen können nicht angegriffen werden. Ausser man kauft gegen Juwelen Schilde im In-Game-Shop. Die Schilddauer (Zeit des Schutzes) bestimmt dabei den Preis. Eine halbe Stunde später. Hannah langweilt sich: «Immer diese langen Wartezeiten zwischen den Attacken.» Sie investiert daher 2500 Juwelen im Wert von CHF 19.90, um die Wartezeiten zu überbrücken. Juwelen sind die wertvollste Ressource im Spiel und können in andere Ressourcen umgewandelt werden. Der In-App-Kauf wird über die im Applestore hinterlegte Kreditkarte direkt abgebucht.

Da Hannah vor dem Ausloggen vergessen hat, die Höhe ihres Standes an Ressourcen zu überprüfen, wurden einige Bauwerke in ihrem Dorf von anderen Spielenden über die Nacht zerstört. Das ärgert sie! Hannah entscheidet sich in der Mittagspause nach langem Überlegen für den Goldpass. Dieser beschleunigt während einem Monat den Spielfortschritt und berechtigt Hannah, sogenannte Helden-Skins zu kaufen. Um ihre Ressourcen aufzufüllen und neue Schutzschilder zu erlangen, kauft sich Hannah zudem eine Juwelenkiste mit 6500 Juwelen für CHF 49.90. Sie könnte aber auch Bäume, Sträucher und Pilze im Spiel beseitigen, um Juwelen zu verdienen – dies beansprucht aber viel mehr Zeit! Somit sind die In-App-Käuferinnen unter den Spielenden klar im Vorteil.

- a) Ordnen Sie dem jeweiligen Geschäftsmodell die korrekte Beschreibung zu.

<input type="checkbox"/> A	Pay to Win	Ein Spiel, das zu einem (relativ hohen) Preis gekauft wird, danach fallen aber keine Folgekosten mehr an.
<input type="checkbox"/> B	Abospiel (Season-Pass)	Zahle, um zu gewinnen – durch Bezahlung von Echtgeld kann Spielfortschritt erkaufte werden.
<input type="checkbox"/> C	Vollpreistitel	App kann kostenlos heruntergeladen werden. Man kann so gratis die Spielwelt betreten.
<input type="checkbox"/> D	Free to Play	Spielende bezahlen einen Betrag pro Monat, um sich in die Spielwelt einloggen zu dürfen.

- b) Welche dieser Geschäftsmodelle erkennen Sie in «Clash of Clans»?

- Pay to Win
 Abospiel (Season-Pass)
 Vollpreistitel
 Free to Play

- c) Notieren Sie den Namen der In-Game-Currency und den Wechselkurs zwischen der In-Game-Currency und CHF.

- d) Welche Art von In-Game-Käufen sind bei «Clash of Clans» möglich? Füllen Sie den Lückentext mit jeweils einem der folgenden Begriffe.

Helden-Skins, Juwelen, In-Game-Shop, spielrelevante Extras, Schilde

Es können _____ (wertvollste Ressource im Spiel) gegen Echtgeld im _____ gekauft werden. Mit der In-Game-Currency kann man dann _____ kaufen (Schutz vor Angriffen) oder Wartezeiten überbrücken. Zudem kann ein monatlicher Goldpass gekauft werden. Schilde und der Goldpass sind _____. Besitzt man einen Gold-pass, können zudem sogenannte _____ gekauft werden. Dies sind kosmetische Items, die keinen Spielvorteil erbringen.

- e) Hannahs Freundin Tamara ärgert sich, dass sie ohne den Einsatz von Echtgeld im Spiel «Clash of Clans» nur langsam vorwärtskommt. Im Gegensatz zu Hannah kann sie sich aber keine In-Game-Käufe leisten.

Nehmen Sie die Sicht von Tamara ein. Notieren Sie ein Argument gegen das Geschäftsmodell «Pay to Win».

Nehmen Sie die Sicht von Hannah ein. Notieren Sie ein Argument für das Geschäftsmodell «Pay to Win».

- 5) Nennen Sie drei Merkmale von In-Game-Käufen, die in Bezug auf die Verschuldungsgefahr problematisch sein können.

- 6) Geben Sie einem Online-Spielenden, der im letzten Monat zu viel Geld für In-Game-Käufe ausgegeben hat und sparen möchte, zwei Spartipps.

7) **Bonusauftrag:**

Lesen Sie zuerst die Aufgaben a. und b. aufmerksam durch. Hören Sie sich anschliessend den SRF-Audiobeitrag «[Was ist Skin Gambling?](#)» an.



- a) Beschreiben Sie in eigenen Worten, was Skin Gambling ist.

- b) Ist Skin Gambling in der Schweiz verboten? Recherchieren Sie im Internet!