

Funpark Tycoon: deine Auswertung

So sieht dein Funpark aus:

Funtasia



Dein Spielergebnis

geschätzte Ausgaben:

Spielausgaben:

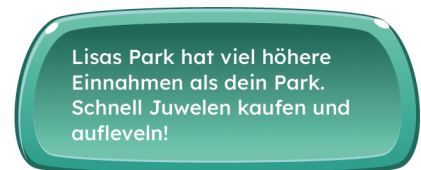
Spielspaß:

Du hast recht gut geschätzt, wie viel Geld du im Spiel
ausgeben hast.

In Spielen eingebaute Kostenfallen, die du nur schwer erkennen kannst

Anreiz für höhere Level

Wenn du im Spiel ewig brauchst, um durch reines Spielen das nächste Level zu erreichen, bist du schneller bereit, deine virtuelle Währung oder echtes Geld für das Erreichen des nächsten Levels einzusetzen. Der Anreiz für höhere Level liegt darin, dass das aktuell von dir gespielte Level nicht mehr attraktiv ist: Vielleicht gibt es keine neuen Dinge mehr, die du tun kannst, oder es ist absehbar, dass du noch sehr viel Spielzeit investieren musst, bevor etwas Neues passiert. Manchmal ist es sogar so, dass man in einem Level, das man nicht schafft, immer wieder von vorne anfangen und immer wieder das gleiche machen muss. Das ist natürlich sehr langweilig und soll dich motivieren In-Game-Käufe zu tätigen, um vorwärts zu kommen. Auch die Information, dass andere Mitspieler:innen bereits das höhere Level erreicht haben, soll dazu beitragen, dass deine Bereitschaft für einen In-Game-Kauf steigt.



Decoy-Effekt

Decoy-Effekt bedeutet wörtlich „Täusch-Effekt“. Stehen nur zwei Angebote zur Auswahl, entscheidet man sich meistens für das billigere Angebot. Deshalb gibt es häufig ein weiteres, unattraktives Angebot. Dadurch sollen Spieler:innen dazu verleitet werden, mehr Geld auszugeben. Da im Spiel Kaufentscheidungen schnell getroffen werden müssen, hat man meist gar nicht die Zeit, alle Angebote genau zu prüfen und durchzurechnen.



Glücksrad mit nur scheinbar gleichverteilten Wahrscheinlichkeiten

Auf dem Glücksrad siehst du gleich große Felder, die alle einen Gewinn versprechen. Einmal drehen ist gratis, was kann da schon schiefgehen? Es stimmt, jedes Feld gewinnt, aber die Wahrscheinlichkeit, den Hauptgewinn zu bekommen, ist sehr gering. Welches Feld am Ende ausgewählt wird, ist nämlich nicht pures Glück, sondern wird von einem Algorithmus gesteuert. Dabei ist festgelegt, dass du den Hauptgewinn fast gar nicht erhalten kannst. Am Glücksrad drehen macht auch vielen Personen einfach Spaß und die Hoffnung einen Gewinn zu erzielen, stirbt ja bekanntlich zuletzt. Nach dem ersten Gratisversuch sollst du echtes Geld dafür ausgeben, drehen zu dürfen. Das ist die Idee dahinter.



VIP-Pass

VIP ist eine Abkürzung und steht für den englischen Begriff „Very Important Person“, also eine „sehr wichtige Person“. Wenn dir so ein VIP-Pass (oder manchmal auch VIP-Ticket) angeboten wird, fühlst du dich natürlich geschmeichelt – denn wer möchte nicht gerne ein VIP sein? Mit diesem Pass kaufst du dir Belohnungen oder schnellere Spielfortschritte, die du dir ohne VIP-Ticket vielleicht gar nicht gekauft hättest. Oft gibt es einen Tages- oder einen Monatspass. Der Monatspass erscheint oft günstiger, aber häufig verlängert er sich automatisch. Hier musst du aufpassen, rechtzeitig zu kündigen. Ansonsten hast du schnell ein Abo abgeschlossen und das Geld wird jeden Monat aufs Neue abgebucht, auch wenn du das Spiel gar nicht mehr spielst.



Vermischung von verschiedenen Währungen

Oft findest du in Spielen zwei verschiedene Spielwährungen (z.B. Goldmünzen oder Juwelen), auch „In-Game-Währung“ genannt. Mit diesen Spielwährungen wirst du für Aktionen belohnt und kannst Verbesserungen im Spiel bezahlen. Diese Währungen werden oft im Spiel vermischt. An einer Stelle wird eine Aktion mit Goldmünzen bezahlt, an einer anderen mit Juwelen. Teilweise kann mit der einen Spielwährung eine andere Spielwährung gekauft werden. Oft können beide Spielwährungen mit Echtgeld bezahlt werden. Durch eine ständige Vermischung oder Tauschen der Währungen in Kombination mit undurchsichtigen Rabatten geht oft der Bezug zum realen Wert bzw. dem Echtgeld verloren („Wie viel Euro haben 100 Goldmünzen oder Juwelen als Gegenwert? Für wie viele Coins erhalte ich wie viele Juwelen?“).



In Spielen eingebaute Kostenfallen, die du an Benachrichtigungen leicht erkennen kannst

Sonderangebote bzw. Lockangebote

In-Game-Käufe sind besonders am Anfang eines Spiels oft Sonderangebote bzw. Lockangebote: Das erste Mal, wenn dir im Spiel ein Angebot gemacht wird, für das du echtes Geld bezahlen sollst, ist das exklusive Angebot unschlagbar günstig. Das soll dir den Einstieg leichtmachen, echtes Geld für eine virtuelle Sache zu bezahlen. Du bekommst für wenig Geld eine ziemlich große Menge an nützlichen Dingen, die du für deinen Spielfortschritt benötigst. Wenn du das Angebot nutzt, freust du dich über das Schnäppchen und die Dinge, die dir dadurch im Spiel ermöglicht werden. Beim nächsten Mal, wenn so ein Angebot erscheint, hast du dann wahrscheinlich auch wieder Lust, durch das Zahlen von Geld mehr Spaß im Spiel zu „erkaufen“. Im weiteren Verlauf des Spiels kann es dann sein, dass diese Angebote immer teurer und unattraktiver werden.



Freund:innen einladen bzw. Freund:innen herausfordern

In vielen Spielen wird dir angeboten, eine Belohnung in Form der Spielwährung zu erhalten, wenn du Freund:innen zu dem Spiel einlädst. Die Spieleanbieter hoffen so das Spiel bekannter zu machen und noch mehr Menschen für das Spiel zu gewinnen, die dann auch In-Game-Käufe tätigen und echtes Geld ausgeben. Ein Wettbewerb gegen Freund:innen oder auch innerhalb der Familie motiviert dich als Spieler:in zusätzlich, im Spiel besser voranzukommen und ggf. sogar Geld dafür auszugeben.



Wenn du eine Spiele-App nutzt, dann durchsucht diese die Kontaktliste deines Telefons oder findet deine Freunde in Social-Media-Angeboten. Diese Funktion kannst du auch ausstellen, wenn du das nicht möchtest.

In-Game-Währung „kaufen“ durch Spiele- oder Appbewertung

Spieleanbieter möchten, dass ihr Spiel oder ihre App eine gute Bewertung im App-Store oder Play-Store erhält. Oft bieten sie deswegen an, Spieler:innen für eine gute Bewertung mit Spielwährung zu belohnen. Das Problem dabei ist, dass in vielen Fällen bereits eine Höchstbewertung voreingestellt ist und diese auch nicht von den Spieler:innen angepasst werden kann. Auf diese Weise können leicht Bewertungen von Spieler:innen im App-Store bzw. Play-Store verfälscht.



Werbung

Sehr oft begegnet dir in Spielen Werbung. Nicht immer ist die Art der Werbung gleich. Sehr häufig sind diese vier Arten:

1. Du musst dir die Werbung anschauen und kannst sie nicht wegklicken. Meistens geht es in der Werbung um kostenpflichtige Zusatzinhalte des Spiels oder um Werbung für andere Spiele des Spieleherstellers.
2. Du hast die Möglichkeit, die Werbung zu überspringen, indem du etwas von deiner Spielwährung ausgibst. So kannst du direkt weiterspielen und musst die Werbung nicht anschauen. Bei dieser Form wirst du zum Geldausgeben verleitet.
3. Du bekommst als Belohnung für das Anschauen der Werbung etwas von der Spielwährung. Du unterbrichst dadurch dein Spiel und holst dir die Belohnung ab. Auf diese Weise siehst du Werbung, die dir Lust auf das Gezeigte machen soll (wie bei der 1. Variante).
4. Du kannst die Werbung über ein Schließen-Kreuz einfach beenden und weiterspielen. Trotzdem wirst du den Inhalt der Werbung kurz wahrnehmen, denn das menschliche Auge ist sehr flink.



Angebote mit begrenzter Verfügbarkeit

In-Game-Käufe werden manchmal mit einem Countdown versehen: Du hast nur begrenzt Zeit, um das vermeintlich unschlagbare Angebot in Anspruch zu nehmen. So gerätst du unter Zeitdruck, das Angebot anzunehmen. Oft fehlt die Zeit oder die Lust, sorgfältig zu prüfen, ob das Angebot wirklich so gut ist wie es scheint – eine psychologische Strategie, damit du den Kauf tätigst.

„Exklusive“ Angebote

Du hast die Chance zum Kauf „Nur 1x am Tag!“ oder du bist scheinbar etwas Besonders, denn „Nur du wurdest für dieses Angebot ausgewählt!!“. In Wahrheit bekommen alle Spieler:innen diese „exklusiven“ Chancen, denn die Spieleanbieter möchten, dass möglichst viele Menschen Geld für das Spiel ausgeben.



In-Game-Nachrichten

Push-Nachrichten erzeugen besonders hohen Druck: Immer wieder erscheinen große, grelle und nervige Nachrichtenfelder, die das Spielgeschehen überlagern und z.T. unterbrechen. Wahrscheinlich wirst du sie deshalb lesen und nicht gleich schließen. Sie informieren dich darüber, wie gut deine Mitspieler:innen im Spiel vorankommen und bieten dir an, durch In-Game-Käufe dieselben Fortschritte zu machen. Das erzeugt Druck, denn du möchtest wahrscheinlich nicht hinter den anderen zurückbleiben. Auch Statistiken sind In-Game-Nachrichten, denn sie bieten z.B. ein Ranking der Spielenden. Dort siehst du, wo du im Vergleich zu den anderen stehst. Auch das erzeugt Druck, mithilfe von In-Game-Käufen im Ranking nach oben zu klettern.

