

# LOOTBOXEN – DA GEHT NOCH MEHR!

Kosmetische Items, Zeitbeschleuniger, Upgrades, bessere Waffen – all das packen Entwickler heutzutage in die oft gescholtene Lootboxen. Wir fühlen uns jedoch noch immer nicht richtig durchmonetarisiert, da geht doch noch mehr?! Hier unsere Vorschläge für noch astronomischere GaaS\*-Umsätze über den gesamten Lebenszyklus eines Spiels. Von Markus Schwerdtel

## 1. INSTALLATION

Steam starten, Geld zahlen, Spiel runterladen – wie langweilig! Mit der Einführung der »Installation Box« bringt Valve etwas Nervenkitzel in den sonst so drögen Spieleerwerb. Macht sich nach dem Kauf die Leitungen und Festplatten verstopfende Standardversion auf dem Rechner breit? Oder vielleicht die epische Fassung des Spiels mit lila Downloadbalken und zusätzlichen Installations-Optionen (Virenschanner, Yahoo-Searchbar etc.)? Oder gar die legendäre Edition mit besonders geringem Festplattenverbrauch und goldenem Glitzer-Desktop-Icon? Man weiß es nicht genau, kann aber natürlich massenhaft Installation Boxes kaufen und so der Wahrscheinlichkeit etwas nachhelfen.

## 2. OPTIONEN

Ah, das Optionsmenü! Hier bieten sich unendliche Monetarisierungsmöglichkeiten. Der Spieler hätte gern 4K-Auflösung? Gern, aber nur wenn man den Dusek hat, bei den »Hardware Cards« die entsprechende Karte zu ziehen. Untertitel darf man zwar jederzeit zuschalten, welche Sprache die haben werden, bestimmt aber die Lootbox-Glücksfee. Besonders fies wird es bei den Grafikeffekten: Schnell hat man mehrere Dutzend Karten zum Ändern der Schattenqualität oder für das Anti-Aliasing beisammen. Motion Blur lässt sich aber nur mit der ultraseltenen Karte »Klare Sicht« deaktivieren. Oder man kauft diese Option – Überraschung – für echtes Geld im Online-Shop der Grafikkarten-Hersteller. Und von der sagenumwobenen Karte »Invert Y« haben selbst Vielspieler nur gerüchteweise gehört.

## 3. SPIELZEIT

Erinnert sich noch wer an den Berater in Stronghold mit seinen sanften Hinweisen, dass man doch mal wieder eine Pause einlegen sollte? Das gibt es jetzt wieder. Nur dass der Bildschirm nach einer gewissen Spielzeit tatsächlich einfach schwarz wird und in den Ingame-Store umschaltet. Dort kaufen wir dann – gegen Spielwährung oder Echtgeld – die sogenannten Time Tablets, also Schrifftafeln, die uns zufällig weitere Spielzeit bescherten. Lausige Schiefertafeln bringen grade mal 15 Minuten Aufstockung und sind entsprechend häufig. Glück hat, wer den großen Marmorblock mit der liegenden Acht zieht, er wird nie wieder beim Spielen unterbrochen. Allerdings berichten Spieler, dass sie bis zu 500 Euro für Time Tablets ausgegeben haben, bevor die begehrte Marmorplatte endlich aufgetaucht ist.

## 4. MULTIPLAYER-MATCHMAKING

Wer keine Freunde zum Spielen hat, ist in Multiplayer-Titeln in der Regel auf die zufällig per Matchmaking zugelosten Kameraden angewiesen. Zufällig? Aber nein! Findige Entwickler haben ein System gefunden, für jeden Spieler weltweit aus K/D-Ratio, der durchschnittlichen Ragequit-Quote, Teamspeak-Rumschrei-Lautstärke und Schimpfwort-Häufigkeit ein Rating zu errechnen. Das bestimmt wiederum seine Einstufung bei den sogenannten Squad Lots (zu Deutsch Mannschaftslose). Der Clou: Beim Start eines Multiplayer-Matches wird unser Team mit den Squad Lots aufgefüllt. Und die »enthalten« entweder (meistens) einen 12-jährigen Amerikaner mit galoppierender Koprovalie oder (so gut wie nie) einen südkoreanischen Profi-E-Sportler mit Dokortitel, der selbstverständlich fließend Deutsch spricht. Und klar: Wer Geld ausgibt, bekommt mehr Karten und erhöht so seine Chancen auf das Genie aus Seoul.

## 5. SPEICHERN

Jeder Spieler muss irgendwann mal atmen, essen, schlafen – und speichern. Daraus muss sich doch Kapital schlagen lassen! Zum Beispiel mit den »Save Cards«, die man entweder im Spiel verdient oder – wer hätte das gedacht – für echtes Geld kaufen kann. Die Inhalte der Save Cards variieren stark und reichen von einmaligen Quicksaves über unterschiedlich fair gesetzte Rücksetzpunkte bis hin zum sehr seltenen, vollständigen Spielstand. Besonders motivierend ist die Jagd auf vollständige Karten-Sets. Denn alleine speichern die Set-Karten etwa nur den Inventarinhalt, den Munitionszähler, den Gesundheitszustand des Helden ODER die Position in der Spielwelt. Nur wer alle Karten eines Sets beisammen hat, darf einen kompletten, neuen Spielstand anlegen!

## 6. DE-INSTALLATION

Das Spiel ist vorbei und ihr habt schon Hunderte von Euros in Installation Boxes, Hardware Cards, Time Tablets, Squad Lots und Save Cards investiert? Dann kommt es jetzt beim Kauf der Exit Drops ja bestimmt auch nicht mehr auf ein paar Euros mehr oder weniger an. Beim Klick auf den De-Installationsbutton bekommt man zufällig drei der Pakete zugeworfen. Die simpelste und häufigste Variante der Exit Drops entfernt einfach nur das Desktop-Icon, lässt aber sonst alle Daten auf der Festplatte. Seltener (und teurere) Varianten löschen zum Beispiel nur die Soundfiles oder die Videosequenzen. Und wer Glück (oder Geld) hat und den Ultimate Exit Drop erwischt, entfernt das Spiel komplett von der Festplatte. Auch hier gibt es Sets, sodass man sich den Ultimate auch ersammeln kann.